

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Kebutuhan akan *sharing* ilmu hewan peliharaan sangat dibutuhkan untuk pemelihara baru maupun pemelihara lama. Umumnya di Indonesia untuk hewan pemeliharaan dirumah adalah kucing dan anjing. Adanya pemelihara hewan, menyebabkan berdirinya sebuah *petshop*, dimana *petshop* adalah tempat jual makanan hewan peliharaan, aksesoris hewan, dan *grooming*.

Dengan tersedianya *petshop* di daerah-daerah, tidak memungkinkan semua *petshop* menyediakan kebutuhan dan jasa *grooming* hewan peliharaan yang lengkap. Selain itu, tidak semua *petshop* menggunakan *platform* berbasis *web*, sehingga pelanggan harus mendatangi toko *petshop* untuk membeli dan melihat kebutuhan hewan peliharaannya.

Salah satu *petshop* di Kota Tegal yang bernama Pioneer *Petshop*, menyediakan makanan hewan peliharaan, perawatan, dan kandang hewan peliharaan. Berdasarkan hasil wawancara yang kami lakukan, *platform web* Pioneer *Petshop* belum memiliki fitur untuk pelanggan. Sehingga, untuk melakukan *order* produk hewan serta jasa *grooming* hewan, *petshop* tersebut hanya bisa melalui transaksi langsung di toko. Selain itu, untuk informasi tentang ketersediaan stok barang dan berbagai macam produk, pelanggan harus datang langsung ke toko. Untuk layanan *grooming*, pelanggan harus mengisi form di toko dan tidak bisa memantau *progress grooming* melalui webiste.

Oleh sebab itu, penulis membuat pengembangan modul pelanggan pada aplikasi *petshop* berbasis *web* untuk memudahkan pelanggan dalam membeli produk kebutuhan hewan dan menggunakan layanan *grooming* yang ada di *petshop*. Serta untuk layanan *grooming*, pelanggan juga bisa memantau proses *grooming* hewan peliharaannya sudah sampai mana. Sehingga pelanggan tidak perlu bolak balik untuk memastikan hewan peliharaannya sudah selesai atau belum.

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam pengerjaan Proyek Akhir sebagai berikut:

1. Bagaimana memfasilitasi pelanggan dalam mengetahui informasi produk hewan tanpa langsung datang ke Pioneer *Petshop*?
2. Bagaimana memfasilitasi pelanggan dalam pemesanan produk kebutuhan hewan peliharaan di Pioneer *Petshop*?
3. Bagaimana memfasilitasi pelanggan untuk memantau proses *grooming* hewan di Pioneer *Petshop*?

## 1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari Proyek Akhir ini adalah:

1. Membangun aplikasi yang memiliki fitur kategori produk kebutuhan hewan mulai dari makanan, kandang, peralatan dan aksesoris hewan.
2. Membangun aplikasi yang memiliki fitur *order* untuk pemesanan produk *petshop*.
3. Membangun aplikasi yang dapat memantau proses *grooming* hewan.

## 1.4 Batasan Masalah

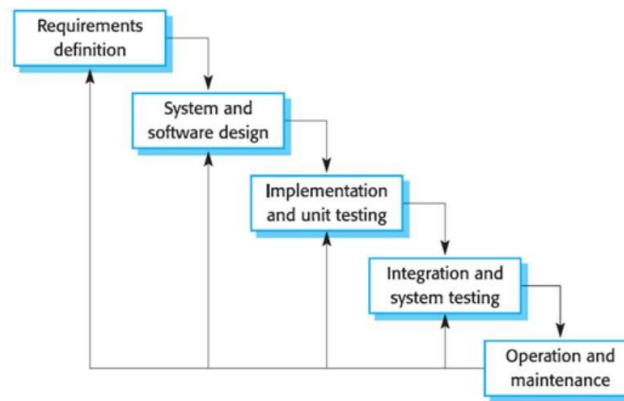
Batasan masalah pada Proyek Akhir ini adalah:

1. Aplikasi ini hanya untuk pengguna Kota Tegal.
2. Aplikasi ini hanya berbasis *web*.

## 1.5 Metode Pengerjaan

Model pengerjaan dari aplikasi ini adalah menggunakan model *Waterfall*. Model *Waterfall* adalah suatu proses perangkat lunak yang berurutan, dipandang sebagai terus mengalir kebawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi dan pengujian, dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat

lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna. Tahapan model *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1-1 di bawah ini [1].



Gambar 1- 1 Tahapan Waterfall [1]

Adapun tahapan-tahapan yang dilalui:

### 1. *Requirements Definition*

Pada tahap ini mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis kebutuhan yang harus dipenuhi oleh aplikasi yang akan dibangun. Tahap ini penulis menyebarkan kuesioner mengenai *petshop* kepada masyarakat Kota Tegal untuk mendapatkan kebutuhan hewan peliharaan.

### 2. *System and Software Design*

Tahap ini merupakan dalam tahap pengembang akan menghasilkan sebuah sistem secara keseluruhan dan menentukan alur perangkat lunak hingga algoritma yang *detail*. Tahap ini, penulis melakukan perancangan proses bisnis, UML, *UseCase*, ERD dan *Mockup*.

### 3. *Implementation and Unit Testing*

Tahap dimana seluruh desain diubah menjadi kode kode program. Tahap ini penulis melakukan pengkodean dari hasil analisis pada tahap sebelumnya. *Framework* yang digunakan untuk membangun aplikasi adalah *Code Igniter (CI)* serta menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, *Java Script* dan PHP dan Database yang digunakan adalah MySQL.

#### 4. *Integration and System Testing*

Tahap selanjutnya selanjutnya, penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan fungsi pada *software* terdapat kesalahan atau tidak. Pengujian ini menggunakan *black box testing*.

#### 5. *Operation and Maintenance*

Tahap ini tidak dilakukan karena pembangunan aplikasi hanya sampai pada tahap *Integration and System Testing* tidak sampai tahap *Operation and Maintenance*.

### 1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah jadwal pengerjaan Pengembangan Modul Pelanggan pada Aplikasi *Petshop* Berbasis *Web*:

Table 1- 1 Jadwal Pengerjaan

No	Tahapan	Sep 2020	Oct 2020			Nov 2020				Des 2020				Jan 2021				Feb 2021					
		W 4	W 1	W 2	W 3	W 4	W 1	W 2	W 3	W 4	W 1	W 2	W 3	W 4	W 1	W 2	W 3	W 4	W 1	W 2	W 3	W 4	
1.	Requirement Definition																						
2.	System and Software Design																						
3.	Implementation and Unit Testing																						
4.	Integration and System Testing																						
5.	Dokumentasi dan Penyusunan Buku																						