

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada masa sekarang ini kemajuan teknologi sangatlah pesat. Kemajuan teknologi pastinya juga bersentuhan dengan komputer. Komputer juga merupakan sarana komunikasi yang sangat dibutuhkan bagi setiap manusia, dan peranan sebuah teknologi informasi sudah menjadi salah satu bagian penting dalam meningkatkan produktivitas ataupun kemampuan serta kualitas dari sebuah perusahaan baik skala kecil maupun besar yang digunakan untuk memproses suatu data baik yang digunakan secara sistem yang belum terkomputerisasi maupun dengan menggunakan sistem yang sudah terkomputerisasi. Ketepatan, kecepatan dan keakuratan suatu sumber informasi sebagai masukan penentu kebijakan sangatlah penting mengingat persaingan bisnis yang semakin banyak, dan tentunya sebuah teknologi informasi mampu menjawab dan menjembatani kebutuhan pokok sumber input informasi untuk diolah menjadi bahan pertimbangan, sehingga diharapkan sebuah hasil output yang maksimal.

Bangka *petcare center* merupakan perusahaan yang tergolong dalam usaha kecil menengah dan bergerak dibidang pemesanan perlengkapan, peralatan, makanan hewan peliharaan. Bangka *petcare center* beralamatkan di Jl. Belibis V, Perumnas Bukit Merapin. dalam bisnisnya Bangka *petcare center* menjual berbagai kebutuhan hewan peliharaan mulai dari makanan kucing, anjing, hamster, kandang, tas dll.

Dalam kasus ini pernah di teliti terlebih dahulu. Penelitian<sup>[1]</sup> berjudul “Sistem Informasi Penjualan Pada *Lucky Paws’s Petshop* Berbasis Web”. Dalam penelitian ini menggunakan sistem informasi. Hasil penelitian adanya sistem informasi penjualan pada *Lucky Paws’s petshop* berbasis web ini bisa mempermudah bagian admin dalam melakukan proses transaksi penjualan kepada *customer* dan mempermudah dalam pembuatan laporan penjualan. Penelitian<sup>[2]</sup> berjudul “Rancangan Aplikasi Penitipan Hewan Berorientasi Objek Pada Juanda *Petshop And Clinic* Depok”. Dalam penelitian ini menggunakan metode

*grounded (grounded research)*. Hasil penelitian Sistem pengelolaan penitipan hewan pada Juanda *petshop* and *clinic* Depok telah berhasil dibuat dan dapat dipergunakan untuk mempermudah pendataan data-data seputar penitipan hewan yang ada pada Juanda *petshop* and *clinic* Depok. Penelitian<sup>[3]</sup> berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Layanan Perawatan Dan Penitipan Hewan Berbasis *Sms Gateway* Pada Toko *Petshop Petzone*”. Penelitian ini menggunakan metode *waterfall* dan juga pengujian *Black-box testing*. Hasil penelitian ini sistem yang dibangun di khususkan pada layanan *Pethotel, Pethospital, Petgrooming*, jadwal kontrol hewan yang merupakan pemantauan atau memonitoring dari setiap layanan tersebut, walaupun pada *Petshop (PetZone)* terdapat layanan lainnya seperti antarjemput, booking dokter, penjualan hewan, makanan hewan dan aksesoris hewan. Penelitian<sup>[4]</sup> berjudul “Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* Pada *Petshop*”. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem SDLC (*Software Development Life Cyclic*). Hasil penelitian ini sistem informasi “*field*” yang menjual peralatan, perlengkapan, maupun hewan pada *petshop “field”* telah berhasil dibangun. Sistem informasi *petshop “field”* ini memuat forum dimana tiap orang dapat bertukar pikiran mengenai masalah-masalah perawatan hewan peliharaan yang sedang dihadapi. Penelitian<sup>[5]</sup> berjudul “*Solo Pet* Sebagai Sarana Edukasi Dan Rekreasi Keluarga” Penelitian ini menggunakan metode observasi. Hasil penelitian ini *Solo pet* sebagai sarana edukasi dan rekreasi keluarga adalah suatu bangunan yang berfungsi sebagai pusat kegiatan pelayanan bagi hewan peliharaan. Selain itu juga berfungsi sebagai pusat informasi, edukasi, tempat rekreasi, penyedia kebutuhan hewan peliharaan, dan juga sebagai tempat berinteraksi antara sesama pecinta hewan.

