

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam suatu pembuatan website diperlukan dukungan hasil-hasil penelitian yang telah ada sebelumnya. Penelitian terdahulu ini yang akan menjadi pola dasar pembentukan website Sistem Pelaporan Kasus Hewan (SPKH). Penulis juga telah sadar bahwa telah ada sistem penanggulangan hewan liar dengan target yang berbeda-beda. Oleh karena itu penulis juga melakukan dengan sistem ataupun penelitian yang sudah dikembangkan sebelumnya. Hal ini untuk mencegah kemiripan dengan sistem yang telah ada sebelumnya.

Pada penelitian pertama yaitu dari Tradana et al., n.d.(2012) [5] , memiliki tujuan dalam penelitiannya membuat video profile untuk komunitas hewan Surabaya *Animal Care Community* (SACC). SACC adalah sebuah komunitas sosial non -profit yang bergerak dalam penyelamatan dan perlindungan hewan.

Penelitian yang dilakukan menggunakan analisis data kualitatif dengan metode penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala atau peristiwa yang terjadi pada saat sekarang. Penelitian deskriptif memusatkan kepada pemecahan masalah aktual sebagaimana adanya pada saat penelitian dilakukan [5].

Kesimpulan pada jurnal Tradana [5], menyatakan video profile yang telah berhasil dibuat. Video profile yang telah dibuat menjadi salah satu solusi mengenalkan kembali Surabaya *Animal Care Community* (SACC). Hasil penelitian ini pembuatan video profile untuk SACC tidak hanya mengenalkan kembali komunitas, tetapi juga mengubah pandangan masyarakat mengenai komunitas ini, sehingga menumbuhkan rasa simpati kepada komunitas hewan. Kelebihan lainnya dari penelitian ini adalah membuka peluang bagi masyarakat untuk juga ikut membantu hewan yang tidak memiliki tempat tinggal. Masyarakat dapat segera melaporkan penemuan hewan ke SACC untuk lebih banyak menolong hewan terlantarkan.

Pada penelitian kedua, berasal dari penelitian dilakukan Christine et al., (2016) [2], tujuan penelitiannya yaitu membuat website solusi untuk pemeliharaan

hewan-hewan terlantar dan sakit bernama INGON. Alasan pembuatan website ini adalah untuk membantu pendanaan *shelter* hewan. INGON merupakan aplikasi *social enterprise* yang melakukan transaksi jual beli aksesoris, pakaian, dsb yang hasil pendapatannya akan didonasikan kepada *shelter* sebanyak 20% keuntungan [2].

Penelitian ini menggunakan SDLC (*System Development Life Cycle*) *Waterfall* dan *crowdfunding*. Dalam proses sistemnya INGON mengedepankan fitur donasi untuk mendonasikan hasil penjualan ke *shelter*.

Penelitian oleh Christine [2] menghasilkan kesimpulan sebagai berikut :aplikasi INGON dibangun atas dasar tingginya kasus hewan yang menimbulkan berbagai masalah. INGON dibangun untuk menjadi donatur tetap untuk *shelter* hewan. Selain itu Christine [2] memiliki saran yaitu untuk penelitian berikutnya perlunya pembayaran secara online seperti stripe, paypal, dan sebagainya. Dikarenakan INGON masih melakukan pembayaran secara manual yaitu transfer via ATM, yang sudah tidak efisien untuk pembayaran sekarang.

Pada penelitian ketiga, berasal dari Akbar et al.,(2019) [6]. Tujuan penelitiannya yaitu membuat aplikasi myAnimach untuk memfasilitasi pertemuan hewan terlantar dengan pengadopsinya. Aplikasi ini ditunjukkan untuk komunitas atau *shelter* hewan seperti SCAA.

Penelitian ini terdapat dua user yang menggunakan aplikasi ini yaitu *User* dan *Admin*. Penelitian aplikasi ini menggunakan android studio sebagai proses developmentnya. Penelitian ini memiliki lima use case yang dapat diakses yaitu *register account*, *request animal for adoption*, *publish animal for adoption*, *monitoring adoption process*, dan *publish article about animal* [6]. Kelima use case tersebut telah diuji dan dapat digunakan oleh *user* dan *admin*.

Pada penelitian Akbar [6] menghasilkan satu kesimpulan dan satu saran. Kesimpulannya menyatakan bahwa aplikasi berhasil dibuat. Aplikasi dapat berjalan secara optimal saat dijalankan calon pengadopsi dan admin. Saran dari penelitian ini untuk pengembangan kedepannya, forum diskusi antar pengguna akan bermanfaat untuk memperlancar komunikasi. Perlunya fitur untuk melaporkan hewan peliharaan yang hilang, dikarenakan beberapa hewan tidak semua terlantarkan. Beberapa merupakan hewan peliharaan yang hilang dan pemiliknya

belum ditemukan [6].

