

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN

Dosen Pengajar : Findi Ayu Sariasih, S.T., M.M.S.I



MOCKUP APLIKASI ADOPSI HEWAN PELIHARAAN (PET PAWS)

Nama Kelompok :

- 1. Andika Riady (19200515)**
- 2. Mega Oktafiyanti (19200317)**
- 3. Millatina Rosyada (19200618)**
- 4. Ratu Faradiba Al Isra Syam (19200353)**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA BEKASI

2021

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat limpahan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga kami dapat menyusun Laporan Makalah ini dengan baik dan benar, serta tepat pada waktunya. Kami juga mengucapkan banyak terimakasih kepada dosen pengampu kami, Ibu Findi Ayu Sariasih, S.T.,M.M.S.I. yang telah membimbing kami dalam mengerjakan laporan makalah ini.

Makalah kami berisi tentang “***APLIKASI ADOPSI HEWAN PELIHARAAN (PET PAWS)*** “. Adapun maksud dan tujuan dibuatnya makalah ini adalah untuk memenuhi salah satu tugas mata kuliah Sistem Informasi Manajemen.

Kami menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang mendasar pada makalah ini. Oleh karena itu kami mengharapkan saran serta kritik yang dapat membantu kami untuk penyempurnaan makalah ini selanjutnya.

Bekasi, 06 Oktober 2021

Kelompok 2

DAFTAR ISI

COVER.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Solusi Pengembangan	2
1.3 Manfaat Program	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 Teori Hewan Peliharaan	3
2.2 Teori Adopsi	3
2.3 Interaksi Manusia dan Hewan	4
2.4 Inovasi Adopsi Hewan	4
2.5 Attachment	4
2.6 Human Substitute	4
2.7 Perilaku Pencari Informasi dan Preferensi Pilihan Retail	5
2.8 Penelitian Terdahulu	5
BAB III TAHAP PELAKSANAAN	7
3.1 Aplikasi Pet Paws	7
3.2 Desain Interface Aplikasi Pet Paws dalam Bentuk Mockup	7
3.3 Interface dan Fitur Aplikasi	9
DAFTAR PUSTAKA	19

BAB I

PEDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Memelihara hewan peliharaan merupakan salah satu hobi yang sudah banyak digemari oleh masyarakat saat ini. Hewan peliharaan atau *pet* juga termasuk bagian dari alam dan hidup bersama dengan manusia. Alasan paling umum seseorang Adopter memelihara hewan peliharaan adalah sebagai teman, *refreshing* dan bisa juga untuk bersosialisasi.

Bagi masyarakat, Hewan peliharaan secara umum memiliki peran sebagai sahabat, penghilang penat, memberi kenyamanan, keamanan, dapat melatih sifat emosional dalam membangun interaksi dengan makhluk hidup lain ataupun sesama manusia, melatih tanggung jawab kita sebagai Adopter, dan bisa juga menjadi penyelamat dalam kondisi darurat.

Kedekatan yang kuat antara hewan peliharaan dan pemilik hewan dapat menimbulkan ikatan sifat emosional dan kasih sayang. Hal tersebut menjadi salah satu alasan betapa sulitnya bagi Adopter maupun pemilik hewan untuk melepas hewan peliharaannya. Berbeda sekali dengan hewan yang dimanfaatkan untuk budidaya, dimana hewan tersebut dirawat agar kondisi hewan tetap terjaga, dan dalam kondisi tertentu hewan tersebut dijual ataupun diambil manfaat dari anggota tubuhnya. Selain hewan yang dibudidaya, hewan yang memiliki keunikan atau *ras* tertentu juga berbeda dengan hewan peliharaan karena memiliki nilai yang berbeda secara finansial maupun kesenangan untuk pemilik. Sedangkan hewan peliharaan dirawat dan dipelihara berdasarkan kepedulian, kasih sayang dan ikatan agar hewan peliharaan dapat hidup dan terus berinteraksi dengan Adopternya.

Hewan peliharaan biasanya didapatkan dari sesama pemilik hewan, *petshop*, penyedia layanan adopsi maupun hewan terlantar yang diselamatkan untuk dirawat dan dipelihara. Contohnya disaat pemilik hewan tidak sanggup merawat dalam kata lain jumlah hewan peliharaannya membludak maka hewan peliharaan tersebut terkadang diberikan kepada kenalan ataupun dilepas liarkan begitu saja seperti kucing dan anjing, yang mana jika diterlantarkan dapat mengganggu masyarakat dan menurunkan kualitas hidup hewan tersebut.

Informasi mengenai adopsi biasanya didapatkan melalui pembicaraan mulut ke mulut, datang ke *petshop*, ataupun mencari diinternet dengan bergabung ke komunitas yang mau

melepas hewan peliharaannya. Permasalahan timbul saat banyaknya informasi adopsi yang ditampilkan di internet seperti penyebaran info melalui grup *facebook* atau media sosial lain. Namun tidak sedikit dari mereka yang tidak memberikan informasi secara detail. Hal tersebut membingungkan calon pengadopsi dalam proses pencarian hewan peliharaan.

Karena alasan diatas, penulis memutuskan untuk membuat aplikasi yang sangat memungkinkan pengguna untuk dapat saling berbagi informasi mengenai adopsi hewan, dan yang pasti pengguna mendapatkan informasi yang lebih spesifik, aman dan amanah.

Oleh karena itu kami (sebagai penulis), tertarik untuk mempelajari lebih lanjut permasalahan agar dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada dengan bentuk aplikasi berbasis *mobile android* yang bernama “**Pet Paws**”.

1.2 Solusi Pengembangan

Dalam aplikasi ini, kami menyediakan beberapa solusi pengembangan sebagai berikut :

1. Membuat tampilan aplikasi dengan desain yang unik, simple, dan modern.
 2. Memperbanyak fitur yang menarik dalam aplikasinya.
 3. Membuat tampilan yang lebih kompleks sesuai dengan kritik dan saran pengguna.
 4. Memperbaiki sistem aplikasinya agar lebih mudah dioperasikan oleh pengguna.
- Contohnya memudahkan pengguna untuk mengadopsi cepat dari ponsel tanpa datang ke tempat.

