

Syahrizal Adindaputra Sudarmono, Fivi Syukriah, Erlina

by Turnitin Indonesia

Submission date: 15-Dec-2022 12:06PM (UTC+0900)

Submission ID: 1981647867

File name: 4-64_Syahrizal_Adindaputra_Sudarmono,_Fivi_Syukriah,_Erlina.docx (1.46M)

Word count: 2131

Character count: 12972

RANCANG BANGUN BETTY PET SHOP DENGAN LAYANAN PET HOTEL BERBASIS WEB

Syahrizal Adindaputra Sudarmono^a, Fivi Syukriah^b, Erlina^c

^aFakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi / Sistem Informasi, salegend7@gmail.com, Universitas Gunadarma

^bFakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi / Sistem Informasi, fivifauzi@gmail.com, Universitas Gunadarma

^cFakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi / Sistem Informasi, erlinasolihin99@gmail.com, Universitas Gunadarma

ABSTRACT

Pets provide us with entertainment as we go about our daily lives. Bathing, eating, and fun activities for animals to keep them entertained are all necessary to keep pets clean and healthy. Due to limited time and busyness, animal owners are not always able to be close to their pets, and as a result, they are unable to care for these animals, so they require a place and means of care, as well as care for their beloved animals. This pet hotel website was designed to make it easier for owners to order day care and care for their beloved pets without regard for space or time constraints. This website was created with UML (Unified Markup Language). The SDLC (Software Development Life Cycle) method was used to build this website, which includes the stages of analysis, design, manufacture, and testing. This website was built with JavaScript, PHP, and MySQL.

Keywords: Pet Hotel, PHP, MySQL, Website.

ABSTRAK

Hewan peliharaan merupakan salah satu hiburan ketika kita melakukan rutinitas sehari-hari. Agar hewan peliharaan selalu bersih dan sehat maka dibutuhkan beberapa perawatan seperti mandi, makan dan kegiatan yang menyenangkan untuk hewan agar tidak jenuh. Karena keterbatasan waktu dan kesibukan, kadang pemilik hewan tidak dapat selalu berdekatan dengan hewan peliharaannya oleh sebab itu tidak dapat melakukan perawatan terhadap hewan tersebut sehingga membutuhkan tempat dan sarana penitipan sekaligus perawatan untuk hewan kesayangannya. Rancang bangun website pet hotel ini dibuat agar mempermudah pemilik untuk memesan tempat penitipan dan perawatan hewan kesayangannya tanpa batasan ruang dan waktu. Website ini dirancang menggunakan UML (Unified Markup Language). Metode yang digunakan dalam membangun website ini menggunakan SDLC (Software Development Life Cycle) yang mencakup tahap Analisa, perancangan, pembuatan, dan pengujian. Website ini dibuat menggunakan JavaScript, PHP dan MySQL.

Kata Kunci: Pet Hotel, PHP, MySQL, Website.

1. PENDAHULUAN

Hewan merupakan salah satu hiburan ketika kita melakukan rutinitas sehari-hari. Hewan merupakan makhluk hidup seperti manusia yang membutuhkan beberapa perawatan. Seperti mandi, makan dan kegiatan yang menyenangkan untuk hewan agar tidak jenuh. Biasanya pemilik hewan melakukan perawatan hewannya sendiri tetapi terkadang pemilik hewan tidak ada waktu untuk melakukan perawatan tersebut dan pemilik juga tidak dapat terus menerus berdekatan dengan hewan piaraannya ketika pemilik hewan harus bekerja atau harus pergi keluar kota. Sehingga dibutuhkan tempat dan sarana untuk hewan melakukan perawatan dan dapat dititipkan. Saat ini teknologi dapat mejembatani manusia dengan aktifitas yang ada. Sebuah aplikasi dapat memudahkan kita untuk melakukan berbagai hal. Salah satunya adalah dalam memesan dan mencari tempat dan saran untuk pemeliharaan hewan. Teknologi yang semakin maju membuat usaha penitipan dan pemeliharaan hewan peliharaan bisa menjadi sarana agar bisa mempromosikan jenis usahanya. Dengan adanya kemajuan di bidang media informasi dan teknologi pada saat ini yang berkembang pesat, salah

satunya menggunakan media internet. Betty Pet Shop dan merupakan salah satu usaha yang bergerak di bidang jasa penitipan dan pemeliharaan hewan yang sebelumnya masih menggunakan media sosial seperti Whatsapp, Instagram dan facebook untuk mempromosikan usaha. Untuk memperluas jangkauan akses dan kemudahan dalam administrasi pengelolaan pelanggan yang bisa dilakukan pemilik tanpa batasan ruang dan waktu serta kemudahan dalam memodifikasi data maka pemilik membuat website dinamis yang memiliki database.

