

Media Informasi untuk Perawatan Kucing berbasis Android

Rasyid Hardi Wirasasmita¹, Muhammad Zamroni Uska^{1,*}, Jamaluddin¹, GB Deni Rahman¹

¹ Program Studi Pendidikan Informatika, Universitas Hamzanwadi, Indonesia

* Correspondence: zamroni_uska@hamzanwadi.ac.id

Copyright: © 2023 by the authors

Received: 31 Okrobwe 2023 | Revised: 14 November 2023 | Accepted: 3 Desember 2023 | Published: 20 Desember 2023

Abstrak

Pemanfaatan teknologi informasi sejauh ini tidak hanya dibidang pendidikan saja, akan tetapi juga dapat dimanfaatkan dalam bidang kesehatan, seperti perawatan kucing. Memelihara kucing memiliki kebutuhan dan cara merawat yang berbeda dengan hewan lainnya seperti memberi makan, minum, tempat tinggal, dan kesehatan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media informasi perawatan kucing berbasis android, mengetahui kelayakan serta respon pengguna. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan menggunakan model Rapid Application Development (RAD) yang terdiri dari 3 tahapan yakni: requirements planning, RAD design workshop, dan implementation. Subjek pada penelitian ini berjumlah 19 orang pemilik kucing untuk mengetahui respon pengguna. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil temuan kami menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan berupa media informasi perawatan kucing berbasis android. Hasil uji kelayakan ahli materi sebesar 96,3% (sangat layak). Sementara itu, hasil uji kelayakan ahli media memperoleh 87% (sangat layak). Dengan demikian aplikasi ini layak digunakan sebagai media informasi perawatan kucing berbasis android. Sehingga dengan adanya aplikasi ini dapat membantu beberapa pihak atau pemilik kucing untuk melakukan perawatan kucing mereka tanpa harus ke klinik hewa.

Kata kunci: aplikasi android; kesehatan; media informasi; perawatan kucing

Abstract

The use of information technology so far is not only in the field of education, but can also be utilized in the health sector, such as cat care. Raising a cat has different needs and ways of caring for other animals such as feeding, drinking, shelter, and health. This study aims to produce android-based cat care information media, knowing the feasibility and response of users. This type of research is research and development using the Rapid Application Development (RAD) model which consists of 3 stages, namely: requirements planning, RAD design workshop, and implementation. The subjects in this study amounted to 19 cat owners to find out the user's response. Data collection techniques using questionnaires and data analysis using quantitative descriptive. Our findings show that the application developed is in the form of Android-based cat care information media. The material expert due diligence result is 96.3% (very feasible). Meanwhile, the results of the due diligence of media experts obtained 87% (very feasible). Thus this application is worthy of being used as an android-based cat care information media. So that this application can help some parties or cat owners to take care of their cats without having to go to a veterinary clinic.

Keywords: android app; health; information media; cat care

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ditandai dengan kemajuan dibidang media informasi dan komunikasi pada saat ini membuat setiap orang mau tidak mau harus



mengikuti perkembangan ini. Hal ini memberikan dampak yang positif bagi setiap orang atau elemen masyarakat dalam mendapatkan informasi, begitu pun dalam pemanfaatannya yang sangat diminati oleh setiap orang. Perkembangan teknologi memberikan kecanggihan, kenyamanan, dan kemudahan terhadap data serta informasi yang digunakan oleh pengguna (Fransisca & Putri, 2019; Iqbal et al., 2021; Latifa, 2023; Zulfariansyah, 2023), sehingga banyak sektor yang menerapkan dan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi ini, sektor yang menerapkan pemanfaatan teknologi informasi secara umum di provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB) dan khususnya di kabupaten Lombok Timur diantaranya-Nya sektor pendidikan, kesehatan, industri, kehutanan, perdagangan, perbankan, dan pembangunan. Pemanfaatan teknologi informasi sejauh ini tidak hanya dibidang pendidikan saja, akan tetapi juga dapat dimanfaatkan dalam bidang kesehatan (Ambarwati et al., 2021; Lase, 2019; Trisnawati et al., 2022) salah satunya adalah bidang kesehatan hewan contohnya yaitu perawatan kucing. Memelihara hewan seperti kucing memiliki kebutuhan dan cara merawat yang berbeda dengan hewan lainnya (Marbun et al., 2022; Ramadhan et al., 2021; Tribudiman et al., 2021). Pengertian memelihara di sini bukan hanya memberi makan, minum dan tempat tinggal saja melainkan kesehatannya pun harus diperhatikan dengan baik (Marbun et al., 2022; Qodri, 2023; Ramadhan et al., 2021; Samsugi et al., 2021; Tribudiman et al., 2021; Wilantikasari et al., 2019).

