

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Ada banyak hobi yang diminati masyarakat saat ini, salah satunya memelihara kucing. Namun, seringkali orang melupakan beberapa aktivitas yang harus dilakukan saat memelihara kucing karena kesibukan. Salah satu kendala dalam memelihara kucing adalah memberi makan mereka. Seringkali pemilik kucing lupa dengan jadwal memberi makan kucing, yang dapat menyebabkan penyakit hingga kematian pada kucing. Tidak sedikit jenis kucing yang harus diperlakukan berbeda dengan kucing lainnya. Dari segi jadwal pemberian makan, jumlah makanan, bahkan jenis makanan yang akan diberikan.

Memiliki kesibukan tinggi merupakan masalah yang sering dihadapi bagi para penggemar kucing. Banyak diantara mereka yang bepergian keluar kota dan terpaksa harus meninggalkan kucing peliharaannya. Secara umum, apabila kita meninggalkan kucing selama 2-3 hari tidak ada makanan mengakibatkan kucing sakit bahkan agresif. Tidak banyak pilihan yang dapat dilakukan jika hal tersebut terjadi. (Zulkarnain dkk., 2019)

Tingginya mobilitas manusia di era saat ini menyebabkan hewan peliharaan tidak mendapatkan pakan secara teratur serta kurangnya perhatian yang dapat membuat hewan menjadi ganas yang membuat sebagian orang ragu untuk memutuskan memelihara kucing.

Oleh karena itu, dibutuhkan alat yang dapat digunakan untuk membantu pemberian serta pengontrolan pakan pada hewan peliharaan. Pada masalah tersebut penulis mengangkat judul “Alat Pemberi Pakan Kucing Otomatis Berbasis *Internet of Things*”. Dari judul tersebut penulis berharap akan terciptanya alat untuk mencoba merancang sebuah alat pemberi pakan secara teratur dengan sistem otomatis yang terkoneksi langsung melalui aplikasi. Dengan adanya alat pakan kucing otomatis ini diharapkan dapat membantu para pecinta hewan maupun petshop. Perancangan alat pemberi pakan kucing akan menggunakan sistem *Internet of Things*.

## 1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas penulis bisa merumuskan permasalahan yang ada yaitu :

1. Bagaimana membuat alat pemberi pakan kucing otomatis berbasis *internet of things* ?
2. Bagaimana mensimulasikan alat pemberi pakan kucing otomatis berbasis *internet of things* ?
3. Bagaimana menampilkan hasil secara *realtime* ?

## 1.3. Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini penulis membatasi masalah atau ruang lingkup sebagai berikut :

1. Pada perancangan ini alat hanya berfokus pada pemberian pakan semua jenis kucing peliharaan
2. Perangkat yang digunakan *Arduino Uno, Motor Servo, ESP-32cam*
3. Aplikasi hanya dibuat untuk sistem operasi *android 4.0* atau yang lebih baru.

## 1.4. Tujuan

Tujuan utama dibangunnya alat ini untuk pemberian pakan kucing peliharaan adalah :

1. Membantu serta memberikan kemudahan orang dalam memantau dan memberikan pakan hewan peliharaan
2. Menciptakan alat sistem kendali otomatis pakan pada hewan peliharaan
3. Memudahkan pemantauan secara *realtime*

## 1.5. Sistematika penulisan

Sistematika penulisan laporan akhir ini disusun terdiri dari lima bab yang masing-masing membahas bebrapa hal seperti uraian berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab membahas tentang teori yang berhubungan dengan komponen penyusunan skripsi meliputi aplikasi dan koding yang digunakan.

## **BAB III PERENCANAAN DAN PEMBUATAN ALAT**

Bab ini membahas mengenai perancangan, pembuatan aplikasi dan cara kerja aplikasi yang telah dibuat.

## **BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS**

Bab ini membahas tentang pengujian, analisis aplikasi dan cara kerja yang telah dibuat secara keseluruhan.

## **BAB V PENUTUP**

Berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.

