



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

*Pet* (dalam bahasa Inggris) artinya adalah hewan peliharaan dalam sebuah keluarga. Sebagian besar manusia hidup berdampingan dengan hewan peliharaan. Sebagian ada yang menyayangi hewan peliharaan dan ada juga yang kurang suka dengan hewan peliharaan.

Sebagai pemilik hewan peliharaan yang baik biasanya tuan (pemilik hewan peliharaan) akan memperlakukan hewan peliharaan mulai dari memberikan makanan, tempat tinggalnya sampai mengurus kehidupan hewan peliharaan tersebut. Rasa sayang yang diberikan kepada hewan peliharaan bukan hanya sekedar ingin memperlakukan hewan peliharaan dengan baik, namun ada juga yang ingin mendapatkan pujian terhadap perlakuan hewan peliharaan dari orang lain.

Dalam mengurus hewan peliharaan kita membutuhkan makan, tempat tinggal dan perawatan yang baik. Makanan yang baik adalah makan yang cocok atau sesuai dengan kebutuhan hewan peliharaan yang kita miliki. Makanan yang dibutuhkan oleh hewan peliharaan berbeda-beda sesuai dengan ras dan usianya. Hewan yang baik dan sehat akan mengkonsumsi makanan yang pas dan cocok dengan ras dan usianya. Jenis hewan peliharaan biasanya beraneka ragam jenisnya sehingga berbeda juga makanannya. Selain itu tempat hewan peliharaan (kandang) harus dipisah dengan manusia (pemiliknya). Hewan peliharaan adalah selayaknya hewan pada umumnya yaitu memiliki sifat hewani. Oleh sebab itu, hewan peliharaan sebaiknya tidak tinggal dalam satu ruangan yang sama. Terlebih hewan peliharaan tersebut adalah hewan buas. Semua kebutuhan di atas adalah ide awal dari berdirinya Puzzy Pet Shop Palembang.

Puzzy Pet Shop adalah salah satu toko khusus untuk hewan peliharaan. Puzzy Pet shop yang berada di jalan Rawasari No 1833 Sekip Ujung Palembang, menjual hewan kucing sertifikat dan tanpa sertifikat, berbagai macam jenis makan hewan peliharaan, aksesoris, dan beberapa kebutuhan hewan peliharaan lainnya,



seperti : sampo, vitamin, susu, tempat permainan hamster, tempat makan (mangkok), kalung, sisir, gunting kudu, pasir, dot untuk minum, bedak.

Proses penjualan pada Puzzy Pet Shop Palembang masih manual yaitu dengan menunggu *customer* datang ke toko .Selain itu, Puzzy Pet Shop juga sudah menggunakan media sosial dan alat komunikasi lainnya seperti : BBM, Line, telephone dan sms . Oleh karena itu, penjualan yang dilakukan oleh pemilik Puzzy Pet Shop belum maksimal. Penggunaan media sosial dan alat komunikasi hanya sebatas transaksi saja. Selain itu media sosial yang digunakan hanya pada saat pemesanan dan terbatas pada produk yang di pesan. Oleh karena itu, harus ada aplikasi berbasis web untuk memberikan informasi terhadap konsumen sehingga konsumen dapat melihat dan memilih produk yang di butuhkan berikut daftar harga setiap produknya.

Dalam menjalankan usaha ini pemilik dan karyawan Puzzy Pet Shop hanya menggunakan informasi manual mengenai stok barang yang dijual. Yaitu dengan menulis semua jenis produk yang berada di toko atau dengan mengetik stok barang yang ada di toko. Tentu cara ini membutuhkan waktu yang lama dan keakuratan informasi mengenai stok barang kurang maksimal. Untuk itu penulis berinisiatif untuk membangun suatu aplikasi untuk membantu pemilik dan karyawan dalam membuat informasi penjualan dan stok barang pada *pet shop* ini.

Untuk mempermudah pemilik dan karyawan dalam melakukan penjualan dan stok barang pada Puzzy Pet Shop Palembang dengan membangun sebuah Aplikasi Pemrograman terkomputerisasi dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL* yang dapat informasi stok barang dan diharapkan aplikasi ini dapat mengatasi masalah penjualan dan stok barang pada Puzzy Pet Shop Palembang.