Dimana selama ini proses pengolahan data yang terdapat pada Bangka *petcare center* ini belum terkomputerisasi dimana sistem yang ada hanya pencatatan pada nota. Penulis beserta *team* berencana membuat aplikasi pemesanan pada Bangka *petcare center* agar seperti yang di inginkan akan membuat proses pemesanan pada Bangka *petcare center* yang efektif dan efisien. Bangka *petcare center* sendiri dapat dengan mudah dan mengurangi anggaran

yang tidak perlu untuk mempromosikan produk. Ini juga mempermudah masyarakat untuk memesan produk *petcare* tanpa terikat ruang dan waktu.

Berdasarkan penerapan dan permasalahan tersebut maka penulis mencoba membuat aplikasi pemesanan pada Bangka *petcare center* yang efektif dan efisien, dan judul yang di buat untuk penyusunan laporan ini yaitu “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan pada Bangka *Petcare Center* berbasis Android”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana memasarkan Bangka *petcare center* secara efektif sehingga mampu menjangkau seluruh masyarakat yang ada di dalam maupun di luar kota Pangkalpinang?
- b. Bagaimana merancang aplikasi Bangka *petcare center*?

## 1.3 Tujuan dan Manfaat Penulisan

### a. Tujuan Penulisan

Adapun tujuan dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan metode pemesanan berbasis online.
2. Merancang aplikasi pemesanan di Bangka *petcare center* berbasis Android.

### b. Manfaat Penulisan

Adapun manfaat dari penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Memperkenalkan Bangka *petcare center* kepada masyarakat dalam maupun luar Kota Pangkalpinang.
2. Memberikan kemudahan masyarakat untuk memesan produk *petcare* tanpa terikat ruang dan waktu.

#### 1.4 Batasan Masalah

Dalam pembuatan *aplikasi* ini diperlukan batasan masalah, agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud dan tujuan yang dicapai. Adapun batasan-batasan yang dibuat adalah sebagai berikut :

- a. Terintegrasi dengan situs jejaring social seperti *facebook* dan *instagram* sebagai sarana promosi.
- b. Memberikan fasilitas pencarian produk berdasarkan merek, dan nama produk.
- c. Menampilkan produk terlaris, produk paling banyak dilihat, produk terbaru serta produk rekomendasi.
- d. Menyediakan fasilitas registrasi member dan login member.
- e. Mempunyai fasilitas *history* pemesanan.
- f. Aplikasi ini bisa digunakan untuk *smartphone* Android os *jellybean* 4.1 - 4.3

#### 1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu. Metodologi juga merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara atau metode.

##### 1.5.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model *waterfall*. Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*).

##### 1.5.2 Metode Penelitian Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu pemrograman berorientasi objek yang divisualisasikan dengan UML.



### 1.5.3 *Tools* Pengembangan Sistem

*Tools* pengembangan sistem yang akan digunakan di dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan *tools* UML. UML (*Unified Modelling Language*) adalah bahasa pemodelan standar yang digunakan untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dimaksudkan untuk memberikan gambaran isi laporan ini sehingga memberikan kemudahan untuk melihat isi dari laporan ini, di maksud dalam rancang bangun aplikasi pemesanan Bangka *petcare* berbasis Android. Laporan kerja praktek ini dibagi menjadi lima bab dengan pokok pikiran tiap-tiap bab sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan penelitian dilakukan untuk menjawab keingintahuan peneliti guna mengungkapkan suatu konsep desain. membahas tentang uraian mengenai penjabaran latar belakang, rumusan masalah, tujuan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan teori-teori serta penelitian terdahulu yang terkait dengan pembuatan aplikasi pemesanan Bangka *petcare* berbasis Android. Teori-teori yang di bahas antara lain Android, HTML, MySQL, CSS, XAMPP, *Mobile*, Eclipse, Android SDK, Android Development tools (ADT).

### **BAB III ORGANISASI**

Bab ini berisikan uraian terkait instansi tempat peneliti melakukan kuliah praktik, yaitu Bangka *petcare center*. Hal-hal yang akan dibahas di bab ini adalah sejarah, struktur organisasi dan fungsi, visi dan misi perusahaan, tugas dan wewenang setiap bagian organisasi, penjelasan unit ekspedisi instansi, dan arsitektur teknologi informasinya.

#### **BAB IV PEMBAHASAN**

Dalam bab ini, berisi bagaimana mengenai proses rancang bangun aplikasi pemesanan Bangka *petcare center* berbasis Android.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bab terakhir dimana bab ini memberikan kesimpulan yang didapat setelah melakukan penelitian dan keseluruhan bab serta saran-saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan tempat kerja praktek.