2. METODOLOGI PENELITIAN

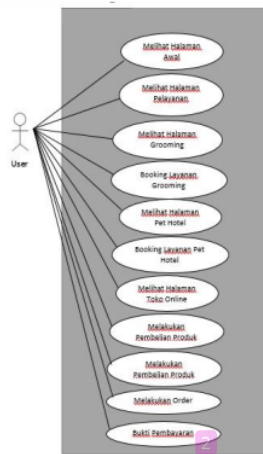
Penelitian ini, menggunakan metode System Development Life Cycle (SDLC) , dan beberapa tahapannya yaitu :

- Tahapan perencanaan, pada tahap ini dilakukan perencanaan mengenai pembuatan website pet hotel meliputi jenis-jenis perawatan dan produk yang akan dipromosikan dalam website dan menentukan fitur yang akan dibuat.
- Tahapan Analisis, Dalam tahapan analisis penulis melakukan analisa permasalahan dalam pelayanan dan pengumpulan informasi yang berkaitan dengan pelayanan yang ada dan penulis melakukan perencanaan pembuatan aplikasi untuk memberikan solusi dalam permasalahan pelayanan saat ini
- Tahapan Perancangan, Dalam tahapan perancangan penulis melakukan pembuatan aplikasi menggunakan metode UML atau Unified Modelling Language. Untuk pembuatan tampilan desain menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript. Pembuatan basis data dan toko hewan menggunakan PHP dan MySQL.
- Tahapan Implementasi, Dalam tahapan implementasi penulis menggunakan software live server untuk menampilkan halaman web dan localhost phpmyadmin untuk menampilkan database.
- Tahapan Uji Coba, Dalam tahapan ini penulis melakukan uji coba yang terdiri dari uji coba pada web browser dan blacbox testing.

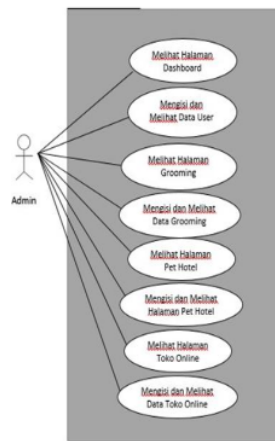
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Perancangan Website Pet Hotel

Alur proses website ini akan dijelaskan menggunakan diagram uml , melalui use case diagram pelanggan, use case diagram admin dan activity diagram . Dalam diagram use case. User dapat melihat halaman awal, melihat halaman grooming, melihat halaman pet hotel, dan melihat halaman toko online. Pada halaman grooming user bisa memesan atau booking pelayanangrooming yang disediakan, user juga bisa booking pelayanan pet hotel yang disediakan. Pada halaman toko online, user dapat melihat dan membeli produk-produk yang tersedia. User dapat melakukan order setelah pemilihan dengan mengisi data diri untuk pengiriman dan akan mendapatkan bukti pembayaran setelah melakukan order.