Dengan mengetahui permasalahan yang ada pada Puzzy Pet Shop Palembang, Penulis bertujuan untuk membangun suatu apliasi. Adapun judul yang penulis berikan adalah “**Aplikasi Penjualan dan Stok Barang pada Puzzy Pet Shop Palembang berbasis E-Commerce.**”



## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa yang menjadi permasalahan adalah “Bagaimana membuat suatu aplikasi penjualan dan stok barang pada Puzzy Pet Shop Palembang berbasis *E-Commerce*, untuk digunakan sebagai pendukung proses penjualan dan informasi stok barang agar dapat meningkatkan jumlah penjualan pada Puzzy Pet Shop Palembang ?”

## **1.3. Batasan Masalah**

Agar penulisan Laporan Akhir ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka penulis membatasi pokok permasalahan pada proses penjualan dan informasi stok barang saja.

## **1.4. Tujuan dan Manfaat**

### **1.4.1. Tujuan**

Adapun tujuan dari penyusunan Laporan Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat suatu aplikasi penjualan dan stok barang pada Puzzy Pet Shop Palembang.
2. Untuk mempermudah proses penjualan dan informasi stok barang.
3. Untuk memenuhi salah satu mata kuliah guna menyelesaikan Pendidikan Diploma III Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya.

### **1.4.2. Manfaat**

Manfaat dari penulisan Laporan Akhir ini adalah:

1. Bagi Perusahaan  
Diharapkan aplikasi penjualan dan stok barang pada Puzzy Pet Shop Palembang bisa mempermudah proses penjualan dan informasi stok barang.



2. Bagi Mahasiswa, diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dengan menerapkan teori yang diterima selama masa perkuliahan serta dapat dijadikan sebagai pengalaman kerja awal bagi mahasiswa sebelum terjun langsung kedalam dunia kerja yang nyata.
3. Bagi Lembaga Pendidikan, Laporan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa di Politeknik Negeri Sriwijaya pada umumnya dan mahasiswa di jurusan Manajemen Informatika pada khususnya.

## **1.5. Metode Penelitian**

### **1.5.1 Lokasi Pengumpulan Data**

Lokasi pengambilan data yang dilakukan oleh penulis dilaksanakan di Puzzy Pet Shop Palembang, yang beralamat di Jalan Rawasari No 1833 RT 28 RW 09 Sekip Ujung Palembang.

### **1.5.2 Metode Pengumpulan Data**

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam rangka mendukung tercapainya pengumpulan data dengan melakukan kegiatan sebagai berikut :

1. Penulis mengadakan interview kepada pemilik Puzzy Pet Shop Palembang tentang bagaimana proses penjualan dan stok barang yang sedang berjalan serta hal-hal yang ingin kami ketahui dari sistem kerja disana.
2. Observasi  
Penulis mengamati atas apa yang dikerjakan oleh karyawan Puzzy Pet Shop Palembang secara langsung.
3. Studi Pustaka  
Berbagai macam pustaka telah penulis cermati. Dari mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dengan menggunakan literatur kepustakaan meliputi Laporan Akhir dari Alumni-alumni, membeli buku, meminjam buku, *browsing* di internet, hingga mengumpulkan data - data stok barang pada Puzzy Pet Shop Palembang.



### **1.5.3. Sistematika Penulisan**

Agar mendapatkan gambaran yang jelas terhadap penyusunan laporan akhir ini, maka laporan ini dibagi menjadi lima BAB. Secara garis besar sistematika penulisannya sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis akan mengemukakan garis besar mengenai laporan akhir ini secara singkat dan jelas mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan laporan akhir, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

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

Pada bab ini akan menjelaskan teori umum, yang berkaitan dengan judul, teori khusus yaitu berkaitan dengan sistem yang dipakai dalam aplikasi yang akan dibuat, teori program yang berkaitan dengan aplikasi program yang akan di buat.

#### **BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Pada bab ini penulis akan menguraikan gambaran umum Puzzy Pet Shop Palembang, Visi dan Misi, Stuktur Organisasi, serta hal lain yang berhubungan dengan hal terkait.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi pembahasan dari masalah yang ada melalui aplikasi penjualan dan stok barang pada Puzzy Pet Shop Palembang berbasis E-Commerce.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan dari analisa yang telah diuraikan, sebagai tindak lanjut dari kesimpulan maka pada akhir penulisan dikemukakan saran-saran yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas.