

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

*Petshop* adalah klinik hewan yang bergerak dibidang jasa layanan seperti penitipan hewan dan perawatan hewan (*grooming*) , tidak sedikit orang yang menggunakan jasa ini karna kebanyakan pemilik hewan kesayangan seperti anjing dan kucing untuk dipelihara dan diperlakukan sebaik mungkin. proses layanan penitipan hewan pada *petshop* melibatkan pegawai yang bertugas menjaga dan mengawasi hewan pada saat dititipkan dan dokter hewan yang bersedia memeriksa kesehatan, serta Staff antar jemput dimana tugasnya menjemput dan mengantarkan hewan peliharaan.

Prosedur pada *petshop* dalam menjemput hewan yang akan dititipkan langkah utama yaitu pemilik hewan menelpon pihak *petshop* untuk proses pemesanan layan antar jemput penitipan hewan dan staff antar jemput dari *petshop* akan melakukan penjemputan hewan ke alamat yang sudah diberikan dari pihak *petshop*. Dalam melakukan penjemputan atau pengantaran hewan biasanya dibatasi yaitu untuk setiap satu orang staff antar jemput hanya diperbolehkan membawa satu hewan peliharaan, dimana biaya perharinya untuk setiap hewan ditentukan dari berat hewan , untuk hewan dengan Berat 0 s/d 5kg – dikenakan biaya Rp 50.000,-/ekor/hari.

Hasil penyebaran kuisioner dengan banyak 30 orang responden menunjukkan bahwa pemilik hewan sangat tertarik dan membutuhkan pelayanan antar jemput *grooming* untuk hewan peliharaan untuk mendapatkan pelayanan dari *petshop* yang diinginkan . Serta wawancara dengan beberapa pemilik *petshop* hampir 100% didapatkan pernyataan terhadap perlunya pengawasan staff antar jemput pada saat melakukan pengantaran atau penjemputan hewan yang ditakutkan staff antar jemput ini tidak sesuai yang diharapkan pemilik *petshop* pada saat melakukan kerja sehingga berdampak terhadap pelayanan dan kepuasan pelanggan [Lampiran A1]

Membangun aplikasi untuk staff antar jemput , pemilik hewan peliharaan dapat memilih pet shop dan memesan layanan antar jemput *grooming* sehingga dapat memudahkan dalam perawatan dan penjemputan hewan , Dengan websocket pemilik pet shop akan menerima lokasi staff antar jemput secara *real time* mengetahui keberadaan Staff Antar jemput pada saat layanan berlangsung .

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas maka yang mendasari penyusunan tugas akhir ini adalah :

1. Kebutuhan pemilik *petshop* dalam menggunakan layanan antar jemput dalam hal monitoring keberadaan staff antar jemput pada saat pelayanan berlangsung
2. Kebutuhan pemilik hewan peliharaan terhadap efesiensi waktu dalam menggunakan layanan *grooming*

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

Maksud dari penelitian tugas akhir ini adalah:

1. Dengan adanya aplikasi monitoring kurir pada *petshop* maka dapat memonitor keberadaan staff antar jemput pada saat layanan berlangsung
2. Dengan adanya aplikasi monitoring kurir pada *petshop* dapat memilih layanan antar jemput untuk *grooming* dan penitipan hewan.

Tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah:

1. Agar Pemilik *petshop* mengetahui lokasi keberadaan staff antar jemput secara *real time*
2. Pemilik hewan dapat melakukan perawatan hewan dengan memesan layanan *grooming* melalui *smart phone*

#### **1.4. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dari pembangunan aplikasi monitoring ini agar program lebih terarah dan mencapai tujuan yang telah ditentukan, maka akan dibatasi masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang akan dibangun berbasis mobile android
2. Aplikasi ini bersifat publik
3. Memanfaatkan teknologi websocket sebagai sarana komunikasi *full duplex* untuk mendapatkan lokasi staff antar jemput secara *real time*
4. Aplikasi ini hanya bisa memesan layanan yang ada di *petshop* dan memonitoring staff antar jemput

#### **1.5. Metodologi Penelitian**

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metodologi penelitian yang digunakan adalah metode analisis deskriptif. Metode analisis deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian sekarang secara sistematis, faktual dan akurat. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pembangunan perangkat lunak.:

### 1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Metode yang dilakukan dalam rangka mengumpulkan data penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, *paper*, dan jurnal yang ada kaitannya dengan judul peneliti.

2. Observasi

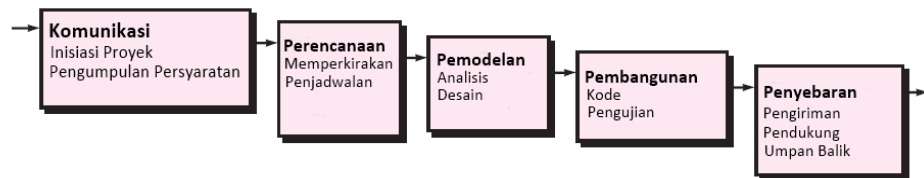
Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap yang diambil.

3. Kuesioner

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyebar lembar pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian kita.

### 1.5.2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma secara *waterfall* menurut Pressman (2010, p39). Menurut Pressman model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun sebuah *software*. Berikut ini gambaran dari *waterfall* yang meliputi beberapa proses, yaitu :



**Gambar 1. 1 Skema Model Waterfall**

### 1. Komunikasi

Komunikasi merupakan tahap analisis kebutuhan perangkat lunak dan pengumpulan data. Kebutuhan perangkat lunak diidentifikasi dengan cara melakukan observasi di tempat penelitian, kemudian dengan cara menyebar lembar pertanyaan kuisiner yang berkaitan dengan judul penelitian, dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan.

### 2. Perancangan

Perancangan merupakan tahap penyusunan rencana-rencanan yang akan dilakukan selama pembangunan perangkat lunak meliputi pembuatan jadwal dari setiap tahap yang dilakukan dan mempersiapkan semua kebutuhan.

### 3. Pemodelan

Selama tahap ini, dilakukan implementasi dari kebutuhan pembuatan aplikasi dalam bentuk presentasi antarmuka serta arsitektur aplikasi sebagai serangkaian perancangan aplikasi untuk *front-end* dalam memberikan informasi yang informatif kepada pengguna aplikasi ini dari hasil pengolahan sistem *back-end*.

### 4. Pembangunan

Pada tahap ini, perancangan aplikasi diimplementasikan dalam bentuk kode atau serangkaian unit program. Pengimplementasian pada tahap ini menggunakan android studio.

### 5. Penyebaran

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah software atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh user. Kemudian pada tahap ini didapat hasil dan juga umpan balik dari penggunaan aplikasi yang telah dirancang.

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penulisan tugas akhir yang akan dilakukan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas uraian mengenai latar belakang masalah yang diambil, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB 2 LANDASAN TEORI**

Pada bab ini membahas dasar teori yang menunjang penelitian dengan referensi yang diacu

### **BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan, selain itu juga terdapat perancangan antarmuka untuk aplikasi yang dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

### **BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini membahas implementasi dalam bahasa pemrograman yaitu implementasi kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak, implementasi basis data, implementasi antarmuka dan tahap-tahap dalam melakukan pengujian perangkat lunak.

### **BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini membahas tentang kesimpulan yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir dan saran mengenai pengembangan aplikasi untuk masa yang akan datang.