1.3 Manfaat Program

1. Membantu calon pengadopsi hewan peliharaan untuk mendapatkan informasi mengenai hewan yang tersedia dan dapat diadopsi.
2. Mempermudah proses adopsi hewan.
3. Memberikan kemudahan bagi masyarakat awam yang ingin menawarkan hewan untuk diadopsi kepada calon pengadopsi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Hewan Peliharaan

Hewan peliharaan adalah hewan yang dipelihara oleh manusia yang harus dirawat dan dipenuhi kebutuhan hidupnya serta memiliki tempat yang layak. Hewan peliharaan dapat dianggap sebagai teman bagi manusia. Hewan peliharaan pada umumnya adalah hewan yang memiliki karakter setia pada pemiliknya, memiliki penampilan yang menarik, memiliki suara yang indah, betingkah lucu atau menggemaskan, unik dan dapat menghibur pemiliknya. Hewan peliharaan yang populer dipelihara manusia diantaranya : anjing, kucing, burung, ikan, ular, kelinci, dan hewan yang dapat dipelihara lainnya.

Untuk mempermudah pengartian maka dapat disimpulkan bahwa hewan peliharaan merupakan hewan yang kehidupannya bergantung pada manusia untuk dirawat dan dipelihara untuk kesenangan, Menurut *Chen (seperti yang dikutip Nugrahaeni, 2016)*.

Peningkatan kepemilikan hewan peliharaan tersebut akan meningkatkan kebutuhan konsumsi pemilik. Bagi para peneliti, fokus pada produk fisik seperti makanan, mainan, ataupun kandang untuk hewan peliharaan, akan lebih mudah dalam mempelajari perilaku konsumsi pemilik hewan peliharaan. Sedangkan jasa terkait hewan peliharaan dianggap lebih rumit dan sangat krusial, khususnya dalam memahami hubungan antara pemilik dengan hewan peliharaannya (*Chen et al., 2012*). Akan tetapi, pertumbuhan industri jasa ini meningkat dengan cepat, membuat peneliti harus lebih memperhitungkan dimensi dari hubungan pemilik dengan hewan peliharaannya terhadap perilaku konsumsi terkait dalam bidang jasa untuk hewan peliharaannya.

2.2 Teori Adopsi

Adopsi adalah proses dimana seseorang mengasuh/membesarkan orang lain yang bukan keluarga kandungnya. Kasus ini biasa terjadi terhadap anak dari orang tua kandungnya yang secara sah dalam hukum mengalihkan semua hak dan tanggung jawabnya. Dapat diartikan bahwa proses adopsi hewan peliharaan adalah proses pengambilan tanggung jawab atas hewan peliharaan yang telah ditinggalkan atau dilepaskan oleh pemilik sebelumnya.

2.3 Interaksi Manusia dan Hewan

Ilmu-ilmu sosial cenderung menampilkan diri sebagai ilmu diskontinuitas penyeling manusia dan hewan (*Barbara Noske 1990: 66*). Dimensi kedua, interaksi mengacu pada hubungan kemitraan dua arah di mana kedua belah pihak menyesuaikan perilaku mereka sesuai dengan mitra mereka (*Turner, 2000 dalam Chen et al., 2012*). Dalam studi yang dilakukan oleh (*Belk, 1996*), pemilik dengan hewan peliharaannya telah terbukti akan menyesuaikan perilaku dan gaya hidup mereka ketika berinteraksi satu sama lain. Berdasarkan contoh tersebut, interaksi dapat dianggap sebagai dimensi yang signifikan untuk menguji hubungan antara pemilik dengan hewan peliharaannya.

2.4 Inovasi Adopsi Hewan

Inovasi Adopsi merupakan sebuah proses pengubahan sosial dengan adanya penemuan baru yang dikomunikasikan kepada pihak lain, kemudian diadopsi oleh masyarakat atau sistem sosial. Proses adopsi merupakan proses yang terjadi sejak pertama kali seseorang mendengar hal yang baru sampai orang tersebut mengadopsi (menerima, menerapkan, menggunakan) hal yang baru tersebut. Menurut *Soekartawi (2005)*.

Inovasi Adopsi Hewan merupakan suatu hal yang banyak pertimbangannya, dari segi persiapan, perlengkapan, serta pengetahuan tentang hewan. Terutama tentang hewan yang ingin di Adopsi. Karena, jika tau tentang pengetahuan hewan tersebut akan lebih mudah untuk mengurus hewan adopsi nya.

2.5 Attachment

Attachment pada hewan atau bisa disebut juga pet attachment. Menurut (*Karen, 2010*) *pet attachment* dapat didefinisikan sebagai ikatan emosional yang bertahan lama yang dimiliki oleh pemilik hewan peliharaan dengan hewan peliharaannya yang dikarakteristikan dengan kecenderungan untuk memperoleh dan mempertahankan rasa aman (*security*). Hubungan antara hewan peliharaan dengan pemiliknya ini adalah suatu pola hubungan yang unik, sederhana, aman dan memiliki resiko yang kecil dalam hal penolakan.

2.6 Human Substitute

Berdasarkan definisi tentang anthropomorphism, human substitute dalam penelitian ini mengacu pada kecenderungan memanusiakan sesuatu yang bukan manusia (*Chen et al., 2012*) Menurut definisi tentang anthropomorphism tersebut, lebih dari 70% dari pemilik menganggap hewan peliharaannya sebagai pengganti dari anak, saudara, dan/atau teman (*Serpell, 2003*). Mereka memberi makan hewan mereka dengan makanan manusia, memberi mereka nama-nama manusia, merayakan ulang tahun mereka, membawa mereka ke dokter

spesialis ketika sakit, berduka mereka ketika mereka mati, dan menguburkan mereka di pemakaman hewan peliharaan dengan semua ritual pemakaman manusia.

