

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PADA ESA PETSHOP DAN KLINIK HEWAN BERBASIS WEB

Afif Arkan Landjar^{1*}, Kristina Sara, S.Kom., M.Pd², Elvira Esperanza Sala, S.T.M.Kom³

^{1,2,3} Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Flores.

*Corresponding Author: aanlnjr77@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 02/10/2024

Direvisi: 02/10/2024

Disetujui: 25/01/2025

Keywords:

Web-Based Petshop
And Clinic Service
Information System

Kata Kunci:

Sistem informasi
Pelayanan Petshop
And Klinik Berbasis
Web

Abstract. Esapethop and clinics are ones that provide various kinds of needs for pets. Apart from that, Esapetshop also provides veterinary care, especially for cats, dogs and several other animals. Types of care include veterinary clinics and purchasing animal food and accessories. Currently, information about services and registration of services that can be provided by esapetshop can only be known by coming in person, so customers do not have enough information about what services can be done at Esa Petshop. Therefore, there is a need for a web-based information system that can facilitate the service system that can be carried out at esapetshop. With the construction of this system, it is hoped that it can help customers get clearer information about services.

Keyword : Web-Based Petshop And Clinic Service Information System

Abstrak. Esapethop dan klinik adalah salah satu yang menyediakan berbagai macam kebutuhan untuk hewan peliharaan. Selain itu, Esapetshop juga melayani perawatan hewan terutama untuk kucing, anjing dan beberapa hewan lainnya. Jenis perawatan termasuk klinik dokter hewan dan pembelian makanan serta aksesoris hewan. Untuk saat ini informasi tentang pelayanan dan pendaftaran pelayanan yang bisa dilakukan oleh esapetshop hanya dapat diketahui melalui datang secara langsung, sehingga pelanggan kurang mendapatkan informasi tentang apa saja pelayanan yang bisa dilakukan di Esa Petshop ini. Oleh karena itu perlu adanya sistem informasi berbasis web yang dapat memudahkan dalam sistem pelayanan yang bisa dilakukan di esa petshop. Dengan dibangunnya sistem ini diharapkan dapat membantu pelanggan dalam mendapatkan informasi tentang pelayanan lebih jelas.

Kata Kunci : Sistem informasi Pelayanan Petshop And Klinik Berbasis Web

How to Cite:). Penulis1., Penulis2 & stt, (2024). RANCANG ABNGUN SISTEM INFORMASI PELAYANAN PADA ESA PETSHOP DAN KLINIK HEWAN BERBASIS WEB. *JSISTEK: Jurnal Teknologi dan Informasi*, x(x), xx-xx. <https://doi.org/10.37478/jsistek.v2i1.3840>

Alamat korespondensi:

Alamat Penulis Korespondensi

aanlnjr77@gmail.com

Penerbit:

Program Studi Sistem Informasi Universitas Flores.

ftiuniflor@gmail.com



PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi memudahkan masyarakat untuk mengakses berbagai jenis informasi. Informasi merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat dan dapat diperoleh dari mana saja. Dengan adanya informasi yang disebarluaskan melalui platform online mampu mendukung berbagai bidang seperti pemasaran produk dan jasa. Salah satu contoh platform online untuk penyebaran informasi yang banyak digunakan adalah website. Website adalah penyimpanan informasi yang dapat diakses oleh orang banyak melalui internet dan merupakan sebuah gabungan dari halaman-halaman. Website dapat diakses dengan menuliskan URL seperti <http> atau alamat website di browser.[1]

Sistem informasi adalah gabungan perangkat keras, perangkat lunak, orang, database, dan prosedur yang berkerjasama untuk mengumpulkan, mengelola dan menyebarkan informasi yang relevan bagi organisasi. Sistem informasi ini tidak hanya mencakupi teknologi, tetapi juga melibatkan orang dan proses yang mendukung pengambilan keputusan yang tepat [2].

Sistem informasi pelayanan adalah prosedur atau tata cara untuk memberikan pelayanan kepada pelanggan yang melibatkan seluruh fasilitas fisik yang dimiliki dan SDM yang ada [3].

