

SISTEM INFORMASI PENITIPAN HEWAN BERBASIS WEB

Sakina Fikry Nurjannah¹⁾, Novrini Hasti²⁾

Program Studi Sistem Informasi^{1),2)}

Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Universitas Komputer Indonesia

Jl. Dipatiukur No. 112-114 Bandung 40132

Email: sakina@email.unikom.ac.id, novrini.hasti@email.unikom.ac.id

Abstract

Jurassic Pet Shop is a company engaged in pet care services. In the pet care process, customers must come to the pet shop to find out the availability of a cage for their pets. Likewise if they will take their pets. Therefore, the aim of this research is to create a web-based pet care information system to make it easier for customers to leave their pets and provide information about pet care. This research uses object-oriented method or object oriented programming (OOP) method, prototype system development, and analysis and design tools using UML (Unified Modeling Language). The result of this research is that customers can make pet care transactions online, and provide better quality pet care services.

Keywords : information systems, pet care, pet shop, web

Pendahuluan

Latar Belakang

Pada saat ini kemajuan dan perkembangan teknologi sangat pesat. Peran teknologi informasi bukan menjadi hal baru dalam lingkup dunia bisnis baik skala kecil maupun besar, karena dengan teknologi informasi memberikan kemudahan dalam mengerjakan pekerjaan dengan akurat, tepat, dan cepat,. Dengan berkembangnya teknologi informasi menjadi salah satu faktor penunjang yang penting bagi keberhasilan aktifitas suatu organisasi, sumber daya manusia pun dituntut agar dapat mengikuti perkembangan yang terjadi sehingga dapat bersaing dengan pesaing di dunia bisnis. Untuk meningkatkan performa dan mencapai tujuan perusahaan dibutuhkan teknologi yang dapat menunjang kebutuhan perusahaan, salah satu contohnya yaitu secara *online*.

Banyaknya jenis hewan peliharaan yang memiliki karakter dan fungsi beragam mengakibatkan meningkatnya ketertarikan masyarakat untuk memeliharanya. Kebutuhan perawatan hewan peliharaan pun meningkat seperti jasa penitipan hewan peliharaan yang mampu mengurangi beban pemilik ketika akan berpergian dan tidak bisa membawa serta hewan peliharaannya atau tidak ada yang merawatnya selama berpergian. Jurassic Pet Shop merupakan sebuah pet shop yang menawarkan jasa penitipan hewan peliharaan terletak di Jl. Cingised No. 1 Kota Bandung. Untuk meningkatkan mutu pelayanan dan bersaing dengan pesaing lainnya, dibutuhkan aplikasi berbasis web yang dapat memudahkan pelanggan untuk menitipkan hewan peliharaannya.

Permasalahan

Masalah yang sering terjadi di Jurassic Pet Shop adalah belum terkomputerisasi operasional bisnisnya. Saat ini pelanggan masih harus datang langsung untuk menitipkan dan mengambil hewan peliharaannya, dan pembayaran langsung ditempat yang bersifat manual menyebabkan terjadinya kesalahan perhitungan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perusahaan membutuhkan sistem informasi penitipan hewan berbasis web yang dapat mengolah data transaksi penitipan dan pengambilan hewan peliharaan, memudahkan antar jemput hewan peliharaan, serta memberikan informasi mengenai penitipan hewan peliharaan.

Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sistem informasi penitipan yang sedang berjalan di Jurassic Pet Shop, merancang sistem informasi penitipan hewan berbasis web pada Jurassic Pet Shop, melakukan pengujian sistem informasi penitipan hewan berbasis web pada Jurassic Pet Shop, mengimplementasikan sistem informasi penitipan hewan berbasis web pada Jurassic Pet Shop. Terdapat beberapa penelitian terdahulu, salah satunya adalah penelitian dari Wildan Fiqri menyimpulkan perancangan system informasi yang dibuat memudahkan pencatatan data pelanggan secara terkomputerisasi dan dapat memberikan informasi keadaan hewan yang ditiptkan [1]. Selain itu penelitian oleh Sigit Setyowibowo, Indah Dwi Mumpuni menyimpulkan system informasi yang dirancang mendukung karyawan untuk melaporkan data pelanggan, data pemesanan *grooming* dan *boarding*, serta konfirmasi pembayaran pada bagian *administrator* [2]. Perbedaan kedua penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan yaitu fokus pada proses antar jemput penitipan hewan peliharaan.

