

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seperti yang sudah kita ketahui, perkembangan teknologi internet sekarang semakin pesat. Di masa depan, diprediksi bahwa akan ada generasi baru dari web, yaitu Web 3.0. Berbeda dengan teknologi web yang sekarang, internet akan semakin baik pada Web 3.0. Browser pada Web 3.0 dapat menjadi asisten pribadi kita yang dapat membantu pencarian di dunia maya (*Prasetiadi, 2011*) Masyarakat Indonesia semakin hari semakin dekat dengan teknologi internet dan ingin lebih mudah, cepat, hemat waktu, hemat biaya saat berbelanja dan mencari kebutuhan sehari-hari termasuk untuk hewan peliharaan.

Hewan peliharaan dianggap sebagai teman bagi manusia. Hewan yang dipelihara oleh manusia umumnya : anjing, kucing. Untuk merawat hewan peliharaan biasanya membutuhkan perhatian khusus mulai dari makanan, kebersihan lingkungan, dan kesehatan hewan tersebut.

Pet shop adalah sebuah toko yang menyediakan barang-barang untuk memenuhi kebutuhan para hewan peliharaan, seperti makanan, aksesoris, penitipan hewan peliharaan (*pet hotel*), pemeriksaan kesehatan (*pet clinic*) dan salon untuk perawatan hewan (*pet grooming*). Seiring perkembangan teknologi internet dalam dunia bisnis hampir semua *pet shop* menyediakan layanan penjualan makanan dan aksesoris hewan toko online.

Smart Pets merupakan salah satu *pet shop* di Bekasi yang menyediakan berbagai layanan seperti salon perawatan hewan (*pet grooming*), penitipan hewan (*pet hotel*), pemeriksaan kesehatan (*pet clinic*), penjualan aksesoris serta makanan hewan peliharaan. Dalam menjalankan proses bisnisnya, Smart Pets masih menggunakan media sosial untuk melakukan promosi, pencatatan laporan yang masih manual menggunakan kertas, pendaftaran untuk layanan perawatan hewan, penitipan dan klinik juga masih dilakukan manual dengan cara datang langsung atau memesan melalui telepon.

Permasalahan yang ada pada sistem yang sedang berjalan yaitu informasi tentang pelayanan yang tersedia di Smart Pets masih belum bisa didapatkan oleh pelanggan dengan lengkap. Seperti batas jumlah perawatan hewan perhari nya, batas jumlah penitipan hewan, dan pendaftaran pada layanan masih dilakukan manual hal ini menjadi kesulitan pelanggan karena terkadang jika pelanggan ingin mendaftar melalui telepon sering kali tidak mendapat jawaban dari petugas dan jika ingin mendaftar langsung mengalami kendala seperti batas layanan perawatan dan penitipan hewan hari itu sudah penuh. Estimasi pengerjaan selama layanan perawatan hewan juga jadi tidak bisa di pastikan karena batas penerimaan perhari masih tidak jelas. Sehingga pemilik hewan harus menunggu lama jika hewan nya sedang dilakukan perawatan.

Informasi tentang klinik hewan juga dirasa kurang optimal seperti jam praktek dokter, pendaftaran layanan klinik yang masih manual juga diagnosa hewan yang sakit masih di catat secara manual sehingga berkas sering kali terselip dan pemilik hewan tidak bisa melihat kembali riwayat sakit yang di derita oleh hewan tersebut.

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Ika Mei Lina dari Universitas Indraprasta PGRI pada tahun 2018 yang berjudul “Rancangan Aplikasi Penitipan Hewan Berorientasi Objek pada

Juanda Petshop and Clinic Depok”. Pada penelitian tersebut, penulis merancang aplikasi dekstop hanya untuk pendaftaran penitipan hewan di Juanda Petshop and Clinic Depok. (Lina, 2018)

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan diatas maka penulis ingin melengkapi penelitian sebelumnya dengan membuat sebuah website yang dapat di akses secara online melalui internet. Dimana pelanggan dapat melihat informasi mengenai produk makanan yang dijual dan aksesoris untuk hewan peliharaan serta pelayanan yang bisa dilakukan oleh Smart Pets. Jika pelanggan ingin melakukan perawatan atau penitipan juga dapat dengan mudah mendaftar melalui sistem tersebut kapan saja.

