

Aplikasi Sistem Informasi *One Stop Pet Shop* Berbasis Web Pada *Golden Pet*

Sigit Setyowibowo¹, Indah Dwi Mumpuni²

STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang

email: ¹densetyo@yahoo.com , ² indahstimata@yahoo.com

ABSTRAK. *Golden Pet* adalah toko penjualan untuk keperluan anjing atau kucing. *Golden Pet* masih menghadapi banyak kendala dalam pengembangan usahanya karena sistem yang mereka gunakan masih manual, sehingga akan memerlukan waktu yang relatif lama untuk memberikan pelayanan jasa.

Aplikasi yang akan dibangun merupakan rancangan sistem informasi berbasis web yang mendukung para karyawan *Golden Pet* untuk melaporkan data customer, data pemesanan grooming dan boarding, konfirmasi pembayaran pada bagian administrator, sehingga waktu dan kinerja administrator dapat terkontrol dan teratasi oleh manajer dan tersimpan dalam database yang dapat di tampilkan untuk kebutuhan dan menjadi pengambilan keputusan.

Berdasarkan riset yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi sistem informasi one stop pet shop berbasis web yang mampu mewujudkan semua kebutuhan yang diperlukan, diharapkan adanya otomatisasi pekerjaan dan fungsi pelayanan untuk memperoleh informasi secara cepat, tepat dan akurat, sehingga dapat meningkatkan mutu pelayanan pada *Golden Pet*.

Kata Kunci : *Website, Grooming, Boarding*

1. PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman, banyak pengusaha yang menggunakan *internet* untuk menampilkan websitenya, karena dengan adanya *website* akan memudahkan konsumen untuk mengetahui keberadaan *pet shop* serta informasi *pet shop* yang dapat diakses dimana dan kapan saja tanpa batas selama konsumen terkoneksi dengan *internet*.

Salah satu *pet shop* yang bergerak di bidang perawatan hewan terutama anjing dan kucing adalah *Golden Pet*. *Pet Shop* ini beralamat di jalan Buring no. 11a kota Malang. Keberadaan *Golden Pet* ini sangat membantu pencinta anjing dan kucing terutama dari segi pelayanan jasa untuk memenuhi kebutuhan hewannya. Sejak berdiri tahun 2010 hingga saat ini *Golden Pet* semakin berkembang dan mempunyai pelanggan yang cukup banyak. Sebagai sebuah *pet shop* yang bergerak di bidang jasa, *Golden Pet* dituntut untuk memberikan pelayanan prima, yaitu pelayanan terbaik yang diberikan sesuai standart mutu dengan harapan bisa memuaskan konsumen, karena itu merupakan syarat mutlak untuk *Golden Pet* agar dapat berkembang pesat.

Golden Pet masih menghadapi banyak kendala dalam pengembangan usahanya karena sistem yang mereka gunakan masih manual, sehingga akan memerlukan waktu yang relatif lama untuk memberikan pelayanan jasa. Selain itu, konsumen masih kesulitan untuk mengetahui informasi dan penjadwalan mengenai salon hewan (*grooming*) maupun tempat kosong yang tersedia untuk penginapan hewan (*boarding*) dan informasi lainnya. Dengan adanya informasi yang terbatas mengakibatkan konsumen kesulitan memenuhi kebutuhan hewan peliharaannya, serta pelayanan yang belum bisa maksimal, konsumen masih harus via telepon untuk memesan tempat *grooming* atau penginapan hewan itupun belum tentu dapat dipesan sesuai hari yang diinginkan dan harus menunggu antrian. Pemilik *pet shop* sendiri menginginkan adanya suatu sistem yang dapat menjawab semua kebutuhan tentang kepuasan dan kenyamanan dalam pelayanan, serta ingin agar usahanya dapat dikenal masyarakat luas.

Dengan menerapkan aplikasi sistem informasi *one stop pet shop* berbasis web yang mampu mewujudkan semua kebutuhan yang diperlukan, diharapkan adanya otomatisasi pekerjaan dan fungsi pelayanan untuk memperoleh informasi secara cepat, tepat dan akurat, sehingga dapat meningkatkan mutu pelayanan pada *Golden Pet*.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Sistem

Berikut adalah beberapa definisi sistem menurut beberapa ahli, di antaranya:

- Secara sederhana, suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling bergantung satu sama lain, dan terpadu. (Sutabri, 2012:16).
- Menurut Gordon B. Davis dalam bukunya menyatakan, sistem bisa berupa abstrak atau fisis. Sistem yang abstrak adalah susunan yang teratur dari gagasan-gagasan atau konsepsi yang saling bergantung. Sedangkan sistem yang bersifat fisis adalah serangkaian unsur yang bekerjasama untuk mencapai suatu tujuan. (Sutabri, 2012:17).
- Norman L. Enger dalam bukunya menyatakan, suatu sistem dapat terdiri dari atas kegiatan-kegiatan yang berhubungan guna mencapai tujuan-tujuan perusahaan seperti pengendalian inventaris atau penjadwalan produksi. (Sutabri, 2012:17).
- Menurut Prof. Dr. Mr. S. Prajudi Atmosudirdjo dalam bukunya menyatakan, suatu sistem terdiri atas objek-objek atau unsur-unsur atau komponen-komponen yang berkaitan dan berhubungan satu sama lain sedemikian rupa sehingga unsur-unsur tersebut merupakan sebuah kesatuan pemrosesan atau pengolahan tertentu. (Sutabri, 2012:17).

Terdapat dua kelompok pendekatan dalam mendefinisikan sistem. (Sutabri, 2012:18) Yaitu:

- Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur, mendefinisikan sistem sebagai suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan. Berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu.
- Pendekatan yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya mendefinisikan sistem sebagai suatu kumpulan dari elemen-elemen yang saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa “sistem adalah suatu kumpulan bagian-bagian baik manusia atau pun bukan manusia yang saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan”.

2.2 Definisi Sistem Informasi

Terdapat berbagai macam pengertian sistem informasi menurut beberapa ahli, diantaranya sebagai berikut :

- Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. (Sutabri, 2012:20).
- Sistem informasi adalah ”Sistem dapat didefinisikan dengan mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu. Seperti sistem lainnya, sebuah sistem informasi terdiri atas input (data, instruksi) dan output (laporan, kalkulasi). (Sutarman, 2012:13).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi merupakan gabungan dari manusia, hardware, software, jaringan komunikasi dan data yang saling berinteraksi untuk menyimpan, mengumpulkan, memproses, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dalam suatu organisasi.

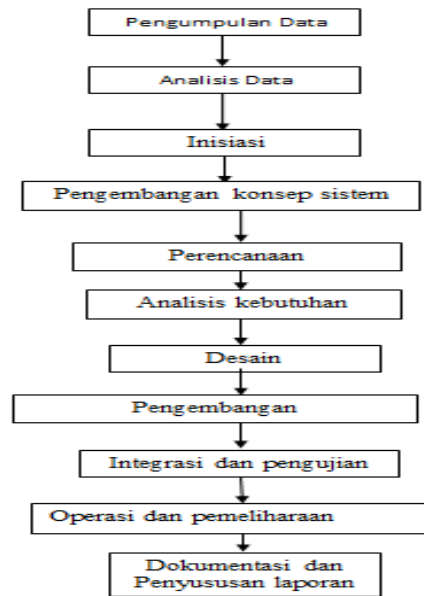
2.3 Definisi Website

Website adalah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar, diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. (Hidayat, 2014:2).

3. METODE PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Rancangan penelitian merupakan awal dari proses pelaksanaan suatu penelitian yang hendak dilakukan, dengan demikian berarti masih terdapat kegiatan lain yang juga harus ditempuh. Di dalam melakukan penelitian ilmiah, kita harus melalui langkah-langkah tertentu dengan sistematis atau yang disebut dengan prosedur penelitian. Langkah-langkah penelitian yang dimaksud seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

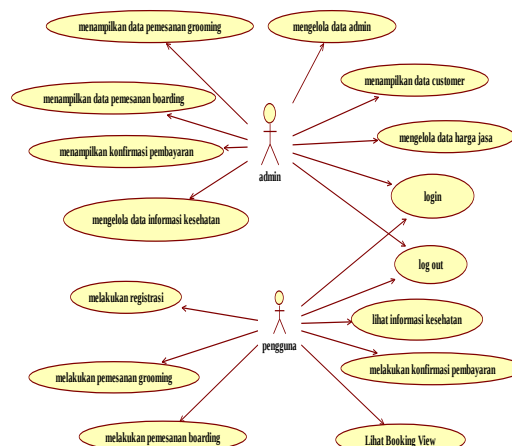
4.1 Permasalahan Perusahaan

Golden Pet masih menghadapi banyak kendala dalam pengembangan usahanya karena sistem yang mereka gunakan masih manual, sehingga akan memerlukan waktu yang relatif lama untuk memberikan pelayanan jasa. Selain itu, konsumen masih kesulitan untuk mengetahui informasi dan penjadwalan mengenai salon hewan (*grooming*) ataupun tempat kosong yang tersedia untuk penginapan hewan (*boarding*) dan informasi lainnya. Dengan adanya informasi yang terbatas mengakibatkan konsumen kesulitan memenuhi kebutuhan hewan peliharaannya, serta pelayanan yang belum bisa maksimal, konsumen masih harus via telepon untuk memesan tempat *grooming* atau penginapan hewan itupun belum tentu dapat dipesan sesuai hari yang diinginkan dan harus menunggu antrian. Pemilik *pet shop* sendiri menginginkan adanya suatu sistem yang dapat menjawab semua kebutuhan tentang kepuasan dan kenyamanan dalam pelayanan, serta ingin agar usahanya dapat dikenal masyarakat luas.

4.2 Pemodelan

A. UseCaseDiagram

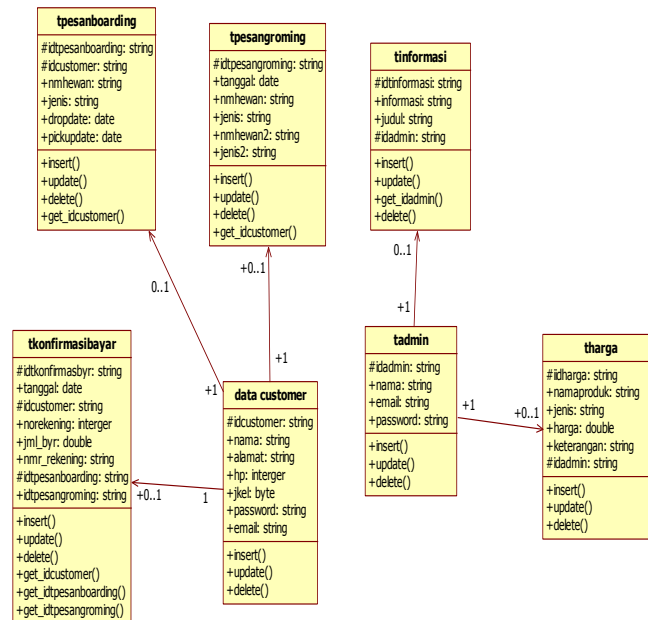
UseCaseDiagram merupakan gambaran awal dari sistem yang akan dibuat. Adapun pemodelan *use case diagram* untuk sistem aplikasi *one stop pet shop* ini yang akan digunakan, seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Use Case Diagram Sistem Informasi One Stop Pet Shop

B. ClassDiagram

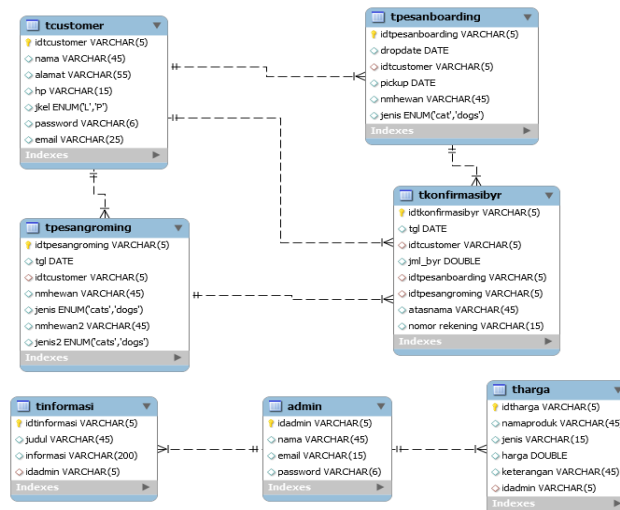
Class Diagram merupakan aktivitas yang memperlihatkan struktur statis dari kelas aktual didalam sistem tersebut. Adapun tampilan *class diagram* untuk sistem aplikasi *one stop pet shop* ini yang akan digunakan, seperti pada Gambar 3.



Gambar 3. Class Diagram Sistem Informasi One Stop Pet Shop

C. EntityRelational

Entity-Relationship (ER) merupakan model data konseptual yang menggambarkan hubungan antar Entitas dalam lingkup domain tertentu yang dibangun berdasarkan persepsi dari dunia nyata. Gambar 4 adalah tampilan *entity relational* sistem informasi *one stop pet shop*.



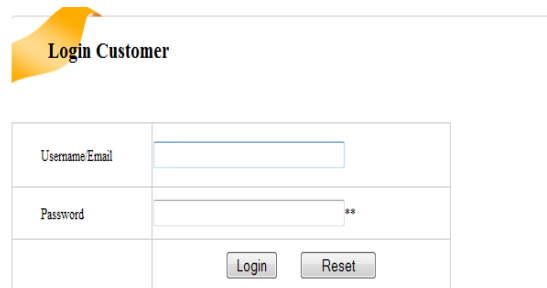
Gambar 4. Entity Relational Sistem Informasi One Stop Pet Shop

Dari gambar 4 dapat dijelaskan bahwa *entity relational* mendeskripsikan jenis-jenis objek dalam sistem yang saling berelasi dan nantinya digunakan untuk merancang *database* sistem dan juga model ER terdiri dari Entitas, Atribut dan Relasi/Relationship (hubungan).

4.2 Hasil Pengujian Aplikasi Sistem Informasi One Stop Pet Shop

A. Item Login

Adapun tampilan *login* untuk *user(customer)* dan *admin* agar dapat menggunakan aplikasi tersebut.



Login Customer	
Username/Email	
Password	
Login Reset	

Gambar 5. Formulir *Login*

Berdasarkan gambar 5 dapat dijelaskan bahwa formulir login berfungsi bagi *customer* atau *admin* untuk masuk dalam transaksi pemesanan *grooming* dan *boarding* maupun transaksi lainnya.



Gambar 6. Halaman utama *user* setelah *login*

Berdasarkan gambar 6 dapat dijelaskan bahwa halaman utama *user* berfungsi untuk *customer* yang sudah melakukan *login* berhasildapat memesan jasa *grooming* dan *boarding* atau melakukan transaksi lainnya.

B. Item Data Customer

Adapun tampilan data customer untuk *user(customer)* agar dapat melakukan registrasi terlebih dahulu sebelum melakukan transaksi pemesanan.



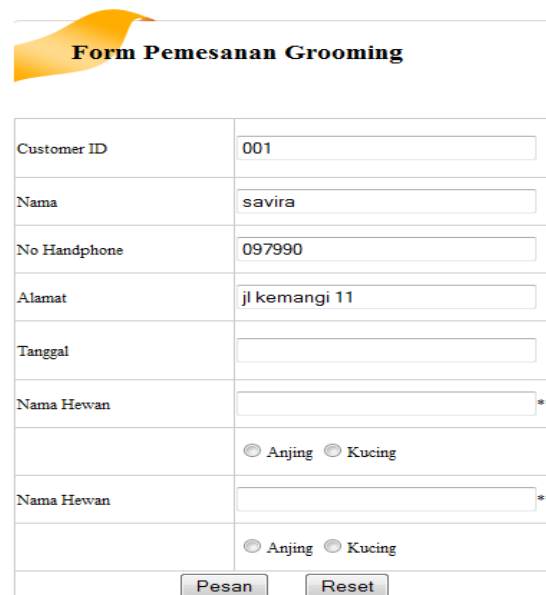
Registrasi Customer	
Nama	
Alamat	
No Handphone	**
Email	**
Password	**
Register Reset Batal	

Gambar 7. Formulir Registrasi *Customer*

Berdasarkan gambar 7 dapat dijelaskan bahwa formulir registrasi customer berfungsi bagi *customer* untuk melakukan registrasi pendaftaran sebelum melakukan pemesanan *grooming* dan *boarding*. Hal ini berfungsi bagi calon penyewa agar memiliki *username* dan *password* untuk dapat melakukan login pemesanan.

C. Item Data Pemesanan *Grooming*

Adapun tampilan data pemesanan *grooming* untuk *user(customer)* agar dapat melakukan pemesanan *grooming*.



Form Pemesanan Grooming	
Customer ID	001
Nama	savira
No Handphone	097990
Alamat	jl kemangi 11
Tanggal	
Nama Hewan	**
	☐ Anjing ☐ Kucing
Nama Hewan	**
	☐ Anjing ☐ Kucing
Pesan Reset	

Gambar 8. Formulir Pemesanan *Grooming*

Berdasarkan gambar 8 dapat dijelaskan bahwa formulir pemesanan berfungsi bagi customer untuk melakukan pemesanan *grooming*. Customer hanya mengisi tanggal, nama hewan dan jenis.

D. Item Data Pemesanan *Boarding*

Adapun tampilan data pemesanan *boarding* untuk *user(customer)* agar dapat melakukan pemesanan *boarding*.



Form Pemesanan Boarding

Customer ID	001
Nama	savira
No Handphone	097990
Alamat	jl kemangi 11
Nama Hewan	
Jenis	Kucing
Drop Date	
Pickup Date	
Pesan Reset	

Gambar 9. Formulir Pemesanan *Boarding*

Berdasarkan gambar 9 dapat dijelaskan bahwa formulir pemesanan berfungsi bagi customer untuk melakukan pemesanan *boarding*. Customer hanya mengisi nama hewan, jenis, dropdate dan pickupdate.

E. Item Data Konfirmasi Pembayaran

Adapun tampilan data konfirmasi pembayaran untuk *user(customer)* agar dapat melakukan pembayaran.

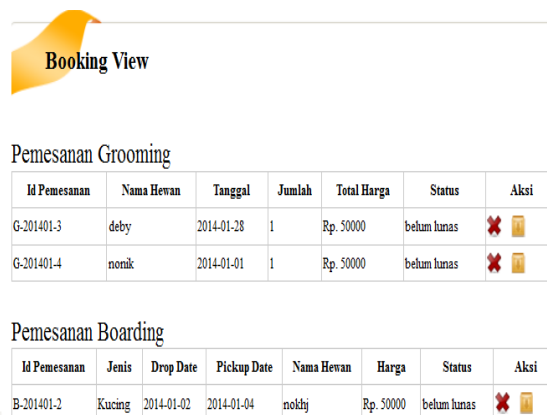


Form Konfirmasi

ID Pesan (<i>boarding/grooming</i>)	
Tanggal Pembayaran	
Jumlah Bayar	
Atas Nama	
No. Rekening	
Konfirmasi Reset	

Gambar 10. Formulir Konfirmasi Pembayaran

Berdasarkan gambar 10 dapat dijelaskan bahwa formulir konfirmasi pembayaran berfungsi bagi customer untuk melakukan pembayaran setelah memesan jasa *grooming* atau *boarding*.



Booking View

Pemesanan Grooming

Id Pemesanan	Nama Hewan	Tanggal	Jumlah	Total Harga	Status	Aksi
G-201401-3	deby	2014-01-28	1	Rp. 50000	belum lunas	 
G-201401-4	nenik	2014-01-01	1	Rp. 50000	belum lunas	 

Pemesanan Boarding

Id Pemesanan	Jenis	Drop Date	Pickup Date	Nama Hewan	Harga	Status	Aksi
B-201401-2	Kucing	2014-01-02	2014-01-04	nothj	Rp. 50000	belum lunas	 

Gambar 11. Formulir *Booking View*

Berdasarkan gambar 11 dapat dijelaskan bahwa formulir *booking view* berfungsi untuk melihat kode pemesanan sebelum melakukan konfirmasi pembayaran.

5.KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan masalah yang dilakukan mengenai **Aplikasi Sistem Informasi One Stop Pet Shop Pada Golden Pet Berbasis Web**, maka dapat mengambil kesimpulan, yaitu sebagai berikut:

- Aplikasi sistem informasi *one stop pet shop* pada *Golden Pet* berbasis *web*, ini dapat memberikan kemudahan bagi pihak lembaga dalam mengolah data member maupun pemesanan jasa untuk *grooming* dan *boarding*.
- Memberikan masukan kepada lembaga untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada pelayanan kepada konsumen secara efisien dan efektif.
- Membantu masyarakat dalam memperoleh informasi seputar *Golden Pet* maupun informasi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]Adi Nugroho. 2005. *Rational Rose untuk Pemodelan Berorientasi Objek*. Informatika. Bandung.
- [2]Al-Bahra. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [3]Anhar, ST. 2010. *Panduan Menguasai Php dan MySQL Secara Otodidak*. Edisi 1. Jakarta : Mediakita Arief, M. Rudyanto. *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi.
- [4]Arief M Rudianto. 2011. *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*. C.V ANDI OFFSET. Yogyakarta.
- [5]Irwanto, Djon. 2006. *“Perancangan Object Oriented Software dengan UML”*. Yogyakarta. Andi Publisher.
- [6]Indrajit. 2001.*Analisis dan Perancangan Sistem Berorientasi Object*. Bandung: Penerbit Informatika.
- [7]Jovan, FN. *“Panduan Praktis Membuat Web Dengan PHP untuk Pemula”*. Penerbit Mediakita, Jakarta, 2007.
- [8]Peranginangin Kasiman.2006. *Aplikasi Web Dengan PHP Dan Mysql*. Andi : Yogyakarta.
- [9]Oktavian, Diar Puji. 2010. *Menjadi Programmer Jempolan Menggunakan PHP*. Yogyakarta: Penerbit MediaKom.