Landasan Teori

Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang berhubungan satu sama lain, saling berkumpul untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu tujuan tertentu [3].

Informasi

Informasi adalah data yang sudah diolah menjadi bentuk yang berguna bagi penerimanya dan bermanfaat untuk digunakan dalam proses mengambil keputusan [4].

Sistem Informasi

Sistem informasi adalah system yang bekerja sama secara koordinatif yang terdiri dari seperangkat orang, data, dan prosedur untuk mencapai suatu tujuan tertentu [5].

Penitipan

Penitipan adalah perbuatan seseorang yang menitipkan sesuatu amanat kepada orang lain berdasarkan kepercayaan agar memelihara, menjaga, dan merawat titipan tersebut dari kerusakan dan kehilangan.

Penitipan Hewan Peliharaan

Penitipan hewan peliharaan adalah sebuah usaha yang menyediakan pelayanan jasa penitipan hewan peliharaan dengan jangka waktu tertentu dan syarat yang telah ditentukan.

Metode Penelitian

Metode penelitian adalah prosedur yang dilakukan secara sistematis dalam melakukan sebuah penelitian untuk mencapainya suatu tujuan penelitian.

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode ini bertujuan menggambarkan secara sistematis dan akurat mengenai data-data melalui proses wawancara, observasi, dan studi pustaka.

Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer dilakukan dengan observasi secara langsung prosedur yang sedang berjalan di Jurassic Pet Shop, serta melakukan wawancara dengan pihak dari Jurassic Pet Shop. Sumber data sekunder dilakukan dengan mengumpulkan data-data bersumber pada buku, literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas.

Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Berikut ini adalah metode pendekatan dan pengembangan sistem yang dilakukan. Metode pendekatan sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan berorientasi objek atau metode *object oriented programming* (OOP). Metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode *prototype*. Metode ini sebagai perantara antar pengembang dan pengguna untuk dapat berinteraksi pada proses kegiatan pengembangan sistem. Serta metode ini bertujuan untuk mengetahui secara jelas kebutuhan dan permintaan pengguna dan membuat suatu program dengan cepat.

Alat Bantu yang Digunakan

Alat bantu yang digunakan pada penelitian ini diantaranya *Use Case*, yaitu kegiatan interaksi yang saling terkait antara sistem dan aktor. *Scenario use case*, merupakan jalannya alur proses dari sisi aktor dan sistem pada *use case*. *Activity diagram*, adalah alur kerja yang berbentuk visual berisikan aktivitas, tindakan, pilihan, atau pengulangan. *Class diagram*, memperlihatkan relasi-relasi serta himpunan kelas-kelas, menunjukkan pandangan statis terhadap sistem. *Sequence diagram*, menjelaskan interaksi yang terjadi antara objek dan menekankan pada pengiriman pesan, menunjukkan pandangan dinamis terhadap sistem.

Pengujian Software

Pada penelitian ini menggunakan metode pengujian *Black Box*. Metode pengujian ini bertujuan untuk mengetahui perangkat lunak berjalan dengan baik.

