

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang sebagian besar penduduknya memiliki minat dan kecintaan terhadap hewan peliharaan seperti mereka menyayangi keluarga sendiri, jika dahulu hewan peliharaan hanya sekedar diberi makan dan tempat tinggal maka dimasa sekarang hewan peliharaan juga dapat menikmati *treatment* (perawatan) seperti grooming, vaksin, dan perawatan lainnya.

Dikutip dari Kompas.id dalam artikel beritanya yang berjudul “Peluang Bisnis Hewan Peliharaan di Indonesia”, sebesar 67% Masyarakat Indonesia memiliki hewan peliharaan sementara 23% tidak, kucing menjadi hewan peliharaan terbanyak yaitu sebesar 47%, ikan 22% dan anjing 18%. Melihat dari data tersebut maka peluang bisnis usaha petshop di Indonesia akan semakin besar. (Prasetyo, 2023).

Toko atau tempat yang menyediakan makanan, *treatment*, dan berbagai perlengkapan hewan peliharaan lainnya disebut *Petshop*. Popou *Petshop* merupakan *Petshop* yang cukup populer yang terletak di Jalan Pajang Gawok No 20, Kecamatan Gatak, Kabupaten Sukoharjo.

Popou *Petshop* tidak hanya menyediakan makanan dan peralatan bagi anabul (sebutan untuk hewan peliharaan) tetapi mereka juga menyediakan paket penitipan anabul. Sistem penjualan dan pelayanan Popou *Petshop* saat ini masih menggunakan metode konvensional dimana pelanggan datang secara langsung ke Popou *Petshop* serta laporan penjualan masih ditulis pada buku, sehingga timbul berbagai kesalahan seperti kesalahan hitungan pada laporan keuangan, tidak terpantaunya ketersediaan stock barang secara *real time*, serta pembayaran yang hanya dapat dilakukan dengan uang cash.

Berlatar belakang dari masalah tersebut penulis ingin membuat aplikasi sistem penjualan online yang dapat di gunakan oleh *user* (pelanggan) dan admin

(pemilik Popou *Petshop*) agar memudahkan penjualan dan pembukuan laporan penjualan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah dalam proposal ini adalah Bagaimana membuat sebuah aplikasi sistem penjualan online pada Popou *Petshop* berbasis *mobile*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dari perumusan masalah di atas maka terdapat batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibangun merupakan sebuah aplikasi mobile berbasis android.
2. Pembangunan aplikasi ini menggunakan *framework* flutter.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembangunan aplikasi adalah PHP dan Dart.
4. Aplikasi yang dibuat untuk mengelola stok barang, menerima pesanan serta mengelola pembayaran.
5. Metode pembayaran pada aplikasi ini `menggunakan sistem pembayaran online.
6. Aplikasi menyediakan dua tampilan yaitu untuk User (Pelanggan) dan Admin (pemilik Popou *Petshop*).

1.4 Tujuan Dan Manfaat

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah sistem penjualan *online* pada Popou *Petshop* berbasis *mobile*, sehingga dalam proses jual beli bisa lebih efektif dan efisien.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Bagi Peneliti

Mendapatkan kesempatan secara langsung untuk merancang dan membuat sistem aplikasi *mobile* menggunakan *flutter*

b. Bagi Pengguna

Hasil penelitian ini dapat mempermudah dalam meningkatkan proses penjualan produk secara online sehingga pelanggan dapat membeli produk melalui aplikasi yang sudah dibuat tanpa harus berdatangan langsung ketoko serta dapat bertransaksi dengan mudah dan cepat.

c. Bagi Universitas

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta dapat menjadi referensi dalam membangun sebuah aplikasi *mobile* sistem penjualan produk secara *online*.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir yang berjudul “Pembuatan Sistem Penjualan Online Pada Popou *Petshop* Berbasis *Mobile*” adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2020) menyatakan bahwa secara umum terdapat 3 (tiga) macam teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data ini menggunakan beberapa hal sebagai berikut :

- a Observasi menurut Nasution dalam Sugiyono (2020) adalah kondisi dimana dilakukannya pengamatan secara langsung oleh peneliti agar lebih mampu memahami konteks data dalam keseluruhan situasi sosial sehingga dapat diperoleh pandangan yang holistik (menyeluruh). Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi yang terjadi secara nyata. Data yang diperoleh dari metode penelitian ini adalah dapat mengetahui kegiatan yang berlangsung di toko Popou Petshop.
- b Wawancara. menurut Esterberg dalam Sugiyono (2020) merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu Penulis melakukan wawancara langsung kepada Bapak Wawan selaku owner toko Popou Petshop.

