

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan serta teknologi informasi saat ini telah mengalami perkembangan terutama dalam ilmu pengetahuan Informatika. Kemudian dalam mengakses informasi yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun inilah yang menjadikan pemanfaatan teknologi diterapkan hampir di berbagai bidang termasuk pada bidang wirausaha. Ketersediaan dan kemudahan yang di tawarkan maupun menjangkau lebih banyak konsumen bagi perusahaan yang bergerak di bidang usaha jasa penjualan hewan serta memudahkan konsumen untuk melakukan pemesanan hewan, selain bagi perusahaan itu sendiri sistem informasi sangat membantu dalam penyimpanan pengolahan data masuk dan keluar serta mampu meningkatkan produktifitas perusahaan tersebut dan juga dapat meminimalisir terjadinya kehilangan data pada saat proses pengolahan data terjadi.

Pet shop merupakan salah satu tempat untuk menjual hewan peliharaan beserta peralatan dan perlengkapan untuk pemeliharaan hewan. Peralatan merupakan barang-barang yang cenderung wajib untuk dimiliki oleh para pemilik hewan, contohnya seperti kandang sebagai tempat tinggal untuk hewan yang ingin dipelihara. Hal ini sangat penting diperhatikan bagi seseorang yang ingin memelihara hewan, sedangkan perlengkapan merupakan barang-barang aksesoris untuk hewan contohnya seperti harness sebagai alat bantu tuntun hewan peliharaan ketika diajak jalan-jalan saat berada di luar ruangan.

Dalam hal ini, studi kasus yang digunakan adalah *pet shop* “Faza Reptile”. *Pet shop* “Faza Reptile” merupakan salah satu *pet shop* yang terdapat di kota Jakarta Barat. Saat ini *pet shop* “Faza Reptile” melakukan transaksi penjualan hanya dengan cara membuka toko saja dan melakukan pemasaran melalui forum jual beli yang ada di media sosial facebook.

Permasalahan yang terjadi adalah belum ada nya suatu tempat pemasaran penjualan hewan secara online, Pembeli harus datang ke toko jika ingin melihat

produk terbaru dari yang di miliki toko, Belum ada nya perhitungan jumlah data transaksi pembeli yang sudah terkomputerisasi untuk mempermudah pemilik dalam menginput data, Pencatatan jumlah barang terjual dan pencatatan transaksi pembelian masih manual menggunakan buku.

Untuk mengendalikan masalah ini, maka perlu dirancang program aplikasi pemasaran dan penjualan yang berbentuk aplikasi berbasis *web* dengan menggunakan metode *waterfall* atau yang biasa di sebut air terjun, metode ini biasa digunakan dalam *e-commerce* karna metode ini sangat sederhana dengan beberapa tahapan-tahapan diantaranya adalah analisis, desain, pengodean dan pengujian. Berdasarkan permasalahan itulah, maka diusulkan adanya pembaharuan sistem lama ke dalam sistem yang baru dengan berbasis teknologi komputer. Dari penelitian tersebut ada ketertarikan untuk membuat skripsi dengan judul **“Sistem Informasi Penjualan Hewan Reptile Berbasis Web Pada Pet Shop Faza Reptile Jakarta”**. Pembaharuan ini diharapkan proses pemasaran dan proses penjualan hewan secara online menjadi lebih praktis.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dari latar belakang yang ada di *pet shop* faza reptile adalah:

1. Belum adanya suatu tempat pemasaran dan penjualan hewan peliharaan secara online.
2. Pembeli harus langsung datang ke toko jika ingin melihat produk terbaru dari yang dimiliki toko.
3. Belum adanya perhitungan jumlah data transaksi pembeli yang sudah terkomputerisasi untuk mempermudah pemilik dalam menginput data.
4. Pencatatan jumlah barang terjual dan transaksi masih menggunakan buku, sehingga menyebabkan penjual sulit melakukan pencarian data jika pembukuan hilang.
5. Penghitungan stok hewan yang siap untuk dijual masih manual.

