

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kucing liar di area kota merupakan masalah dari tidak seimbangnya populasi kucing dengan jumlah pemilik. Dengan meningkatnya populasi kucing maka semakin banyak kucing yang memerlukan perawatan yang layak dan kendali populasi. Menurut data dari organisasi non-profit Animal Friends Jogja yang berbasis di Yogyakarta, diperkirakan terdapat 10.000 ekor kucing liar pada setiap pasar di wilayah DIY atau Daerah Istimewa Yogyakarta yang berjumlah 357 pasar [1]. Animal Friends Jogja telah berhasil menyelamatkan 9 ekor anjing dan 49 ekor kucing pada tahun 2012 [2] dan masih aktif hingga sekarang untuk meningkatkan kesejahteraan hewan melalui aksi – aksi yang mereka lakukan.

Selain Animal Friends Jogja, populasi kucing yang menunjak memunculkan komunitas – komunitas kecil yang bersedia membantu untuk merawat dan menyalurkan kucing – kucing liar yang terdapat di-wilayah DIY. Salah satu komunitas tersebut adalah Adopsi Kucing Jogja. Komunitas ini merupakan komunitas media sosial Facebook yang mempertemukan penampung hewan dengan pemilik yang bersedia untuk merawat. Pada halaman Facebook yang dibuat pada komunitas ini tidak memiliki konsistensi informasi yang diperlukan untuk *adopter* untuk dapat mengetahui kondisi hewan dan wadah untuk melihat kucing – kucing yang masih tersedia atau sudah teradopsi. Informasi yang penting bagi *adopter* yaitu umur, alasan diadopsi, deskripsi hewan,

lokasi penyedia, dan kondisi kesehatan hewan seperti status vaksinasi atau sterilisasi. Informasi tersebut dapat membantu *adopter* dan *shelter* untuk mengomunikasikan informasi yang sesuai dengan situasi.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini akan meneliti dengan menganalisis dan membuat *website e-commerce* pada komunitas Adopsi Kucing Jogja agar menyediakan wadah untuk mempertemukan penampung hewan dan orang yang bersedia mengadopsi hewan dengan konsistensi masukan informasi dan manajemen yang sama pada komunitas Facebook tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

- Bagaimana menganalisis dan membuat *website e-commerce* pada komunitas Adopsi Kucing Jogja?
- Bagaimana menganalisis dan menambah fitur informasi adopsi kucing pada *website e-commerce* pada Komunitas Adopsi Kucing Jogja?
- Bagaimana menguji *website* tersebut pada sisi fitur agar dapat memunculkan keluaran yang sesuai?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan daftar batasan – batasan dalam pembuatan karya ilmiah agar penelitian bisa terarah. Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Pengguna terdaftar hanya penawar adopsi kucing dan pengurus atau admin dari komunitas Adopsi Kucing Jogja.
2. Transaksi antara pengguna terjadi hanya di luar sistem atau sistem hanya sebagai media iklan.
3. Layanan adopsi kucing hanya wilayah Yogyakarta.
4. Tampilan web hanya ditujukan untuk pengguna desktop.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk menganalisis dan membuat website *e-commerce* pada komunitas Adopsi Kucing Jogja. Web ini memiliki fitur utama untuk menawarkan adopsi kucing dan jual beli aksesoris kucing untuk *petshop* yang dimiliki oleh admin dari komunitas Adopsi Kucing Jogja.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini bagi peneliti dan objek yang diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi komunitas Adopsi Kucing Jogja

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan dalam menganalisis dan membuat website *e-commerce* pada komunitas Adopsi Kucing Jogja. Web ini memiliki fitur utama untuk menawarkan adopsi kucing dan jual beli aksesoris kucing untuk *petshop* yang dimiliki oleh admin dari komunitas Adopsi Kucing Jogja.

2. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti dalam menyelesaikan kebutuhan peneliti dalam menyelesaikan untuk

memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana S1 pada jurusan Sistem Informasi.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang objek permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Metode pengamatan (*observation*)

Metode pengumpulan data dengan cara mengamati langsung pada permasalahan yang akan diteliti untuk memperoleh informasi.

2. Metode kepustakaan (*library*)

Pengumpulan data dengan membaca buku-buku, literatur-literatur serta berbagai kode sumber dari komunitas di internet yang berhubungan dengan permasalahan sebagai referensi dan bahan pembandingan.

1.6.2 Metode Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis sebagai berikut.

1. Analisis Proses Bisnis Pada Sistem Manual
2. Analisis Kebutuhan Fungsional
3. Analisis Kelayakan Sistem TELOS

1.6.3 Metode Perancangan

Menggambarkan spesifikasi sistem baru yang akan dibuat, pada tahapan ini ada beberapa dokumen yang akan dibuat, meliputi:

1.6.3.1 Pemodelan Proses

Pemodelan proses adalah cara formal untuk menggambarkan bagaimana bisnis beroperasi, mengilustrasikan aktivitas-aktivitas yang dilakukan dan bagaimana data berpindah di antara aktivitas-aktivitas itu. Penelitian ini menggunakan Diagram Arus Data untuk merepresentasikan pemodelan proses pada sistem yang dirancang.

1.6.3.2 Pemodelan Data

Data model adalah cara formal untuk menggambarkan data yang digunakan dalam suatu sistem. Penelitian ini menggunakan Diagram Hubungan Entitas atau *entity relationship diagram* untuk merepresentasikan pemodelan data sistem yang dirancang.

1.6.4 Metode Pengembangan Sistem

Pada tahap pengembangan, metode yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi adalah model Iterasi. Model Iterasi merupakan metode dengan setiap tahapan proses pengembangan sistem dapat diulang jika terdapat kekurangan atau kesalahan. Metode pengembangan ini cocok jika terdapat revisi pada setiap pengembangan sistem.

1.6.5 Metode Testing

Penelitian ini melakukan testing dengan teknik *Black Box* atau menguji coba fitur aplikasi agar berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Testing *Black Box* dilakukan dengan pengujian yang mengikuti tes kasus dan melihat hasil dari masukan perintah.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Isi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi uraian landasan teori yang digunakan dalam menyelesaikan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi tentang gambaran umum aplikasi, identifikasi masalah, solusi masalah, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, dan perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang setiap tahapan dalam pembuatan sistem dimulai dari perancangan sistem sampai dengan implementasi program.

BAB V PENUTUP

Berisi hasil penelitian yang memuat kesimpulan dan saran.