

Cek plagiasi_Fajar&Sulis

by Sulistyو_dwi_s1@nirmauni.ac.in Sulistyو_dwi_s1@nirmauni.ac.in

Submission date: 03-Mar-2024 06:04PM (UTC+0530)

Submission ID: 2310131795

File name: 1098-Article_Text-4382-1-10-20240101.pdf (702.34K)

Word count: 3966

Character count: 24445

Implementasi Layanan Payment Gateway Pada Aplikasi Klinik Hewan Peliharaan Berbasis Mobile

Fajar Dwi Cahyo^a, Sulistyo Dwi Sancoko^b Saucha Diwandari^c

^aInformatika, Fakultas Sains & Teknologi, Universitas Teknologi Yogyakarta, fjrdwc@gmail.com

^bSains Data, Fakultas Sains & Teknologi, Universitas Teknologi Yogyakarta, sulistyo.dwisancoko@staff.uty.ac.id

^cInformatika Medis, Fakultas Sains & Teknologi, Universitas Teknologi Yogyakarta, saucha.diwandari@staff.uty.ac.id

Submitted: 06-11-2023, Reviewed: 16-11-2023, Accepted 26-12-2023
<https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i1.1098>

Abstract

The increasing public interest in pets means that pet clinics must provide maximum service. Pet Fams Animal Care is a service that operates in the pet sector. At the Pet Fams Animal Care pet clinic, providing information to customers is still not effective because they still use WhatsApp social media to find out the price of each service available. This research aims to make it easier for pet lovers to access the Pet Fams Animal Care pet clinic to get information about every service available. The method used to build this application system is using a waterfall with data collection using observation, interviews and literature studies. The result of this research is the creation of a service application that will be integrated with the Midtrans payment gateway service with the Pet Fams Animal Care clinic application so that it can be a solution for animal lovers and business owners, as an effort to create an effective service.

Keywords: pet, payment gateway, application, waterfall method

Abstrak

Meningkatnya minat masyarakat terhadap hewan peliharaan menjadikan klinik hewan peliharaan harus memberikan pelayanan secara maksimal. *Pet Fams Animal Care* merupakan layanan yang bergerak pada bidang hewan peliharaan. Pada Klinik hewan peliharaan *Pet Fams Animal Care* pemberian informasi pada pelanggan masih belum efektif karena masih menggunakan media sosial whatsapp untuk mengetahui harga dari setiap pelayanan yang tersedia. Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan pecinta hewan peliharaan melakukan akses pada klinik hewan peliharaan *Pet Fams Animal Care* untuk mendapatkan informasi dari setiap pelayanan yang ada. Metode yang digunakan untuk membangun sistem aplikasi ini adalah menggunakan waterfall dengan pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan studi literatur. Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya suatu aplikasi pelayanan yang akan terintegrasi dengan layanan *payment gateway* midtrans dengan aplikasi klinik *Pet Fams Animal Care* sehingga dapat menjadi solusi bagi pecinta hewan dan pemilik usaha, sebagai salah satu upaya untuk menciptakan suatu pelayanan yang efektif.

Kata kunci: hewan peliharaan, payment gateway, aplikasi, metode waterfall

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



PENDAHULUAN

Teknologi komunikasi *mobile* kini telah berkembang dengan sangat pesat. Sehingga membuat setiap orang tidak merasa asing dengan perkembangan internet [1]. Dengan adanya perkembangan ini, komunikasi memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari - hari sebagai sarana informasi [2]. Masyarakat saat ini menganggap media komunikasi *mobile* sebagai kebutuhan yang sangat praktis dalam penggunaannya dan memiliki mobilitas tinggi maka terjadilah perubahan sudut pandang sehingga masyarakat saat ini memanfaatkan teknologi komunikasi *mobile* tidak hanya sebatas alat komunikasi saja, namun juga sebagai media pelayanan pada klinik hewan peliharaan.

