

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi selalu berkembang dan mengalami kemajuan sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan cara berfikir manusia. Kemajuan teknologi sangat banyak membantu aktifitas sehari-hari manusia, memberikan kemudahan berkomunikasi, saling bertukar informasi sehingga tempat, waktu dan jarak tidak lagi menjadi kendala. Dampak perkembangan teknologi informasi yang dirasakan manusia saat ini adanya sistem informasi yang terhubung internet. Karena kemudahan dan kecepatan akses internet dalam memperoleh informasi yang diinginkan dan lebih *up to date*. Sistem informasi banyak digunakan dalam berbagai aspek mulai dari bidang Pendidikan, perkantoran, untuk dapat memenuhi kebutuhan informasi.

*PetShop* merupakan sebuah usaha yang bergerak di bidang penyediaan produk dan jasa bagi keperluan hewan peliharaan. Saat ini *PetShop* melakukan transaksi penjualan dengan cara membuka toko. Pada beberapa tempat, letak *PetShop* yang jaraknya jauh sehingga sulit bagi *Customer* untuk dapat memperoleh kebutuhan produk dan layanan perawatan hewan peliharaan dengan tepat dan cepat, sehingga akan berdampak pada proses bisnis *PetShop*.

Semakin banyaknya masyarakat yang memelihara hewan peliharaan maka semakin banyak pula bermunculan komunitas-komunitas pecinta hewan yang dapat memungkinkan pemilik hewan untuk saling bertukar informasi dan mengawinkan hewan peliharaannya. Adanya media yang dapat mencakup *petshop*, *pet grooming* dan juga dokter hewan masih sedikit dan belum memadainya suatu wadah aplikasi yang dapat memfasilitasi semua kebutuhan mulai dari *PetStore* perawatan (*washing & grooming, spa*), kesehatan (dokter hewan, akupunktur, *candle healing*), dan penitipan untuk hewan peliharaan dalam satu wadah aplikasi. Kebanyakan para *PetShop* hanya mengakomodasi beberapa kebutuhan saja sehingga kebutuhan lainnya harus dipenuhi di tempat lain untuk dapat menghubungkan antara masyarakat dengan perawat hewan seperti salon hewan, konsultasi masalah hewan dan sebagainya, menjual bahan-bahan yang dikhususkan untuk

hewan, serta dapat menjadi solusi bagi para pemilik hewan yang memiliki keterbatasan waktu dalam merawat hewan peliharaan.

Perancangan Sistem informasi *Marketplace PetShop* memiliki dampak besar bagi *Customer* yang akan memberi kemudahan bagi *Customer* untuk dapat memenuhi kebutuhan hewan peliharaannya dan juga memberi kemudahan bagi pihak *PetShop* dalam melakukan pencatatan transaksi. *PetShop* sangat perlu untuk dikelola dan dimanfaatkan dengan baik, dengan adanya rancangan sistem *Marketplace* dapat di jadikan *Blueprint* sebagai rancangan untuk membangun sistem *PetShop* kedepannya. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis bermaksud untuk merancang sistem informasi pada *PetShop* dengan judul “**Analisis dan Perancangan Marketplace PetShop BbyPets Berbasis Mobile**”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Belum memadainya media yang dapat memfasilitasi seluruh kebutuhan pemilik hewan mulai dari *PetStore*, perawatan hewan, kesehatan dan juga penitipan untuk hewan peliharaan dalam satu wadah aplikasi.
2. Belum memadainya media yang dapat membantu pemilik hewan untuk lebih mudah menemukan produk yang tepat untuk hewan peliharaannya ada tersedia di *PetShop*.
3. Belum memadainya forum yang dapat menghubungkan para pemilik hewan peliharaan untuk menemukan orang yang juga ingin mengawinkan hewan peliharaannya.
4. Belum memadainya layanan jasa konsultasi yang dapat mempermudah untuk melakukan konsultasi dengan dokter hewan sehingga saat ada hal-hal yang tidak wajar dari hewan peliharaan tidak dapat di ketahui lebih cepat.

## 1.3 Ruang Lingkup

Agar dapat mencapai tujuan dan sasaran yang telah ditargetkan untuk aplikasi *Marketplace PetShop BbyPets* sasaran pengguna adalah sebagai berikut:

1. Admin mempunyai hak akses penuh mengendalikan aktivitas yang berhubungan dengan Administrasi sistem. Admin dapat mengelolah tampilan aplikasi yang terdiri dari Fitur *Login*, mengelola FAQ, mengelola metode pembayaran dan metode pengiriman, laporan pendapatan, laporan penjualan, verifikasi data dokter
2. *Customer* bertindak sebagai pengguna sistem *marketplace*, konsumen mempunyai hak akses yang terbatas yang terdiri dari fitur *Register*,\_mencari produk, pesan produk, membatalkan pesanan, status produk, histori pesanan, penilaian dan testimoni, chat group pemacakan hewan, cari dokter, melakukan reservasi penitipan, melakukan konsultasi dan melakukan perawatan hewan.
3. *Petshop* bertindak sebagai pengguna sistem yang hak aksesnya bisa mengelola produk atau jasa yang terdiri dari fitur Register, Riwayat transaksi, melihat penilaian, chat *customer*, mengelola data produk, menerima list order dan melakukan pengiriman
4. Dokter bertindak menangani konsumen yang membutuhkan jasa untuk hewan peliharaannya yang memiliki beberapa fitur terdiri dari tampilan *Register*, mengelola reservasi, mengelola perawatan hewan, mengelola konsultasi, riwayat transaksi, melihat penilaian.