Sebagai contoh, penelitian dari (*Brockman et al., 2008*) menyatakan bahwa beberapa pemilik akan membayar mahal perawatan medis untuk hewan peliharaannya karena mereka menghargai hewan peliharaan tersebut seolah-olah mereka adalah anggota keluarga pemilik. Demikian pula penelitian dari (*Holak, 2008*) menemukan bahwa beberapa pemilik akan mempersiapkan upacara keagamaan (misalnya pemakaman) untuk hewan peliharaannya, seperti yang mereka lakukan terhadap anggota keluarga mereka sendiri. Dalam hal konsumsi, dimensi ini menyiratkan bahwa pemilik akan melakukan hal-hal yang bermanfaat untuk hewan peliharaannya, seperti membeli barang kualitas unggul.

2.7 Perilaku Pencari Informasi dan Preferensi Pilihan Retail

Selama proses pengambilan keputusan untuk menentukan hewan yang ingin di adopsi, Adopter akan mengumpulkan informasi tentang solusi alternatifnya. Informasi inilah yang akan digunakan untuk membuat perbandingan seluruh pilihan yang telah adopter pilih dan akan membuat keputusan akhir, Hewan apa yang ingin adopter pilih untuk di adopsi. Dan tentunya informasi ini belum cukup dan tidak secara langsung diketahui oleh adopter, mereka harus melakukan satu tahap lagi yaitu mencari informasi sebelum akhirnya menemukan solusi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan adopsi. Perilaku pencarian informasi yang dilakukan ini tentunya berbeda antara adopter satu dengan yang lain.

Dalam penelitian ini, perilaku pencarian informasi pemilik menurut (*Holbrook, 1996*), dipengaruhi oleh hubungan Adopter dengan hewan peliharaan. Hal ini berarti bahwa pemilik yang lebih terikat dengan hewan peliharaannya akan cenderung untuk menggunakan saluran komunikasi yang tergolong informatif dan dibutuhkan pencarian yang aktif, seperti media cetak atau internet.

Berdasarkan temuan dari (*Lalwani, 2002; Lindquist, 1974; Spiggle & Sewall, 1987 dalam Chen et al., 2012*), perilaku konsumen selama proses seleksi retail dapat dipengaruhi oleh 3 kriteria pilihan retail, yaitu: kenyamanan, ekonomi, dan varietas. Faktor kenyamanan dalam penelitian ini mengacu pada kemudahan dalam mengakses toko tersebut. Faktor ekonomi berkaitan dengan sensitivitas harga, dan varietas berarti memiliki beragam pilihan jasa dalam 1 toko. Dengan demikian, pemilik hewan peliharaan yang berorientasi ekonomi cenderung memilih toko yang menawarkan harga yang lebih rendah. Sedangkan pemilik yang berorientasi pada kenyamanan akan memilih toko yang menawarkan kenyamanan dalam melakukan transaksi pembelian.

2.8 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang berkaitan dengan adopter hewan peliharaan dengan dimensi dari *human-pet relationship* dan perilaku konsumsi yang dipengaruhi oleh hubungan tersebut. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Chen *et al.*, 2012) diperoleh 3 segmen yang dipengaruhi oleh dampak hubungan antara pemilik dengan hewan peliharaannya terhadap nilai konsumsi, metode pencarian informasi, dan preferensi 18 pilihan retail. Hasil dari penelitian tersebut menjelaskan ada 3 cluster yang terbentuk.

Sedangkan pada penelitian (Boya *et al.*, 2012) mengenai dimensi-dimensi dari dog-human relationship, diketahui bahwa perilaku konsumsi pemilik secara signifikan dipengaruhi oleh hubungan mereka dengan anjing mereka. Selain itu, juga terdapat beberapa perbedaan yang cukup pada faktor *Dog-Oriented Lifestyle*, *Anthropomorphism*, dan *Appearance* antara laki-laki perempuan.

