# BAB I PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Dengan meningkatnya aktivitas sehari-hari pada masyarakat, tampaknya semakin banyak orang yang membutuhkan hiburan di tengah kesibukannya sehari-hari salah satunya adalah memelihara hewan peliharaan. Hewan merupakan  
makhluk hidup seperti manusia yang membutuhkan beberapa perawatan (Syahrizal Adindaputra Sudarmono et al., 2022). Banyaknya jenis hewan peliharaan yang memiliki karakter lucu dan menggemaskan yang mengakibatkan meningkatnya ketertarikan masyarakat untuk memeliharanya contoh memelihara kucing dan anjing sebagai hewan peliharaan dalam keluarga. Namun bagi beberapa orang, memelihara hewan membutuhkan kesadaran dalam dirinya sendiri, dan tentu saja membutuhkan pola pemeliharaan yang baik sesuai dengan aturan yang semestinya, seperti memberi kenyamanan, memberi asupan makan, tempat yang nyaman, dan juga hewan pasti membutuhkan kesejahteraan, perlindungan, dan pemeliharaan yang baik yang bisa menghindari dari gangguan luar (Fuadi et al., 2022).

VDB *Pet Shop* adalah penyedia layanan perawatan hewan yang menyediakan berbagai layanan seputar perawatan hewan peliharaan. Layanan yang diberikan meliputi grooming, penitipan, kemudian pet shop yang menyediakan berbagai makanan dan perlengkapan perawatan hewan, terakhir layanan pemeriksaan dan konsultasi dengan dokter. Dalam menjalankan usahanya seperti grooming, penitipan, pemeriksaan serta konsultasi jumlah transaksi yang dilayani dari hari ke hari meningkat, berdasarkan wawancara kepada karyawan rata-rata transaksi yang dilakukan dalam satu bulan dapat mencapai 140 transaksi.

Saat ini pengelolaan data pada VDB *pet shop* yang tersedia tidak dikelola dengan baik, dibuktikan dengan pelanggan hanya diberi nota setelah melakukan perawatan. Hal tersebut tentunya menjadi masalah apabila karyawan atau pemilik usaha ketika mencari data pelanggan yang melakukan pemesanan karena data pelanggan tercampur dengan data dari grooming, penitipan, pemeriksaan serta konsultasi dikarenakan bertambahnya jumlah transaksi yang harus dilayani. Selain itu pelanggan terkadang sibuk sehingga hewan seringkali terabaikan, tidak mengesampingkan kemungkinan menghambat pola perawatan dan bahkan hewan dapat menjadi sakit-sakitan dengan menunjukkan tanda-tanda penyakit karena pemeliharaan yang buruk. Kemudian dengan tidak adanya informasi harga layanan perawatan yang kurang jelas dari usaha vdb yang membuat pelanggan kebingungan dalam mengetahui harga layanan perawatan. Status layanan membutuhkan waktu yang lama karena data pelanggan tersimpan dalam nota, sehingga pelanggan tidak mengetahui status hewannya sekarang udah sampai mana.

Berdasarkan uraian di atas diusulkan sebuah solusi yaitu pembuatan sebuah sistem aplikasi perangkat *mobile* berbasis *android* yang fungsi utamanya memudahkan pelayanan pelanggan dalam melakukan transaksi pemesanan seperti grooming yaitu layanan *grooming* , penitipan, pemeriksaan , dan konsultasi dengan dokter hewan. Aplikasi ini juga dapat memudahkan pelanggan untuk mengetahui harga layanan perawatan serta memudahkan karyawan untuk menerima pesanan dari pelanggan. Kemudian untuk web admin berfokus untuk mempermudah mengelola data transaksi layanan perawatan dan data user.

## Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana merancang dan mengimplementasikan sebuah sistem informasi aplikasi layanan perawatan hewan di VDB *Pet Shop* kota Malang berbasis android agar dapat memudahkan dalam memesan perawatan hewan?

## Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi layanan perawatan hewan di VDB *Pet Shop* kota Malang agar memudahkan pelanggan tidak perlu keluar rumah jika ingin merawat hewannya seperti *grooming* hewan, penitipan hewan, Pemeriksaan, dan terakhir layanan konsultasi dokter hewan secara online yang dimana konsultasi ini dari aplikasi VDB akan meredirect nomor dokter hewan ke aplikasi *WhatsApp*. Serta memudahkan karyawan untuk menerima pesanan dari pelanggan dan web admin dapat memanajemen data transaksi dan data user.

## Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah membantu dalam memesan pelayanan perawatan hewan yang lebih cepat dan efisien, tidak perlu keluar rumah, tepercaya dan yang sangat dibutuhkan oleh semua orang yang memiliki peliharaan hewan, terutama di daerah kota Malang.

## Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Aplikasi layanan perawatan hewan di VDB *Pet Shop* kota malang ini hanya melayani hewan kucing dan anjing.
2. Aplikasi layanan perawatan hewan di VDB *Pet Shop* kota malang hanya untuk satu usaha perawatan hewan yaitu di VDB *Pet Shop* perawatan hewan yang ada di daerah kota malang.
3. Aplikasi ini hanya untuk lingkup daerah kota malang.
4. Aplikasi layanan perawatan hewan di VDB *Pet Shop* kota malang ini hanya mendukung sistem operasi minimal android versi 5.0 Lolipop
5. Aplikasi untuk user admin berbasis web saja dan user karyawan dan pelanggan berbasis android.

