

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Penelitian**

Teknologi saat ini tidak lagi dipandang sebagai pelengkap, tetapi sudah menjadi salah satu kebutuhan dan penentu atas terlaksananya sasaran dan strategi yang akan diusung. Pengelolaan data yang bersifat manual kini sudah semakin ditinggalkan, karena kurangnya efisiensi dalam pengelolaan dan dokumentasinya, sehingga sebagian besar perusahaan terutama perusahaan dibidang Pet Shop sudah menggunakan teknologi informasi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Saat ini telah banyak Pet Shop yang telah memanfaatkan teknologi informasi. Teknologi ini digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi yang ingin disampaikan kepada para pengunjung tersebut. Hal ini dapat menunjang penuh aktivitas jasa penitipan hewan. Sistem informasi ini juga berperan aktif dalam suatu Pet Shop karena akan memberikan beberapa fasilitas tambahan yang lebih efektif.

Olaf Pet Shop saat ini ingin menerapkan sistem informasi tersendiri yang nantinya dapat mempermudah aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung disaat memanfaatkan jasa dari Olaf Pet Shop. Menerapkan yang dimaksud adalah mempermudah dalam proses pendataan pengunjung, proses pendataan penitipan hewan, proses pengambilan hewan yang dititipkan, pendataan makanan yang diberikan terhadap hewan yang dititipkan, proses keterlambatan pengambilan

hewan yang dititipkan. Hal inilah yang mendorong keinginan peneliti ingin mencoba memberikan solusi dalam permasalahan di Olaf Pet Shop. Penulis ingin merancang sebuah sistem informasi dengan judul **“SISTEM INFORMASI PENITIPAN HEWAN BERBASIS WEB PADA OLAF PET SHOP BANDUNG”** untuk memberikan kemudahan kepada penggunanya dan memberikan solusi dari permasalahan, perancangan sistem informasi ini dipergunakan untuk menunjang kegiatan jasa di Olaf Pet Shop. Untuk membuat aplikasi sistem informasi ini penulis menggunakan metode berorientasi objek. Penerapan sistem informasi ini nantinya akan diuji coba di Olaf Pet Shop. Hasil akhir dari pembuatan sistem informasi ini diharapkan bisa menjadi sistem terapan baru yang bisa digunakan oleh Olaf Pet Shop.

## **1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah**

Pada umumnya perkembangan sistem informasi tidak lepas dari permasalahan dalam aktivitas untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun masalah yang dapat diidentifikasi dan dirumuskan adalah :

### **1.2.1. Identifikasi Masalah**

Dalam penerapan konsep penyelesaian masalah ini akan diterapkan aplikasi yang nantinya dapat mendukung dalam pengambilan keputusan, memberikan kemudahan bagi pengunjung untuk mendapatkan informasi. Dari pemaparan diatas akan dapat di identifikasikan beberapa masalah sebagai berikut.

1. Pencatatan proses pendataan pengunjung masih rentan terjadinya kehilangan atau kerusakan karena data masih dicatat kedalam buku.

2. Pencatatan proses pendataan penitipan hewan masih rentan terjadinya kehilangan atau kerusakan karena data masih dicatat kedalam buku.
3. Pendataan makanan yang akan diberikan terhadap hewan yang dititip di Pet Shop masih manual dan perhitungan harga makanan masih menggunakan kalkulator.
4. Perhitungan keterlambatan pengambilan hewan yang dititip terkadang mengalami kesalahan karena belum adanya aplikasi yang dapat mengelola denda atas keterlambatan pengambilan hewan yang dititipkan pada Olaf Pet Shop.

### **1.2.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi Olaf Pet Shop berbasis *web* dan bersifat *responsive* agar bisa diakses melalui berbagai perangkat komunikasi.
2. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi yang baik agar bisa berjalan dan menjadi suatu terapan baru sehingga dapat memperbaiki semua masalah yang terjadi di Olaf Pet Shop.
3. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi dan sosialisasi sistem yang baru kepada pemilik dan petugas di Olaf Pet Shop.

### **1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini yang berkaitan dengan uraian dari latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah tersebut.

#### **1.3.1. Maksud Penelitian**

Maksud dari penelitian ini adalah untuk menyelesaikan masalah yang terjadi di Olaf Pet Shop dan memberikan kemudahan bagi pihak pengelola untuk mengelola aktivitas di Olaf Pet Shop.

#### **1.3.2. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini diantaranya :

1. Untuk membangun sistem informasi berbasis *web* di Olaf Pet Shop yang dapat diakses dimana saja.
2. Untuk membangun sistem informasi yang baik yang bisa menjadi terapan baru yang dapat menyelesaikan masalah di Olaf Pet Shop.
3. Untuk mengetahui cara implementasi sistem yang berjalan di Olaf Pet Shop.