Penelitian keempat, berasal dari Frika Deviana, (2019) [7]. Tujuan penelitiannya yaitu menciptakan aplikasi layanan peralatan dan penjualan peralatan hewan berbasis website bernama Omen Pet shop. Omen pet shop dibuat sebagai suatu bisnis bergerak pelayanan hewan berlokasi di area Tangerang. Aplikasi ini berbasis website.

Penelitian ini menggunakan SDLC dengan metode *waterfall*. Terdapat 5 tahap SDLC yang dilakukan *communication*, *planning*, *modelling*, *construction*, dan *deployment* [7]. Penelitian ini terdapat empat user yang menggunakan aplikasi ini yaitu Admin, dokter, *new customer*, dan *customer*. Penelitian ini memiliki sepuluh use case didalamnya. Use case tersebut antara lain : mengelola data *user*, mengelola data penjualan, mengelola data pemesanan *house call*, mengelola stok barang, melihat daftar pemesanan *house call*, membuat rekaman medis, *register*, login, profil, pembelian barang, dan pemesanan *house call* [7].

Pada penelitian Frika Deviana [7] menghasilkan tiga kesimpulan dan satu saran. Pada kesimpulan pertama dengan pengujian aplikasi Omen pet shop terbukti mempermudah konsumen dalam mendapatkan informasi tentang Omen pet shop. Pada kesimpulan kedua pengujian aplikasi ini terbukti mempermudah konsumen untuk melakukan pemesanan layanan tanpa harus datang ke lokasi. Kesimpulan ketiga yaitu pengujian aplikasi ini terbukti mempermudah konsumen dalam membeli makanan dan peralatan hewan secara online. Saran dari penulis adalah dari hasil penelitian yang dilakukan masih memiliki kekurangan berupa sistem masih belum kompleks, dan diharapkan dapat memiliki perbaikan.

Penelitian kelima, berasal dari Lina (2018) [8]. Penelitiannya yaitu menciptakan rancangan aplikasi penitipan hewan berorientasi objek untuk juanda petshop dan klinik di depok. Latar belakang dilakukan penelitian ini adalah masih banyaknya pemilik hewan harus bekerja di luar kota, dan hewan peliharaan mereka harus tetap memerlukan perawatan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *grounded* [8]. Oleh karena itu penelitian ini lebih menekankan penemuan teori dan *observasi empiric* di lapangan. Aplikasi ini dibuat dengan berbasis desktop menggunakan Bahasa pemrograman java. Pada kesimpulan didapat aplikasi penitipan hewan berbasis

desktop dapat dijalankan di pc secara normal. Sistem pengelolaan penitipan hewan pada Juanda Petshop and Clinic Depok telah berhasil dibuat dan dapat digunakan untuk mempermudah pendataan data-data seputar penitipan hewan dengan lancer [8].

Penelitian keenam, berasal dari Erlangga [9]. Penelitiannya mengenai perancangan aplikasi forum komunitas pecinta kucing berbasis website. Latar belakang dibuatnya penelitian ini adalah dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin maju, penulis berniatif untuk membuat forum mengenai pecinta kucing. Forum ini di pergunakan untuk membahas mengenai perawatan kucing, pencarian kasus kucing dan membantu proses pengadopsian hewan kucing di *shelter*. Sistem ini menggunakan informasi berbasis website, dengan program php dan MySQL.

Penelitian ini terdapat 3 user yang dapat menggunakan aplikasi ini yaitu *User*, *Admin*, dan *Moderator* [9]. Pada *use case* milik *user* terdapat *Home*, *Forum*, *Informasi kucing*, dan *Mapping Petshop* yang dapat di akses setelah Login. Pada *use case* milik *admin* terdapat *Data Informasi Kucing*, *Data Informasi User*, *Data Mapping* dan *Profile*. Sedangkan *Moderator* dapat mengakses *menu chat*.

Penelitian yang dibuat Erlangga [9] menghasilkan tiga kesimpulan dan satu saran. Kesimpulan pertama sistem informasi forum diskusi pecinta kucing dapat digunakan alat bantu pencinta kucing dalam proses adopsi kucing. Kesimpulan kedua aplikasi ini dapat memanfaatkan sistem informasi forum diskusi ini untuk berbagai event bagi komunitas pecinta kucing. Kesimpulan ketiga pengoperasian sistem berjalan dengan baik untuk berdiskusi secara online tanpa dibatasi jarak dan waktu. Saran dari penulis setelah sistem diterapkan dan diimplementasikan maka perlu ada pengembangan dan penyempurnaan website agar website bisa selalu mengikuti perkembangan.

