

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Memelihara hewan peliharaan sekarang semakin digemari oleh kalangan masyarakat. Dari yang memelihara dikarenakan hobi dan kecintaannya terhadap hewan sampai menjual hewan peliharaan telah banyak berkembang di Indonesia. Hewan-hewan peliharaan dapat dijadikan objek kesenangan untuk menghilangkan stress akibat kegiatan yang dilakukan sehari-hari sehingga tidak sedikit orang-orang yang rela datang ke *petshop* untuk membeli keperluan hewan peliharaan dan melakukan perawatan pada hewan peliharaan mereka. Toko-toko yang menjual hewan beserta pernak perniknya seperti makanan, kandang, bahkan aksesoris hewan banyak terdapat di setiap daerah termasuk Kota Tegal.

Berdasarkan hasil survey terhadap pelanggan toko petshop diperoleh hasil bahwa 94,1% responden masih harus datang langsung ke toko dan 88,2% merasa bahwa hal ini tidak efektif dan tidak efisien. Survey selengkapnya terdapat pada lampiran 2. Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik toko petshop bahwa admin toko telah memiliki sistem yang menggunakan bahasa pemrograman java. Sistem tersebut digunakan untuk pencatatan data stok barang, pencatatan transaksi pembelian layanan grooming dan laporan penjualan. Akan tetapi admin toko belum memiliki sistem yang dapat digunakan oleh admin dan pelanggan secara bersama – sama. Seperti stok produk yang diinputkan oleh admin dan pelanggan juga dapat mengetahui ketersediaan stok barang dengan menggunakan aplikasi, kelola pemesanan pelanggan, pembelian layanan grooming yang dapat dipantau oleh pelanggan melalui aplikasi, dan laporan penjualan semua produk dan layanan toko. Kutipan wawancara dapat dilihat pada lampiran 3.

Oleh karena itu, penulis mengembangkan aplikasi *petshop* ini untuk membantu memudahkan admin dalam mengelola penjualan dan pembelian produk dan layanan di toko melalui sebuah aplikasi dan membantu pelanggan melakukan pembelian di toko. Pada aplikasi ini admin merupakan pemilik toko atau staff yang memiliki hak akses terhadap aplikasi dan bisa mengelola toko melalui aplikasi tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka didapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memfasilitasi admin untuk mengelola data hewan dan barang yang tersedia untuk dijual?
2. Bagaimana memfasilitasi admin untuk melihat laporan penjualan?
3. Bagaimana memfasilitasi admin untuk mengelola data layanan *grooming*?
4. Bagaimana memfasilitasi admin untuk mengelola data pemesanan?

1.3 Tujuan

Berikut adalah tujuan dari pembuatan Proyek Akhir kami:

1. Membuat aplikasi yang dapat membantu memfasilitasi admin mengelola data stok hewan dan barang yang tersedia untuk dijual
2. Membuat aplikasi yang dapat membantu memfasilitasi admin membuat laporan penjualan
3. Membuat aplikasi yang dapat membantu memfasilitasi admin mengelola data layanan *grooming*
4. Membuat aplikasi yang dapat membantu memfasilitasi admin mengelola data pemesanan

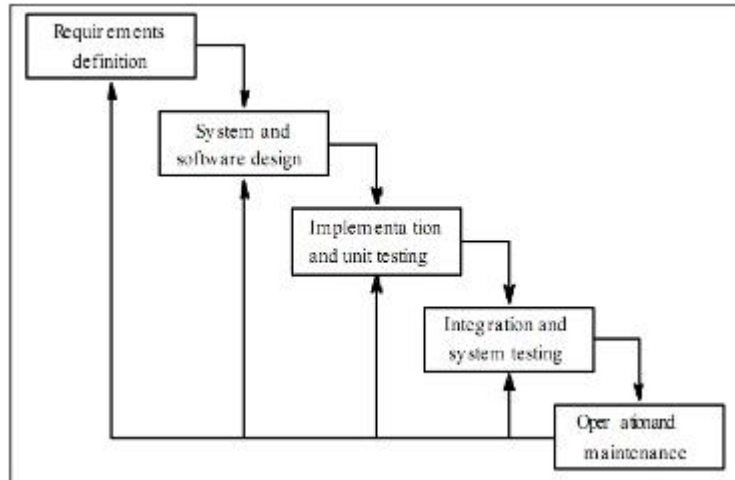
1.4 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah aplikasi kami:

1. Aplikasi hanya untuk pengguna daerah Kota Tegal
2. Hanya menyediakan fitur pembelian makanan, peralatan, aksesoris, dan paket layanan *grooming* hewan peliharaan
3. Transaksi hanya berasal dari pembelian yang menggunakan aplikasi

1.5 Metode Pengerjaan

Dalam pengembangan aplikasi, kami menggunakan metode *Waterfall*. Metode *waterfall* merupakan suatu metode dalam pengembangan software dimana pengerjaannya harus dilakukan secara berurutan yang dimulai dari tahap perencanaan konsep, pemodelan (*design*), implementasi, pengujian dan pemeliharaan [1].



Gambar 1. 1 Tahapan – Tahapan Metode Waterfall

1. *Requirement Definition*

Pada tahap ini pengembang sistem diperlukan suatu komunikasi yang bertujuan untuk memahami software yang dibutuhkan pengguna dan batasan software. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, survey atau diskusi.

Pada tahap *requirement* ini penulis mendapatkan informasi melalui *questioner* yang diberikan kepada *user*.

2. *System and Software Design*

Pada proses ini dilakukan penerjemahan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan desain perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuatnya proses pengkodean (coding).

Tahap ini, dilakukan perancangan proses bisnis, perancangan basis data, dan perancangan desain antar muka. Hasil dari perancangan ini adalah BPMN, UML, Use Case, ERD, dan Mockup.

3. *Implementation and Unit Testing*

Pada tahap ini terjadi proses menerjemahkan perancangan desain ke bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, dengan menggunakan kode kode bahasa pemrograman.

Pada tahap ini penulis melakukan pengkodean dari hasil analisis di tahap sebelumnya. Penulis menggunakan *Framework Code Igniter (CI)* dengan Bahasa pemograman HTML, CSS, Java Script, dan PHP. Database yang digunakan adalah MySql.

4. *Integration and System Testing*

Di tahap ini dilakukan 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.

Pada tahap ini pengujian yang dilakukan yaitu menggunakan *black box testing* secara alpha.

5. *Operation and Maintenance*

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

1.6 Jadwal Pengerjaan

Pada **Tabel 1. 1** adalah rangkaian jadwal pengerjaan untuk pengembangan aplikasi *Petshop* ini.

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

	Sep 2020				Okt 2020				Nov 2020				Des 2020				Jan 2021				Feb 2021				Mar 2021				Apr 2021							
Rencana Pengerjaan	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Requirement Definition	█	█	█	█	█	█	█	█																												
System and Software Design									█	█	█	█	█	█	█	█																				
Implementation and System Testing													█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Integration and System Testing																	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Dokumentasi dan Penyusunan Buku PA	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█