Minat masyarakat di Lombok Timur untuk memelihara kucing semakin meningkat dilihat dari grup *Facebook* komunitas pecinta kucing di Kabupaten Lombok Timur khususnya semakin hari anggotanya semakin bertambah, yang saat ini berjumlah 5.724 anggota. Aktivitas di grup *Facebook* membagikan informasi mengenai perawatan kucing, oper adopsi, jual beli pakan dan perlengkapan memelihara kucing. Namun tidak semua dari anggota grup Facebook tersebut mengetahui tentang perawatan kucing dengan baik, sangat disayangkan kurangnya pengetahuan tentang cara-cara merawat kucing akan mengakibatkan terancamnya kesejahteraan kucing.

Hasil observasi secara langsung terkait media yang digunakan pemilik kucing untuk mencari informasi mengenai perawatan kucing di beberapa klinik, *petshop*, dan pemilik kucing wilayah Lombok Timur masih menggunakan media sosial *Facebook* untuk mencari dan bertanya terkait dengan informasi perawatan kucing. Selain itu dari segi ekonomi tidak semua dari pemilik kucing dapat berkonsultasi dengan dokter hewan secara langsung karna membutuhkan biaya yang tidak sedikit, sehingga dibutuhkan media informasi yang nantinya akan mempermudah pemilik kucing untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dan berkonsultasi dengan dokter hewan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dokter hewan drh.Ricky Eka Sucita dan drh.Bagus Riziki, penting mengetahui perawatan yang baik untuk kucing peliharaanya agar meminimalisir resiko yang akan terjadi. Media yang biasa digunakan pemilik kucing untuk berkonsultasi adalah melalui media sosial *Facebook* dan *whatsapp*. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara secara langsung bersama salah satu pemelihara kucing bahwa mencari informasi di grup *Facebook* tentang perawatan kucing masih terkendala dengan kurangnya informasi yang jelas tentang perawatan kucing, dan terkait dari segi ekonomi memang dokter hewan dapat menjadi solusi, namun untuk melakukan konsultasi dan perawatan diperlukan biaya yang tidak sedikit.

Mengatasi hal tersebut, perlu adanya inovasi (Ismatullah & Fathoni, 2018) dan pemanfaatan teknologi (Amna et al., 2018) mengenai media edukasi (Hakky et al., 2018; Uska et al., 2021, 2022; Wirasasmita et al., 2022) perawatan kucing, seperti aplikasi berbasis android. Media informasi adalah sarana untuk menghimpun dan merangkai kembali data secara visual, dengan maksud agar informasi yang disampaikan tetap konsisten dalam makna (Darnis & Azdy, 2019), sehingga meningkatkan pemahaman atau nilai informasi bagi penerima (Istiono & Sampurna, 2021). Oleh karena itu, dengan memanfaatkan smartphone sebagai media

informasi, dapat membantu pihak terkait dalam memperoleh informasi mengenai perawatan kucing seperti tentang pemberian makan, minum, menjaga kesehatan, dan solusi yang diberikan apabila kucing mengalami penyakit tertentu.