1.3 Batasan Masalah

Untuk mempermudah penulisan laporan ini hanya membatasi masalah pada:

1. Analisis dan perancangan sistem informasi penjualan berbasis web pada *pet shop* “Faza Reptile” ini bukan hanya untuk pemasaran dan penjualan saja. Akan tetapi ada forum diskusi antara customer dengan dengan owner *Petshop* untuk seputar keluhan yang dialami hewan peliharaan yang mereka miliki.
2. Pengembangan sistem ini berbasis web.
3. Sistem informasi ini hanya menyangkut tentang pemasaran, penjualan hewan peliharaan reptile (berdarah dingin) serta perlengkapan, peralatan dan informasi mengenai cara perawatan hewan.
4. Sistem ini dapat diakses oleh Admin dan Pengguna.
5. Hanya melayani transaksi jual beli di daerah Jabodetabek dan sekitar nya saja.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang ada, maka muncul masalah:

1. Bagaimana membuat tempat pemasaran hewan secara online?
2. Apa yang harus dilakukan pembeli jika ingin melihat produk terbaru dari toko tanpa harus langsung datang ke *pet shop*?
3. Bagaimana cara menghitung data transaksi pembeli tanpa harus mencatat manual menggunakan buku?
4. Cara seperti apa yang harus dilakukan penjual terhadap pencatatan jumlah transaksi barang terjual tanpa harus menggunakan buku?
5. Solusi seperti apa agar penjual tidak menghitung secara manual untuk stok hewan yang siap dijual?

1.5 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu pemilik *Petshop* dalam melakukan pemasaran dan penjualan produk yang di jual dalam sebuah sistem yang sudah terkomputerisasi dalam bentuk *Website*.
2. Analisis dan perancangan sistem informasi jual beli hewan peliharaan berbasis web.
3. Untuk mengetahui informasi produk hewan peliharaan yang siap untuk di jual.
4. Memberikan informasi mengenai cara perawatan hewan peliharaan dan forum untuk bekonsultasi.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Berikut adalah beberapa manfaat penelitian:

1. Memberikan sebuah sistem informasi penjualan yang sudah terkomputerisasi berbasis *web* bagi pemilik *petshop* agar mempermudah dalam menjalankan transaksi penjualan maupun pemasaran produk terhadap pembeli .
2. Memberikan gambaran tentang sistem informasi pemasaran dan penjualan pada pengguna aplikasi jual beli hewan peliharaan melalui *web*.

1.6 Tempat dan Waktu Penelitian

1.6.1 Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara pada sebuah pemilik *petshop* Faza Reptile yang berada di kediaman beliau di daerah Jakarta Barat.

1.6.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada 22 Desember 2019 sampai dengan 8 Maret 2020.

1.7 Metode Penelitian

Metode peneliatan yang digunakan dalam Skripsi ini menggunakan beberapa metode yaitu:

1. Studi Lapangan

Untuk mendapatkan data yang akurat, maka penulis melakukan pengamatan langsung oleh salah satu komunitas reptil di Jakarta, beberapa penghobi dan penjual hewan peliharaan yang berhubungan dengan informasi pemasaran dan penjualan hewan peliharaan. Studi lapangan ini dilakukan dengan dua cara yaitu :

a. Observasi

Mengadakan peninjauan serta pengamatan secara langsung guna memperoleh data secara langsung dari komunitas pecinta hewan dan beberapa penghobi guna memperoleh data yang diperlukan.

b. Wawancara

Pengumpulan data melalui tanya jawab langsung dengan para anggota komunitas pecinta hewan yang berhubungan langsung dengan prosedur tersebut. Wawancara ini dilakukan langsung dengan tatap muka (*face to face interview*).

2. Studi Kepustakaan

Untuk melengkapi informasi yang diperlukan dalam penulisan Laporan Skripsi ini, penulis juga melakukan penelaahan terhadap buku-buku atau referensi, literatur-literatur, catatan-catatan, dan internet serta laporan-laporan yang berhubungan dengan penulisan ini, agar diperoleh data-data yang mendukung.

1.8 Sistematika Penulisan

Penyusunan Laporan Skripsi ini, dilaksanakan dengan beberapa metode dan format susunan yang terbagi ke dalam beberapa bab, yang terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang penguraian mengenai perkembangan teknologi serta latar belakang, maksud dan tujuan, manfaat, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang teori-teori yang terkait dengan topik penelitian, meliputi hal-hal yang berhubungan dengan sistem, informasi, dan sistem informasi, komponen komponen desain informasi, manajemen database serta peralatan pendukung (*tools system*).

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan mengenai identifikasi dan analisis kebutuhan terhadap data dan aplikasi, metode penelitian dan pengembangan.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Bab ini menjelaskan tentang proses Perancangan Sistem Informasi dan menjelaskan tentang implementasi hasil dari analisis dan perancangan sistem ke dalam bentuk bahasa pemrograman. Bab ini juga berisi tentang pengujian pada sistem yang sudah lengkap dan telah memenuhi semua persyaratan sistem.

BAB V PENUTUP

Diakhir bab ini berisi mengenai kesimpulan penelitian serta saran yang berhubungan dengan penyusunan skripsi.