Secara umum klinik hewan merupakan tempat untuk pelayanan jasa medik khusus hewan peliharaan. Klinik hewan peliharaan *Pet Fams Animal Care* merupakan klinik hewan yang

bergerak pada bidang pelayanan hewan peliharaan. Klinik tersebut melayani berbagai hewan peliharaan akan tetapi hewan peliharaan yang paling sering dijumpai adalah kucing, anjing, dan kelinci. Saat ini kebiasaan memelihara hewan peliharaan sedang melesat tinggi. Dengan mulai banyaknya jenis hewan peliharaan pada saat ini maka banyak orang – orang yang merasa tertarik untuk memeliharanya. Ketertarikan tersebut apabila diikuti dengan kemajuan teknologi informasi saat ini juga membuat setiap suatu badan usaha melakukan berbagai inovasi dalam penyampaian informasinya [3]. Namun, tantangan utama yang dihadapi oleh klinik hewan peliharaan adalah terbatasnya penyampaian informasi hanya melalui media WhatsApp. Meskipun WhatsApp memungkinkan komunikasi yang cepat, tetapi keterbatasan dalam menyampaikan informasi secara terstruktur dan komprehensif dapat menjadi hambatan. Informasi tentang layanan, jadwal klinik, dan ketersediaan

dokter mungkin tidak tersampaikan dengan efektif melalui *platform* ini. Oleh karena itu, perlu eksplorasi lebih lanjut terkait bagaimana teknologi komunikasi mobile, selain WhatsApp, dapat dioptimalkan untuk meningkatkan penyampaian informasi secara efisien dan menyeluruh kepada pemilik hewan peliharaan.

Kemajuan Teknologi *mobile* saat ini tersedia pada banyak bidang terutama pada bidang *e-commerce*. Pada bidang *e-commerce* teknologi *mobile* dapat diaplikasikan untuk media pelayanan atau promosi kepada *user* yang dilakukan pada aplikasi *mobile*. Akan tetapi aplikasi *e-commerce* yang baik adalah aplikasi yang dapat melakukan pembayaran secara otomatis yaitu dengan memilih metode pembayaran yang tersedia seperti Bank Mandiri, Bank BNI, dan Bank Danamon. Aplikasi ini telah mengubah cara orang melakukan pembayaran dari fisik ke digital, bahkan pembayaran bisa dilakukan dimanapun selama terhubung dengan akses internet [4]. Hampir mirip dengan aplikasi yang lain, faktor lain yang membuat penggunaan aplikasi pembayaran online meningkat yaitu tingkat kegunaan yang baik (*usability*) [5]. Untuk membangun sebuah aplikasi yang dapat melakukan pembayaran secara otomatis maka dibutuhkan sebuah *payment gateway* dalam aplikasi tersebut. Midtrans merupakan salah satu dari *payment gateway* yang ada di Indonesia yang digunakan untuk menjembatani pembayaran antara pengguna jasa dengan pemilik usaha.

Penelitian ini juga akan mengeksplorasi sejauh mana implementasi pembayaran otomatis melalui *payment gateway* Midtrans dapat memperbaiki pengalaman pengguna dan memfasilitasi transaksi dengan lebih baik. Dengan mengatasi kendala penyampaian informasi melalui media WhatsApp, diharapkan dapat memberikan solusi holistik untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan klinik hewan peliharaan dalam menghadapi era teknologi komunikasi mobile yang terus berkembang.

METODE PENELITIAN

Dalam Penelitian ini penulis menggunakan metodologi kualitatif dengan pendekatan studi kasus (*case studies research*) yang akan digunakan dalam penelitian ini. Penelitian kualitatif merupakan metode yang melibatkan pengumpulan data pada fenomena sekitar, dengan maksud untuk mendeskripsikan fenomena yang terjadi di mana peneliti merupakan instrumen yang penting [6]. Sebelum dilakukan pengembangan aplikasi dilakukan proses pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data secara cermat, sistematis, dan langsung melalui cara tertentu untuk mengetahui gambaran umum sistem [7]. Observasi dilakukan pada klinik hewan peliharaan *Pet Fams Animal Care*.

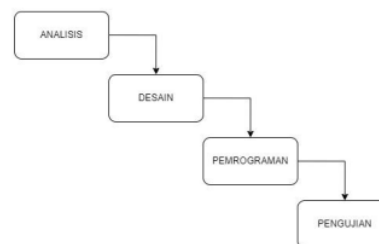
b. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai prosedur untuk mengumpulkan informasi jika peneliti memiliki keinginan dalam memimpin studi awal untuk menemukan masalah yang harus diteliti [8]. Pada tahapan ini penulis melakukan wawancara pada *Pet Fams Animal Care*. Wawancara yang dilakukan adalah untuk mengetahui informasi seperti jadwal praktik dan pelayanan yang tersedia. Wawancara dilakukan secara langsung dengan dokter yang sedang praktik.

c. Studi Literatur

Studi literatur adalah desain penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data data yang berkaitan dengan suatu topik. Studi literatur bertujuan untuk mendeskripsikan isi pokok berdasarkan informasi yang didapat [9].