Hasil Dan Pembahasan

Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

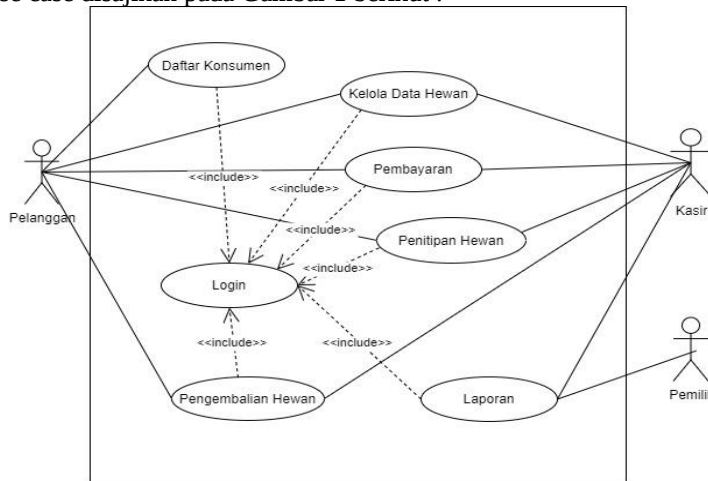
Pada dasarnya usulan perancangan proses yang dibuat adalah perubahan dari sistem yang berjalan secara manual dimana semua proses dan aktivitas dicatat pada sebuah buku menjadi sistem yang terkomputerisasi, yang bertujuan untuk memberikan alternatif dengan membuat sistem pelayanan terhadap pengguna sistem ini yaitu pegawai dan pemilik *pet shop*. Dalam penelitian ini dilakukan beberapa perubahan dan penambahan dalam hal proses, penyimpanan data dan pembuatan laporan yang semula dilakukan secara manual yaitu proses pencatatan dalam buku diganti menjadi proses komputerisasi dimana bagian yang terlibat dalam proses yang ada di sistem informasi

pelayanan jasa penitipan hewan terkait dengan pengelolaan data di sistem informasi tersebut menggunakan *database* yang sama atau terintegrasi ke satu *database*.

Diagram Use Case

Use case diagram yang diusulkan merupakan gambaran diagram yang menggambarkan semua kasus yang akan ditangani oleh perangkat lunak beserta aktor atau pelakunya. Berikut *use case diagram* yang diusulkan pada perancangan sistem informasi pelayanan jasa penitipan hewan di Jurassic Pet Shop :

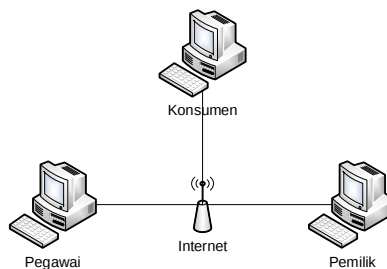
Diagram use case disajikan pada Gambar 1 berikut :



Gambar 1. Diagram Use Case

Perancangan Arsitektur Jaringan

Sistem Informasi ini menggunakan topologi WAN dalam perancangan jaringannya. Struktur jaringan ini digunakan akses internet untuk menghubungkan *computer* seluruh user dengan perangkat tambahan. Arsitektur jaringan dapat dilihat pada Gambar 2.



