

# **BAB 1. PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup, sumber data, dan sistematika penyajian.

## **1.1 Latar Belakang Masalah**

Tingginya minat masyarakat dari berbagai kalangan terhadap pemeliharaan hewan semakin meningkat, terutama di kota-kota besar yang memiliki fenomena sosial. Semakin tinggi minat masyarakat terhadap pemeliharaan hewan maka semakin banyak pula produk-produk yang digunakan untuk perawatan dan pemeliharaan hewan tersebut.

My Petshop merupakan sebuah toko yang menjual kebutuhan-kebutuhan hewan peliharaan. Produk-produk yang dijual merupakan produk yang diperuntukan anjing, kucing, hamster, kura-kura, dan kelinci. Selain membuka toko, My Petshop menjual produk-produknya dengan cara online melalui blog dan penjualannya pun masih menggunakan cara manual yaitu dengan cara memesan melalui *sms* lalu barang akan dikirim sesuai pesanan. Banyaknya ragam produk hewan yang dijual mengalami keterbatasan dalam memperluas penjualannya. My Petshop juga mengalami kesulitan dalam menawarkan produk kepada konsumen dengan tepat.

Dilihat dari permasalahan di atas, My Petshop membutuhkan *e-commerce* yang dapat memperluas penjualannya dan juga mempermudah pengguna untuk membeli produk-produk khusus untuk hewan peliharaannya. Dengan adanya pembuatan sistem ini diharapkan mampu membuat masyarakat mudah memperoleh informasi mengenai produk-produk yang ditawarkan My Petshop dan juga informasi mengenai hewan peliharaan dengan menerapkan konsep *Costumer Relationship Management*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang didapat dari latar belakang di atas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara untuk memfasilitasi pengguna dalam membeli peralatan, kebutuhan, dan aksesoris untuk hewan peliharaannya?
2. Bagaimana cara memprediksi tingkah laku pelanggan untuk kemudian menawarkan produk yang tepat kepada konsumen yang tepat?

## 1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan pembuatan *website e-commerce* dan sistem rekomendasi My Petshop ini adalah untuk:

1. Membuat sistem atau aplikasi *website e-commerce* yang dapat mengelola data produk yang akan dijual dan memfasilitasi masyarakat membeli peralatan, kebutuhan, dan aksesoris hewan peliharaan.
2. Membuat sistem atau aplikasi *website* yang dapat memprediksi tingkah laku *customer* melalui histori transaksi dengan menerapkan *behavior prediction* yang kemudian dapat menampilkan rekomendasi produk yang dibeli bersamaan, berdasarkan hewan peliharaan, dan *wishlist*.

## 1.4 Ruang Lingkup Kajian

Agar permasalahan yang dialami tidak terjadi pelebaran maka perlu adanya pembatasan masalah pada pembuatan *website e-commerce* dan sistem rekomendasi My Petshop.

Berdasarkan aplikasi yang dibuat, berikut beberapa batasan untuk aplikasi ini:

- Perangkat Keras
  - Processor Intel Pentium Dual-core Processor T2370
  - Memory 1 GB RAM
  - 120 GB Hard Disk
- Perangkat Lunak
  - Sistem Operasi Windows 7 Professional

- Basis Data MySQL
- Bahasa Pemrograman: PHP
- Software yang digunakan: phpDesigner , SQL Manager for MySQL, MySQL, XAMPP, Aristeer
- Batasan Aplikasi
  - Aksesoris, peralatan, maupun makanannya yang dijual ditujukan oleh hewan anjing, kucing, kelinci, hamster, dan kura-kura.
  - Sistem terbagi menjadi tiga pengguna, yaitu *admin* (pemilik toko), *member*, dan *guest*.
    - *Super Admin*: dapat mengelola semua fitur yang ada pada aplikasi dan melihat log website.
    - *Admin*: dapat mengelola semua fitur yang ada pada aplikasi.
    - *Member*: dapat melakukan pembelian terhadap produk-produk yang ada jika sudah melakukan *login*.
    - *Guest*: dapat melihat semua produk yang dijual, berita, dan produk atau hewan terlaris.
  - Sistem atau aplikasi *website* dapat mengelola produk-produk yang akan dijual (peralatan, kebutuhan, dan aksesoris hewan).
    - Fitur *Shopping Cart* yang membantu pengguna dalam melakukan pembelian (menambah, mengurangi, dan jumlah produk yang akan dibeli)
    - Fitur *Wishlist* yang membantu pengguna dalam pemilihan produk yang diinginkan tetapi belum dapat membeli produk sehingga ketika pengguna ingin membeli produk tersebut tidak harus mencari-cari terlebih dahulu.
    - Fitur histori penjualan dan konfirmasi pembayaran untuk *administrator*.
    - Fitur *behavior prediction* yang dapat memprediksi tingkah laku pelanggan dalam memilih produk-produk yang dijual.
    - Fitur rekomendasi produk yang diambil dari histori keranjang belanja dan profil pelanggan sehingga akan menampilkan produk yang biasa dibeli bersamaan dengan produk lain.

- Fitur rekomendasi produk dari hewan peliharaan yang dimiliki oleh *member*.
- Sistem dapat memberikan informasi mengenai jenis-jenis anjing, kucing, hamster, kura-kura, dan kelinci melalui berita yang ditampilkan pada sistem.
- Sistem tidak menangani akuntansi.
- Sistem akan berjalan dengan baik bila menggunakan *browser Google Chrome*.

## 1.5 Sumber Data

Sumber data penelitian terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari toko My Petshop untuk mendukung pembuatan aplikasi ini. Sedangkan data sekunder diperoleh melalui studi literatur dari materi referensi mengenai PHP dan CRM yang bisa di dapat dari buku-buku penunjang, sumber informasi tertulis, dan situs-situs internet.

## 1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika penulisan yang akan digunakan dalam penyusunan laporan adalah:

### BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini digunakan untuk menjelaskan latar belakang masalah yang terjadi, rumusan masalah yang didapat dari latar belakang, tujuan pembuatan sistem, batasan masalah, sumber data yang diambil, sistematika penulisan dalam penyusunan laporan.

### BAB 2 KAJIAN TEORI

Bab ini digunakan untuk meguraikan teori-teori yang dipakai dan relevan dengan pembuatan aplikasi *web e-commerce* My Petshop.

### BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini digunakan untuk menjelaskan bagaimana analisis keadaan, kebutuhan sistem, perancangan sistem, DFD (*Data Flow Diagram*), *Entity Relationship Diagram*, dan gambaran rancangan antarmuka untuk *e-commerce My Petshop*.

#### BAB 4 HASIL PENELITIAN

Bab ini digunakan untuk menjelaskan perencanaan tahap implementasi, proses perkembangan implementasi proyek, penjelasan mengenai realisasi fungsionalitas, dan *User Interface Design* yang sudah dibuat.

#### BAB 5 PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Bab ini digunakan untuk hasil pengujian berupa pengujian *whitebox* atau pengujian *blackbox*.

#### BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini digunakan untuk memberi kesimpulan dan kata-kata penutup dalam Laporan Tugas Akhir.