

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan dunia *Petshop*, permintaan konsumen pada barang kebutuhan hewan pun semakin meningkat. Semakin banyak *Petshop* maka pesaing usaha toko *Petshop* pun makin bertambah. Banyak usaha yang menggunakan internet untuk menampilkan *website* nya karena memudahkan konsumen untuk mengetahui informasi pada toko *Petshop*. (Taufik, A. 2019).

Petshop merupakan tempat yang dikunjungi oleh para pemilik hewan peliharaan seperti kucing anjing, ikan dan burung. Untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari maupun merawat hewan peliharaan mereka *Petshop* secara khusus menjual produk-produk yang berkualitas tinggi, perlengkapan hewan peliharaan yang lengkap, menyediakan layanan seperti *grooming* (kucing dan anjing), penitipan hewan peliharaan dan pengobatan hewan peliharaan dengan baik.

Saat ini bagi pelanggan sulit mendapatkan toko *Petshop* yang sesuai dengan biaya kebutuhan, seperti makanan, perlengkapan, tempat penitipan hewan peliharaan dan obat-obatan yang lengkap. Pelanggan juga merasa jarak rumah ke *Petshop* membutuhkan waktu yang lama. Bagi pemilik toko *Petshop* pula juga kurang memasarkan produk-produk mereka seperti hanya mempromosikan melalui media sosial dan ketika pelanggan datang ke salah satu *Petshop* tersebut mereka harus bertanya harga di tiap produk kepada karyawan terlebih dahulu mengenai produk yang ada di *Petshop* mereka sehingga ketika pelanggan merasa itu kemahalan membuat pelanggan tidak jadi membeli produk tersebut.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka membutuhkan aplikasi yang memudahkan pelanggan untuk mencari informasi terkait kualitas dan harga produk di toko *Petshop* Kecamatan Bengkalis dengan membuat fitur rating dan komentar di tiap

semua produk, fitur ketersediaan jasa pelayanan hewan seperti *grooming*, penitipan hewan dan fitur COD (*Cash on Delivery*) agar pelanggan bisa memesan produk dengan mudah dan tidak perlu keluar untuk pergi ke toko *Petshop* tersebut

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penulis bermaksud untuk membangun sebuah aplikasi yaitu “**Aplikasi *Petshop* Berbasis *Website* di Kecamatan Bengkalis**” sehingga bisa memudahkan hubungan antara pelanggan dengan *Petshop* guna memperoleh informasi tersebut dan pelanggan tidak mengalami kesulitan saat mencari kebutuhan dan perawatan hewan peliharaan yang mereka inginkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di uraikan, maka penulis mendapatkan rumusan masalah dalam penelitian yaitu :

1. Kepada siapa aplikasi ini digunakan?
2. Bagaimana merancang sebuah Aplikasi *Petshop* Berbasis *Website* di Kecamatan Bengkalis?
3. Bagaimana cara agar pelanggan mudah menggunakan Aplikasi *Petshop* Berbasis *Website* di Kecamatan Bengkalis?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak panjangnya suatu pembahasan penelitian ini, maka penulis membuat batasan permasalahan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini digunakan kepada banyak toko *Petshop* yang berada di Kecamatan Bengkalis.
2. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Bahasa pemrograman *HTML*, *PHP* dan menggunakan *MySQL* sebagai basis data.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan membuat sebuah Aplikasi *Petshop* Berbasis *Website* di Kecamatan Bengkalis yaitu untuk memudahkan pelanggan mendapatkan toko *Petshop* yang berkualitas dan memudahkan pelanggan untuk membayar dengan COD (*Cash On Delivery*), dan memudahkan pemilik toko *Petshop* untuk menjual produk-produk mereka.

1.5 Manfaat

Perancangan ini dapat memberikan manfaat yang baik dan di peroleh pihak terkait yaitu :

1. Memudahkan pelanggan untuk mendapatkan informasi terkait toko *petshop*, mengetahui produk yang berkualitas dan mengetahui harga sesuai kebutuhan.
2. Membantu pemilik toko memasarkan produk mereka secara luas dengan melalui *website* ini.

1.6 Metode Penyelesaian Masalah

Metode penyelesaian masalah dalam pembuatan Aplikasi *Petshop* Berbasis *Website* di Kecamatan Bengkalis adalah dengan cara wawancara kepada pihak toko *Petshop* di sekitar Kecamatan Bengkalis. Kemudian dilanjutkan dengan mengambil data yang telah di dapatkan dari pihak toko *Petshop*. Lalu melakukan perancangan aplikasi seperti membuat gambaran alur sistem, merancang *database* dan merancang tampilan *interface* yang ingin dibangun seperti tampilan *interface*. Setelah aplikasi dibangun dilanjutkan dengan melakukan pengujian aplikasi dan diakhiri dengan pembuatan laporan.