Untuk membangun suatu sistem diperlukan metode dalam pengembangannya. Metodologi penelitian merupakan suatu uraian langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan suatu penelitian. Dalam penelitian ini penulis memilih menggunakan metode *waterfall*. Penulis menggunakan metode *waterfall* supaya pembangunan aplikasi dapat berjalan secara bertahap dan dapat memenuhi tujuan dari penelitian. Adapun tahapan-tahapan metode *waterfall* dapat dilihat di Gambar 1 [10].



Gambar 1 Metode Waterfall

SDLC (*System Development Life Cycle*) adalah sebuah pendekatan langkah demi langkah secara terstruktur untuk membangun sistem informasi [11]. Salah satu model SDLC yaitu model *waterfall*. Metode *waterfall* adalah proses pengembangan perangkat lunak yang berurutan di mana kemajuan dianggap semakin menurun (seperti air terjun) melalui daftar fase yang harus dijalankan agar berhasil untuk membangun perangkat lunak komputer [12].

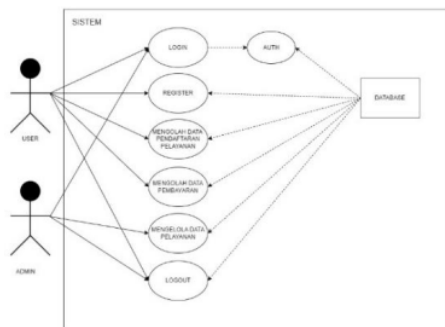
2.1 Analisis

Pada tahap analisis terdapat dua tahap yaitu analisis fungsional dan analisis non-fungsional. Analisis fungsional digunakan untuk mengetahui sistem aplikasi yang dibangun yaitu admin dapat mengetahui pembayaran yang dilakukan oleh pengguna aplikasi ketika mendaftarkan pelayanan dan user dapat memilih pembayaran pelayanan dengan metode pembayaran yang tersedia. Adapun untuk analisis non-fungsional terdapat perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) yaitu mencakup kebutuhan aplikasi ketika membangun aplikasi pelayanan klinik hewan peliharaan yaitu visual studio code, android studio, XAMPP, google chrome, adapun untuk perangkat keras sebagai seperti Processor Intel Core i5-10300h cpu 2.50 GHZ, RAM 16 GB, ROM 1.5 TB, OS Windows 10 64-bit.

2.2 Desain

2.2.1 Use case diagram

Use case diagram menggambarkan interaksi sistem dengan pengguna (*user*), dimana pada diagram tersebut memperlihatkan fungsional dari suatu sistem [13]. Teknik ini tidak menerangkan cara kerja sistem secara internal maupun implementasinya, yang ditunjukkan adalah langkah-langkah yang dilakukan pengguna dalam menggunakan aplikasi.



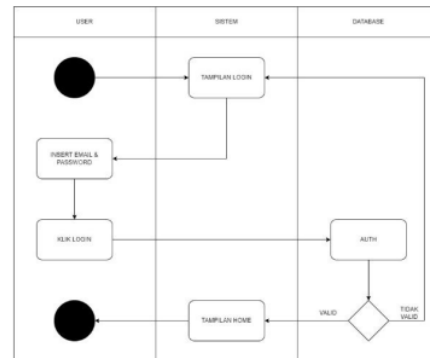
Gambar 2 Use Case Diagram

2.2.2 Activity diagram

Activity diagram adalah pengembangan *use case* yang memiliki alur aktivitas. Pada bagian ini terdapat proses yang dilakukan oleh pengguna, sistem, dan database. Berikut penjelasan setiap langkah – langkah *activity diagram* sistem aplikasi pelayanan klinik hewan peliharaan:

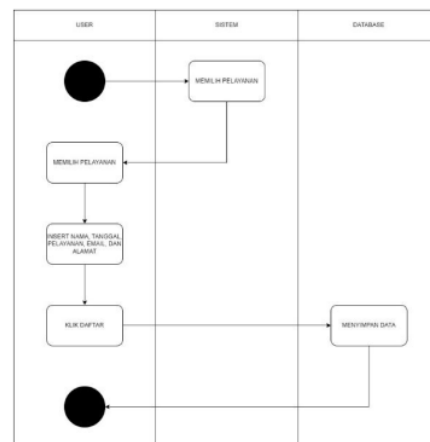
Pada tampilan login pengguna (*user*) menginputkan email dan password untuk proses autentikasi login. Apabila autentikasi gagal maka akan diarahkan pada tampilan login. Dan apabila berhasil autentikasi maka akan diarahkan pada

tampilan home aplikasi. Setelah username dan password valid, maka akan menampilkan halaman home yang berisi layanan yang tersedia [14].



Gambar 3 Activity Diagram User

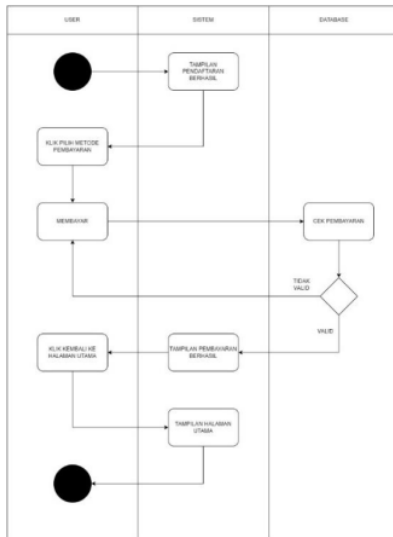
Pada tampilan halaman utama pengguna (*user*) dapat memilih layanan yang tersedia pada klinik hewan peliharaan. ketika user sudah memilih layanan yang diinginkan langkah selanjutnya adalah mengisi identitas diri nama, tanggal pelayanan, email, dan alamat. Jika data yang diinputkan sudah dirasa benar maka user dapat mengirimkan data dengan memilih tombol klik daftar. Data yang berhasil diinputkan oleh *user* akan masuk pada database aplikasi.



Gambar 4 Activity Diagram User

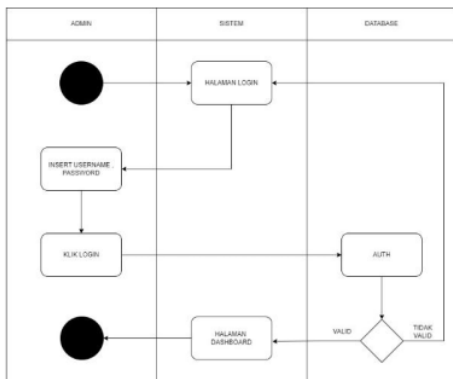
Ketika *user* berhasil mendaftarkan diri maka selanjutnya *user* akan diarahkan sistem pada tampilan pendaftaran berhasil. *User* kemudian memilih metode pembayaran. *User* dapat memilih metode pembayaran yang tersedia pada aplikasi.

Jika *user* sudah membayar maka database aplikasi akan mengecek pembayaran yang dilakukan oleh user. Jika berhasil maka akan menuju tampilan pembayaran berhasil. Jika gagal akan masuk pada halaman bayar, dan jika dirasa sudah cukup *user* dapat kembali pada halaman utama.



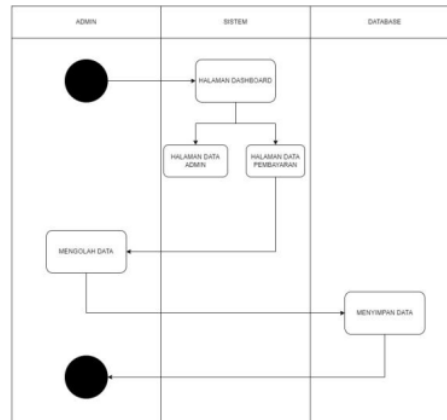
Gambar 5 Activity Diagram User

Pada tampilan web admin langkah – langkah yang pertama adalah login. Admin akan diarahkan pada tampilan halaman login untuk menginputkan username dan password. Ketika sudah menginputkan username dan password admin dapat memilih tombol login. Kemudian akan dilakukan proses autentikasi login. Jika berhasil admin akan masuk pada web admin halaman utama, dan jika gagal akan kembali pada halaman utama untuk menginputkan username dan password.



