

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini banyak sekali orang yang memelihara hewan terutama kucing. Kucing banyak dipelihara karena tingkah lakunya yang menggemaskan dan juga lucu, namun kucing juga sering terkena penyakit terutama penyakit kulit kucing. Penyakit ini perlu perawatan khusus oleh dokter karena jika tidak ditangani dapat menyebabkan kematian. Kurangnya pelayanan 24 jam fasilitas klinik hewan maupun rumah sakit hewan membuat pemilik kucing tidak dapat memeriksakan kucingnya diluar jam operasi (Rahmawati Fitri, Vita Via Yisti, 2020).

Teknologi informasi sudah sangat jauh berkembang pesat. Kemajuan yang terjadi ini telah mengubah sistem pengolahan informasi manual menjadi sistem pengolahan informasi yang terkomputerisasi. Sistem komputerisasi sebagai penerapan dari teknologi informasi telah digunakan dalam berbagai bidang kegiatan, salah satunya di bidang kesehatan atau pengobatan yang membutuhkan ketelitian dan keakuratan dalam pengelolaan data dan kecepatan operasional untuk mendapatkan informasi yang akurat sehingga dapat diandalkan sebagai sumber informasi. Salah satu sistem hasil dari kemajuan teknologi yang dapat digunakan untuk membantu menyelesaikan masalah tersebut yaitu sistem pakar, dalam hal ini yaitu sistem pakar di bidang kesehatan khususnya untuk diagnosa penyakit pada kucing (Fidyaningsih Suci, Agus Fahrul, 2016).

Seiring berkembangnya teknologi tersebut, manusia dengan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki mengembangkan ilmu yang disebut dengan kecerdasan buatan atau *artificial intelligence*. Salah satu bagian dari *artificial intelligence* adalah *expert system* atau Sistem pakar. Sistem pakar merupakan salah satu teknik kecerdasan buatan yang berusaha mengadopsi pengetahuan manusia ke komputer, agar komputer dapat menyelesaikan masalah seperti yang dilakukan oleh seorang pakar, sistem pakar yang baik dirancang agar dapat menyelesaikan suatu permasalahan tertentu dengan meniru kerja para pakar. Meskipun Sistem Pakar diciptakan dengan menyimpan kepakaran

seorang pakar ke dalam sistem komputer, namun bukan berarti menggantikan peran pakar tetapi lebih memasyarakatkan pengetahuan pakar serta membantu masyarakat umum dalam mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi (Maulana Ferdy, 2024).

Saat kucing sakit, banyak pengasuh kucing yang mencoba mengobatinya sendiri, meskipun pengetahuan pengasuh kucing tersebut minim. Ini bisa mematikan dan sering mengakibatkan kematian kucing (Sihombing, Natsir and Abdurahman, 2023).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah di atas rumusan masalah dengan rincian sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengimplementasikan metode yang digunakan dalam membangun sistem pakar untuk mendiagnosis awal penyakit pada kucing?
2. Bagaimana cara memvalidasi hasil diagnosis awal penyakit pada kucing agar dapat digunakan masyarakat dan pencinta kucing?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas terdapat tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Membangun sebuah sistem pakar yang dapat mendiagnosis awal penyakit pada kucing dengan menggunakan metode certainty factor.
2. Menguji hasil diagnosis awal penyakit pada kucing agar dapat divalidasi sehingga dapat digunakan oleh masyarakat dan pecinta kucing.

1.4. Batasan Masalah

1. Aplikasi ini hanya untuk platform yang mendukung sistem operasi web.
2. Aplikasi hanya mendiagnosa awal penyakit pada kucing.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Dokter Hewan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mendiagnosis penyakit pada kucing.

2. Manfaat Bagi Pemilik Kucing

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pemilik kucing dalam mengetahui penyakit yang diderita kucingnya.

3. Manfaat Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan wawasan dan pengetahuan yang lebih mendalam tentang bagaimana membuat sistem pakar yang dapat mendiagnosis penyakit pada kucing.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memuat ringkasan dari suatu permasalahan yang akan dibahas. Bagian ini terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang konsep serta prinsip kerja utama yang melandasi penyelesaian suatu permasalahan sebagai dasar penyusunan skripsi.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini memberikan penjelasan menyeluruh perihal uraian metode, alat yang dikenakan, serta bagian yang dilakukan dalam melakukan penelitian ini. Tujuan dari bagian ini adalah untuk memberi pembaca pemahaman yang mendalam tentang proses penelitian dan mendapatkan bukti yang cukup untuk mendukung tujuan penelitian ini.

BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL

Dalam bab analisis dan perancangan sistem ini menerangkan perihal rancangan perangkat lunak berdasarkan metode pengembangan sistem dan software yang dipakai. Bagian tersebut juga mencakup pemaparan proses eksplorasi dan analisis terhadap sistem yang dikembangkan

BAB V PENUTUP

Bab ini memberikan ringkasan hasil implementasi, pengujian, dan tanggapan atas ketercapaian tujuan. Ini juga mencakup saran untuk penyelesaian lebih lanjut dari masalah yang dibahas.