Untuk pelayanan ke dokter hewan pelanggan dapat dengan mudah mengecek jadwal dokter dan pendaftaran klinik melalui sistem. Untuk hewan yang ditinggal di *petshop* karena perawatan atau penitipan jika sudah selesai maka pelanggan akan mendapatkan notifikasi untuk menjemput hewan peliharaannya. Selain itu dengan adanya sistem ini pemilik *pet shop* akan dengan mudah membuat laporan jumlah hewan peliharaan yang telah dititipkan dan perawatan maupun yang datang untuk pengecekan kesehatan.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “**Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web pada *Pet Shop Smart Pets Menggunakan Metode Waterfall***”. Sistem ini akan menggunakan Bahasa pemrograman PHP dengan framework Codeigniter dan MySQL sebagai database untuk penyimpanan datanya. Dengan adanya website ini diharapkan dapat membantu pihak Smart Pets untuk memberikan pelayanan yang lebih baik lagi kepada pelanggan.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan adanya masalah yang dijelaskan pada latar belakang diatas maka dapat di identifikasikan beberapa permasalahan di *pet shop* adalah sebagai berikut:

1. Belum adanya website yang menginformasikan tentang pelayanan yang bisa dilakukan dan produk yang dijual di Smart Pets.
2. Pendaftaran untuk pelayanan perawatan, penitipan, dan klinik hewan masih harus di lakukan secara manual dengan menelpon pihak Smart Pets atau datang langsung.
3. Informasi tentang aksesoris dan makanan hewan masih dilakukan secara *offline*.
4. Tidak tersedia pemberitahuan otomatis jika hewan peliharaan sudah selesai dilakukan perawatan di salon dan penitipan hewan.
5. Pembuatan laporan yang memerlukan pencatatan ulang dari setiap berkas atau dari data fisik jasa salon, penitipan, dan klinik.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk merancang dan membangun website untuk Smart Pets.
2. Untuk membantu pelanggan memperoleh informasi tentang pelayanan yang bisa di lakukan di Smart Pets dan melakukan pendaftaran pada pelayanan tersebut.
3. Untuk membantu pelanggan mengetahui produk yang dijual di Smart Pets
4. Untuk membantu pelanggan mengetahui bahwa hewan peliharaannya sudah selesai dilakukan perawatan atau penitipan.

5. Untuk membuat laporan jumlah hewan peliharaan yang telah dititipkan, jumlah hewan yang telah melakukan perawatan, maupun untuk pengecekan kesehatan

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat penulisan tugas akhir ini yaitu :

