

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pet Shop merupakan sebuah bisnis yang mudah dikelola dengan menyediakan berbagai macam kebutuhan untuk perawatan hewan peliharaan [1]. Saat ini semakin banyak masyarakat yang memelihara hewan peliharaan bukan hanya sekedar hobi namun sudah menjadi gaya hidup bagi masyarakat Indonesia [2]. Royal Pet Shop merupakan salah satu perusahaan yang tergolong dalam usaha kecil menengah yang beralamatkan di Jalan Letjend Jamin Ginting, Medan. Usaha ini sudah berdiri selama 2 tahun yang bergerak dibidang hobi pecinta hewan khususnya.

Memiliki hewan peliharaan menjadi sebuah tren tersendiri akhir-akhir ini. Bahkan bagi sebagian orang, hewan peliharaan sudah dianggap layaknya anggota keluarga [2]. Usaha Pet Shop bukan hanya tempat penjualan perlengkapan hewan peliharaan, biasanya pet shop dilengkapi dengan usaha perawatan hewan peliharaan [3]. Royal Pet Shop juga menawarkan pelayanan jasa *grooming* atau dikenal dengan salon hewan yang seperti perawatan, mandi dan potong kuku. Untuk layanan Jasa *Grooming* di Royal Pet Shop pelanggan harus datang dan menunggu antrian. Saat ini Royal Pet Shop melayani rata-rata 30 pelanggan per hari, banyak pelanggan yang mengeluhkan antrian yang sangat panjang.

Dengan permasalahan ini diperlukan aplikasi pelayanan jasa *grooming* berbasis web yang dapat mengatasi antrian pelanggan dan pengelolaan pelayanan jasa *grooming*. Aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah pelanggan pada saat membutuhkan layanan jasa *grooming*. Selain itu pegawai dan pemilik *Pet Shop* dapat mengelola data *grooming*, dan mendapatkan rekap laporan transaksi secara mudah dan terintegrasi. Selain itu aplikasi pelayanan jasa *grooming* diharapkan mampu memberikan layanan yang lebih cepat dan akurat kepada pelanggannya.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari *Pet Shop* tersebut yaitu:

1. Bagaimana memfasilitasi pelanggan untuk memperoleh informasi jasa *grooming* dan mengatasi proses antrian pelayanan jasa *grooming* di Royal Pet Shop?
2. Bagaimana mempermudah kasir dan pemilik Royal Pet Shop dalam mengelola data *grooming* serta membuat rekapitulasi laporan transaksi jasa *grooming* ?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari proyek akhir ini adalah membangun aplikasi berbasis web:

1. Yang menyediakan berbagai informasi terkait jasa *grooming* dan menyediakan fitur *booking*.
2. Yang memiliki fitur pengolahan data *grooming* dan laporan transaksi jasa *grooming* pada Royal Pet Shop.

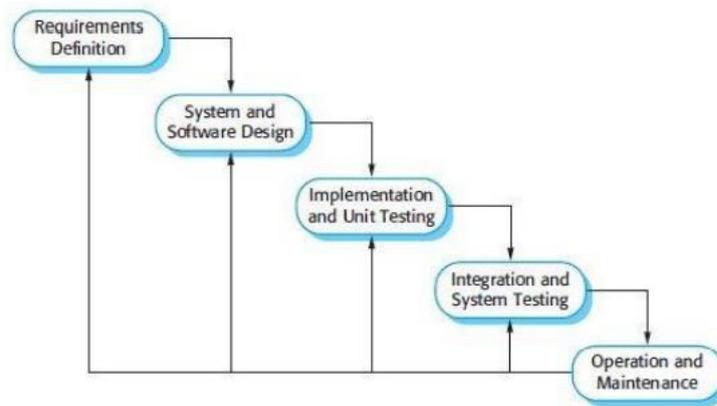
1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini mengharuskan pelanggan *booking jam grooming* antrian
2. Aplikasi ini tidak melayani pelanggan dalam pembayaran transfer online

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan untuk aplikasi pelayanan jasa *grooming* menggunakan software development life cycle (SDLC) dengan model waterfall. Karena pada pembuatan aplikasi ini mengutamakan sebuah tahap harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melangkah ke tahap berikutnya.



Gambar 1. 1 SDLC Waterfall (4)

Pembangunan aplikasi pelayanan jasa *grooming* pada Royal Pet Shop ini menggunakan metode System Development Life Cycle (SDLC) dengan model waterfall, dikarenakan metode ini terstruktur dimana suatu fase harus dikerjakan terlebih dahulu sebelum fase berikutnya.

1. *Requirements and Definition* Dalam tahap ini merupakan analisa kebutuhan untuk pengumpulan data bisa melakukan dengan cara wawancara atau survey dengan pihak terkait. Wawancara yaitu pengumpulan data dengan menyebarkan kusioner untuk mengetahui informasi dalam menunjang pembuatan aplikasi dan survey yaitu mendatangi langsung tempat untuk mengetahui proses permasalahan dan proses yang sedang berjalan.

2. *System and Software Design* Desain sistem yaitu proses yang mengutamakan interface terhadap pengguna dalam mempermudah memahami struktural, arsitektur perangkat lunak sebagai penerjemah syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak, serta menggambarkan sesuai solusi yang akan di bangun dalam aplikasi agar user bisa maksimal dalam memahami interface.

3. *Implementation and unit testing* merupakan tahap dari implementasi dan pengujian unit dengan melakukan pengkodean sebagai tahap pembuatan aplikasi yang artinya membuat kode program dengan Bahasa pemrograman php dengan frame work CI dan menggunakan penyimpanan data perangkat lunak MySQL serta HTML dan CSS sebagai manajemen tampilan.

4. *Integration and System Testing* Pada tahap ini, akan dilakukan pengujian terhadap aplikasi menggunakan metode black box untuk memastikan kelayakan dari aplikasi tersebut, pengujian dilakukan oleh end-user dimana user tersebut adalah pelanggan yang langsung berinteraksi dengan sistem sesuai dengan keinginan user dan sistem yang akan merespon.

5. *Maintance* Pada Proyek akhir ini tidak akan dilakukan tahapan *operation and maintance*.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Metode pengerjaan yang di gunakan dalam pembangunan aplikasi adalah model waterfall di karenakan model ini merupakan model pembangunan yang di buat struktural atau berurutan yaitu setiap tahap harus di selesaikan terlebih dahulu sebelum mengerjakan tahap selanjutnya berikut adalah tahap-tahap pengembangan perangkat lunak model waterfall dapat di lihat pada tabel 1-1 berikut.

Tabel 1. 1 Jadwal

Jenis Kegiatan	Januari 2021				Febuari 2021				Maret 2021				April 2021			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<i>Requirement Defenition</i>	■	■	■													
<i>System and Software Design</i>				■	■	■	■									
<i>Implementation and Unit Testing</i>								■	■	■						
<i>Integration and System Testing</i>											■	■	■	■	■	
<i>Operation and Maintance</i>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	