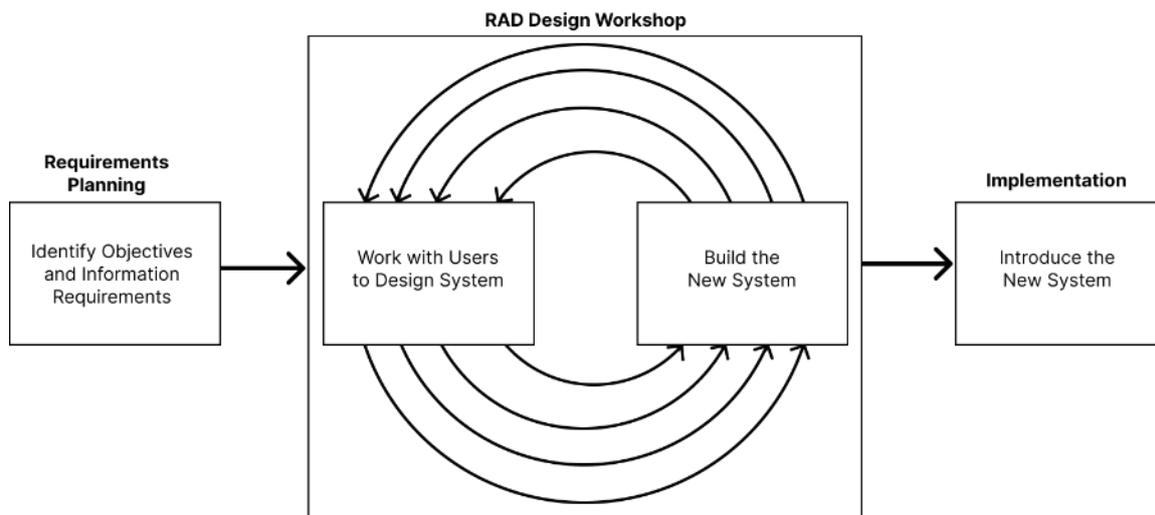
Hasil temuan pada penelitian sebelumnya telah membuat aplikasi pakar untuk diagnosa penyakit kucing berbasis android (Nurmalasari & Laksito, 2019). Dimana temuan mereka menunjukkan bahwa dapat digunakan sebagai aplikasi untuk melihat diagnosa dari penyakit kucing tersebut. Selanjutnya hasil temuan lain yang mengungkapkan bahwa dengan adanya aplikasi seperti telegram dapat mengontrol aktivitas kucing berbasis smart cat home (Putri, 2019). Selain itu, dengan adanya aplikasi tersebut dapat memudahkan pengguna untuk melihat kondisi dari kucing mereka (Vadreas et al., 2020).

Berdasarkan hasil temuan sebelumnya masih terbatas pada beberapa informasi yang tersebut mengenai perawatan kucing seperti pemberian, makan, dan minum, video tutorial perawatan kucing, dan cara mengatasi gejala yang dialami kucing. Sementara itu pada aplikasi yang kami kembangkan, sudah ada informasi detail mengenai perawatan kucing, seperti pemberian makan, minum, kesehatan kucing, tutorial dari perawatan kucing, dan pencegahan agar kucing terhindar dari penyakit.

Tujuan penelitian ini adalah membuat media informasi perawatan kucing berbasis android, mengetahui kelayakan serta respon pengguna. Dengan adanya media ini sangat membantu pengguna untuk mengetahui informasi perawatan kucing, diagnosa penyakit kucing dan memudahkan pengguna untuk berkomunikasi secara langsung melalui media yang sudah dikembangkan. Dengan adanya media ini diharapkan dapat membantu dan memberikan wawasan mengenai perawatan kucing menggunakan smartphone berbasis android.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and Development (R&D)* dengan model *Rapid Application Development (RAD)* yaitu *Requirements Planning* (Perencanaan Syarat-Syarat) *RAD Design Workshop* (Workshop Desain RAD), dan *Implementation* (Implementasi) yang nampak pada gambar 1.



Gambar 1. Model pengembangan RAD

Pada tahapan *planning* kami menganalisis kebutuhan mengenai aplikasi yang kami buat seperti kebutuhan untuk informasi yang akan ditampilkan atau menjadi konten pada aplikasi bersumber dari buku, jurnal dan artikel yang relevan, data penyakit kucing seperti *Scabies*, *Ringworm*, *Feline Calicivirus*, *Feline Lower Urinary Tract Disease*, *Mastitis*, *Distemper*, dan *Virus Panleukopina*.