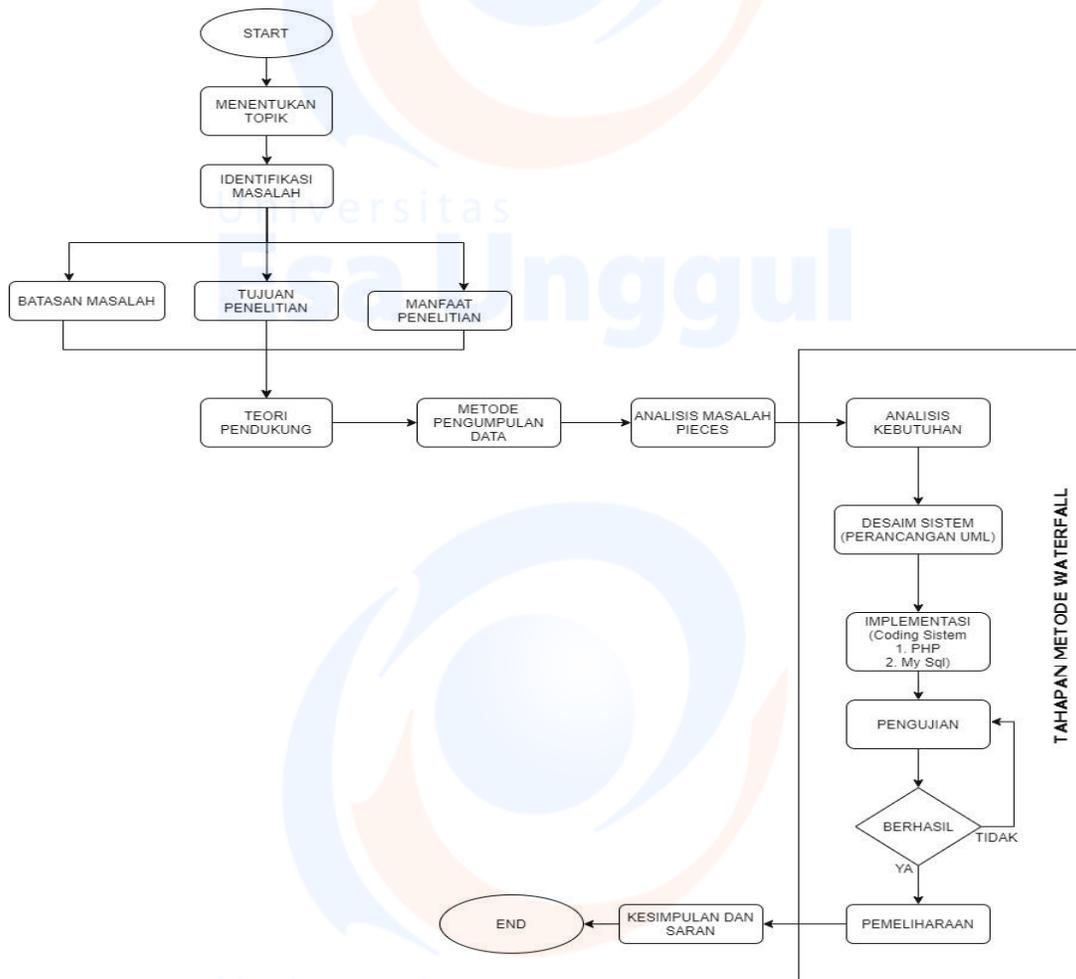
1. Diharapkan aplikasi ini dapat memudahkan pelanggan dalam memperoleh informasi terkait pelayanan yang bisa dilakukan di Smart Pets, produk yang dijual di Smart Pets.
2. Dapat memudahkan pelanggan untuk melakukan pendaftaran layanan yang tersedia dan mengetahui informasi terkait jadwal dokter.
3. Dapat memudahkan pelanggan untuk mengetahui produk yang dijual oleh Smart Pets.
4. Aplikasi ini dapat menginformasikan kepada pelanggan jika hewan peliharaan nya sudah selesai dilakukan perawatan dan penitipan.
5. Dapat meminimalisir kerusakan dan kesalahan dalam pembuatan laporan dan rekam medis hewan.

1.5 Lingkup Tugas Akhir

Agar penelitian ini lebih terarah, maka penulis membatasi penelitian ini yang terdiri dari :

1. Hanya menyediakan aplikasi web tidak untuk aplikasi *mobile*, dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP framework Codeigniter dan MySQL.
2. Tampilan sistem pada pelanggan dapat melakukan pendaftaran pengecekan kesehatan, perawatan, dan penitipan hewan peliharaan.
3. Kuota layanan perawatan perhari hanya 5 hewan.
4. Pada layanan penitipan jika kandang sudah terisi pada rentang tanggal yang dipilih, kandang tidak akan ditampilkan.
5. Transaksi pembayaran melalui sistem hanya bisa dilakukan pada layanan perawatan dan penitipan hewan.
6. Waktu pembayaran dilakukan pada hari yang sama.
7. Hewan yang bisa dilakukan dalam pelayanan hanya kucing dan anjing.
8. Pada produk yang di jual oleh Smart Pets hanya bisa dilihat oleh pelanggan tidak termasuk pembelian barang.
9. Notifikasi yang dibangun hanya melalui email.
10. Konfirmasi pembayaran hanya bisa dilakukan oleh *admin*.