Gambar 6 Activity Diagram Admin

Selanjutnya jika admin berhasil masuk pada aplikasi maka akan terdapat 3 menu didalamnya yaitu halaman dashboard, halaman data admin, dan halaman data pembayaran. Pada halaman data pembayaran admin dapat melakukan delete data



Gambar 7. Activity Diagram Admin

2.2.3 Wireframe aplikasi

Pada *wireframe* aplikasi terdapat rancangan desain aplikasi yang nantinya akan diaplikasikan pada aplikasi mobile untuk pengguna (*user*) dan website untuk admin. Pembuatan wireframe berfungsi sebagai konsep dasar sebelum membuat *high-fidelity design* yang digunakan untuk merepresentasikan tata letak atau struktur halaman, hierarki informasi, maupun alur fungsionalitas dari aplikasi [15]. Berikut wireframe *mobile* dan *wireframe website* admin.





Gambar 8. Wireframe Mobile



Gambar 9. Wireframe Website

2.3 Pemrograman

Proses ini merupakan tahap pemrograman yaitu menerjemahkan desain sistem ke dalam suatu bahasa yang dimengerti oleh komputer. Pembuatan software ini akan dipecah menjadi beberapa modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap selanjutnya. Pemrograman ataupun pengkodean untuk membangun aplikasi klinik hewan peliharaan ini adalah menggunakan android studio untuk pengembangan *mobile android* dan visual studio untuk *website admin*. Android adalah sebuah sistem operasi pada perangkat lunak mobile berbasis linux yang didalamnya terdapat sistem operasi, *middleware* dan aplikasi [16]. *Website* merupakan sekumpulan halaman yang saling terhubung yang didalamnya memuat data informasi [17]. Adapun bahasa pemrograman yang digunakan penulis pada android studio yaitu kotlin. Sedangkan bahasa yang digunakan penulis pada visual studio code adalah PHP. Akan tetapi untuk menjalankan bahasa pemrograman PHP penulis menggunakan bantuan aplikasi XAMPP yang digunakan untuk menjalankan server apache dan database MYSQL.

2.4 Pengujian

Pengujian aplikasi ini menggunakan *black box testing*. *Black box testing* ini sudah dikenal luas dan digunakan oleh banyak kalangan peneliti karena mudah dalam proses eksekusi proses testing [18].

Black box Testing merupakan sebuah metode pengujian sebuah *software* tanpa harus memperhatikan detail software sehingga pengujian dilakukan dari fungsi sisi luar program. Pada pengujian banyaknya data uji dapat dihitung melalui banyaknya field data masukan, aturan masukan yang harus dipenuhi serta batas masukan, baik batas atas maupun batas bawah yang memenuhi spesifikasi. Pada pengujian menggunakan *black box testing* tidak ada upaya untuk mengetahui kode dari program dan logika program pembentuk perangkat lunak [19]. Tujuan pengujian dengan menggunakan metode *black box testing* adalah untuk menghasilkan aplikasi yang memiliki kualitas yang baik seperti yang diharapkan[20].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan ini terdiri dari tampilan mobile user, tampilan web admin, dan pengujian aplikasi menggunakan *blackbox testing*.

3.1 Tampilan *mobile user*

3.1.1 Tampilan splashscreen

Pada saat mengakses aplikasi pertama kali user diarahkan menuju halaman splashscreen yang didalamnya terdapat logo klinik hewan peliharaan.

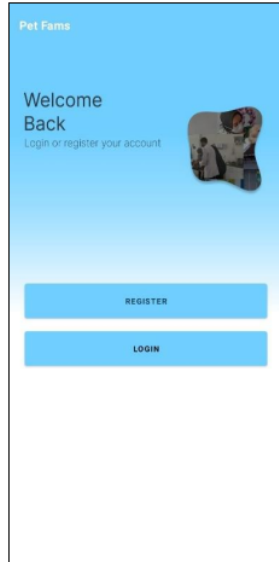


Gambar 10 Tampilan splashscreen

3.1.2 Tampilan login register

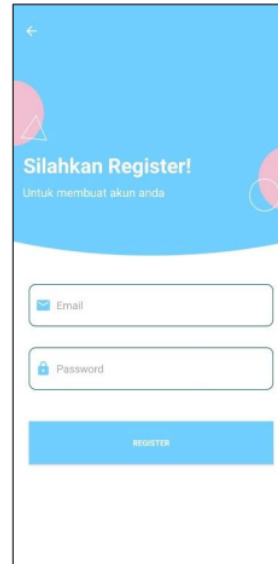
Pada tampilan login dan register terdapat dua tombol menu yaitu tombol login dan tombol register. Register digunakan untuk mendaftarkan