Selanjutnya pada tahapan desain kami melakukan desain interface, use case diagram, dan activity diagram. Selanjutnya setelah dilakukan desain dilakukan dengan pembuatan produk menggunakan software android studio, dan selanjutnya dilakukan pengujian produk atau validasi oleh ahli media dan ahli materi

Pada tahap selanjutnya adalah implementasi, dimana tahapan ini diujicobakan kepada pengguna untuk melihat respon terhadap media informasi perawatan kucing berbasis android dengan memberikan angket sebagai instrumen pengumpulan data. Dan selanjutnya penelitian ini menggunakan Teknik analisis data secara kuantitatif untuk melihat kelayakan produk dan respon pengguna terhadap aplikasi atau media yang telah kami kembangkan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

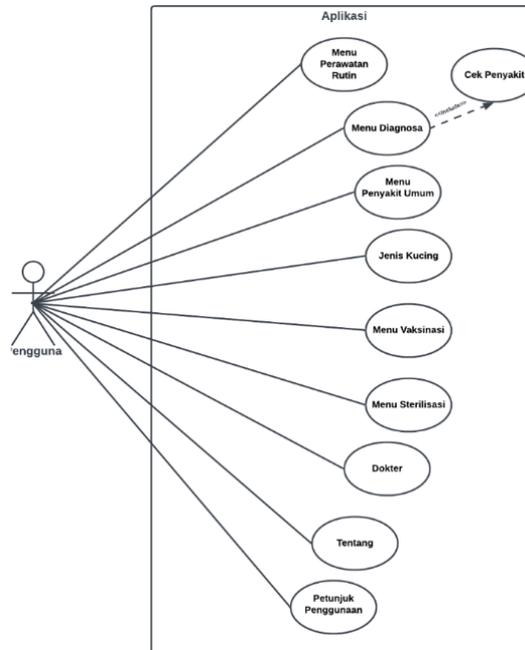
Hasil analisis kebutuhan yang kami peroleh berdasarkan wawancara langsung dengan dokter kucing terkait. Terdapat beberapa penyakit yang sering dialami oleh kucing beserta gejalanya seperti penyakit *Ringworm*, *Feline Calicivirus*, *Feline Lower Urinary Tract Disease*, *Mastitis*, *Distemper*, dan *Virus Panleukopina* yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Data diagnosa

No	Penyakit	Gejala	No	Penyakit	Gejala
1	<i>Scabies</i>	1. Sering Menggaruk dan Menggigit 2. Bulu Rontok 3. Kulit Iritasi dan Kemerahan 4. Kulit Berkerak	5	<i>Mastitis</i>	1. Kelenjar susu membengkak 2. Kelenjar susu radang 3. Kelenjar susu berubah warna 4. Demam 5. Nafsu Makan Menurun
2	<i>Ringworm</i>	1. Kulit Kurap 2. Ketombe 3. Kebotakan 4. Kulit Infeksi dan Menebal 5. Kuku Rusak/Sakit	6	<i>Distemper</i>	1. Muntah 2. Diare disertai darah 3. Berat badan menurun 4. Flu dan Demam 5. Stresa tau depresi 6. Lemah
3	<i>Feline Calicivirus</i>	1. Hidung Berair 2. Radang Gusi 3. Sariawan	7	<i>Virus Panleukopina</i>	1. Muntah berwarna Kuning 2. Diare Nafsu makan menurun
4	<i>Feline Lower Urinary Tract Disease</i>	1. Nafsu makan menurun 2. Tingkah laku berbeda 3. Berat badan menurun 4. Muntah 5. Cemas			

Selanjutnya hasil desain aplikasi kami seperti *use case* yang berperan untuk memberikan gambaran mengenai actor yang berperan dalam menggunakan aplikasi ini seperti pada gambar 1.

Hasil aplikasi yang telah kami kembangkan terdiri dari beberapa menu. Pada menu utama ini terdapat image slider dibagian atas dan menu-menu utama pada aplikasi seperti diagnosa, penyakit umum, perawatan rutin, jenis kucing, vaksinasi dan sterilisasi. Dilengkapi juga dengan Bar button navigasi, pada bar button terdapat di antaranya tombol doctor, home, dan about. Terdapat juga video youtube dibagian bawah tombol menu utama yang dapat dilihat pada gambar 2