Penelitian ketujuh berasal dari Kumala [4]. Penelitiannya mengenai sistem informasi penjualan pada *petshop* studi kasus di kota solo. Latar belakang dibuatnya penelitian ini adalah dengan sulitnya *petshop* di kota solo bersaing dengan dunia bisnis yang semakin modern.

Penelitian ini menggunakan sistem SDLC (software development life cycle). Basis data pada website ini menggunakan MySQL sebagai *database* penyimpanan datanya. Dalam proses perancangannya menggunakan PHP sebagai

media perancang website. Dalam membuat halaman web penelitian ini menggunakan *HTML*.

Penelitian ini memiliki tiga user yang dapat menggunakan aplikasi ini yaitu admin, umum, dan *user* [4]. Pada admin terdapat sembilan *User case* antara lain : Login, melihat data pelanggan, mengupdate data peralatan, perlengkapan, dan hewan, mengupdate data penjualan, mengupdate data cara perawatan, mengupdate data konsultasi, mengupdate data pendapatan, mengupdate data kontak, dan *logout*. Pada umum terdapat tujuh *User case* antara lain : melihat perawatan, melihat perlengkapan, melihat hewan, melihat cara perawatan, menambah daftar baru, menambah kontak kami, menambah konsultasi dan pendapat. Pada pelanggan terdapat sepuluh *User case* antara lain : login, melihat peralatan, melihat perlengkapan, melihat hewan, melihat cara perawatan, membeli, mengedit data, menambah konsultasi dan pendapat, menambah kontak, dan log out.

Penelitian yang dilakukan Kumala [4] menghasilkan satu kesimpulan dan tiga saran. Pada kesimpulan sistem informasi *pet shop* “field” telah diuji dan berhasil dibangun. Pada sistem informasi *pet shop* “field” ini memuat forum dimana tiap orang dapat bertukar pikiran mengenai merawat hewan. Pada saran pertama perlunya sistem manajemen yang dapat menanggulangi data semakin banyak. Pada saran kedua sistem pembayaran dapat dikembangkan sistem pembayaran menggunakan kartu kredit.

*Table 1 Perbandingan dengan penelitian-penelitian sebelumnya*

No	Pembanding	Erlangga [9]	Akbar [6]	Frika [7]	Lina [8]	Kumala [4]	Penulis (2021)
1	Judul	Rancang Bangun Aplikasi Forum Komunitas Berbasis Web (Studi Kasus : Pecinta Kucing)	MYAnimach - Aplikasi Mobile Untuk Membantu Binatang Yang Diabaikan	Aplikasi Layanan Perawatan Kesehatan Dan Penjualan Perlengkapan Hewan Peliharaan Berbasis Web (Studi Kasus : Omen Shop)	Rancangan Aplikasi Penitipan Hewan Berorientasi Objek Pada Juanda Petshop And Clinic Depok	Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Pet Shop	Pembangunan Sistem Pelaporan Kasus Hewan Berbasis Website Untuk Komunitas Dan Shelter Hewan
2	Tujuan	Membangun sistem pengadopsian hewan kucing pada komunitas dan shelter hewan	Membangun aplikasi untuk memfasilitasi proses pengadopsian hewan pada shelter hewan	Membangun sistem pelayanan terhadap binatang peliharaan pada klinik dan shelter hewan	Membangun aplikasi penitipan hewan pada Juanda Petshop dan klinik depok	Membangun sistem informasi penjualan berbasis web pada petshop	Membangun sistem pelaporan Kasus hewan (SPKH) untuk komunitas dan shelter hewan
3	Tools	HTML	Android studio	Laravel	Java Desktop	Codeigniter	Codeigniter
4	Platform	Website	Android	Website	Desktop	Websiter	Website
5	Memiliki fitur pembelian perlengkapan hewan	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya
6	Memiliki fitur pengadopsian hewan	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya
7	Memiliki informasi mengenai	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya

	peralatan yang dijual						
8	Memiliki informasi hewan	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya
9	Memiliki fitur pelaporan kasus hewan	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya
10	Hasil Penelitian	Sistem Aplikasi Forum Komunitas Berbasis Web	MYAnimach - Aplikasi Mobile Untuk Membantu Binatang Yang Diabaikan	Aplikasi Layanan Perawatan Kesehatan Dan Penjualan Perlengkapan Hewan Peliharaan Berbasis Web	Aplikasi Penitipan Hewan Berorientasi Objek Pada Juanda Petshop And Clinic Depok	Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Pet Shop	Sistem Pelaporan Kasus Hewan Berbasis Website Untuk Komunitas Dan Shelter Hewan