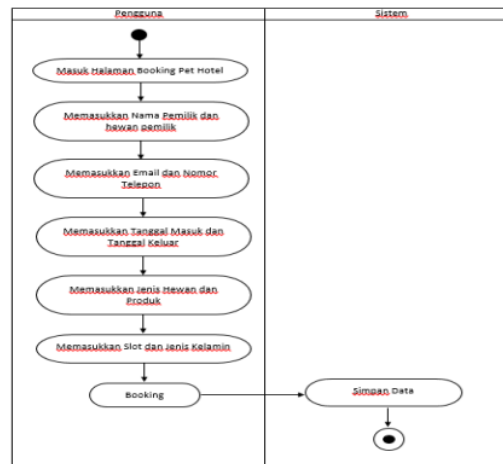


Gambar 1. Use Case Diagram User



Gambar 2. Use Case Diagram Admin

Dalam diagram *use case admin* dapat dilihat *admin* dapat melihat halaman *dashboard*, melihat halaman data *user*, melihat halaman data *grooming*, melihat halaman *pet hotel* dan melihat halaman data toko *online*. *Admin* dapat melihat dan mengisi data *user* bagi *user* yang sudah mendaftar atau membuat akun, *admin* dapat melihat dan mengisi data *grooming* bagi *user* yang sudah melakukan *booking grooming*, *admin* dapat melihat dan mengisidata *pet hotel* bagi *user* yang sudah memesan pelayanan *booking pet hotel*, dan *admin* dapat melihat dan mengisi data toko *online* bagi *user* yang sudah melakukan pembelian produk hingga tahap *order*.



Gambar 3. Activity Diagram Booking Pet Hotel

Dalam diagram *activity booking pet hotel* dapat terlihat aktivitas user yang akan menggunakan pelayanan *booking pet hotel*. Untuk mengakses pelayanan ini *user* harus melakukan *login* terlebih dahulu kemudian sistem akan menampilkan form untuk pengisian data diri beserta informasi mengenai tipe kamar yang tersedia yaitu *suite*, *deluxe* dan *superior*. Pengisian data diri berupa nama pemilik dan nama hewan pemilik, email dan nomor telepon, memasukkan tanggal *check in* dan tanggal *check out*, jenis hewan peliharaan dan produk makanan yang biasa dikonsumsi oleh hewan peliharaan, slot kamar yang tersedia dan jenis kelamin hewan. Setelah *user* sudah mengisi semua data secara lengkap maka *user* dapat langsung menyimpan dengan klik “*submit*” dan data akan disimpan oleh sistem.

2. Rancangan Tampilan

Dalam perancangan halaman *website* *betty petshop* terdapat 2 halaman *website* yang ada didalam *website* ini yaitu halaman untuk *admin* dan halaman untuk *user/pengguna*.

a. Rancangan Halaman Utama

Dalam awal kunjungan *website* ini *user/pengunjung* akan diarahkan menu halaman utama yang berisi tampilan *home*, tentang kami, pelayanan, dan kontak.



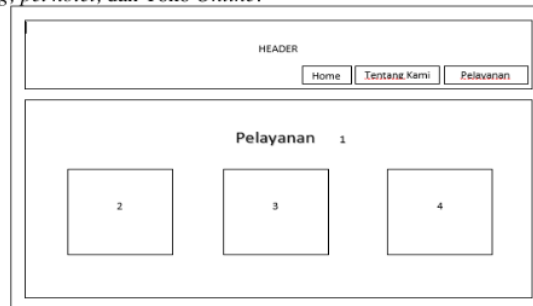
Gambar 4. Rancangan Halaman Utama

- b. Rancangan Tentang Kami
Dalam halaman tentang kami berisi informasi terkait dengan pelayanan yang ada dan menceritakan sejarah dari petshop ini.



Gambar 5. Rancangan Halaman Tentang Kami

- c. Rancangan Halaman Pelayanan
Dalam halaman pelayanan berisi pilihan pelayanan yang tersediadi petshop ini yaitu *grooming*, *pet hotel*, dan *Toko Online*.



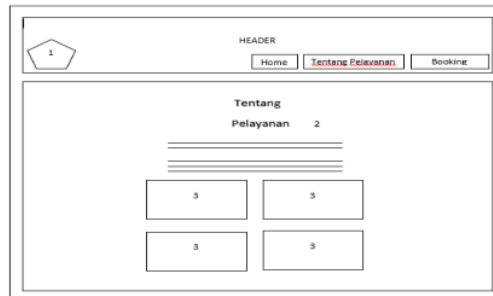
Gambar 6 Rancangan Halaman Pelayanan

- d. Rancangan Halaman Utama Grooming
Dalam halaman pelayanan berisi pilihan pelayanan yang tersediadi petshop ini yaitu *grooming*, *pet hotel*, dan *Toko Online*. Setelah pengunjung menjelajahi halaman awal, pengunjung yang ingin mempercantik hewan peliharaan bisa mengakses halaman salon kecantikan (*Grooming*) untuk detail pelayanan dan *booking* berisi tampilan *home*, tentang pelayanan dan *booking*.



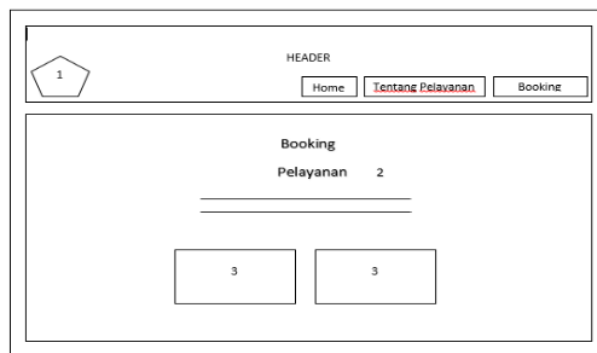
Gambar 7. Rancangan Halaman Utama *Grooming*

- e. Rancangan Halaman *Tentang Pelayanan Grooming*
Dalam halaman tentang pelayanan berisi informasi terkait dengan fasilitas pelayanan *grooming* yang disediakan dari petshop ini



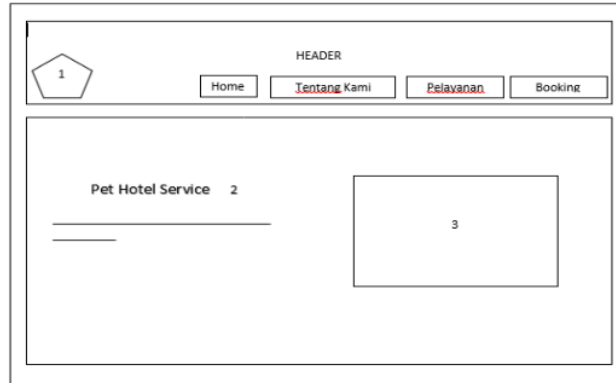
Gambar 8. Rancangan Halaman *Tentang Pelayanan Grooming*

- f. Rancangan Halaman *Booking Grooming*.
Dalam halaman tentang pelayanan berisi informasi terkait dengan fasilitas pelayanan *grooming* yang disediakan dari petshop ini. Dalam halaman pelayanan berisi informasi terkait dengan fasilitas *booking grooming* untuk pemesanan pelayanan dari petshop ini



Gambar 9. Rancangan Halaman *Booking Grooming*

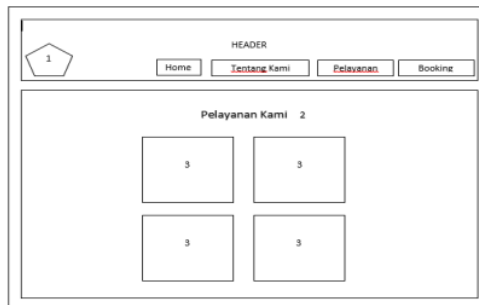
- g. Rancangan Halaman Utama *Pet Hotel*
Halaman tampilan penitipan hewan (*pet hotel*) ini ditujukan untuk pengunjung yang ingin menitipkan hewan peliharaan, pengunjung mengakses untuk melihat detail pelayanan dan *booking* berisi tampilan *home*, *tentang kami*, *pelayanan* dan *booking*.



Gambar 10. Rancangan Halaman Utama *Pet Hotel*

h. Rancangan Tentang Kami *Pet Hotel*

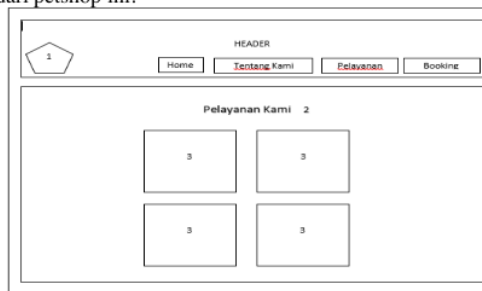
Dalam halaman tentang kami berisi informasi terkait pelayanan *pethotel* yang disediakan dari petshop ini.