Gambar 1. Use case diagram pengguna

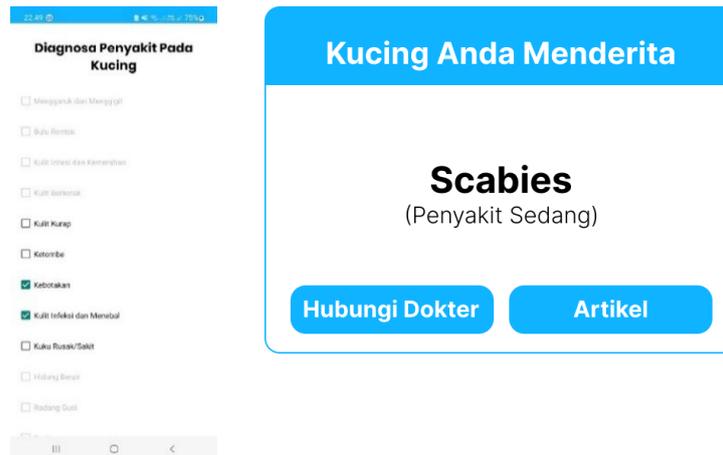


Gambar 2. Tampilan menu utama

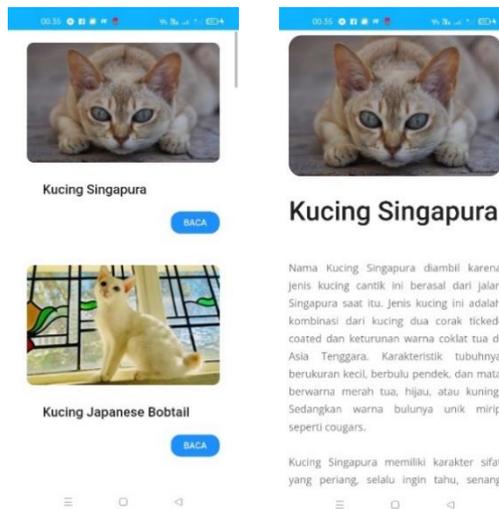
Pada diagnosa menampilkan beberapa option atau pilihan gejala yang diderita oleh kucing. Melakukan diagnosa sesuai dengan role yang sudah ditetapkan diawal yang ditampilkan pada gambar 3.

Tampilan menu jenis kucing pada gambar 4 memberikan informasi mengenai pilihan informasi jenis-jenis kucing yang ingin dibaca oleh pengguna, halaman ini memerlukan koneksi internet untuk mengakses informasi. Sementara itu pada gambar 5 adalah tampilan menu penyakit umum pada pada kucing. Dimana pada menu tersebut menampilkan option atau

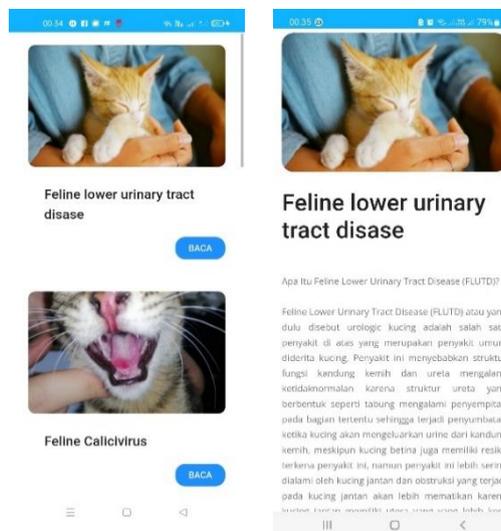
pilihan informasi penyakit umum yang ingin dibaca oleh pengguna, halaman ini memerlukan koneksi internet untuk mengakses informasi



Gambar 3. Tampilan menu diagnosa



Gambar 4. Tampilan menu jenis kucing



Gambar 5. Tampilan menu penyakit umum

Selain itu, pada aplikasi kami juga terdapat menu doctor. Dimana menu ini menampilkan informasi konsultasi dengan dokter hewan spesialis kucing seperti nomer kontak dan alamat praktik dokter. Terdapat button logo *whatsapp* dan *maps* yang jika diklik langsung membuka aplikasi *whatsapp* atau *google maps* yang nampak pada gambar 6.

Selanjutnya hasil pengujian aplikasi yang telah kami buat melalui validasi oleh ahli materi yang terdiri dari aspek kelayakan isi, dan penyajian diperoleh persentase sebesar 96,3% dengan kategori sangat layak yang dapat dilihat pada tabel 2. Sementara itu hasil validasi oleh ahli media yang terdiri dari aspek kemudahan dan tampilan diperoleh hasil persentase sebesar 87% dengan kategori sangat layak yang nampak pada tabel 3.