- c Dokumentasi menurut Sugiyono (2020) dokumentasi merupakan pengumpulan dari catatan peristiwa yang sudah berlaku baik berbentuk tulisan, gambar/foto atau karya-karya monumental dari seseorang/instansi..

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan 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 dan Apriliani, 2021). Metode *Prototype* disajikan pada gambar 1.1. Tahapan dalam penelitian ini yang disesuaikan dengan model yang diimplementasikan adalah sebagai berikut:

1. Analisi Kebutuhan

Pada tahapan ini dilakukan identifikasi kebutuhan sistem dan garis besar dari sistem yang akan dibuat. Aplikasi sistem penjualan *online*, diperlukan untuk menyelesaikan kendala pada Popou *Petshop*.

2. Desain

Pemodelan perancangan secara cepat Tahapan selanjutnya adalah pemodelan perancangan secara cepat yang digunakan sebagai acuan yang digunakan dalam pembuatan model *prototype*.

3. Evaluasi *prototype*

Pada tahapan ini, Evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah model *prototype* sudah sesuai dengan harapan.

4. Pembentukan *prototype*

Dalam tahap ini, dilakukan pembentukan *prototype* berdasarkan rancangan pemodelan yang telah dilakukan sebelumnya. Jika *prototype* disetujui maka akan diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Pengujian

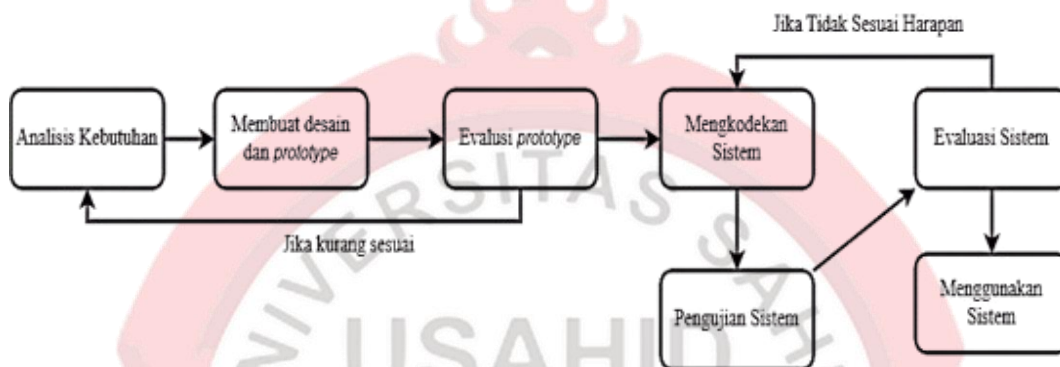
Setelah perangkat lunak sudah siap, perangkat lunak harus melewati pengujian. Pengujian ini biasanya dilakukan dengan Black Box Testing, dan beta.

6. Evaluasi sistem

Pengguna melakukan evaluasi apakah perangkat lunak sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau tidak. Jika ya, lakukan tahap selanjutnya. Jika tidak, ulangi tahap mengkodekan sistem dan pengujian sistem.

7. Penggunaan Sistem

Tahap terakhir dari metode penelitian ini adalah penggunaan sistem. Pada tahap ini sistem yang telah dievaluasi siap untuk digunakan.



Gambar 1. 1 Metode Pengembangan Sistem *prototype*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan laporan penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

a) BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum yaitu uraian latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

b) BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan landasan teori yang diambil dari beberapa kutipan buku yang digunakan mengulas tinjauan pustaka, kerangka pemikiran, teori pendukung tentang Pemasaran Online, Flutter, Dart, PHP, Android, Visual Studio Code, Mobile, Black Box Testing, Pengujian Beta, Unified Modelling Language (UML)

c) BAB III PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan tentang analisis dan perancangan sistem aplikasi yang dibuat.

d) **BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS HASIL**

Pada bab ini membahas mengenai pengujian dari sistem yang telah dibuat dan implementasi dari sistem, apakah aplikasi yang dibuat sudah berjalan sesuai dengan yang diinginkan atau masih perlu perbaikan.

e) **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisi kesimpulan mengenai pembuatan aplikasi yang telah dibuat dan saran yang diberikan untuk pengembangan selanjutnya.