1.6 Kerangka Berfikir



Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir

Keterangan kerangka pemikiran:

1. Menentukan Topik Penelitian

Peneliti diwajibkan untuk menentukan topik yang akan diteliti sesuai dengan permasalahan yang didapat dan sebuah kebutuhan yang diperlukan dalam pengerjaan tugas akhir ini.

2. Membuat Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian dari topik yang sudah ditentukan.

3. Metode Pengumpulan Data

Pada tahap ini akan dilakukan studi terhadap informasi mengenai proses bisnis yang berjalan dalam Smart Pets. Dan Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara studi pustaka, wawancara, dan observasi.

4. Analisis Masalah

Dalam menganalisis masalah penulis menggunakan metode Analisa PIECES, karena metode analisis ini bisa dijadikan sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang

lebih spesifik. Sebelum mengembangkan sebuah sistem informasi, dengan analisis ini biasanya akan ditemukan beberapa masalah utama maupun masalah yang bersifat gejala dari masalah utama.

5. Tahapan perancangan sistem

Pada Tahapan ini, proses perancangan sistem akan dimulai dengan menerapkan metode *waterfall*. Dimana terdapat 5 tahapan, yaitu :

a. Analisa Kebutuhan

Tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dari sistem untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh dengan wawancara, dan survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

b. Rancangan Sistem

Pada tahap ini penulis akan menggunakan pemodelan UML (*Unified Modelling Language*) untuk menggambarkan aplikasi yang akan di buat.

c. Implementasi

Pada tahap ini dilakukan pengkodean dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP framework Codeigniter dan MySQL sebagai database sistem.

d. Pengujian

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat agar aplikasi yang tersebut dapat berjalan dengan semestinya. Jika pada tahap pengujian ini aplikasi yang dibuat mengalami masalah, maka tahapan tersebut akan kembali ke tahap implementasi. Untuk menganalisa kesalahan yang terjadi pada proses tersebut.

e. Pemeliharaan

Ini merupakan tahap akhir dalam metode *waterfall*. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi *unit* sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

6. Kesimpulan dan Saran

Setelah dilakukan perancangan dan implementasi sistem, selanjutnya dapat diambil kesimpulan dan saran dari sistem yang dibuat demi pengembangan sistem tahap selanjutnya.

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulis merupakan uraian tentang susunan dari penulisan itu sendiri yang dibuat secara teratur dan terperinci, sehingga dapat memberikan gambaran secara menyeluruh. Adapun sistematika penulisan pada makalah ini terdiri dari lima bab, yaitu sebagai berikut :

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini merupakan pendahuluan yang didalamnya berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat, lingkup dan sistematika penulisan.

2. BAB II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini lebih menjelaskan tentang teori-teori yang mendukung berkaitan dengan penelitian yang akan di buat, yang berdasarkan pada referensi dari buku atau pun jurnal yang terkait pada tugas akhir tersebut. Sehingga pembaca dapat mengetahui teori-teori apa saja yang digunakan. Dan pembaca pun memahami konsep dari rancangan program tersebut.

3. BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini berisi tentang cara dan prosedur untuk menjawab masalah penelitian atau pengujian hipotesis.

4. BAB IV Hasil dan Pembahasan

Secara umum pada bab ini menyajikan data hasil analisis dengan metode analisis data yang telah dipilih oleh penulis, dan analisis atau interpretasi lebih lanjut dari data hasil analisis tersebut untuk menjawab masalah penelitian.

Pemaparan penemuan-penemuan penting yang didapat dari penelitian dibahas secara cukup panjang lebar dan mendalam pada bab ini, sehingga dapat diaca oleh pembaca luas, baik dari kalangan umum maupun profesi.

5. BAB V Kesimpulan dan saran

Pada bab ini menguraikan tentang kesimpulan secara keseluruhan bab. Serta saran yang diharapkan dapat berguna bagi penulis dan digunakan untuk mengembangkan penelitian di masa yang akan datang.