Gambar 6. Tampilan menu *doctor*

Tabel 2. Hasil kelayakan ahli materi

No.	Aspek	Presentase
1.	Kelayakan Isi	95%
2.	Penyajian	98%
Jumlah Persentase		193%
Jumlah Aspek		2
Rata-Rata Persentase		96,3%

Tabel 3. Hasil kelayakan ahli media

No.	Aspek	Presentase
1.	Kemudahan	90%
2.	Tampilan	83,6%
Jumlah Persentase		174%
Jumlah Aspek		2
Rata-Rata Persentase		87%

Untuk mengetahui respon pengguna kami berikan angket kepada pengguna yang terdiri dari empat aspek yaitu kegunaan/kebermanfaatan, mudah dalam menggunakan, mudah dipelajari, dan kepuasan. Hasil rerata persentase yang kami peroleh berdasarkan hasil pada tabel 4 adalah sebesar 90,1% dengan kateori sangat tinggi.

Pembahasan

Hasil temuan kami adalah menghasilkan media informasi perawatan kucing berbasis *android* yang lengkap dan mudah untuk difahami. Aplikasi media informasi mozamoli untuk

perawatan kucing yang dikembangkan dilengkapi dengan fitur diagnosa penyakit kucing yang memudahkan para pemilik kucing mengetahui penyakit yang diderita kucing secara mandiri, terdapat 27 gejala dari 7 penyakit yaitu *Scabies*, *Ringworm*, *Feline Calicivirus*, *Feline Lower Urinary tract disease*, *Mastitis*, *Distemper* dan *Virus Panleukopina*, yang diimplementasikan dalam 9 aturan atau rule pakar sesuai dengan gejala ditemukan. Terdapat juga fitur lainnya seperti penyakit umum, perawatan rutin, jenis kucing, vaksinasi, sterilisasi, konsultasi dengan dokter hewan.

Tabel 4. Data respon pengguna

Responden	Aspek				Total
	Kegunaan	Mudah dalam penggunaan	Mudah dipelajari	Kepuasan	
19 Respon Pengguna					
Jumlah	519	751	254	445	1969
Persen	91,1%	87,8%	89,1%	93,7%	361,7%
Rerata Persentase			90,1%		

Kelayakan media informasi untuk perawatan kucing berbasis *android* oleh ahli media dan ahli materi kemudian di ujicobakan dan diperkenalkan kepada pengguna atau pemilik kucing yang berjumlah 19 orang terhadap media informasi untuk perawatan kucing. Validasi produk adalah tahapan penilaian media informasi untuk perawatan kucing berbasis *android* oleh ahli media dan ahli materi. Ahli tersebut terdiri dari ahli media yang expert pada bidangnya dan ahli materi yaitu dokter hewan spesialis kucing. Media informasi Mozamoli yang dikembangkan memiliki fitur diantaranya diagnosa, penyakit umum, perawatan rutin, jenis kucing, vaksinasi, sterilisasi, dan konsultasi dengan dokter. Media informasi Mozamoli untuk perawatan kucing ini dapat digunakan pemilik untuk memudahkan dalam mendapatkan informasi seputar kucing peliharaan.

Berdasarkan penilaian kelayakan media informasi untuk perawatan kucing berbasis *android* oleh ahli media dan ahli materi dengan penilaian menggunakan angket. Dimana pada angket ahli media terdapat 2 aspek yaitu aspek kemudahan dan aspek tampilan. Pada kedua aspek tersebut didapat nilai persentase kelayakan dari total rata-rata sebesar 87% dengan kategori sangat layak untuk digunakan berdasarkan aspek kemudahan didapat persentase kelayakan 90% dengan kategori sangat layak karna media informasi sangat mudah untuk dioperasikan oleh pengguna. Berdasarkan aspek tampilan didapat persentase kelayakan 83,6% dengan kategori sangat layak karna kesesuaian ukuran text, gambar, kejelasan warna, tulisan, tata letak, sudah baik dan benar sehingga media ini sudah sangat layak untuk digunakan oleh pengguna.