Esa pet shop Ende merupakan salah satu klinik hewan yang tergolong dalam usaha kecil yang beralamatkan di kota ende tepatnya di jalan Ahmad Yani. Usaha yang baru berdiri ini merupakan usaha yang bergerak dibidang hobi pecinta hewan. Dalam bisnisnya Esa Pet Shop menjual berbagai kebutuhan hewan peliharaan mulai dari makanan, perawatan. Esa pet shop ende juga menawarkan pelayanan jasa Grooming

atau dikenal dengan salon hewan yang dikhususkan untuk hewan peliharaan yaitu perawatan biasa dan perawatan komplit, serta pelayanan jasa penitipan hewan [4].

Pelayanan adalah tindakan atau perbuatan seseorang atau suatu organisasi untuk memberikan kepuasan kepada pelanggan, sesama karyawan, dan juga pimpinan[5].

Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman – halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat *statis* maupun *dinamis* yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing – masing dihubungkan dengan jaringan – jaringan halaman (*hyperlink*)[6]

XAMPP adalah seperangkat paket PHP dan MySQL yang memiliki basis open source, dimana perangkat lunak ini dapat digunakan sebagai alat pembantu untuk mengembangkan aplikasi berbasis PHP. XAMPP ini berupa satu paket aplikasi yang berisi beberapa perangkat lunak yang berbeda-beda [7].

Data Flow Diagram (DFD) merupakan gambaran sistem secara lokal. Gambaran ini tidak bergantung pada perangkat keras, perangkat lunak, struktur data atau organisasi file. DFD merupakan alat yang cukup populer saat ini, karena dapat menggambarkan arus data didalam sistem dengan terstruktur dan jelas[8]

Berdasarkan latar belakang dan masalah diatas Maka penulis membuat aplikasi penjualan ini dengan judul “Sistem informasi Pelayanan Esa Petshop Berbasis Web”.

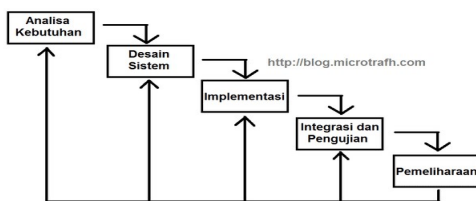
Ada pun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk merancang sistem informasi pelayanan esa petshop dan klinik berbasis web



METODE PENELITIAN

2.1. Metode Perancangan Perangkat Lunak

Model waterfall merupakan metodologi penelitian terstruktur dan berurutan yang dianggap tepat untuk diterapkan dalam penyelidikan ini karena perkembangannya yang sistematis sesuai dengan tuntutan situasi di lapangan.



Gambar 1 Model Waterfall

(sumber

<https://dwiwijaya97.blogspot.com/2017/02/metode-waterfall.html>)

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan ini yang di hadapin menganalisis kebutuhan Esa Petshop dengan cara menganalisis data-data yang telah dikumpulkan sebelumnya untuk mengetahui latar belakang masalah yang dihadapi tersebut.

2. Desain sistem

Setelah menganalisis kebutuhan dari Esa Petshop. Maka selanjutnya adalah tahap desain sistem. Pada tahap ini penulis melakukan perancangan Use Case Diagram, Class Diagram, Activity Diagram dan rancangan input, proses, dan output yang digunakan dalam mendesain struktur perangkat lunak yang didapatkan dari spesifikasi dengan mempertimbangkan apa yang dibutuhkan dan bukan serta bagaimana melakukannya.

3. Implementasi

Pada tahap ini desain program terjemahkan ke dalam kode yang menggunakan bahasa pemrograman yaitu dengan PHP, dan database MySQL Untuk sistem pelayanan berbasis web pada Esa Petshop program akan di uji untuk memastikan tidak ada terjadi nya error.

4. Pengujian sistem

Pengujian sistem yang penulis lakukan untuk memastikan bahwa software yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan semua fungsi dapat dipergunakan dengan baik tanpa ada kesalahan. Pengujian yang penulis lakukan dengan menggunakan metode BlackBox untuk mengetahui apakah rancangan program sesuai dengan yang diinginkan sehingga sistem yang dikembangkan benar-benar dapat berjalan dengan sebaik mungkin Pada Esa Petshop

5. Maintenance atau Pemeliharaan

Tahap ini dilakukan evaluasi untuk mengetahui sistem telah memenuhi tujuan yang ingin di capai terhadap software dan dilakukan perawatan atau pemeliharaan terhadap sistem software. Tahap ini merupakan tahap akhir dalam model waterfall.

2.1.1. Tahapan Penelitian

Untuk membantu dalam penyusunan penelitian ini, maka perlu adanya susunan tahapan-tahapan penelitian :

1. Studi Literatur

Pada tahap ini peneliti melakukan proses pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian yang ada pada Esa Petshop yang berkaitan dengan jenis penelitian. Adapun hal yang di



dapatkan pada studi literatur ini adalah, di Esa Petshop proses pengelolaan stok barangnya masih di lakukan secara manual atau belum terkomputerisasi. Sehingga akan menghambat proses peloparan karena tidak efektif dan tidak tepat waktu.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data, peneliti melakukan wawancara serta observasi atau pengamatan secara langsung kepada pemilik Esa Petshop untuk mengetahui semua data yang berkaitan dengan stok barang. Serta melakukan pendokumentasian diantaranya melalui foto, video dan lain sebagainya.

3. Wawancara

Kegiatan tanya jawab secara lisan untuk mendapatkan data dan informasi yang berkaitan dengan tempat penelitian.

4. Analisis Sistem

Setelah pada tahap ini, peneliti melakukan proses perancangan terhadap sistem itu sendiri (*system design*) serta menguraikan suatu keseluruhan komponen sistem. Perancangan sistem sendiri dibuat dalam bentuk *DFD*.

5. Perancangan Sistem

Pada tahap ini peneliti merancang proses sistem dan *database* serta mendesain tampilan *user interface output, input* dan struktur file program dan prosedur yang di rancang sesuai dengan perancangan yang diusulkan pada Esa Petshop serta perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk mendukung sistem infomasi

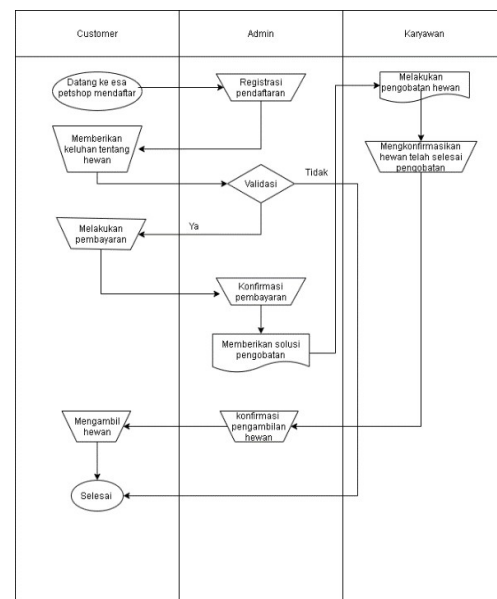
pelayanan pada esa petshop dan klinik hewab sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.2. Metode Pengujian Perangkat Lunak

Hasil Pengujian Black Box Untuk tahap pengujian *Black Box Testing* dimana mengutamakan pengujian terhadap fungsi dari suatu program. Tujuan dari *Black Box Testing* untuk menemukan kesalahan fungsi dari program.

2.3. Analisis Sistem Yang Berjalan

Sistem yang sedang berjalan di Esa Petshop masih menggunakan cara manual yaitu pelanggan datang langsung ke tempat pelayanan pada esa petshop untuk melihat barang yang diinginkan, apabila barangnya tersedia pelanggan langsung melakukan transaksi dengan membayar sesuai harga yang sudah di tentukan.