Gambar 11. Rancangan Halaman Tentang Kami *Pet Hotel*

i. Rancangan Halaman Pelayanan *Pet Hotel*

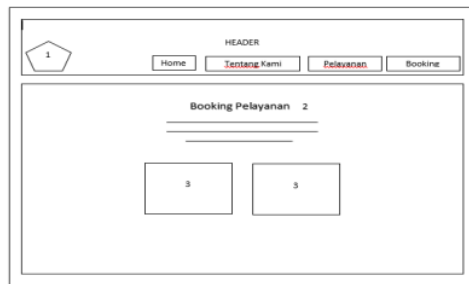
Dalam halaman pelayanan berisi informasi terkait dengan fasilitas-fasilitas *pet hotel* yang disediakan dari petshop ini.



Gambar 12. Rancangan Halaman Pelayanan *Pet Hotel*

j. Rancangan Halaman *Booking Pet Hotel*

Dalam halaman pelayanan berisi informasi terkait dengan fasilitas *booking pet hotel* untuk pemesanan pelayanan dari petshop ini.

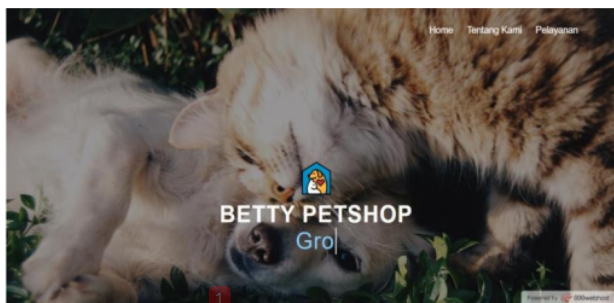


Gambar 13. Rancangan Halaman *Booking Pet Hotel*

3. Implementasi

a. Tampilan Halaman Utama

Dalam halaman ini *user* /pengunjung akan diarahkan menuju halaman utama yang berisi tampilan *home*, tentang kami, pelayanan, dan kontak



Gambar 14. Tampilan Halaman Utama

b. Tampilan Tentang Kami

Dalam halaman tentang kami berisi informasi terkait dengan pelayanan yang ada dan menceritakan sejarah dari petshop ini.

Tentang Kami

Betty Petshop didirikan pada tahun 2021 oleh Syahrizal Adindaputra Sudarmono alamat Sawangan, Depok dengan tujuan memberikan pelayanan kepada pelanggan yang memiliki hewan kesayangan yang membutuhkan perhatian dan perawatan prima agar hewan kesayangan mereka selalu tampil sehat, cantik dan terawat. Kami juga memberikan pelayanan tempat penginapan (hotel) bagi hewan kesayangan anda.

Betty Petshop memiliki 2 tenaga ahli salon kecantikan, 2 tenaga administrasi dan 1 orang penjaga toko makanan, aksesoris, dan alat-alat perawatan khusus hewan anjing dan kucing kesayangan.

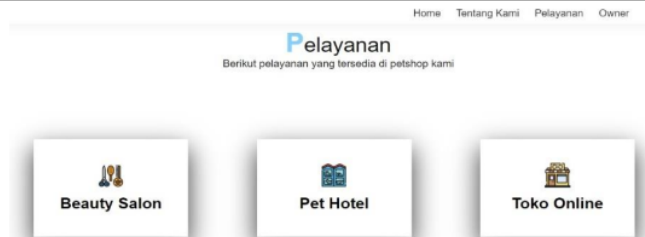
Betty Petshop dapat memberikan pelayanan langsung reservasi online atau antar jemput dari rumah pemilik hewan kesayangannya. Hubungi kami melalui WA / Email kami untuk informasi selengkapnya.



Gambar 15. Tampilan Halaman Tentang Kami

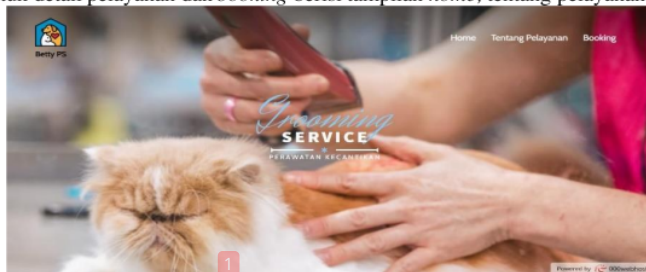
c. Tampilan Halaman Pelayanan

Dalam halaman pelayanan berisi pilihan pelayanan yang tersedia petshop ini yaitu *grooming*, *pet hotel*, dan *Toko Online*.