Kelayakan media oleh ahli materi terdapat dua spek yaitu aspek kelayakan isi dan penyajian. Pada kedua aspek tersebut didapat persentase 96,3% dengan kategori sangat layak untuk digunakan. Berdasarkan penilaian aspek kelayakan isi diperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak karna sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna, keterbacaan text, kejelasan informasi, dan penggunaan bahasa yang tepat. Sedangkan penilaian aspek penyajian materi 98% dengan kategori sangat layak karna kejelasan tujuan, penyajian, kelengkapan informasi sudah bagus dan tepat sehingga dari aspek materi media ini sudah sangat layak untuk mencari informasi perawatan kucing.

Media informasi ini dilengkapi fitur diagnosa hingga konsultasi dengan dokter hewan spesialis kucing ini mendapatkan persentase respon pengguna dari aspek *usability* yaitu 90,1% dengan kategori sangat tinggi dalam kegunaan, mudah dalam penggunaan, mudah dipelajari,

dan kepuasan pengguna, berdasarkan hal tersebut aplikasi ini sangat membantu pengguna dalam mendapatkan informasi perawatan kucing.

Pada temuan sebelumnya hanya sebatas tutorial, tips (Nurmalasari & Laksito, 2019; Putri, 2019) dan perawatan (Prayitno et al., 2023), serta *interface* masih dikatakan kurang *user friendly*. Sementara pada aplikasi yang sudah kami kembangkan sudah lengkap yang memiliki beberapa fitur seperti penyakit umum, perawatan rutin, jenis kucing, vaksinasi, sterilisasi, konsultasi dengan dokter hewan.

SIMPULAN

Media informasi untuk perawatan kucing yang dikembangkan bertujuan untuk memudahkan para pemilik kucing dalam merawat kucing peliharaannya. Aplikasi ini memiliki fitur diagnosa yang terdiri dari 27 gejala dari 7 penyakit yang diimplementasikan dalam 9 aturan atau rule pakar sesuai dengan gejala yang ditemukan. Fitur lainnya juga yaitu penyakit umum, perawatan rutin, jenis kucing, vaksinasi dan sterilisasi. Aplikasi ini juga layak untuk digunakan berdasarkan penilaian ahli materi memperoleh persentase 96,3% dan ahli media memperoleh persentase 87% dengan kategori "sangat layak". Sementara itu dari respon pengguna memperoleh persentase 90,1% dengan kategori "sangat tinggi". Sehingga dengan aplikasi ini dapat membantu pengguna memperoleh informasi mengenai perawatan kucing dengan rutin.

REFERENSI

- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2021). Studi literatur: Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184.
- Amna, M., Wirasasmita, R. H., & Fathoni, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Kuliah Sistem Operasi di Universitas Hamzanwadi. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v2i1.816>
- Darnis, F., & Azdy, R. A. (2019). Pemanfaatan Media Informasi Website Promosi (e-Commerce) sebagai Upaya Peningkatan Pendapatan UMKM Desa Pedado. *SINDIMAS*, 1(1), 275–278.
- Fransisca, S., & Putri, R. N. (2019). Pemanfaatan Teknologi RFID Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi (JMApTeKsi)*, 1(1), 72–75.
- Hakky, M. K., Wirasasmita, R. H., & Uska, M. Z. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk siswa kelas x pada mata pelajaran sistem operasi. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(1), 24–33. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v2i1.868>
- Iqbal, J., Heriyani, H., & Urrahmah, I. (2021). Pengaruh Kemudahan dan Ketersediaan Fitur terhadap Penggunaan Mobile Banking. *Global Financial Accounting Journal*, 5(2), 25–36. <https://doi.org/10.37253/gfa.v5i2.6001>
- Ismatullah, K., & Fathoni, A. (2018). Pengembangan software fisika berbasis android sebagai media belajar pada materi asas black. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(2), 114–119. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v2i2.1092>
- Istiono, W., & Sampurna, J. (2021). Notification information system android-based for spreading school information. *TELKOMNIKA (Telecommunication Computing Electronics and Control)*, 19(3), 747–753. <https://doi.org/10.12928/telkomnika.v19i3.18326>
- Lase, D. (2019). Pendidikan di era revolusi industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, 12(2), 28–43.
- Latifa, N. (2023). Memaksimalkan perkembangan teknologi informasi dalam mendukung

