



# BAB I PENDAHULUAN

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Penggunaan komputer pada saat ini sangat dibutuhkan karena mengingat semakin majunya perkembangan teknologi dan perkembangan zaman yang menuntut kecepatan dan ketepatan dalam mengolah data serta informasi. Pada bidang kesehatan, penggunaan komputer digunakan untuk mengolah data seperti data pasien, data obat/vaksin, dan lain-lain sehingga menjadi informasi yang berguna. Pencatatan data dalam komputer sangat penting untuk pemeriksaan pasien selanjutnya, dan sebagai bukti tercatat mengenai diagnosis penyakit pasien[1].

Klinik sebagai salah satu bagian dari usaha dalam bidang kesehatan, salah satunya yaitu klinik hewan yang menangani berbagai macam jenis hewan yang membutuhkan penanganan medis. Secara umum klinik hewan merupakan tempat untuk mencari kebutuhan dan keperluan khusus hewan peliharaan. Hal ini menumbuhkan tingkat permintaan bagi klinik hewan dalam menangani vaksinasi hewan peliharaan. Kesehatan hewan peliharaan salah satunya kucing sangat rentan terganggu apabila tidak dilakukan perawatan yang baik dan benar seperti vaksinasi rutin. Hewan seperti kucing merupakan hewan yang rentan terkena serangan bakteri dan virus, karena itu vaksinasi rutin sangat diperlukan bagi mereka yang memiliki hewan peliharaan seperti kucing [2].

Berdasarkan hasil observasi, narasumber menyarankan untuk mengambil permasalahan mengenai vaksinasi pada hewan kucing. Hal ini dikarenakan jumlah pengunjung terbanyak yang melakukan vaksin pada kucing. Selain itu, ketersediaan vaksin pada kucing selalu tersedia. Proses pemberian vaksin bertujuan untuk mencegah terjadinya tingkat kematian pada hewan peliharaan yang diakibatkan oleh virus atau bakteri serta untuk mencegah penularan virus tersebut ke tubuh manusia. Klinik Sadewa adalah klinik yang melayani kesehatan kucing yang beralamat di Jl. Raya Tritih Lor No. 282 Km 12,8 RT 02 RW 08 Beber, Jeruklegi-Cilacap. Proses pemberian vaksin di klinik sadewa ada persyaratan tersendiri yaitu : kucing dinyatakan sehat, kucing memiliki berat yang sesuai, Sudah diberi obat cacing maksimal 3 bulan sebelumnya, Umur sudah mencapai 2 bulan. Pada proses pemberian vaksinasi terdapat jadwal yang sudah ditentukan yaitu : kucing diberi vaksin pertama pada usia 2

bulan, kucing diberi vaksin kedua pada usia 3 bulan, Kucing diberi vaksin ketiga pada usia 5 bulan, dan diulang setiap tahun.

Rata-rata vaksinasi jenis *felocell* 3 setiap bulannya di tahun 2019-2021 terbilang stabil dalam pemberian vaksin. Vaksinasi jenis *felocell* 4 pada setiap bulan dalam kurun waktu 3 tahun terakhir mengalami kenaikan kurang lebih 10% karena banyak pemilik kucing yang memberi vaksin kucingnya pada umur yang mengharuskan kucing divaksin jenis *felocell* 4. Vaksinasi jenis Rabies mengalami kenaikan sebesar 15% pada tahun 2019-2021 dikarenakan maraknya penyebaran penyakit rabies yang di tularkan oleh anjing dan kucing.

Sistem vaksinasi pada klinik sadewa masih menggunakan struk nota transaksi dan buku catatan, dan pada proses jadwal vaksin masih menggunakan catatan atau dengan lisan, beberapa kali terjadi kasus pemilik kucing lupa jadwal vaksin sehingga berdampak pada kesehatan kucing itu sendiri. Selain itu pihak kasir tidak mengetahui jumlah pemasukan dari transaksi pembayaran vaksinasi. Berdasarkan permasalahan diatas, untuk membantu melancarkan dan mempermudah proses bisnis di klinik sadewa, penulis bermaksud membuat sistem informasi vaksinasi kucing berbasis website dengan tujuan sistem dapat membantu jalannya operasional yang ada dan mempermudah penyampaian informasi kepada para pelanggan secara langsung atau realtime.