akun. Sedangkan login digunakan untuk masuk pada aplikasi dengan akun yang sudah didaftarkan.



Gambar 11 Tampilan login register

Pada tampilan login terdapat dua inputan untuk masuk pada aplikasi yaitu inputan email dan password.



Gambar 13 Tampilan Register

3.1.3 Tampilan login

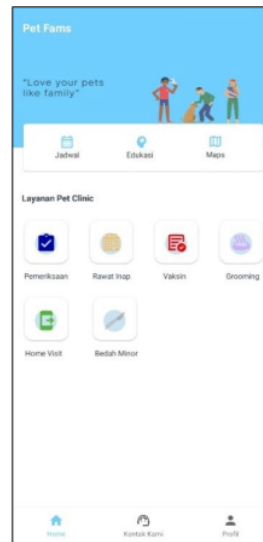
Pada tampilan login terdapat dua inputan untuk masuk pada aplikasi yaitu inputan email dan password.



Gambar 12 Tampilan login

3.1.5 Tampilan home

Pada tampilan home terdapat beberapa menu yaitu menu jadwal, edukasi, maps, daftar pelayanan, dan tampilan dokter hewan yang praktek.

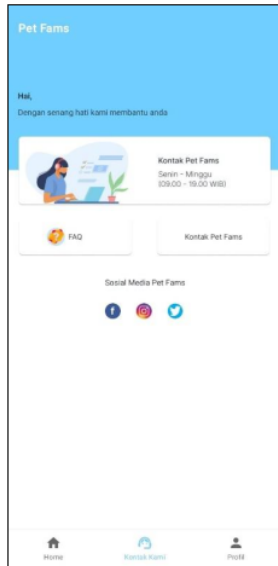


3.1.4 Tampilan register

Gambar 14 Tampilan home

3.1.6 Tampilan kontak kami

Pada tampilan kontak kami digunakan untuk user apabila ada yang ingin ditanyakan mengenai hal – hal yang ada pada klinik hewan peliharaan.



Gambar 15 Tampilan kontak kami

3.1.7 Tampilan akun

Pada tampilan akun menampilkan informasi email yang digunakan untuk login dan tombol untuk logout.



Gambar 16 Tampilan akun

3.1.8 Tampilan menu jadwal

Pada tampilan menu jadwal digunakan untuk menginformasikan pada user terkait jadwal dan dokter yang praktek pada klinik.



Gambar 17 Tampilan menu jadwal

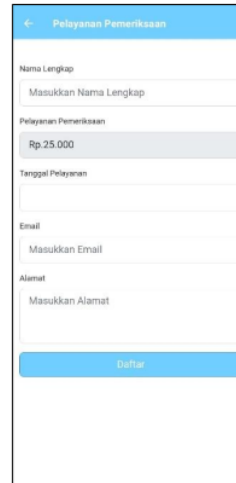
3.1.9 Tampilan menu edukasi

Pada tampilan menu edukasi berisi tentang artikel mengenai hewan peliharaan.



Gambar 18 Tampilan menu edukasi

Pada tampilan pengisian form pendaftaran terdapat beberapa inputan yaitu nama lengkap, jenis pelayanan, biaya pelayanan, tanggal pelayanan, email, dan alamat.



Gambar 20 Tampilan form pendaftaran

3.1.10 Tampilan menu maps

Pada tampilan menu maps berisi denah informasi praktek klinik hewan peliharaan.



Gambar 19 Tampilan menu maps

3.1.12 Tampilan pendaftaran berhasil

Pada tampilan pendaftaran berhasil digunakan untuk memberitahu kepada user bahwa pengisian form yang dilakukan berhasil terkirim pada web admin.