- perpustakaan umum pada era digital. *Maliki Interdisciplinary Journal*, 1(2), 79–85.
- Marbun, R. R., Al Mufied, F., & Fauzi, R. (2022). Perancangan User Interface/User Experience (UI/UX) Website Helpmeong Untuk Shelter Menggunakan Metode Goal-Directed Design. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(4), 1096–1109. <https://doi.org/10.29100/jipi.v7i4.3190>
- Nurmalasari, M. D., & Laksito, A. D. (2019). Aplikasi Sistem Pakar Diagnosa Awal Penyakit Kucing Berbasis Android Dengan Metode Forward Chaining. *INFOS Journal-Information System Journal*, 1(2), 17–22.
- Prayitno, M. H., Arifin, R. A., & Setiawati, S. (2023). Aplikasi Pemantau Kesehatan Kucing Berbasis Android Menggunakan Metode Fuzzy Tsukamoto. *Jurnal Satya Informatika*, 8(2), 53–65. <https://doi.org/10.59134/jsk.v8i2.536>
- Putri, A. S. A. (2019). Smart cat home dengan sistem kontrol yang menggunakan aplikasi telegram. *Journal of Telecommunication Network (Jurnal Jaringan Telekomunikasi)*, 8(1), 48–55. <https://doi.org/10.33795/jartel.v8i1.165>
- Qodri, M. (2023). *Sistem Kendali Alat Pemberi Pakan Kucing Otomatis Menggunakan Modul Nodemcu*. Politeknik Negeri Jember.
- Ramadhan, F. Z., Aditya, G., Nainggolan, P. D. Y., & Adhinata, F. D. (2021). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit pada Hewan Kucing Berbasis Web. *Jurnal Komtika (Komputasi Dan Informatika)*, 5(2), 122–131. <https://doi.org/10.31603/komtika.v5i2.5301>
- Samsugi, S., Neneng, N., & Suprpto, G. N. F. (2021). Otomatisasi Pakan Kucing Berbasis Mikrokontroler Intel Galileo Dengan Interface Android. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 143–152.
- Tribudiman, A., Rahmadi, R., & Fadhila, M. (2021). Peran Pet Attachment Terhadap Kebahagiaan Pemilik Hewan Peliharaan Di Kota Banjarmasin. *Jurnal Al-Husna*, 1(1), 60–77. <https://doi.org/10.18592/jah.v1i1.3509>
- Trisnawati, Z., Syahril, S., & Ansori, A. (2022). Pemanfaatan Teknologi Informasi sebagai Sumber Belajar Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mapel Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Pasir Sakti. *UNISAN JURNAL*, 1(4), 18–27.
- Uska, M. Z., Wirasasmita, R. H., Arianti, B. D. D., Kholisho, Y. N., Djamaluddin, M., & Jamaluddin, J. (2021). Android-Based Waste Education App: An Information Media on Zero-Waste Programs. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 6(1), 16–25. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v6i1.41104>
- Uska, M. Z., Wirasasmita, R. H., Pathoni, B., Usuluddin, U., Kholisho, Y. N., & Abdullah, A. (2022). Aplikasi Belajar Asik Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 198–207. <https://doi.org/10.32832/educate.v7i2.7345>
- Vadreas, A. K., Nirad, D. W. S., & Wenti, H. (2020). Web based Expert System dalam Penanganan Kesehatan dan Penyakit Kucing di Kota Padang. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 9(1), 20–29. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v9i1.677>
- Wilantikasari, Y., Cholisoddin, I., & Santoso, E. (2019). Klasifikasi Penyakit Kulit Kucing menggunakan Metode Support Vector Machine. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(5), 4500–4507.
- Wirasasmita, R. H., Uska, M. Z., Usuluddin, U., & Muslihun, M. (2022). Aplikasi Al-Barzanji Nahdlatul Wathan (NW) berbasis Android. *Infotek: Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 5(1), 138–148. <https://doi.org/10.29408/jit.v5i1.4668>
- Zulfariansyah, M. (2023). Studi Analisis Pengalaman Pengguna dalam Menggunakan Teknologi Voice Assistant pada Perangkat Smart Home. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 5578–5586.