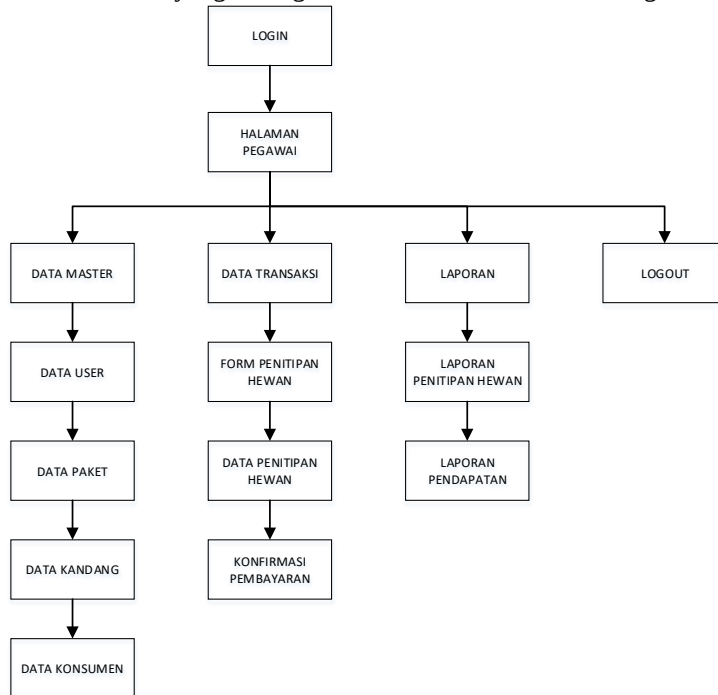
Gambar 2. Arsitektur Jaringan

Perancangan Antar Muka

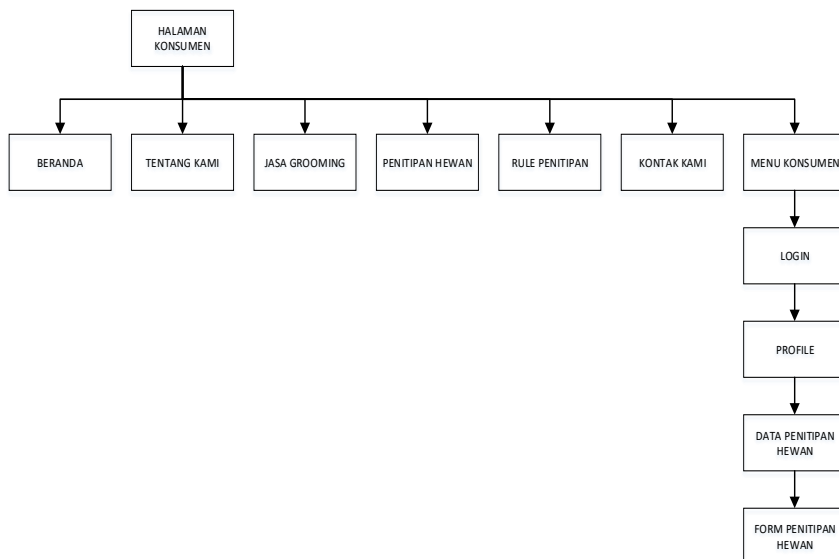
Rancangan antar muka merupakan tahap yang harus dikerjakan pada proses pembuatan sebuah program atau aplikasi. Antarmuka atau *interface* adalah suatu bagian yang berhubungan langsung dengan pengguna aplikasi. Rancangan antarmuka bertujuan agar program atau aplikasi yang dihasilkan terlihat lebih menarik dan mudah dimengerti pada saat dioperasikan.

Struktur Menu

Struktur menu yang terdapat dalam perancangan ini dapat mengintegrasikan sebuah data dalam sistem yang dibangun. Struktur menu tersebut sebagai berikut :



Gambar 3. Struktur Menu Konsumen



Gambar 4. Struktur Menu Pegawai

Implementasi Perangkat Lunak

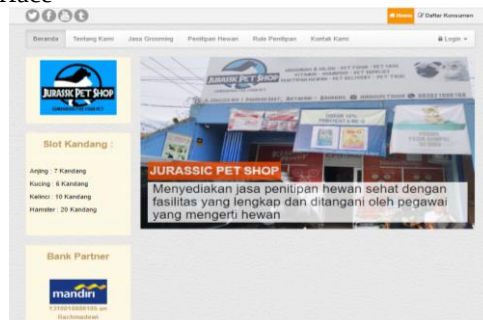
Implementasi perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan bahasa pemrograman PHP, basis data MySQL, serta perangkat lunak pendukung *Sublime Text 3*.

Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi yang dibangun adalah Sisi Server, Processor single core Intel atau AMD minimal 2,00 GHz atau setara, Kapasitas Harddisk 160 GB atau lebih, Memori RAM 2 GB, Keyboard, monitor, mouse, printer. Sedangkan dari sisi Client, Processor single core Intel atau AMD minimal 2,00 GHz atau setara, Kapasitas Harddisk 160 GB atau lebih, Memori RAM 2 GB, Keyboard, monitor, mouse, printer.

