

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan era globalisasi saat ini ditandai oleh berbagai perubahan, termasuk teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi kini merupakan hal yang tidak dapat dilepaskan dari banyak hal dari kehidupan sehari-hari, baik dalam pekerjaan, sekolah, maupun hiburan. Bukan hanya perusahaan, bahkan individu-individu sudah menggunakan sistem informasi untuk menjalankan usahanya. Dengan didukung teknologi informasi saat ini, memungkinkan manusia untuk dapat berkomunikasi satu sama lainnya kapan saja dan dimana saja, walaupun terpisah jarak yang sangat jauh, bahkan proses penjualan barang dan jasa juga dapat dilakukan dengan bantuan teknologi informasi. Penggunaan teknologi diharapkan dapat memberikan manfaat dan kemudahan yang cukup besar terhadap dunia bisnis yang kompetitif, sehingga perusahaan dapat bersaing dengan baik.

Kesulitan dalam mengurus hewan peliharaan menjadi kendala besar bagi pemilik hewan peliharaan saat ini. Banyak pemilik hewan peliharaan yang tidak mempunyai keahlian dalam merawat dan menjaga hewan peliharaan kesayangannya dengan baik dan benar. Serta kurangnya penyebaran promosi pada penyedia jasa kepengurusan hewan peliharaan juga menjadi kendala pada penyedia jasa yang memang menjadikan hal tersebut sebagai bagian pekerjaannya. Kurangnya informasi dalam membeli barang kebutuhan hewan peliharaan juga menjadi kendala bagi pemiliknya. Banyak pemilik hewan peliharaan yang tidak dapat membandingkan harga dan kualitas yang bermutu, sehingga dibutuhkan aplikasi yang dapat membantu untuk mengatasi masalah yang terjadi pada pemilik hewan peliharaan. Minimnya *marketplace* yang berbasis *mobile* yang berfokus pada penjualan kebutuhan hewan peliharaan merupakan kesulitan tersendiri bagi pemilik toko. Di samping itu, kurang tersebarnya informasi pelaksanaan *event* yang diadakan oleh pihak penyelenggara *event* juga menjadi kendala pada pemilik hewan peliharaan maupun penyelenggara *event*. Dengan berkembangnya teknologi yang semakin pesat, kendala-kendala tersebut dapat diatasi dengan adanya aplikasi yang dapat menyediakan informasi dan memberikan kemudahan akses setiap saat bagi pengguna. Inilah yang menjadikan

pemanfaatan teknologi informasi dapat diterapkan di banyak bagian, tidak terkecuali dalam menyajikan layanan untuk pengurusan hewan peliharaan, layanan jual beli kebutuhan hewan peliharaan, serta layanan penyelenggaraan *event*.

Penulis berharap kedepannya penulisan tugas akhir ini dapat dikembangkan menjadi layanan *online* berbasis *mobile*, dimana penggunaannya lebih praktis dan fleksibel karena dapat digunakan pada perangkat *mobile*. Berdasarkan uraian tersebut, maka pada tugas akhir ini akan diangkat topik “**Analisis dan Perancangan Aplikasi Petshop Berbasis Mobile**” sebagai judul tugas akhir.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada tugas akhir ini yaitu:

1. pemilik hewan peliharaan yang tidak memiliki keahlian yang baik untuk mengurus hewan peliharaannya
2. Kurangnya media promosi untuk penyedia jasa kepengurusan hewan peliharaan
3. Minimnya *marketplace* yang berfokus pada penjualan kebutuhan dan perlengkapan hewan peliharaan.
4. Keterbatasan penyelenggara *event* dalam menyebarkan informasi *event* yang ingin diselenggarakan kepada pencinta hewan yang awam, juga kurang terorganisirnya penyebaran informasi *event* yang akan diselenggarakan.

1.3 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Layanan *pet mart* bersifat *marketplace*, memiliki fitur-fitur sebagai berikut:
 - a. Bagi penjual: melakukan registrasi, mengelola barang, mengelola penjualan, mengelola pengiriman, melihat notifikasi penjualan, melihat kritik dan saran, serta informasi pencairan dana.
 - b. Bagi pembeli: melakukan registrasi, melihat daftar barang yang dijual, mencari barang, membandingkan harga, melakukan pembelian, mengkonfirmasi pembayaran, mengkonfirmasi penerimaan barang, memberikan *rating*, serta memberikan kritik dan saran.
2. Layanan *pet care* memiliki fitur-fitur sebagai berikut:

- a. Bagi penyedia jasa: melakukan registrasi, mengelola jasa, mengelola layanan, melihat notifikasi pesanan, membatalkan layanan, serta melihat kritik dan saran.
 - b. Bagi pengguna jasa: melakukan registrasi, melihat jasa yang ditawarkan, mencari jasa, membandingkan harga, memesan layanan, membatalkan layanan, memberikan *rating*, serta memberikan kritik dan saran.
3. Layanan *pet event* memiliki fitur-fitur sebagai berikut:
- a. Bagi penyelenggara: melakukan registrasi, mengelola *event*, menjual tiket, melihat notifikasi pesanan, melihat kritik dan saran, serta informasi pencairan dana.
 - b. Bagi peserta: melakukan registrasi, melihat daftar *event*, mencari *event*, memesan tiket, mengkonfirmasi pembayaran, serta memberikan kritik dan saran.
4. Admin *marketplace* memiliki fitur, yaitu mengelola pengguna, melihat notifikasi pembayaran, mengkonfirmasi pembayaran dari pengguna, mengelola pencairan dana, serta mengelola pembatalan layanan.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari tugas akhir ini yaitu untuk menganalisis dan merancang aplikasi *petshop* berbasis *mobile*.

Manfaat dari tugas akhir ini yaitu hasil rancangan dapat dijadikan sebagai panduan untuk mengembangkan sebuah aplikasi *petshop*, dimana jika dikembangkan dapat:

1. Membantu pemilik hewan peliharaan yang waktunya terbatas untuk mengurus hewan peliharaannya.
2. Membantu pemilik hewan peliharaan untuk membeli barang-barang perlengkapan untuk hewan peliharaannya dan penjual juga dapat lebih luas mempromosikan produk yang ingin dijualnya.
3. Membantu penyelenggara *event* untuk menyebarkan informasi tentang *event* yang akan diadakan.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi pengembangan sistem yang digunakan mengacu pada metodologi *prototyping* dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi Kebutuhan Bisnis Pemakai Akhir

Pada tahap ini dilakukan studi awal untuk mencari solusi sistem yang diusulkan untuk memenuhi kebutuhan bisnis. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

- a. Mengobservasi *website-websitepetshop*.
- b. Mengidentifikasi kebutuhan sistem usulan yang dimodelkan dengan menggunakan *use case diagram*.
- c. Mengidentifikasi kebutuhan non fungsional dengan menggunakan kerangka PIECES.

2. Mengembangkan Prototipe Sistem Bisnis

Berdasarkan kebutuhan yang diidentifikasi pada tahapan pertama, maka di tahapan berikutnya akan dilakukan pengembangan prototipe awal. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

- a. Merancang prototipe dengan menggunakan aplikasi Justinmind.
- b. Merancang basis data sistem usulan dengan menggunakan DBMS MySQL.

UNIVERSITAS
MIKROSKIL