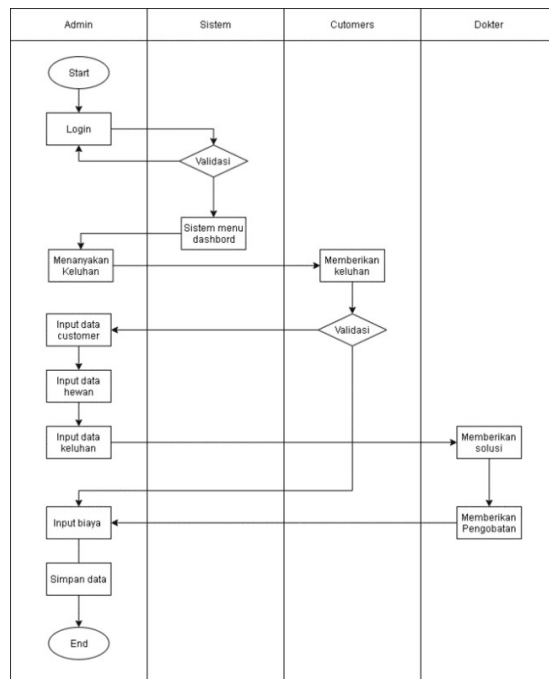


Gambar 2. Sistem yang Berjalan

2.4. Analisis Sistem Yang di Usulkan



Adapun sistem baru yang penulis usulkan yaitu berupa aplikasi pelayanan esa petshop yang dapat memudahkan pengguna untuk mengelola sistem yang sedang berjalan di Esa Petshop, terdapat beberapa kekurangan yang menimbulkan permasalahan baru sehingga di perlukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Untuk itu maka di usulkan membangun sistem informasi pelayanan pada esa petshop berbasis web menggunakan *metode waterfall*.



Gambar 3. Sistem Yang di Usulkan

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Halaman Antar Muka Sistem

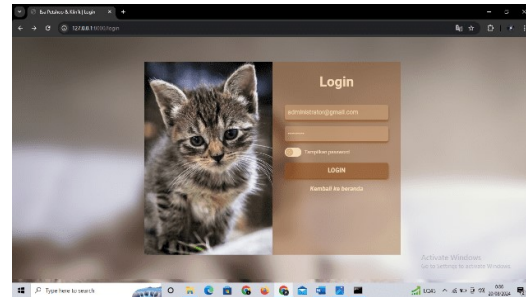
Berikut ini merupakan penjelasan komponen-komponen dalam sistem

3.1.1. Halaman Login

1. Tampilan Menu Login Admin

Tampilan form login admin bertujuan untuk admin memasukkan email dan

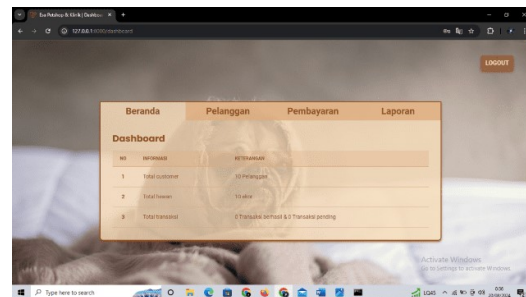
password yang valid, Setelah admin mengisi email dan paswword akan dibawah ke tampilan dashboard



Gambar 4. Menu login admin

3.1.2. Tampilan menu Dashboard pada admin

Tampilan dashboard admin berisi tentang keterangan serta menu yang hanya bisa di akses oleh admin seperti pelanggan, pembayaran dan laporan, menu pelanggan

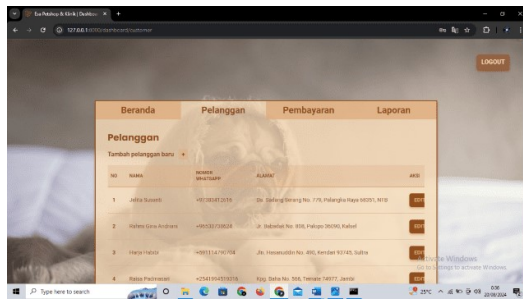


Gambar 5. Menu halaman dashboard

3.1.3 Tampilan Menu Pelanggan

Selanjutnya tampilan menu pembayaran, setelah admin memasukkan data pelangggan tersebut.