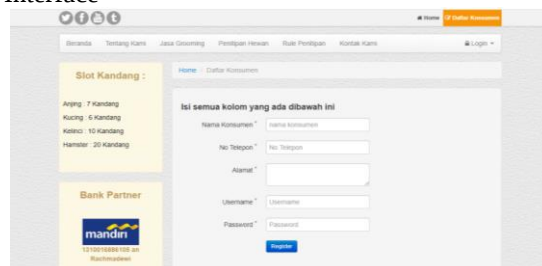
Implementasi Antarmuka

Berikut ini adalah implementasi antarmuka yang telah dirancang.
Halaman Utama Interface



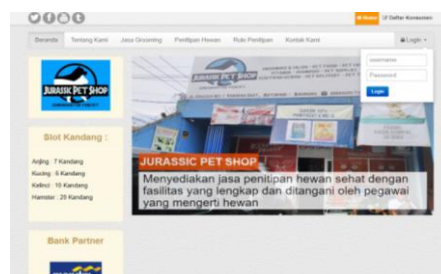
Gambar 5. Antarmuka Halaman Utama

Daftar Konsumen Interface



Gambar 6. Antarmuka Daftar Konsumen

Login Interface



Gambar 7. Antarmuka Login

Form Data Hewan Interface

No	Jenis	Nama	Pola Warna	Jk	Usia	Ras	Mek Makanan	Aksi
1	Kucing	cat	putih	Jantan	2 tahun	biasa	whiskas	X
2	Anjing	dog	hitam	Betina	1 tahun	pomeranian	whiskas	X
3	Kelinci	rabbit	putih	Jantan	4 bulan	fluff	bolt	X

Form Tambah Hewan

Jenis Hewan:

Nama Hewan:

Pola Warna:

Jenis Kelamin:

Usia:

Ras:

Merk Makanan:

Gambar Hewan: No file chosen

Gambar 8. Antarmuka Data Hewan

Form Penitipan Interface

Isi semua kolom yang ada dibawah ini dengan lengkap :

Catatan : Pastikan hewan anda sehat, Jika saat dijemput hewan tidak sehat, maka menggunakan akan dikembalikan dan transaksi akan dibatalkan.

Kode Transaksi : Biaya Penitipan : / Hari

Tanggal : Keterangan :

Nama Konsumen : Tanggal Awal :

Pilih Hewan : Tanggal Akhir :

Pilih Grooming : Lama : Hari

Antar Jemput : Biaya Penitipan :

Alamat Toko : Biaya Tambahan :

Alamat Konsumen : Biaya Antar Jemput : Jarak : Km

Total :

Gambar 9. Antarmuka Form Penitipan

Data Transaksi Interface

No	Tanggal Awal	Tanggal Akhir	Nama Hewan	Lama	Total	Status	Detail Penitipan	Pembayaran
1	07/01/2020	09/01/2020	katy	2 hari	Rp. 120.600	Proses	[Lihat]	Input
2	07/01/2020	09/01/2020	candy	2 hari	Rp. 120.600	Proses	[Lihat]	Input
3	07/01/2020	09/01/2020	coocoo	2 hari	Rp. 120.600	Proses	[Lihat]	Input
4	07/01/2020	09/01/2020	katy	2 hari	Rp. 70.600	Selesai	[Lihat]	Pembayaran diterima
5	07/01/2020	09/01/2020	candy	2 hari	Rp. 70.600	Selesai	[Lihat]	Pembayaran diterima
6	07/01/2020	09/01/2020	coocoo	2 hari	Rp. 70.600	Selesai	[Lihat]	Pembayaran diterima

