

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Memelihara hewan peliharaan merupakan sudah menjadi aktivitas yang digemari oleh banyak orang. Tujuannya yaitu untuk sekedar melepas penat, sebagai teman untuk mengisi hari-hari mereka agar tidak kesepian. Pada tahun 2022, *Rakuten Insight Center* perusahaan survei yang berasal dari Amerika Serikat melakukan jajak pendapat di Indonesia terkait kepemilikan hewan peliharaan di Indonesia. Dari 10.442 responden, tercatat 67 persennya memiliki hewan peliharaan, sementara, 23 persennya tidak dan sepuluh persennya pernah memiliki hewan peliharaan namun dimasa kini sudah tidak lagi [1].

Perubahan dalam bentuk digitalisasi termasuk pada perekonomian tentunya juga merubah transaksi bisnis yang sebelumnya secara manual saat ini menggunakan internet [2]. Survey lain menyebutkan bahwa 29 persen proses kepemilikan hewan di Indonesia dilakukan dengan cara membeli di toko hewan secara langsung dan lima persen dilakukan secara *online* [3]. Proses transaksi yang dilakukan secara konvensional akan kurang efektif. Bagi pembeli mereka harus mengeluarkan tenaga dan biaya lebih untuk mendapatkan hewan yang diinginkan. Sedangkan sebagai penjual, harus memiliki toko fisik yang berarti akan memakan biaya lebih dan jangkauan yang terbatas [4].

Faktor yang membuat masyarakat lebih memilih untuk melakukan transaksi jual beli hewan secara konvensional dibandingkan secara *online*, yaitu berkaitan

dengan resiko dan konsekuensi. Permasalahan yang mungkin terjadi dalam proses pengiriman ialah hewan mati, kabur atau hilang. Selain itu permasalahan dapat timbul ketika hewan yang dikirim oleh penjual tidak sesuai keadaannya dengan seperti yang diperjanjikan [5].

Mengacu pada permasalahan diatas, penelitian ini akan membuat sebuah aplikasi *e-commerce* jual beli hewan peliharaan bernama Petzilla. Aplikasi berbasis *website* ini menerapkan prinsip *Consumer-to-Consumer* (C2C) yang berarti setiap pengguna dapat melakukan aktivitas jual atau beli hewan peliharaan. Dalam menghadapi masalah pengiriman yang mungkin terjadi, aplikasi menyediakan fitur radius dimana pembeli atau penjual hanya mampu melakukan transaksi yang jangkauannya kurang dari 50 km dari alamat tinggalnya. Pada aplikasi, penjual juga wajib melampirkan dokumen berupa surat keterangan sehat, tujuannya untuk memastikan bahwa hewan dalam kondisi normal. Beberapa fitur yang terdapat pada aplikasi ialah, fitur *live chat* antar pembeli dan penjual, fitur *refund* dimana pembeli dapat melaporkan jika hewan yang sampai tidak sesuai. Melalui aplikasi *e-commerce* yang dibangun, harapannya dapat memberikan wadah baru bagi para pencinta hewan untuk melakukan transaksi dengan rasa aman dan nyaman.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang didapat yaitu Bagaimana cara membangun aplikasi *e-commerce* yang dapat menarik para pencinta hewan peliharaan untuk melakukan transaksi jual beli hewan?

## **C. Batasan Masalah**

Batasan penelitian digunakan untuk membatasi ruang lingkup penelitian sehingga penelitian dapat berjalan terarah dan tujuan penelitian dapat tercapai. Batasan pada penelitian ini, antara lain:

1. Aplikasi hanya bisa diakses melalui *web*.
2. Aplikasi tidak menerapkan fitur *instant payment*.
3. Aplikasi tidak memiliki tampilan yang *responsive* pada semua perangkat.
4. Jenis hewan yang dapat diperdagangkan hanya anjing dan kucing.

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah membangun aplikasi *e-commerce* sebagai wadah untuk melakukan jual beli hewan peliharaan yang memberikan rasa keamanan dan kenyamanan.

## E. Metode Penelitian

### 1. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dari berbagai sumber yang berasal dari internet. Penulis mencari referensi dari beberapa jurnal dan artikel yang memiliki keterkaitan dengan topik yang dibahas mengenai pembangunan *e-commerce* jual beli hewan peliharaan. Dengan melakukan ini, aplikasi yang dibuat mampu lebih maksimal dibandingkan yang terdahulu.

### 2. Analisis Kebutuhan Sistem

Setelah mendapatkan beberapa informasi terkait dengan pembangunan *e-commerce*, dilakukan analisis dan identifikasi terkait dengan kebutuhan yang diperlukan pengguna. Pada tahap ini dilakukan beberapa perancangan seperti *use case diagram* untuk menggambarkan alur aplikasi, *entity relationship diagram* untuk menggambarkan struktur basis data yang akan digunakan, dan perancangan antarmuka pengguna dalam bentuk *mockup*.

### 3. Pembangunan Aplikasi

Pada tahap ini dilakukan pengkodean berdasarkan rancangan aplikasi yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya. Pembangunan aplikasi akan menggunakan *Laravel Livewire* yang bersifat sebagai *full-stack framework* dan untuk basis data menggunakan *MySQL*.

### 4. Pengujian Aplikasi

Setelah aplikasi yang dibangun telah selesai, dilakukan pengujian untuk memastikan bahwa setiap fitur dapat berjalan dengan baik. Selain itu, mencari tahu kemungkinan *error* atau *bug* yang ada pada sistem. Setelah melakukan uji coba maka sistem akan di *deploy* pada *web hosting*.

### 5. Evaluasi Sistem Informasi

Pada tahap ini dilakukan survey uji coba aplikasi yang ditujukan kepada pencinta hewan. Setelah itu, akan dilakukan perbaikan sesuai dengan masukan yang diberikan para pengguna.

## **F. Sistematika Penulisan**

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab pertama membahas mengenai latar belakang, batasan masalah, tujuan penelitian, dan metode penelitian yang menjadi dasar-dasar dari pembangunan aplikasi *e-commerce*.

### **BAB II. TINJAUAN PUSTAKA**

Bab kedua berisi penjelasan mengenai penelitian serupa yang akan menjadi kajian pustaka pada penelitian ini. Kajian pustaka yang digunakan sebagai referensi dalam penyusunan laporan.

### **BAB III. LANDASAN TEORI**

Bab ketiga berisi mengenai dasar teori yang digunakan dalam melakukan penelitian. Teori pada bab ini berguna sebagai dasar untuk melakukan rancangan dan implementasi pembangunan aplikasi.

### **BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab keempat berisi mengenai hasil identifikasi dan perancangan antarmuka yang akan dibangun pada aplikasi.

### **BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan mengenai implementasi kode dan pengujian. Penjelasan implementasi kode menguraikan tentang bagian-bagian yang mendukung jalannya sistem. Sedangkan, penjelasan pengujian menguraikan tentang keberhasilan dari suatu fungsi.

### **BAB VI. PENUTUP**

Bab keenam berisi mengenai kesimpulan dan penutup dari tugas akhir. Bab ini juga membahas mengenai kesimpulan yang didapatkan dari proses pengembangan sistem. Selain itu, terdapat juga saran dari hasil penelitian yang dapat berguna bagi penelitian selanjutnya.