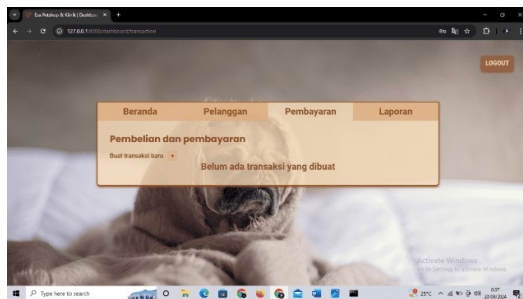




Gambar 6. Menu Pelanggan

3.1.4 Tampilan Menu Pembayaran

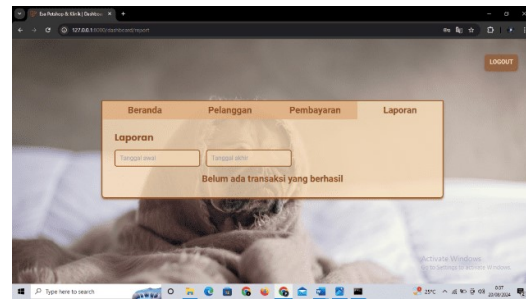
Selanjutnya adalah tampilan menu laporan, setelah admin menambahkan data hewan serta detail pembelian obat tersebut,



Gambar 7. Tampilan Menu Pembayaran

3.1.5 Tampilan Menu Laporan

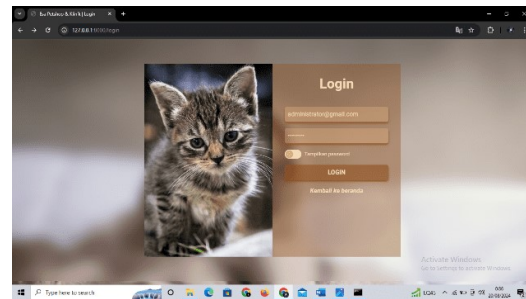
Selanjutnya adalah tampilan menu laporan, setelah admin menambahkan data hewan serta detail pembelian obat tersebut, Setelah transaksi tersebut berhasil akan menampilkan riwayat transaksi yang berhasil tersebut.



Gambar 8. Tampilan Menu Laporan

3.1.6 Tampilan Menu login Dokter

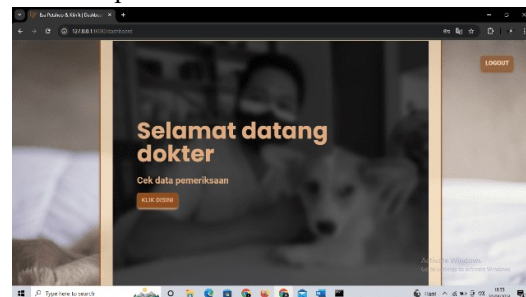
Sama Seperti login admin, dokter akan memasukan email dan password yang valid tersebut, Setelah dokter memasukan email dan password dengan benar tampilan halaman utama dokter akan muncul.



Gambar 9. Tampilan Menu login Dokter

3.1.7 Tampilan Halaman Utama Dokter

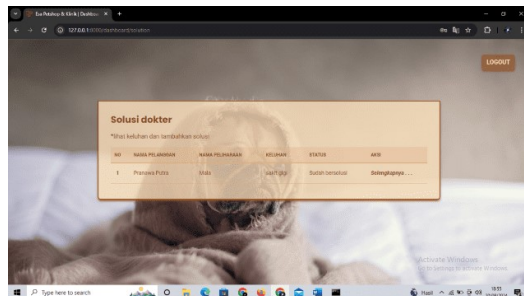
Tampilan halaman utama dokter berisi tentang keterangan selamat datang serta menu yang akan di tunjukan untuk dokter mengecek data pemeriksaan hewan tersebut.



Gambar 10. Tampilan Halaman Utama Dokter

3.1.8 Tampilan Halaman Solusi Dokter

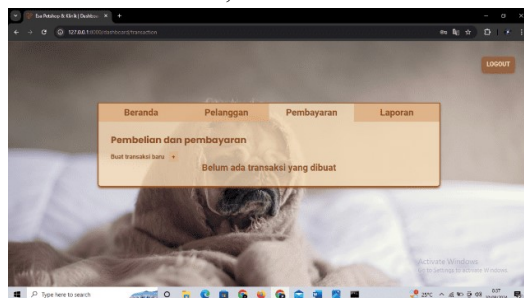
Tampilan halaman Solusi dokter ini berisi pengecekan keluhan pelanggan untuk hewan yang akan di periksa, tampilan halaman dokter ini di perlukan jika pelanggan tersebut membutuhkan Solusi dari dokter, setelah dokter memberikan solusi dan menginput biaya, selanjutnya admin akan mengkonfirmasi data



