

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

KampoengVet Petshop merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang penjualan, khususnya kebutuhan hewan peliharaan seperti makanan, aksesoris dan perlengkapan hewan lainnya. *Petshop* yang terletak di Dusun Kramen ini merupakan salah satu *petshop* yang ada di Yogyakarta. Dalam perkembangannya, *petshop* ini ingin mencoba untuk mempromosikan produknya kepada konsumen yang berada di diluar Yogyakarta.

Pada saat ini KampoengVet Petshop masih menggunakan sistem penjualan secara konvensional, sehingga pelanggan harus mendatangi *petshop* untuk memilih dan membeli barang yang diinginkan. Kondisi tersebut menimbulkan kesulitan bagi konsumen yang berasal dari luar Yogyakarta, sehingga konsumen tidak dapat datang secara langsung ke *petshop*. Apalagi dengan konsumen yang mempunyai kesibukan dalam kegiatan sehari-hari, untuk meluangkan waktu datang berbelanja tentunya sangatlah tidak mungkin.

Seiring perkembangan teknologi dan informasi, telah memicu hadirnya internet. Dengan adanya internet ini, tentunya banyak bidang yang terpengaruh, contohnya saja pada bidang perdagangan, kegiatan transaksi jual dan beli yang sebelumnya hanya bisa dilakukan secara bertatap muka, sekarang bisa dilakukan melalui dunia maya atau jarak jauh. Salah satu contohnya melalui website atau media sosial, dengan memanfaatkan fasilitas tersebut penjual dapat membuat *online*

shop guna memperkenalkan atau menjual produk-produknya, sehingga pembeli tidak perlu lagi datang ke toko, selain itu pembeli dapat secara langsung membeli produk yang diinginkannya.

Untuk pengaksesan *online shop* tersebut biasanya dilakukan menggunakan komputer. Namun, pengaksesan dengan perangkat itu sudah mulai berkurang dengan munculnya perangkat *mobile* seperti *smartphone*. Selain memiliki peran seperti komputer, perangkat ini juga lebih fleksibel. Karena kemudahan itulah, tidak sedikit penjual yang membangun sebuah aplikasi khusus *smartphone* untuk mempermudah penjualan barang dagangannya.

Dengan melihat pembahasan diatas, penulis tergerak untuk membantu KampoengVet dalam "Perancangan dan Pembangunan Aplikasi *Petshop* pada KampoengVet Berbasis Android".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang ada yaitu "Bagaimana merancang dan membangun aplikasi online shop untuk KampoengVet Petshop sehingga dapat dijalankan pada OS Android?".

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dibuat dalam perancangan aplikasi online shop ini yaitu :

1. Data-data yang berasal dari KampoengVet Petshop.

2. Aplikasi yang dibuat akan di implementasikan pada Sistem Operasi Android dengan minimal versi 2.2 (Froyo).
3. Aplikasi bersifat *online*.
4. Transaksi dapat dilakukan ketika pembeli telah terdaftar menjadi anggota.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun aplikasi *online shop* berbasis android pada KampoengVet Petshop, yang nantinya dapat digunakan untuk melakukan transaksi dimana pun dan kapan pun pembeli ingin membeli produknya. Selain dapat mempermudah pembeli melakukan transaksi, dengan aplikasi ini pembeli juga dapat dengan mudah mengetahui informasi produk yang ditawarkan oleh KampoengVet Petshop.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan maka digunakan beberapa metode, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Metode Kepustakaan

Adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mencari, mempelajari, dan memahami dari buku, artikel, jurnal ilmiah, majalah baik dari media cetak maupun media elektronik yang berkaitan dengan topik yang dibahas dalam pembuatan aplikasi.

2. Metode Interviews

Adalah melakukan wawancara dengan narasumber yang berkaitan dengan pengumpulan data dengan tujuan meningkatkan keakuratan data.

3. Metode Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan fakta atau data yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem. Observasi adalah pengamatan langsung suatu kegiatan yang sedang dilakukan.

1.5.2 Metode Analisis

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisa kebutuhan, analisa kelayakan dan analisis PIECES. Analisis kebutuhan merupakan proses untuk menghasilkan spesifikasi kebutuhan. Analisis kelayakan merupakan proses yang menganalisa kelayakan sistem yang akan dibangun jika dilihat dari sisi teknologi, operasional, ekonomi dan hukum. Sedangkan analisis PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*) merupakan analisa untuk mencari kekurangan yang ada pada sistem lama sehingga dapat diperbarui pada sistem baru yang nantinya akan dibangun.

1.5.3 Metode Perancangan

Untuk memenuhi standar maka digunakan flowchart sistem untuk menggambarkan alur sistem. Selanjutnya diperjelas dengan menggunakan perancangan UML (*Unified Modeling Language*), ERD (*Entity Relationship*

Diagram) dan DFD (*Data Flow Diagram*) untuk pemodelan proses -atau pun pemodelan datanya.

1.5.4 Metode Pengembangan Aplikasi

Adapun tahap-tahap dalam pengembangan sebuah aplikasi, diantaranya sebagai berikut:

1. Definisi Kebutuhan (*Requirement Analysis*)

Pada tahap analisis, dilakukan proses mengidentifikasi kebutuhan yang lebih diintensifkan ke dalam pembangunan aplikasi. Diantaranya analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem.

2. Desain Sistem dan Software (*System Design*)

Tahap ini bisa diibaratkan sebagai pembuatan konsep seperti apa nantinya alur kerja, cara kerja, dan tampilan aplikasi yang akan dibuat. Perancangan program dibentuk dalam keseluruhan pengembangan aplikasi. Seperti media apa saja yang dibutuhkan, tahap dan proses apa saja yang terjadi.

3. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi adalah tahap penerapan atau pengimplementasian rancangan aplikasi ke dalam bentuk aplikasi sesungguhnya berdasarkan analisis dan perancangan yang matang yang telah dilakukan sebelumnya.

4. Pengujian (*Testing*)

Dalam tahap ini, untuk memperoleh data yang akurat dan tepat maka perlu dilakukan proses pengujian terhadap hasil implementasi.

1.5.5 Metode Testing

Untuk memastikan sistem berjalan dengan baik maka sebuah sistem perlu diuji apakah sistem tersebut masih terdapat kesalahan atau tidak. Untuk itu diperlukan sebuah uji coba sistem, dalam penelitian ini digunakan *Black-Box testing* dan *White-Box testing* untuk uji coba sistem.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang digunakan adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang gambaran umum, yaitu latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan maksud penelitian, metodologi dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan menjelaskan tentang teori-teori yang terkait dengan permasalahan yang diambil.

BAB III ANALISIS & PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang semua analisis dan desain sistem yang digunakan, mulai dari analisis kebutuhan system yang akan dibangun, analisis kelayakan sistem yang akan dibangun, metode yang digunakan, perancangan basis data yang digunakan, hingga desain antar muka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil implementasi dari aplikasi yang dibuat secara keseluruhan. Serta melakukan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat untuk

mengetahui aplikasi tersebut telah dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sesuai dengan yang diharapkan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan pembuatan program aplikasi selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