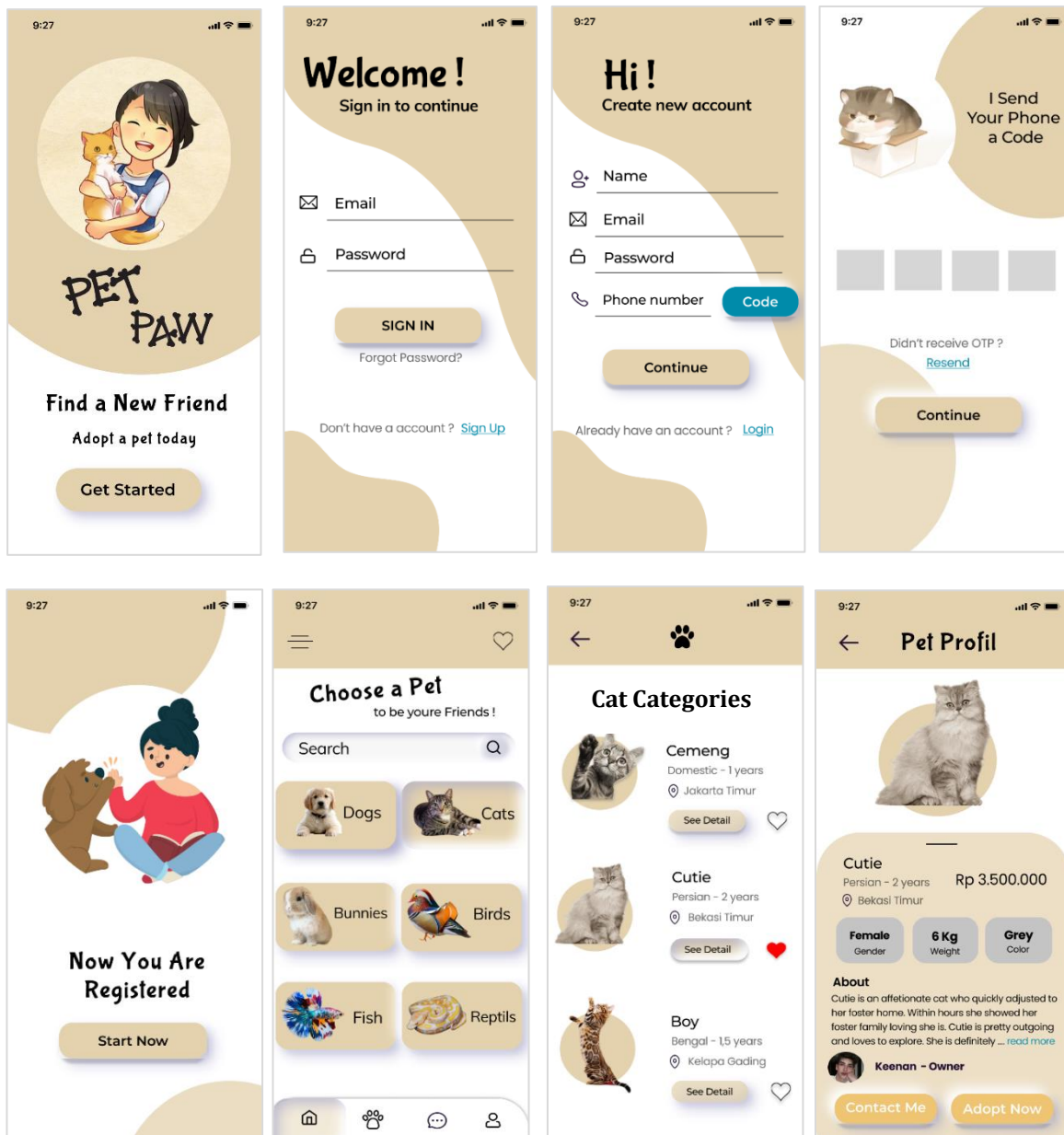
BAB III

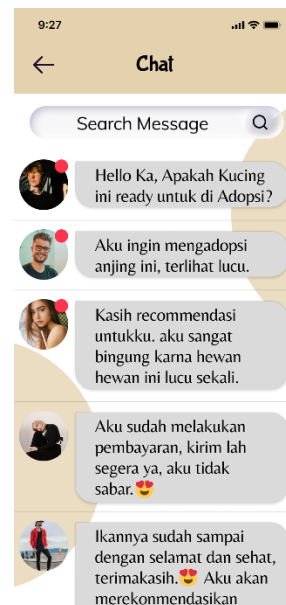
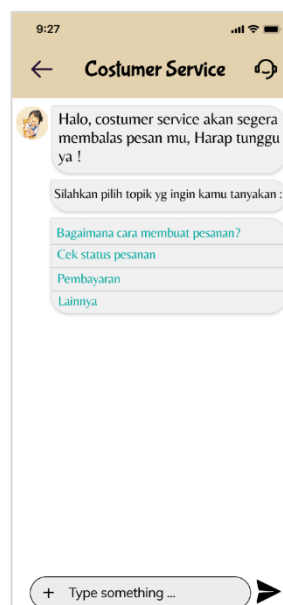
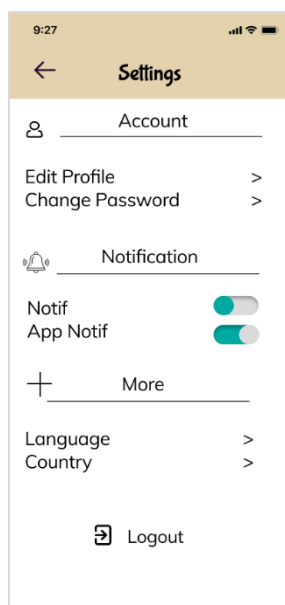
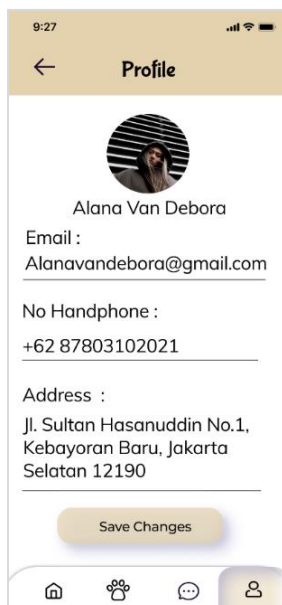
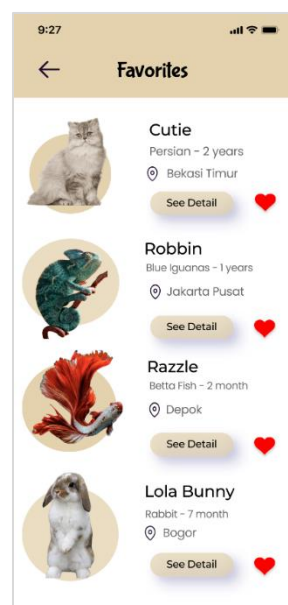
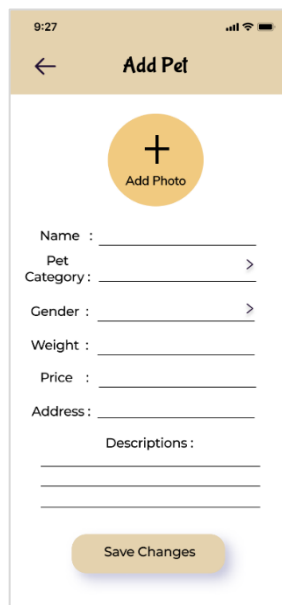
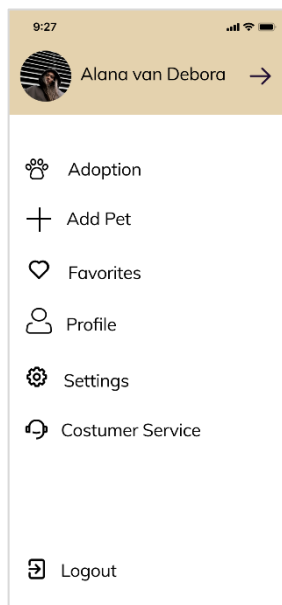
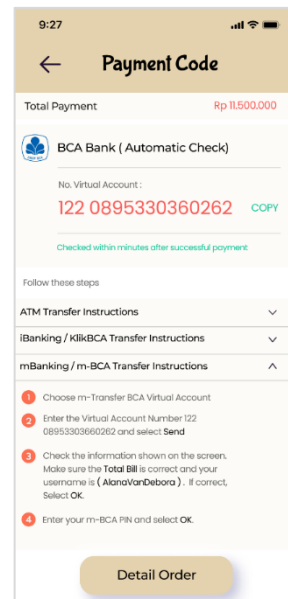
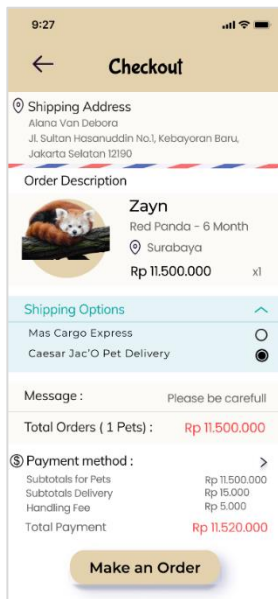
TAHAP PELAKSANAAN