Gambar 11. Tampilan Halaman Solusi Dokter

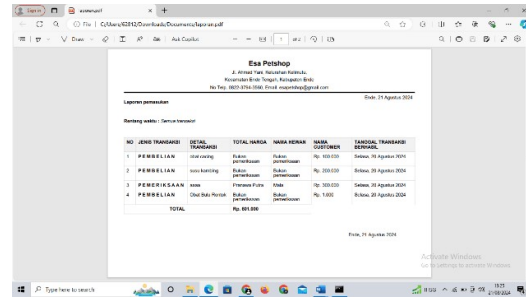
3.1.9 Tampilan Halaman Pembayaran

Selanjutnya tampilan halaman cetak laporan yang akan di cetak admin sesudah transaksi telah selesai di buat,



Gambar 12. Tampilan Halaman Pembayaran

3.1.10 Tampilan Halaman Cetak Laporan



Gambar 13. Tampilan Halaman Cetak Laporan

3.2. Uji coba hasil penelitian

Tabel 1. Hasil Pengujian Black Box

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Mengisi <i>User name</i> dan <i>Password</i> yang tidak sesuai pada menu <i>Login Admin</i>	Sistem akan menolak dan memberi pesan “ <i>Email atau password salah</i> ”	Sesuai
2	Pada edit tambah pelanggan harus minimal lebih dari 3 huruf jika kurang	Sistem akan menolak dan memberi pesan “ <i>nama harus lebih dari 3 huruf</i> ”.	Sesuai
3	Jika kita mengisi data pelanggan di	Sistem akan menolak dengan “ <i>kalimat nomor whatsapp harus berupa angka</i> ”	Sesuai



	bagian nomor hp harus berubah angka			
4	Pada Tambah pelihara an jika nama hewan, jenis hewan, blm di input	Sistem menolak menampilkan pesan “ <i>nama harus di isi, jenis hewan harus diisi, validation.require ed</i> ”.	akan dan	Sesuai
5	Jika kita belum mengisi total biaya maka	Sistem memberikan peringatan “ <i>total biaya harus diisi</i> ”	akan	Sesuai

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembuatan website pelayanan esa petshop dan klinik hewan, maka kesimpulan yang dapat diambil yaitu; Penggunaan website ini memberikan kemudahan melakukan pemesanan pada pelayanan esa petshop. Dengan website ini dapat membantu pihak Esa Petshop untuk mengelola data.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Latifah, P. Achmad, and R. Wirawan, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pelayanan Toko Hewan Peliharaan Berbasis Website (Studi Kasus: Mora Petshop),” *Senamika*, pp. 453–463, 2022.

- [2] S. Fikry Nurjannah and N. Hasti, “Sistem Informasi Penitipan Hewan Berbasis Web,” *Gaung Inform.*, vol. 13, no. 2, pp. 119–127, 2020.
- [3] T. J. et al James W, Elston D, “Jurnal Sistem Pelayanan,” *Andrew’s Dis. Ski. Clin. Dermatology.*, pp. 8–25, 20AD.
- [4] D. Permadi, “Sistem Informasi Petshop Pada Toko Hewan Siger Bandar Lampung Berbasis Mobile,” 2019, [Online]. Available: http://repo.darmajaya.ac.id/1620/1/SK_RIPSI-GABUNGAN.pdf
- [5] Ågerfalk, “Pengertian Kualitas Kualitas Pelayanan,” *Pap. Knowl. . Towar. a Media Hist. Doc.*, pp. 8–29, 2019.
- [6] F. F. Wati and U. Khasanah, “Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada UD Dwi Surya Aluminium dan Kaca Yogyakarta,” *Paradig. - J. Komput. dan Inform.*, vol. 21, no. 2, pp. 149–156, 2019, doi: 10.31294/p.v21i2.6026.
- [7] Auala, “3_193110009_BAB_II - Auala MJ,” no. 2000, pp. 4–11, 2020.
- [8] Kusumawati, “Bab II Landasan Teori,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 4–6, 2019.