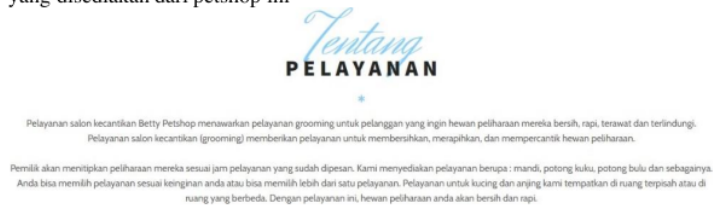
Gambar 16 Tampilan Halaman Pelayanan

- d. Tampilan Halaman Utama Grooming
Dalam halaman pelayanan berisi pilihan pelayanan yang tersedia di petshop ini yaitu *grooming*, *pet hotel*, dan *Toko Online*. Setelah pengunjung menjelajahi halaman awal, pengunjung yang ingin mempercantik hewan peliharaan bisa mengakses halaman salon kecantikan (*Grooming*) untuk detail pelayanan dan *booking* berisi tampilan *home*, tentang pelayanan dan *booking*.



Gambar 17. Tampilan Halaman Utama Grooming

- e. Tampilan Halaman Tentang Pelayanan Grooming
Dalam halaman tentang pelayanan berisi informasi terkait dengan fasilitas pelayanan *grooming* yang disediakan dari petshop ini



Gambar 18. Tampilan Halaman Tentang Pelayanan Grooming

- f. Tampilan Halaman Booking Grooming.
Dalam halaman pelayanan berisi informasi terkait dengan fasilitas *booking grooming* untuk pemesanan pelayanan dari petshop .

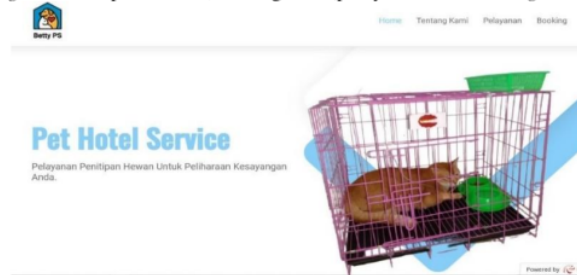




Gambar 19. Tampilan Halaman *Booking Grooming*

g. Tampilan Halaman Utama *Pet Hotel*

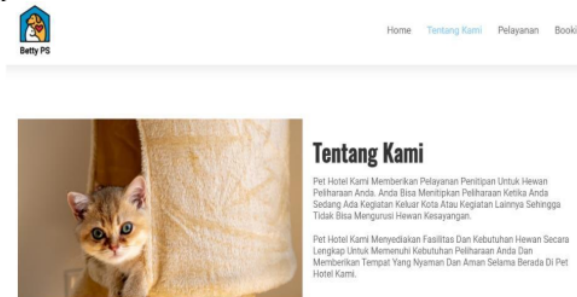
Halaman tampilan penitipan hewan (*pet hotel*) ini ditujukan untuk pengunjung yang ingin menitipkan hewan peliharaan, pengunjung mengakses untuk melihat detail pelayanan dan *booking* berisi tampilan *home*, tentang kami, pelayanan dan *booking*



Gambar 20. Tampilan Halaman Utama *Pet Hotel*

h. Tampilan Tentang Kami *Pet Hotel*

Dalam halaman tentang kami berisi informasi terkait pelayanan *pet hotel* yang disediakan dari petshop ini.



Gambar 21. Tampilan Halaman Tentang Kami *Pet Hotel*

i. Tampilan Halaman Pelayanan *Pet Hotel*

Dalam halaman pelayanan berisi informasi terkait dengan fasilitas-fasilitas *pet hotel* yang disediakan dari petshop ini.



Gambar 22. Tampilan Halaman Pelayanan *Pet Hotel*

j. Tampilan Halaman *Booking Pet Hotel*

Dalam halaman pelayanan berisi informasi terkait dengan fasilitas *booking pet hotel*.



Gambar 23. Tampilan Halaman *Booking Pet Hotel*

4. Uji Coba

Uji coba website dilakukan menggunakan blackbox testing. Uji Coba dilakukan dengan menggunakan browser Google Chrome, Microsoft Edge dan Mozilla Firefox untuk menjalankan website Betty Pet Shop. Dari hasil pengujian pada Tabel 1, halaman website dapat ditampilkan dengan baik oleh ketiga browser tersebut.