## Metodologi Penelitian

### Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat : VDB Petshop - Jl. Indragiri II No.27, Purwantoro, Kec. Blimbing, Kota Malang, Jawa Timur 65126

Waktu : Agustus 2021 – September 2022

**Tabel 1.1** Waktu Penelitian

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kegiatan | 2021-2022 | | | | | | | |
| Bulan - 2021 | | | | Bulan - 2022 | | | |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| Studi / Pengumpulan Data |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Analisa Kebutuhan |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Percangan sistem dan desain |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Implementasi |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Pengujian |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Penyusunan Laporan |  |  |  |  |  |  |  |  |

### Bahan dan Alat Penelitian

1. Hardware

Penelitian ini menggunakan laptop Acer E5-475G dengan spesifikasi lengkap sebagai berikut :

Sistem Operasi : Windows 10 Pro 64-bit

Prosesor : Intel(R) Core(™) i5-7200 2.5 - 3.1 GHz

Memori : 8192MB RAM

Harddisk : SSD 224 GB Dan HDD 1 TB

Kartu Grafis : NVIDIA GeForce 940MX

Smartphone : Huawei Nova 7

1. Software

Penelitian ini menggunakan perangkat lunak sebagai berikut :

Teks Editor : Visual Studio Code, MS Word 2019

Tools Desain : Figma

Framework : React Native

Database : MySQL

Bahasa Pemrograman : JavaScript

Emulator : Android SDK

Browser : Google Chrome, Mozila Firefox

### Pengumpulan Data dan Informasi

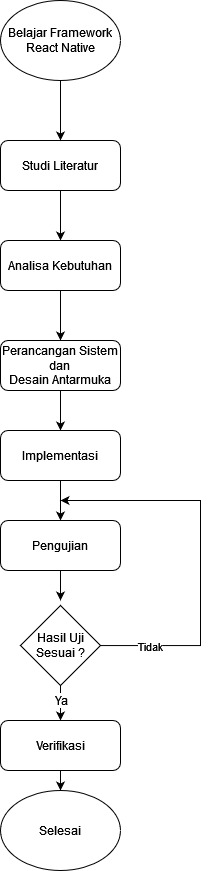
Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah dengan menggunakan metode wawancara langsung kepada karyawan atau pelanggan, mulai dari pelanggan yang tidak ada waktu untuk merawat hewan peliharaannya. Kemudian dari karyawan yang masih input secara manual yang kedepannya dapat dikembangkan sehingga pihak dari VDB *Pet Shop* kota Malang dapat informasi pelanggan secara langsung melalui aplikasi.

### Analisis Data

Bentuk analisa data yang digunakan dalam penelitian adalah analisa sebab akibat dengan melihat permasalahan dan penyebab sebenarnya yang terjadi saat ini dari hasil wawancara, observasi dan klarifikasi data yang diperoleh, selanjutnya dibuat sebuah kesimpulan dengan tujuan manghasilkan sebuah ide untuk sistem informasi Perawatan Hewan.

### Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian akan dilakukan melalui tahap-tahap yang sudah disesuaikan pada gambar 1.1.



**Gambar 1.1** Diagram Alir Penelitian

1. Belajar Framework React Native

Sebelum lanjut pada penelitian penulis mempelajari sebuah framework mobile yaitu React Native untuk membuat aplikasi yang akan nanti dikembangkan sebagai tugas akhir.

1. Studi Literatur

Pada tahap studi literatur menelusuri tentang teori atau data dari karya ilmiah baik yang sudah diterbitkan atau belum diterbitkan berupa hard copy atau sof copy yang ada pada buku-buku , jurnal online, maupun skripsi sebagai landasan teori maupun kutipan.

1. Analisa Kebutuhan

Dalam analisa kebutuhan diperlukan informasi dari pelanggan dan penyedia jasa perawatan hewan dengan wawancara secara langsung, apa saja masalah yang sering timbul dalam proses ini. Agar kemudian diciptakan aplikasi yang dapat membuat pelanggan dan penyedia jasa lebih dimudahkan.

1. Perancangan Sistem Dan Desain Antarmuka

Kemudian pada tahap ini, informasi tentang spesifikasi kebutuhan dari tahap analisis kebutuhan dianalisis, kemudian diimplementasikan dalam perancangan sistem dan desain antarmuka. Tujuan dari desain adalah untuk membantu memberikan gambaran lengkap tentang pekerjaan yang harus dilakukan.

1. Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap pemrograman. Dimana dari sebuah perancangan sistem dan deasin antarmuka yang sudah dilakukan terlebih dahulu.

1. Pengujian

Seluruh sistem selanjutnya diperiksa dan diuji untuk mengidentifikasi kemungkinan kegagalan dan kesalahan sistem. Dan jika ada kegagalan pada sistem akan dilakukan perbaikan untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan kebutuhan yang ada.

1. Verifikasi

Pada tahapan ini aplikasi siap digunakan untuk pelayanan perawatan hewan.

## Sistematika Penulisan

Di dalam penulisan Tugas Akhir ini sistematika penulisan diatur dan disusun sebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi pembahasan beberapa teori yang mendukung materi pokok bahasan mengenai referensi aplikasi pelayanan perawatan hewan.

**BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN**

Bab ini akan membahas permasalahan yang ada dan analisa, identifikasi masalah, pemecahan masalah,serta pembahasan tentang perancangan sistem yang akan dibangun.

**BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang proses aplikasi bekerja dan fitur yang terdapat pada aplikasi dan evaluasi aplikasi.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari materi yang telah dibahas dalam Tugas Akhir ini.