Adapaun ruang lingkup yang terdapat pada *Marketplace PetShop BbyPet* adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan fitur *Healthcare* dan *petshop* untuk mengetahui informasi mengenai berbagai produk dan layanan perawatan dan penitipan hewan yang tersedia
2. Menyediakan fitur konsultasi yang dapat mempermudah *Customer* untuk melakukan konsultasi dengan dokter hewan, tidak perlu datang dan membuat janji dengan dokter hewan
3. Menyediakan fitur Grup yang digunakan *Customer* untuk menemukan sesama pengguna yang juga ingin mengawinkan hewan peliharaannya

4. *Marketplace* memperoleh pendapatan dari setiap transaksi yang terjadi dalam Aplikasi yang nantinya akan dikurangi secara otomatis dari pendapatan yang akan diterima oleh Dokter Hewan dan *Petshop*

#### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian yang penulis lakukan adalah memberikan dukungan berupa rancangan aplikasi berbasis mobile untuk meningkatkan pelayanan pada sebuah tempat penitipan hewan, dan *PetShop*.

Jika hasil rancangan dilanjutkan ke tahap pembuatan *coding* program, maka manfaat yang dapat diperoleh perusahaan yang diharapkan bisa dicapai berdasarkan dari penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan rancangan sistem yang memberikan kemudahan bagi pengguna untuk dapat memenuhi berbagai kebutuhan mulai dari *PetStore*, perawatan hewan, kesehatan dan juga penitipan untuk hewan peliharaan dalam satu wadah aplikasi.
2. Rancangan sistem ini dibuat agar kedepannya pemilik hewan lebih mudah dalam mencari dan menemukan produk untuk hewan peliharaannya ada tersedia di *PetShop*.
3. Rancangan sistem ini kedepannya diharapkan dapat membantu pemilik hewan menemukan peliharaan lain yang akan dikawinkan.
4. Menghasilkan rancangan sistem yang dapat mempermudah pemilik hewan berkonsultasi dengan dokter hewan terkait dengan hal-hal yang tidak wajar dari hewan peliharaan.

#### 1.5 Metodologi Pengembangan Sistem

Metodologi yang digunakan dalam pembuatan rancangan sistem yaitu metodologi *Prototyping* yang merupakan metodologi umum dalam perancangan sistem. *Prototyping* adalah proses pembuatan model sederhana yang memungkinkan pengguna memiliki

gambaran dasar tentang program serta melakukan pengujian awal[1]. Dengan fase-fase sebagai berikut:

#### 1. Mengidentifikasi kebutuhan

Tahapan pertama pada *Prototyping* bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan dalam perancangan *Prototype Marketplace PetShop BbyPets* dengan melakukan perbandingan pada aplikasi sejenis yaitu *PetShop* Indonesia dan *ILOPet*, perbandingan yang dilakukan meliputi tampilan fitur dan melakukan pengumpulan kebutuhan sistem. Adapun kegiatan pada tahapan ini meliputi:

- a. Melakukan analisis fitur pada aplikasi *PetShop* Indonesia dan *ILOPet*
- b. Melakukan teknik pengumpulan data yang dipilih melalui observasi yaitu penulis melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang berhubungan dengan masalah yang diambil dan studi pustaka yaitu dengan literatur – literatur atau referensi – referensi yang ada di perpustakaan dan jurnal yang ada di internet.
- c. Melakukan identifikasi kebutuhan fungsional, *tool* yang digunakan adalah *Use Case Diagram, Activity Diagram dan Class Diagram*.

#### 2. Perancangan *Prototype*

Membangun *Prototype* sistem *Marketplace PetShop BbyPets* dengan membuat perancangan *User Interface* yang berfokus kepada *User*. *Tool* yang digunakan adalah *Adobe XD*. Pada proses perancangan sistem juga dilakukan perancangan *Database* dengan menggunakan *Microsoft SQL Server 2014*

#### 3. Evaluasi *Prototype*

Setelah *Prototype* selesai dibangun maka tahapan selanjutnya adalah Evaluasi *Prototype* sistem *Marketplace PetShop BbyPets* berupa penambahan atau pengurangan fitur dalam membangun *Prototype*, untuk memastikan apakah *Prototype* sudah sesuai kebutuhan atau tidak