## **1.2. Tujuan dan Manfaat**

Tujuan dan Manfaat yang dapat diambil dari sistem informasi vaksinasi kucing berbasis website sebagai berikut :

### **a.) Tujuan**

Tujuan dari penelitian adalah untuk merancang dan membangun Sistem Informasi Vaksinasi Kucing untuk memudahkan pemilik kucing dan admin serta dokter untuk mengetahui jadwal vaksin sesuai tanggal di klinik Sadewa.

### **b.) Manfaat**

1. Memudahkan pemilik kucing dan admin serta dokter untuk mengetahui jadwal vaksin sesuai tanggal.
2. Pemilik kucing dapat melihat jadwal vaksin melalui *smartphone* yang dikirim melalui email.

### 1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalahnya adalah “Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi vaksinasi yang dapat membantu pihak klinik dan pemilik kucing dalam proses vaksin?”.

### 1.4. Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dalam melakukan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Sistem dapat memberikan informasi pada pemilik kucing yang tidak memenuhi persyaratan maka vaksin ditunda.
2. Sistem dapat memberikan informasi penjadwalan vaksin yang akan dilakukan berulang sesuai jadwal menggunakan notifikasi email
3. Sistem dapat memberikan informasi *user* yang dapat mengakses sistem yaitu : pemilik, pengelola, dokter
4. Sistem dapat memberikan informasi pembayaran terkait proses vaksinasi yang mengakses informasi pembayaran adalah kasir
5. Sistem dapat memberikan laporan rekapitan pendapatan yang hanya bisa di akses oleh kasir dan admin

### 1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara suatu penelitian yang dilaksanakan dengan cara pengumpulan data penelitian, seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi.

#### 1. Tahap Pengumpulan Data :

##### a. Studi Pustaka

Studi pustaka dalam penelitian yaitu mencari jurnal , buku , skripsi , dan materi lainnya untuk referensi yang berhubungan dengan tujuan penelitian yaitu sistem informasi vaksinasi hewan peliharaan berbasis website.

##### b. Studi Lapangan

Studi lapangan dalam penelitian yaitu mengumpulkan data secara langsung ke lapangan untuk mencari tau apa saja yang akan dimasukkan dalam sistem, mengunjungi langsung ke tempat studi kasus dalam penelitian yaitu klinik Dr Sadewa. Studi lapangan dalam penelitian yaitu:

## 1) Wawancara

Mengumpulkan data di tempat observasi dengan menanyakan langsung dengan pihak klinik Sadewa.

## 2) Observasi

Mengumpulkan data dengan melakukan observasi pengamatan langsung di klinik Sadewa.

## 2. Tahap Pengembangan Sistem

Metode yang akan digunakan adalah Metode *Waterfall*. Metode *Waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis dan berurutan dalam membangun *software*. Nama lain dari metode *waterfall* adalah "*Linear Sequential Model*". Disebut dengan *waterfall* karena setiap tahapan yang dilalui harus menunggu selesai tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Tahap pengembangan sistem sebagai berikut:

1. Rekayasa sistem dan Analisis
2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak
3. Perancangan (*design*)
4. Pembuatan *Coding*
5. Pengujian (*Testing*)
6. Perawatan (*Maintenance*)

**1.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan tugas akhir dengan beberapa sub bab yang akan membahas permasalahan dan diperjelas pada tiap sub bab. Berikut sistematika laporan tugas akhir :

**BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, tujuan dan manfaat, rumusan masalah, Batasan masalah, metodologi untuk membuat sistem serta sistematika penulisan laporan tugas akhir

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tinjauan pustaka dan landasan teori yang terdiri dari teori teknologi untuk membangun Sistem Informasi Vaksinasi Kucing Berbasis Website.

**BAB III METODOLOGI DAN PERENCANAAN SISTEM**

Bab ini ada beberapa pertimbangan pada saat pembuatan sistem yaitu melakukan pengumpulan data, analisis sistem yang sedang dirancang, merancang *flowchart*, merancang *use case*, merancang *class diagram*, merancang *sequence diagram*, merancang *state diagram*, merancang erd, perancangan antarmuka serta skenario pengujian.

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan implementasi sistem yang sudah melewati tahap pengujian dan kuisioner yang sudah dibuat.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini terdapat kesimpulan dari hasil penelitian dan saran agar pengembangan sistem selanjutnya lebih sempurna.

*~Halaman ini sengaja dikosongkan~*