3.1 Aplikasi Pet Paws

Aplikasi Pet Paws adalah sebuah aplikasi adopsi hewan peliharaan yang berfungsi membantu calon pengadopsi hewan peliharaan untuk mendapatkan informasi mengenai hewan peliharaan yang tersedia dan dapat diadopsi sesuai keinginannya. Selain itu aplikasi ini mempermudah proses adopsi hewan dan juga memberikan kemudahan bagi masyarakat awam yang ingin menawarkan hewan untuk diadopsi kepada calon pengadopsi. Aplikasi Pet Paws ini dirancang dengan desain yang unik, simple, dan modern.

3.2 Desain Interface Aplikasi Pet Paws dalam Bentuk Mockup





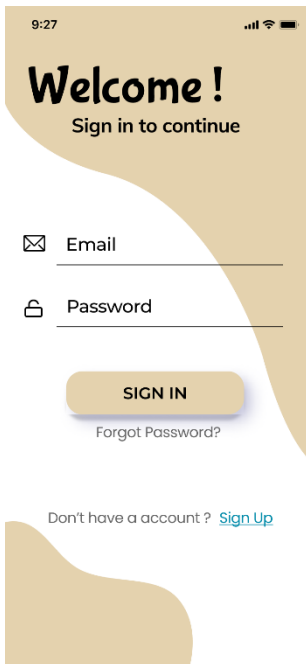
3.3 Interface dan Fitur pada Aplikasi

1. Halaman Awal Masuk



Merupakan tampilan menu awal ketika pengguna membuka aplikasi Pet Paws. Pada tampilan ini terdapat nama aplikasi dan button *Get Started*. Button ini berfungsi mengarahkan pengguna ke menu *sign in* ataupun *sign up*.

2. Halaman *Sign in*

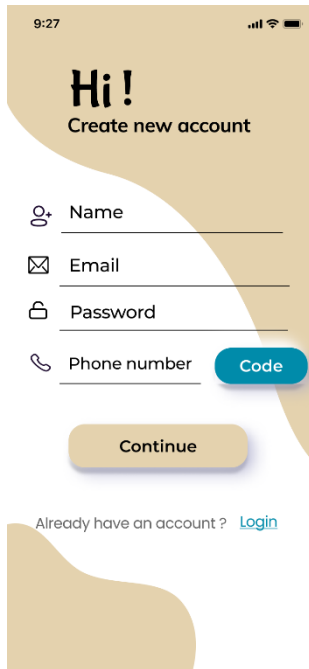


Merupakan halaman untuk masuk ke aplikasi Pet Paws. Pada halaman ini pengguna harus menginput email beserta password yang sudah terdaftar pada aplikasi Pet Paws.

Terdapat *button sign in* yang berfungsi untuk menghubungkan langsung ke menu utama ketika pengguna berhasil masuk.

Button forgot password (Jika pengguna lupa password bisa memilih button ini), dan *sign up* (jika pengguna belum memiliki akun Pet Paws).

3. Halaman Create New Account / Sign Up

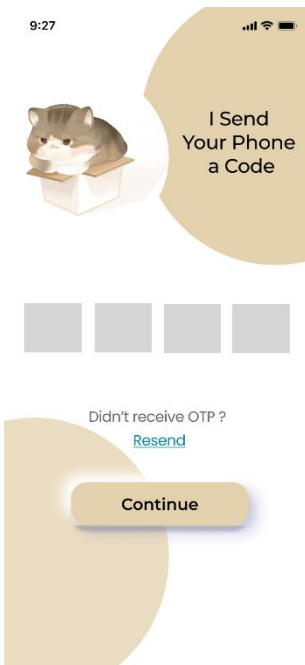


Merupakan halaman untuk mendaftar akun bagi pengguna baru atau belum memiliki akun aplikasi Pet Paws.

Pada saat pendaftaran pengguna diminta untuk menginput nama, email, password dan nomor handphone.

Setelah menginput nomor handphone pengguna mengklik *button code* yang nantinya sistem akan mengirimkan kode rahasia untuk verifikasi akun. Setelah itu pengguna dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya dengan mengklik *button continue*. *Button* tersebut mengarahkan pengguna ke halaman verifikasi kode.

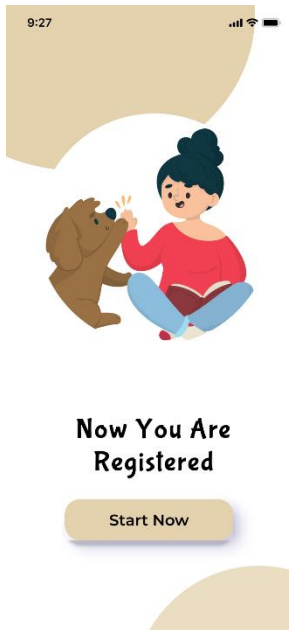
4. Halaman Verification Code



Pada halaman ini pengguna diminta untuk memasukkan kode rahasia yang telah dikirim oleh sistem ke nomor *handphone* yang telah di daftarkan.