Gambar 10. Antarmuka Data Transaksi

Form Pembayaran Interface

Gambar 11. Antarmuka Form Pembayaran

Login Pegawai Interface

Gambar 12. Antarmuka Login Pegawai

Data Transaksi Penitipan Hewan Interface

Data Transaksi Penitipan Hewan										
Kode Transaksi	Tanggal Awal	Tanggal Akhir	Nama	Nama Hewan	Lama	Total	Status	Detail Penitipan	Aksi	Pembatalan
TPH300120007	30/01/2020	01/02/2020	sakina	dog	2 hari	Rp.70.000	Proses	[Lihat]	-	Batal
TPH300120006	30/01/2020	31/01/2020	sakina	dog	0 hari	Rp.0	Batal	[Lihat]	-	Batal
TPH290120005	29/01/2020	31/01/2020	sakina	rabbit	2 hari	Rp.73.850	Penitipan	[Lihat]	[Form Pengembalian]	Batal
TPH290120004	29/01/2020	31/01/2020	sakina	dog	2 hari	Rp.73.850	Batal	[Lihat]	-	Batal
TPH290120003	29/01/2020	31/01/2020	sakina	cat	2 hari	Rp.73.850	Penitipan	[Lihat]	[Form Pengembalian]	Batal

Gambar 13. Antarmuka Data Transaksi Penitipan Hewan

Data Pembayaran Interface

Data Pembayaran							
Kode Transaksi	Tgl Pembayaran	Nama Pengirim	No Referensi Transfer	Bank Tujuan	Total	Bukti Transfer	Terima Pembayaran
TPH290120005	2020-01-29	sakina	103176525439	Mandiri	Rp.73.850	[Lihat]	Pembayaran diterima
TPH290120003	2020-01-29	sakina	103176525439	Mandiri	Rp.73.850	[Lihat]	Pembayaran diterima
TPH290120005	2020-01-30	sakina	103176525439	Mandiri	Rp.73.850	[Lihat]	Pembayaran diterima
TPH290120005	2020-01-30	sakina	103176525439	Mandiri	Rp.73.850	[Lihat]	Pembayaran diterima

Gambar 14. Antarmuka Data Pembayaran

Laporan Transaksi Penitipan Interface


JURASSIC PET SHOP
Laporan Transaksi Penitipan

Periode Laporan : 28 Jan 2020 s/d 30 Jan 2020

Kode Transaksi	Tanggal	Nama Konsumen	Nama Hewan	Lama	Paket Tambahan	Antar Jemput	Status
TPH290120001	29/01/2020	sakina	coocoo	2 Hari	-	Ya	Penitipan
TPH290120002	29/01/2020	sakina	tan	2 Hari	-	Ya	Proses

Mengetahui Pemilik
(.....)

Mengetahui Pegawai
(.....)

Gambar 15. Antarmuka Laporan Transaksi Penitipan

Simimpulan

Simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah dengan adanya aplikasi penitipan hewan peliharaan di Jurassic Pet Shop dapat memudahkan pelanggan melakukan transaksi penitipan hewan peliharaan baik secara *online* maupun *offline* ke *pet shop*, mempermudah pegawai dalam mengelola data pelanggan dan hewan peliharaan, serta membantu dalam proses pembayaran.

Saran

Agar dapat meningkatkan kinerja dari aplikasi ini diharapkan kedepannya bisa dikembangkan dan menambah kegiatan proses bisnis yang ada di Jurassic Pet Shop, seperti pemesanan jasa salon hewan.

Daftar Pustaka

- [1] Wildan Fiqri, “Sistem Informasi Pelayanan Hewan Berbasis Web Pada Zoom Pet Care”, E-Lib UNIKOM, 2017.
- [2] Sigit Setyowibowo, Indah Dwi Mumpuni, “Aplikasi Sistem Informasi *One Stop Pet Shop* Berbasis Web Pada *Golden Pet*”, *Jurnal Ilmiah dan Informasi ASIA (JITIKA)*, vol. 10, no. 1, pp. 33-40, 2016.
- [3] Mustakini, J. H. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, (III ed.). Yogyakarta: Andi Offset, 2010.
- [4] Novrini Hasti, “Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Obat (Studi Kasus : Apotek Emulinda Bandung)”, *Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI)*, vol. 4, no. 1, pp. 1-18, 2014.
- [5] Suwinarno Nadjamuddin, “Sistem Informasi Penjualan, Pembelian Dan Jasa Grooming Pada Tera Petshop”, *Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI)*, vol. 4, no. 2, pp. 71-82, 2014.