Tabel 1. Uji Coba pada *Web Browser*

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Nyata	Kesimpulan
1	Menggunakan Browser Google Chrome	Dapat Menampilkan Website di Google Chrome	Halaman Website dapat Ditampilkan	Sukses
2	Menggunakan Browser Microsoft Edge	Dapat Menampilkan Website di Microsoft Edge	Halaman Website dapat Ditampilkan	Sukses
3	Menggunakan Brower Mozilla Firefox	Dapat Menampilkan Website di Mozilla Firefox	Halaman Website dapat Ditampilkan	Sukses

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Website Betty Pet Shop sudah berhasil dibuat dan diterapkan menggunakan bahasa pemrograman php dan mysql. Website ini memberikan informasi pelayanan salon kecantikan (grooming) dan penitipan hewan (pet hotel) selain itu memudahkan pemilik hewan peliharaan untuk memesan layanan tersebut. Dari hasil pengujian yang telah dilakukan dengan menggunakan tiga browser maka dapat disimpulkan bahwa semua fitur dapat berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nugraha, A., & Octavia, A. (2016). Sistem Informasi Penjualan Kaos Berbasis Web Pada Distro Sickness Berbasis E-Commerce. Snipstek, 294–297.
- [2] Purwaningias, F. (2017). Sistem Informasi Penjualan Pada Lucky Paws S Petshop Berbasis Web. Jurnal Teknik Informatika Politeknik Sekayu, VII(2), 44–50.
- [3] Maulani, G., Septiani, D., & Sahara, P. N. F. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Fasilitas Maintenance Pada Pt. Pln (Persero) Tangerang. ICIT Journal, 4(2), 156–167

- [4] Supriyanta, & Nurhayati, I. (2018). Sistem Informasi Penjualan Secara Online Studi Kasus Pada Mechin Petshop Yogyakarta. *Journal on Networking and Security - Volume 8 No 1 – 2018*, 8(1), 1–6
- [5] Priya, R. J. and Nandhini, M. (2018). Evolving opportunities and trends in the pet industry – an analytical study on pet products and services. *Journal of Applied Science and Computations*, 5(11), pp. 1161-1173
- [6] Y. Ardi, A. Hamdani. (2019). Penerapan E-commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Produk Pada Animaux Pet Shop. *Indonesia Journal Information System*, vol. 2, no. 6, pp. 442-448.
- [7] Wibawa, R. N., Borroek, M. R., & Istoningtyas, M. (2019). Implementasi Sistem Informasi Penjualan pada Jambi Petshop. *Indonesian Journal of Computer Science*, 8(1), 91–100

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

23%

INTERNET SOURCES

21%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.admi.or.id Internet Source	18%
2	core.ac.uk Internet Source	1%
3	www.repository.uinjkt.ac.id Internet Source	1%
4	library.binus.ac.id Internet Source	<1%
5	Robby Darmawan, Aris Nasuha, Lukman Zaman, Hendrawan Armanto. "Sistem Manajemen Kartu Nama dengan OCR dan Ekstraksi Informasi Otomatis", Journal of Intelligent System and Computation, 2021 Publication	<1%
6	camacariforex.blogspot.com Internet Source	<1%
7	eprints.itn.ac.id Internet Source	<1%
8	jurnal.stmik-dci.ac.id Internet Source	

<1 %

9

radarmalang.jawapos.com

Internet Source

<1 %

10

Tung-Hsiang Chou, Jia-Lang Seng.
"Telecommunication e-services orchestration
enabling business process management",
Transactions on Emerging
Telecommunications Technologies, 2012

Publication

<1 %

11

es.scribd.com

Internet Source

<1 %

12

ijns.org

Internet Source

<1 %

13

yumedia.yu.ac.kr

Internet Source

<1 %

14

Rian Aldi Rivani, Ertie Nur Hartiwati, Faramita
Dwitama. "PEMBUATAN WEBSITE ARSYLA
CATERING", Jurnal Ilmiah Teknik, 2022

Publication

<1 %

15

doku.pub

Internet Source

<1 %

Exclude bibliography On