

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa pandemi *Covid-19* saat ini, pemerintah membatasi kegiatan di luar ruangan. Banyaknya masyarakat yang melakukan kegiatan positif, salah satunya membudidayakan kelinci. Kelinci termasuk hewan yang mudah dirawat dan tidak membutuhkan modal yang terlalu besar. Berdasarkan pembatasan tersebut, masyarakat banyak yang melakukan pembelian melalui teknologi yang ada.

Domestic Rabbit adalah sebuah usaha ternak kelinci yang berada di Desa Grogolan RT 05/ RW 03, Kecamatan Dukuhseti, Kabupaten Pati. Usaha tersebut digunakan untuk memproduksi bibit kelinci yaitu Breed Rex dan New Zealand. Dalam pengembangan bisnisnya, calon pembeli dalam melakukan transaksi atau menanyakan produk harus datang kerumah, WhattAps dan Facebook, padahal admin tidak selalu online. Dengan memanfaatkan teknologi informasi yaitu aplikasi pemasaran produk berbasis web, maka dapat mempermudah calon pembeli untuk mendapatkan informasi tersebut. Informasi yang dicari tidak hanya produk kelinci, tetapi video tutorial cara merawat kelinci dengan baik dan benar.

Kelinci merupakan hewan herbivora yang dibudidayakan untuk dimanfaatkan dagingnya dengan sistem pemeliharaan yang mudah dan hanya membutuhkan luas kandang yang kecil. Jenis Kelinci yang di budidaya ada dua yaitu New Zealand dan Rex. Dua jenis kelinci tersebut digunakan untuk Kelinci Pedaging dan Hias. Tetapi untuk kelinci Show atau Hias-Kontes kualitasnya harus mendekati *Standart of Perfection* (SOP) yang dikeluarkan dari *American Rabbit Breeders Association* (ARBA). ARBA adalah pusat kelinci yang menjadi acuan tersebar di Indonesia atau hampir seluruh dunia. Di setiap daerah biasanya ada komunitasnya tersendiri, tetapi kurang jalan, contohnya di Kabupaten Pati yang bernama Koperasi Kelinci, tetapi ada sistem perorangan juga yang mendirikan sebuah mitra kelinci pedaging ada satu tempat yang berada di Pati Kota. Makanan kelinci adalah pelet. Pemberian pakan 1-2 kali/hari, untuk kelinci dewasa berat makanan yang diberikan 100-120 g/ekor/hari, saat menyusui ditambah $\pm 10\%$ dan. Ternak kelinci itu lebih mudah daripada ternak kucing. Kucing dari segi makanannya

lebih mahal, kucing harus mandi, tetapi kelinci tidak perlu mandi karena ada siklus alaminya yaitu *moulting* atau ganti bulu. Dari segi kotorannya lebih berbau kotoran kucing. Kelinci yang makan pelet kotorannya tidak terlalu bau. Sanitasi dan Kesehatan kelinci adalah sebagai berikut: Pembersihan kandang secara rutin, pada saat musim penghujan ventilasi dikurangi, pemotongan kuku jika diperlukan dan pemotongan gigi jika diperlukan.

Dalam pemasaran bibit usaha budidaya kelinci saat ini hanya menggunakan media *WhatsApp* dan *facebook*, sehingga kurangnya informasi yang diperoleh pelanggan. Merawat kelinci memang dianjurkan banyak belajar, mulai dari membersihkan kotoran, tempat kelinci, mengatasi penyakit dan memberikan makanan sesuai dengan porsinya. Permasalahan disini, banyaknya pelanggan yang masih belajar tentang budidaya kelinci serta memberikan informasi tentang jenis-jenis kelinci yang dijual.

Perkembangan teknologi saat ini berjalan dengan amat pesat. Tidak dapat dipungkiri semua sektor termasuk dunia usaha memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mempermudah pekerjaannya. Salah satunya yaitu teknologi website, dengan adanya teknologi ini pemilik usaha budidaya kelinci dapat mengerti hasil dari penjualan kelinci serta para pelanggan mudah mencari informasi tentang kelinci, seperti tutorial membersihkan tempat kelinci dan jenis-jenis kelinci yang ditawarkan oleh penjual.

