

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini kemajuan teknologi sangatlah pesat salah satunya adalah perkembangan teknologi informasi. Teknologi informasi telah menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan produktivitas dan kualitas suatu usaha baik dalam skala kecil maupun besar, yang mana digunakan untuk mengolah data baik itu digunakan pada sistem yang tidak terkomputerisasi atau pun menggunakan sistem yang sudah terkomputerisasi. Saat ini, banyak pelaku usaha yang menggunakan internet untuk dimanfaatkan sebagai media promosi serta penjualan. Salah satunya dengan cara membuat suatu *website*. Dengan adanya *website* akan memudahkan pelaku usaha dalam mempromosikan perusahaannya serta memudahkan konsumen untuk mengakses informasi perusahaan dimana dan kapan saja tanpa batas selama terkoneksi dengan internet.

Oranje *Petshop* merupakan perusahaan yang tergolong dalam usaha kecil menengah yang bergerak di bidang kebutuhan hewan peliharaan. Oranje *Petshop* beralamatkan di Jl. Ratu Sianum No. 15, 3 Iilir, Kota Palembang. Dalam bisnisnya, Oranje *Petshop* menjual berbagai macam kebutuhan hewan, mulai dari makanan kucing, hamster, burung, dan ikan hias serta perlengkapan hewan, seperti kandang, pasir, *travel bag*, aksesoris, dan lain-lain. Selain menjual kebutuhan hewan, Oranje *Petshop* juga menawarkan *open* adopsi hewan peliharaan seperti kucing, hamster, landak mini, dan ikan hias.

Untuk sistem penjualannya, Oranje *Petshop* memiliki gerai toko dimana pelanggan dapat berbelanja secara langsung di toko.

Pelanggan yang biasanya berbelanja di toko mayoritas adalah masyarakat di sekitaran toko yang tinggal tidak jauh dari toko. Hal itu disebabkan karena masyarakat Kota Palembang masih kurang mengetahui keberadaan toko ini apalagi masyarakat yang berada di luar Kota Palembang. Sedangkan, saat ini minat masyarakat terhadap hewan peliharaan terus meningkat seperti pemeliharaan kucing, hamster, kelinci, ikan, dan hewan peliharaan lainnya. Dikarenakan kurangnya informasi toko oleh masyarakat luas, hal tersebut mengakibatkan omset penjualan kurang mengalami peningkatan setiap bulannya.

Untuk membantu memecahkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah *website* yang dapat membantu Oranje *Petshop* dalam meningkatkan produktivitas bisnis. Dengan adanya *website*, toko dapat lebih mudah menjangkau masyarakat luas baik dalam kota maupun di luar kota. Selain itu, pelanggan dapat dengan mudah menjelajahi produk dan layanan yang ditawarkan oleh Oranje *Petshop*. Pelanggan dapat melakukan pemesanan, melihat harga, dan mendapatkan informasi tentang promo atau diskon yang sedang berlangsung. Sistem ini memungkinkan pelanggan untuk melakukan pembayaran secara *online*, yang memudahkan transaksi. Selain itu, semua transaksi dicatat dengan baik, sehingga mempermudah pencatatan keuangan dan pelaporan. Sistem Informasi *E-Pet Solution* pada Oranje *Petshop* berbasis *website* dapat membantu memperbaiki efisiensi bisnis, memberikan layanan yang lebih baik kepada pelanggan, dan membantu *petshop* untuk berkembang dalam industri yang semakin kompetitif ini.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas yang sudah di jelaskan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membuat sistem perangkat lunak untuk Sistem Informasi E-Pet Solution Pada Oranje Petshop Berbasis Website.

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian mengenai Sistem Informasi *E-Pet Solution* pada Oranje *Petshop* Berbasis *Website* adalah untuk memudahkan pengguna dalam mencari produk yang dibutuhkan hewan peliharaan, meningkatkan penjualan toko, serta untuk memudahkan pengelolaan data dan informasi pelayanan pada *pet shop*.

### 1.4 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Adapun ruang lingkup dan batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Sistem yang dibuat pada aplikasi ini digunakan untuk membantu penjualan toko Oranje *Petshop* melalui *website*.
2. Sistem pembayaran yang dibuat pada aplikasi ini yaitu melalui nomor rekening bank milik toko yang kemudian dapat diunggah bukti pembayarannya melalui *website*.
3. Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan program berbasis *website* dengan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL.
4. Tahap perancangan desain dalam penelitian ini menggunakan tools diagram UML (*Unified Modelling Language*).

### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian tentang Sistem Informasi *E-Pet Solution* pada Oranje *Petshop* yang berbasis *website* dapat memberikan berbagai manfaat, baik bagi *petshop* itu sendiri maupun pelanggan. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat membantu Oranje *Petshop* meningkatkan kinerja bisnis mereka, meningkatkan kepuasan pelanggan, dan menciptakan keunggulan kompetitif di pasar yang semakin ketat.

2. Pelanggan dapat dengan mudah mengakses informasi produk, layanan, dan harga melalui *website*. Mereka juga dapat melakukan pemesanan secara *online* dan mendapatkan informasi tentang promo atau diskon. Semua ini dapat meningkatkan kepuasan pelanggan karena pengalaman berbelanja dan berinteraksi dengan *petshop* menjadi lebih nyaman.
3. Sistem informasi dapat membantu dalam mengurangi kesalahan manusia dalam pencatatan dan pengolahan data, serta mengurangi risiko kecurangan atau tindakan yang tidak sah.

## **1.6 Metodologi Penelitian**

Metodologi penelitian adalah prosedur yang harus dilakukan secara sistematis dalam melakukan sebuah penelitian.

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data:**

Untuk mendukung kebutuhan data yang dibutuhkan selama proses penelitian, penulis menggunakan beberapa metode dalam pengumpulan data, yaitu:

#### **1. Sumber Data Primer**

Merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli (tanpa perantara) serta dapat berupa opini secara individual maupun kelompok.

#### **2. Sumber Data Sekunder**

Merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara, umumnya berupa bukti, catatan atau laporan yang telah tersusun dalam arsip.

### **1.6.2 Metode Pengembangan Sistem**

Metodologi pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah model prototype. Model ini dibuat secara terstruktur dan memiliki beberapa tahap-tahap yang harus dilalui dalam pembuatannya namun jika tahap final dinyatakan bahwa sistem

yang telah dibuat belum sempurna maka sistem dievaluasi kembali. (Renaningtias & Apriliani, 2021).

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini dimaksudkan agar dapat untuk pedoman atau garis besar dan memberikan gambaran permasalahan yang akan di bahas dalam tugas akhir ini maka penulis membuat sistematika penulisan menjadi lima bab yang tertera di bawah ini :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan 7 metodologi penelitian dari penelitian yang dilakukan serta sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini mencakup teori-teori umum dan khusus dari daftar yang berhubungan dengan judul penelitian dan tinjauan pustaka yang mendukung materi penelitian. Bab ini juga menjelaskan pengertian perangkat lunak, MySQL ,dan definisi lainnya yang berkaitan dengan sistem yang dibahas.

### **BAB III RANCANGAN PENELITIAN**

Dalam bab ini penulis menjelaskan mekanisme penerapan yang akan diterapkan dan menguraikan langkah-langkah pembuatan rancangan aplikasi, *flowchat system*, dan pembuatan user interface aplikasi.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berisi tentang uraian hasil dari pembahasan yang di implementasikan dalam perangkat lunak sistem pendeteksi standar penulisan proposal skripsi.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran sebagai masukan terhadap apa yang dijelaskan sebelumnya agar manfaat bagi pengguna sistem.

Universitas Bina  
Dharma