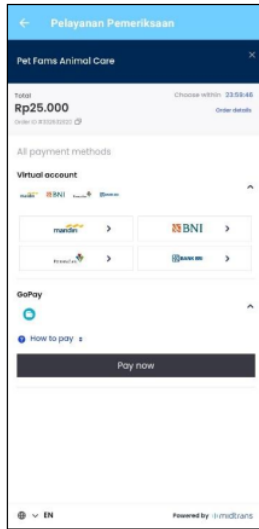


Gambar 21 Tampilan pendaftaran berhasil

3.1.11 Tampilan pengisian form pendaftaran

3.1.13 Tampilan pembayaran

Pada tampilan pembayaran terdapat beberapa pembayaran yang dapat dilakukan *user* dapat memilih metode pembayaran yang tersedia.

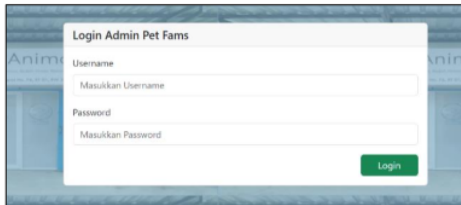


Gambar 22 Tampilan pembayaran

3.2 Tampilan web admin

3.2.1 Tampilan login

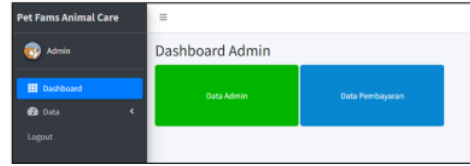
Pada tampilan login admin terdapat inputan yang berupa username dan password yang digunakan untuk mengakses website.



Gambar 23 Tampilan login

3.2.4 Tampilan dashboard

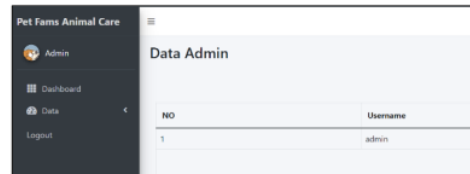
Pada tampilan dashboard terdapat beberapa pilihan menu yang digunakan untuk me-*redirect* langsung pada halaman yang diinginkan.



Gambar 24 Tampilan dashboard

3.1.10 Tampilan data admin

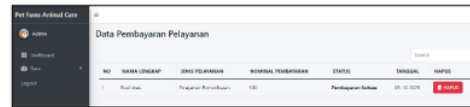
Pada tampilan data admin memuat akun admin yang terdaftar pada database.



Gambar 25 Tampilan data admin

3.2.4 Tampilan data pembayaran

Pada tampilan data pembayaran digunakan untuk menampilkan data pendaftaran yang sudah dilakukan oleh *user* melalui aplikasi *mobile*.



Gambar 26 Tampilan data pembayaran

3.3 Pengujian *Black box testing*

Pengujian aplikasi ini menggunakan *black box testing*. Pada pengujian *black box testing* terdapat beberapa pengujian yang dilakukan yaitu :

Tabel . *Black box testing*

Pengujian Blackbox Testing (PBT)	Pengujian Black Box Testing		
	Modul yang Diuji	Sistem yang diinginkan	Hasil
PBT1	Register user pada aplikasi mobile	Memasukkan email dan password untuk mendaftar	Valid
PBT2	Login user pada aplikasi mobile	Masuk pada aplikasi setelah memasukkan email dan password	Valid
PBT3	Login admin pada website admin	Masuk pada aplikasi setelah memasukkan email dan password	Valid

Pengujian Blackbox Testing (PBT)	Pengujian Black Box Testing		
	Modul yang Diuji	Sistem yang diinginkan	Hasil
PBT4	Jadwal dokter	Menampilkan informasi jadwal dokter hewan	Valid
PBT5	Edukasi	Menampilkan artikel mengenai hewan peliharaan	Valid
PBT6	Menu maps	Menampilkan google maps ketika mengeklik buka maps	Valid
PBT7	Daftar pelayanan online	Menginputkan identitas diri untuk mengambil pelayanan	Valid
PBT8	Payment gateway	Mengkonfirmasi pembayaran yang dilakukan user	Valid
PBT9	Payment gateway	Memilih metode pembayaran yang tersedia	Valid
PBT10	Tampilan profile	Menampilkan informasi akun email	Valid
PBT11	Tampilan profile	Logout akun	Valid