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka diperlukan sebuah solusi yang dapat membantu para pemilik budidaya kelinci untuk memasarkan produknya serta membagikan ilmunya tentang tutorial merawat kelinci dengan baik dan benar sehingga penulis mengangkat judul **“Sistem Informasi Pemasaran Bibit Kelinci Hias-Kontes dan Pedaging Berbasis Web Responsive di PT. Domestic Rabbit dengan Notifikasi WhatsApp”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka penulis merumuskan masalah bagaimana membuat dan membangun Sistem Informasi Pemasaran Bibit Kelinci Hias-Kontes dan Pedaging berbasis web responsive pada PT. Domestic Rabbit dengan Notifikasi WhatsApp.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah agar lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan masalah. Maka penulis membatasi masalah adalah sebagai berikut:

- a. Membuat sistem berbasis web untuk memberikan kontribusi pemasaran dan pemeliharaan.
- b. Memberikan kontribusi kepada pelanggan tentang penawaran bibit Kelinci Hias-kontes dan Kelinci Pedaging.
- c. Sistem ini dapat digunakan oleh admin untuk menambahkan metode pembayaran, menambahkan menambahkan bibit kelinci hias-kontes dan pedaging yang akan dijual, menambahkan metode pengiriman dengan media transportasi, mensetting ongkir, dan mengelola transaksi.
- d. Sistem ini dapat digunakan oleh admin untuk menulis artikel tentang budidaya kelinci hias-kontes maupun pedaging.
- e. Sistem ini digunakan oleh pengguna untuk membeli kelinci, memasukkan ke keranjang, memilih metode pembayaran, memilih metode pengiriman dengan media transport.
- f. Sistem dapat memverifikasi transaksi, membuat laporan pendapatan hasil penjualan bibit kelinci hias-kontes dan pedaging per periodik.
- g. Adanya laporan pendapatan hasil penjualan bibit kelinci hias-kontes dan pedaging per periodik.
- h. Adanya fitur notifikasi WhattAps untuk admin ketika ada pelanggan yang transaksi.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian pemasaran bibit kelinci hias kontes dan pedaging berbasis web responsive dengan notifikasi WhattAps adalah sebagai berikut:

1. Membangun sistem pemasaran bibit kelinci hias-kontes dan pedaging berbasis web responsive dengan notifikasi WhattAps.
2. Membangun sistem informasi penjualan bibit kelinci.

1.5 Manfaat

1.5.1 Bagi Individu

1. Menambah pengetahuan dan wawasan mahasiswa
2. Dapat mengaplikasikan ilmu pengetahuan mahasiswa sesuai dengan apa yang diperoleh selama masa perkuliahan.

1.5.2 Bagi Perusahaan

1. Owner Domestic Rabbit dapat berbagi ilmu tentang merawat kelinci yang baik dan benar.
2. Memudahkan pelanggan dalam mencari informasi tentang kelinci yang di budidaya oleh Domestic Rabbit.

1.6 Metodologi

1.6.1 Obyek Penelitian

Nama Instansi : Domesic Rabbits Farm
Alamat : Desa Grogolan RT 05/ RW 03, Kecamatan Dukuhseti,
Kabupaten Pati
Telepon : 082243641333

1.6.2 Metode Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang relevan, akurat, valid dan reliable maka penulis mengumpulkan beberapa sumber data dengan cara sebagai berikut:

a. Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung terhadap peristiwa pada objek penelitian, misalnya cara merawat kelinci serta jenis kelinci yang sedang di budidaya.

b. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara wawancara dengan pihak pihak yang berperan di P.T Domestic Rabbit yang bertempat di Desa Grogolan RT 05/ RW 03, Kecamatan Dukuhseti, Kabupaten Pati.

1.6.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang diterapkan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan pengembangan metode *waterfall*. Model SDLC *waterfall* sering juga disebut *sequential linier* atau *classic life cycle* (Rosa A.S dan M.

Shalahuddin, 2018). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (support).

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

c. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

e. Pendukung (*support*) atau Pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis

spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

1.6.4 Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem yang penulis gunakan dalam pembangunan perangkat lunak adalah *Unified Modelling Language* (UML). UML adalah bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek (Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2018). Jenis diagram di dalam UML sebagai berikut:

a. *Use Case Diagram*

Use Case atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (behaviour) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

b. *Class Diagram*

Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

c. *Sequence Diagram*

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek.

d. *Statechart Diagram*

Statechart diagram memperlihatkan urutan keadaan sesaat yang dilalui sebuah obyek, kejadian yang menyebabkan sebuah transisi dari satu state atau aktivitas kepada yang lainnya, dan aksi yang menyebabkan perubahan satu state atau aktivitas.

e. *Activity Diagram*

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis.

1.7 Kerangka Acuan