Jika sudah, klik *button Continue*. Namun, Jika kode tidak kunjung diterima atau tidak terkirim oleh sistem selama dua menit maka pengguna bisa klik *resend* agar sistem mengirim ulang kode verifikasinya.

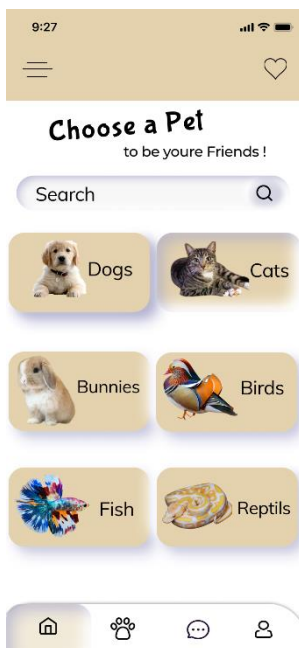
5. Halaman Mulai Aplikasi



Setelah verifikasi kode berhasil, pengguna akan diarahkan ke halaman Mulai Aplikasi. Pada halaman ini pengguna diberi keterangan jika sekarang sudah terdaftar menjadi anggota aplikasi Pet Paws.

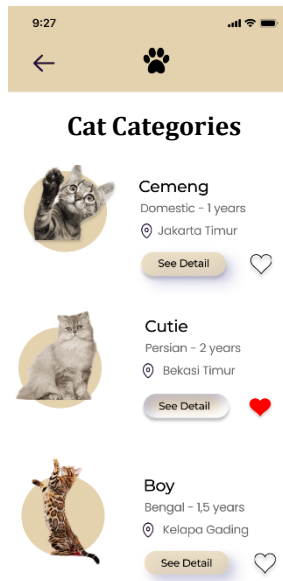
Untuk melanjutkan ke halaman utama aplikasi, pengguna dapat mengklik button *Start Now*.

6. Halaman Beranda/Home



Halaman home ini menampilkan beberapa kategori hewan seperti anjing, kucing, kelinci, burung, ikan, dan reptil. Di halaman ini pengguna dapat mencari dan melihat – lihat hewan yang diinginkan untuk di adopsi.

7. Halaman Kategori Hewan



Tampilan menu halaman kategori *Cat Categories*, Di menu ini pengguna dapat memilih hewan apa yang diinginkan di sesuaikan dengan jenis, usia dan domisili nya.

8. Halaman Profil Hewan / *Pet Profil*



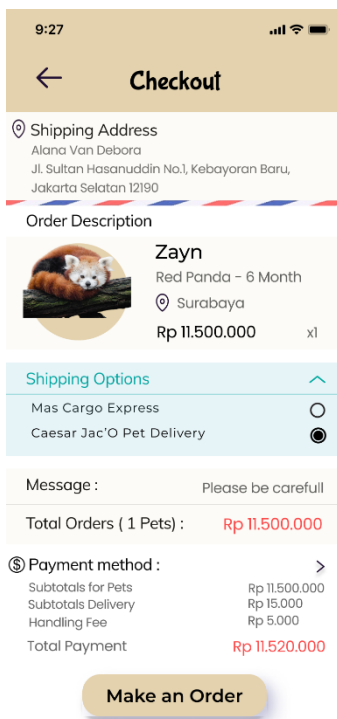
Tampilan menu halaman *Pet Profil*, dimana pengguna bisa melihat secara detail hewan yang menarik bagi pengguna, jika tertarik dan ingin mengadopsinya pengguna dapat klik tombol *Adopt Now*, Jika ada yang ingin ditanyakan pengguna dapat juga klik menu tombol *Contact Me*.

9. Halaman *Contact Me*

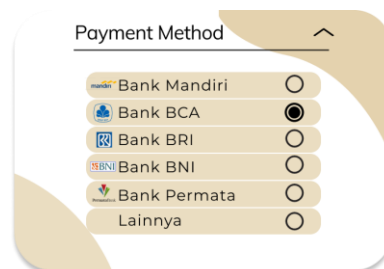


Tampilan menu halaman *Contact Me* ini berfungsi dimana pengguna dapat bertanya apa saja yang ingin di tanyakan kepada owner hewan tersebut.

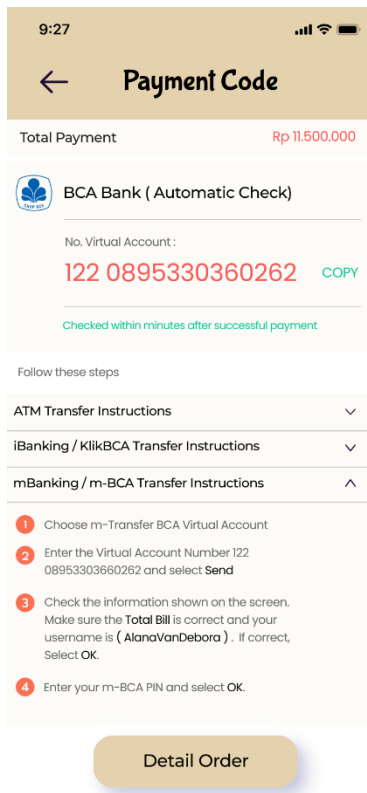
10. Halaman Checkout



Tampilan menu halaman *Checkout*, dimana pengguna dapat memastikan alamat pengiriman dan hewan yang akan di adopsi sudah sesuai atau belum. Pengguna dapat memilih jasa kirim dan metode pembayaran. Setelah selesai memilih pengguna dapat melihat totalan harga yang harus dibayarkan. Setelah semuanya sesuai pengguna dapat mengklik tombol *Make an Order* untuk melanjutkan orderan.

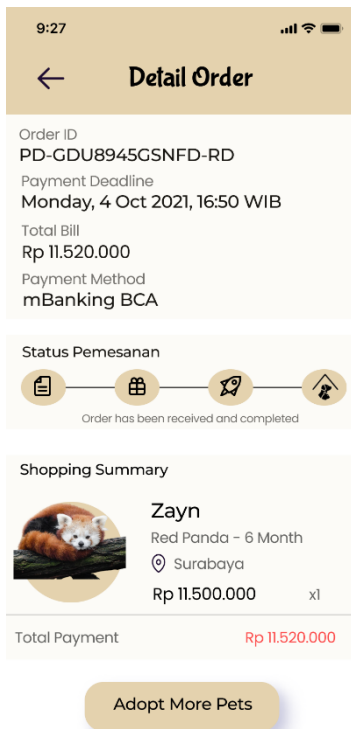


11. Halaman Payment code



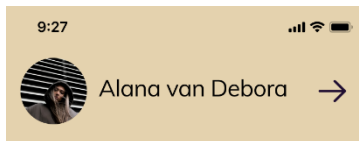
Tampilan menu halaman *Payment Code* berisi kode bank dan instruksi pembayaran. Terdapat tombol detail order yang akan mengarahkan pengguna ke menu *Detail Order*.







12. Halaman Detail Order



Tampilan menu halaman *Detail Order* berisi order id, batas pembayaran, total pembayaran, metode pembayaran, status pemesanan, dan hewan yang akan diadopsi. Terdapat tombol *Adopt More Pet* yang akan mengarahkan pengguna ke halaman home.

13. Menu



-  Adoption
-  Add Pet
-  Favorites
-  Profile
-  Settings
-  Costumer Service

 Logout

Tampilan halaman menu berisi nama pengguna, adoption, add pet, favorites, profile, settings, costumer service, dan logout.

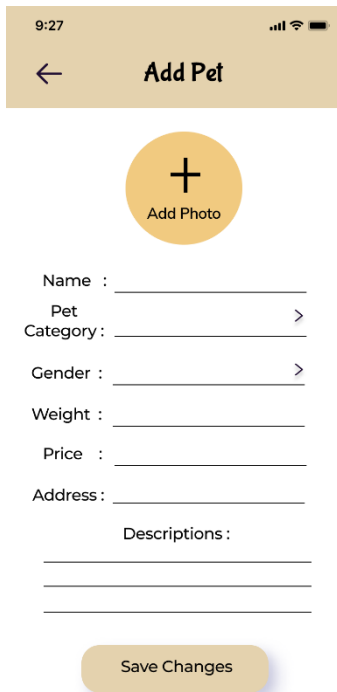
14. Halaman Adoptions



Tampilan menu halaman *Adoptions* berisi daftar hewan yang telah kita adopsi.



15. Halaman Add Pet



9:27

← Add Pet

+
Add Photo

Name : _____

Pet Category : _____ >

Gender : _____ >

Weight : _____

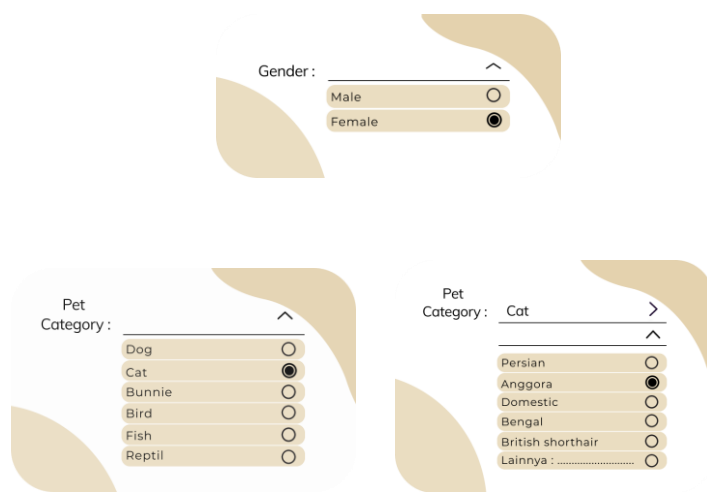
Price : _____

Address : _____

Descriptions : _____

Save Changes

Tampilan menu halaman *Add Pet* berfungsi ketika pengguna ingin mencari adopter baru untuk hewan peliharaannya. Pengguna dapat mengisi secara lengkap hewan yang akan di adopsikan kepada adopter lain.

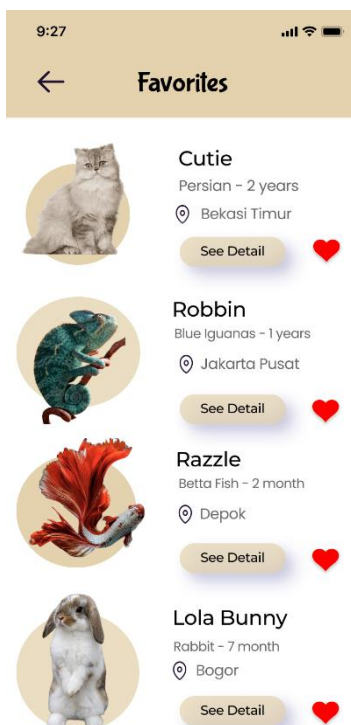


Gender : _____ ^
Male ☐
Female ☒

Pet Category : _____ ^
Dog ☐
Cat ☒
Bunnie ☐
Bird ☐
Fish ☐
Reptil ☐



Pet Category : Cat >
_____ ^
Persian ☐
Anggora ☒
Domestic ☐
Bengal ☐
British shorthair ☐
Lainnya : ☐



16. Halaman Favorites







9:27

← Favorites

 **Cutie**
Persian - 2 years
Bekasi Timur
See Detail 

 **Robbin**
Blue Iguanas - 1 years
Jakarta Pusat
See Detail 

 **Razzle**
Betta Fish - 2 month
Depok
See Detail 

 **Lola Bunny**
Rabbit - 7 month
Bogor
See Detail 

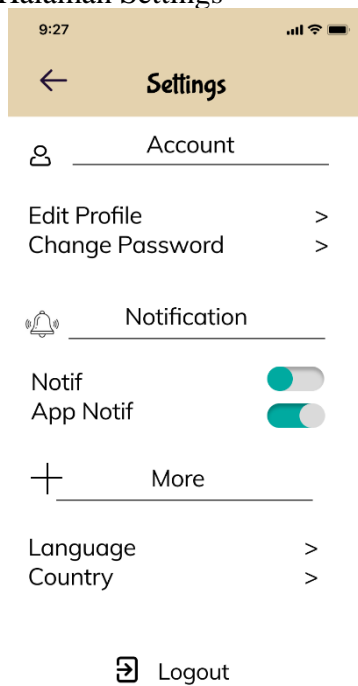
Tampilan menu halaman *Favorites* berisi hewan-hewan yang pengguna sukai dan mungkin menjadi *wishlist* pengguna untuk mengadopsinya.

17. Halaman Profile



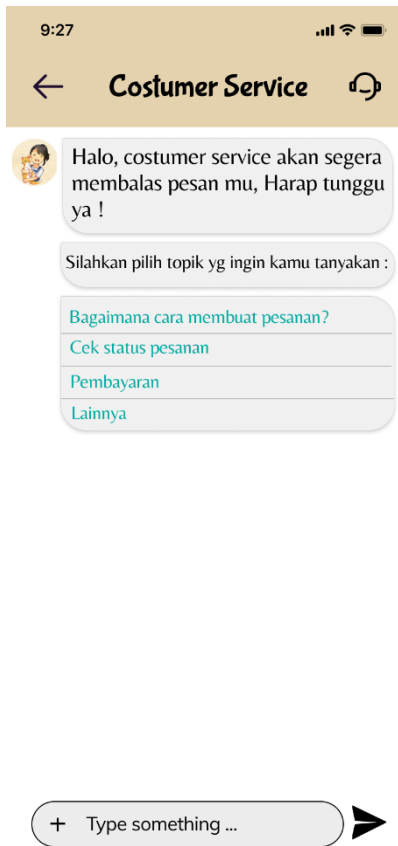
Tampilan menu halaman *Profile* berisi foto profil pengguna, nama, email, no handphone, dan alamat. Pengguna dapat mengedit dan menyimpan data diri yang telah diinput.

18. Halaman Settings



Tampilan menu halaman *Settings* berisi pengaturan akun, notifikasi, dan lainnya. Pada setelan akun terdapat pilihan untuk megedit profil dan merubah password. Pada setelan notifikasi terdapat pilihan untuk mengaktifkan notifikasi atau menonaktifkannya. Pada setelan lainnya terdapat pilihan untuk merubah Bahasa dan negara. Lalu ada juga button logout.

19. Halaman Costumer Service



Tampilan menu halaman *Customer Service* dimana pengguna dapat bertanya apa saja kepada *Customer Service* salah satunya mengenai kendala kendala ketika menggunakan aplikasinya Pet Paws.

20. Halaman Chat



Tampilan menu halaman *Chat* dimana pengguna dapat mencari pesan yang ingin dicari dan melihat pesan yang diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Belk, R.W., (1996), "Metaphoric relationships with pets", *Society and Animals*, Vol.4, No.2: 121-146
- Boya, U.O., Dotson, M.J. dan Hyatt, E.M., (2012), "Demensions of the dog-human relationship: a segmentation approach", *Journal of Targeting, Measurement and Analysis for Marketing*, Vol. 20, No.2: 133-143
- Brockman, B.K., Taylor, V.A., dan Brockman, C.M., (2008), "The price of unconditional love: Consumer decision making for high-dollar veterinary care", *Journal of Business Research*, Vol.61, No.5:397-405
- Chen, A., Hung, K.P., and Peng, N., (2012), "A cluster analysis examination of pet owners' consumption values and behaviour – segmenting owners strategically", *Journal of Targeting, Measurement and Analysis for Marketing*, Vol.20,2:117- 132.
- Chen, A., Hung, K.P., and Peng, N., (2012), "A cluster analysis examination of pet owners' consumption values and behavior – segmenting owners strategically", *Journal of Targeting, Measurement and Analysis for Marketing*, Vol.20,2:117- 132.
- Chen, A., Hung, K.P., and Peng, N., (2012), "A cluster analysis examination of pet owners' consumption values and behaviour – segmenting owners strategically", *Journal of Targeting, Measurement and Analysis for Marketing*, Vol.20,2:117- 132.
- Diana, W. E. (2020). Hubungan Pet Attachment Dan Stres Pemilik Hewan (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA).
- E-journal.uajy.ac.id/7006/3/EM218412
- Holak, S.L., (2008), "Ritual blessings with companion animals", *Journal of Business Research*, Vol.61, No.5: 534-541
- Holbrook, M.B., (1996), "Reflections of rocky", *Society and Animals*, Vol.4, No.2:147-168
- Hung, K.P., and Peng, N., (2012), "A cluster analysis examination of pet owners' consumption values and behavior – segmenting owners strategically", *Journal of Targeting, Measurement and Analysis for Marketing*, Vol.20,2:117- 132.
- Lutfia, H. P., Rachmawati, R., & Farida, A. (2020). Perancangan Interior Penampungan Hewan, Klinik Dan Pusat Adopsi Di Gunung Sindur, Kota Bogor. *eProceedings of Art & Design*, 7(3).
- Noske, Barbara. 1990. "The Question of Anthropocentrism in Anthropology." *Focaal* 13:66-84.
- Repository.uksw.edu/bitstream/123456789/14923/2/T1_522012042_BAB11
- Repository.untag-sby.ac.id/1065/4/BAB%20II.
- Serpell, J.A., (2003), "Anthropomorphism and anthropomorphic selection – beyond the „cute response“", *Society and animals*, Vol. 11. No.1: 83-100
- Unikom_Annisaa Syifa Aqlina_11.BAB2. Peran Hewan Peliharaan Terhadap Perkembangan Anak