### **1.4. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini terdapat dua kegunaan penelitian, yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis.

#### **1.4.1. Kegunaan Praktis**

1. Bagi pengelola aplikasi

Hasil penelitian diharapkan dapat memberi contoh dalam penerapan sistem informasi di sebuah komunitas yang sekarang sedang ramai digunakan di beberapa perusahaan jasa hewan lain. Dan sebagai penambah wawasan bagi

penulis dalam mengaplikasikan teori yang diperoleh selama masa kuliah ke dalam kasus nyata.

## 2. Bagi pengguna

Memberikan kemudahan terhadap pengunjung dalam penitipan yang di sediakan oleh Pet Shop sekaligus memantau kondisi hewan peliharaan yang dititip pada Olaf Pet Shop.

### **1.4.2. Kegunaan Akademis**

1. Kegunaan akademis bagi jurusan sistem informasi sebagai penambah wawasan bagi penulis dalam mengaplikasikan teori yang diperoleh selama masa kuliah ke dalam kasus nyata.
2. Bagi penulis, penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan ilmu pengetahuan dan pengalaman agar dapat mengaplikasikan teori yang dimiliki untuk menganalisis fakta, gejala, dan peristiwa yang terjadi secara ilmiah dan objektif sehingga dapat ditarik kesimpulan untuk memberikan kemudahan dalam mengatasi suatu masalah yang terjadi.
3. Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk bahan kajian lebih lanjut lagi di masa yang akan datang dan dapat dikembangkan sehingga aplikasi menjadi lebih kompleks dan multifungsi.

### **1.5. Batasan Masalah**

Untuk menghindari agar penulisan tidak menyimpang dari maksud dan tujuan penulis tentang perancangan sistem informasi olaf Pet Shop ini maka akan diberikan batasan masalah yaitu :

1. Pembangunan sistem hanya akan menangani masalah penitipan hewan, pengambilan hewan dan perhitungan keterlambatan pengambilan hewan yang dititipkan.
2. Pembuatan fungsionalitas hanya terdiri dari modul pendaftaran, modul penitipan hewan, modul pengambilan hewan, modul pemilihan makanan atas hewan yang dititipkan dan modul perhitungan atas keterlambatan pengambilan hewan yang dititipkan.
3. Pembangunan sistem tidak menangani perawatan hewan apabila ada hewan pengunjung yang sakit saat akan di titipkan di Olaf Pet Shop.

## **1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada satu lokasi dan waktu penelitian disesuaikan kepada aktivitas yang dilakukan oleh penulis saat meneliti. Berikut ini adalah ulasan mengenai lokasi dan waktu penelitian :

### **1.6.1. Lokasi Penelitian**

Dalam pembuatan program penulis akan melakukan observasi serta wawancara pada Olaf Pet Shop yang beralamat di JL. Tubagus Ismail Raya No. 86, Sekeloa, Bandung Utara, Kota Bandung, Jawa Barat 40134. Pembuatan dan pengujian program pada personal komputer penulis sebelum nantinya diajukan dan di ujicoba pada Olaf Pet Shop.

### 1.6.2. Waktu Penelitian

Penelitian dan pembuatan program dilakukan dari bulan Maret 2019 sampai dengan Juli 2019 seperti terlihat pada tabel dibawah.

**Tabel 1.1 Jadwal Penelitian**

No	Aktivitas	Maret 2019				April 2019				Mei 2019				Juni 2019				Juli 2019			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Kebutuhan			■	■	■	■														
2	Membangun <i>Prototype</i>			■	■	■	■	■	■												
3	Evaluasi <i>Prototype</i>						■	■	■	■	■										
4	Pengkodean Sistem									■	■	■	■	■	■						
5	Menguji Sistem											■	■	■	■	■	■				
6	Evaluasi Sistem													■	■	■	■	■	■	■	■
7	Menggunakan Sistem																				■

### 1.7. Sistematika Penulisan

Agar penulisan laporan skripsi menjadi lebih terarah maka penulis membagi menjadi beberapa bab yang sistematis dan urut antara lain :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini akan berisi tentang latar belakang penelitian, identifikasi, dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian yang terdiri dari kegunaan praktis dan kegunaan akademik, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penulisan penelitian.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang konsep sistem informasi, analisa dan perancangan sistem berorientasi objek, dan teori pendukung untuk menyelesaikan permasalahan.

## **BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

Bab ini akan berisi tentang onjek penelitian, metode penelitian, analisa sistem berjalan.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang perancangan sistem, perancangan antar muka, perancangan arsitektur jaringan, pengujian, dan implementasi.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.