SIMPULAN

Aplikasi pelayanan klinik hewan peliharaan adalah platform yang dirancang untuk memberikan informasi pelayanan kepada pengguna melalui layanan online dengan pembayaran otomatis. Aplikasi ini, yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman Kotlin dan PHP, memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran secara online melalui perangkat mobile mereka. Layanan pembayaran online ini diintegrasikan dengan gateway pembayaran dari Midtrans. Aplikasi ini memiliki tujuan membantu pengguna dan pengelola klinik hewan peliharaan dengan menyediakan informasi yang dibutuhkan. Untuk pengembangan lebih lanjut, beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan termasuk penambahan fitur interaktif seperti obrolan langsung, peningkatan keamanan dan privasi, ekspansi ke platform lain, optimisasi kinerja, analisis data pengguna, kerjasama dengan pihak ketiga, pembaruan teknologi, dan penyediaan pelatihan pengguna untuk memaksimalkan manfaat aplikasi ini.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada pihak-pihak yang sudah membantu dalam penelitian ini khususnya kepada klinik hewan peliharaan *Pet Fams Animal Care* dan dosen pembimbing yang sudah mengarahkan dan memberikan saran terkait penulisan penelitian yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Nugroho, Paryanta, H. Dyah, W. and W. A. Safitri, "Aplikasi pelayanan Prins Pet Shop berbasis android," *Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB*, vol. 27, no. 2, pp. 112–121, Jan. 2021, doi: 10.36309/goi.v27i2.149.
- [2] O. Fenardi and F. S. Lee, "Aplikasi akademik berbasis website menggunakan metode extreme programming pada SMAN 1 Belinyu," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 5, no. 4, pp. 440–447, Oct. 2023, doi: <https://doi.org/10.47233/jteksis.v5i4.843>.
- [3] N. A. Hidayah and D. Abdul Malik, "Usability testing pada situs web UKK Pusbangki menggunakan metode cognitive walkthrough," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 5, no. 4, pp. 503–510, Oct. 2023, doi: <https://doi.org/10.47233/jteksis.v5i4.1046>.
- [4] Y. Sholva, M. Muthahari, and K., "Sistem pembangkitan e-sertifikat otomatis berbasis QR Code untuk verifikasi e-sertifikat secara online," *JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika)*, vol. 8, no. 2, pp. 337-347, Aug 2022.
- [5] W. Agustiono, Y. D. Prasetya, and Y. Kustiyahningasih, "Pengukuran usability aplikasi e-wallet dengan model PACMAD menggunakan metode Fuzzy-AHP dan TOPSIS," *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 9, no. 1, pp. 12–20, May 2023.
- [6] F. Tias Dewantoro and A. Fira Waluyo, "Penerapan rest api dalam perancangan aplikasi reservasi perawatan dan penitipan hewan berbasis android," *Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 4, no. 2, pp. 1011–1020, Okt 2023, doi: 10.30865/klik.v4i2.1262.
- [7] S. Syafitri and S. Suendri, "Pet care information system at Darussalam Pet Shop based on android," *Sinkron: Jurnal dan Penelitian teknik Informatika*, vol. 8, no. 2, pp. 798-804 Apr 2023, doi : <https://doi.org/10.33395/sinkron.v8i2.12230>.
- [8] A. Fitri, T. Suprpti, and F. M. Basysyar, "Analisis usability sistem informasi pelayanan Puskesmas Sidamulya berbasis android," *JATI: Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol.7, no.2, pp. 1114–1122, Apr 2023.
- [9] T. A. Kurniawan, A. Triayudi, and S. Ningsih, "Implementasi aplikasi Human Resource Management System (HRMS) berbasis web dan android menggunakan metodologi agile," *JURIKOM: Jurnal Riset Komputer*, vol. 10, no. 1, pp. 212-220, Feb 2023, doi: 10.30865/jurikom.v10i1.5669.
- [10] S M, S. R. Adawiyah "Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru (PSB) berbasis web pada SMKN 2 Kolaka," *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 8, no. 1, pp. 025-034, May 2022, doi: <https://doi.org/10.25077/TEKNOSI.v8i3.2022.025-033>.
- [11] E. F. Ripanti, "Pengembangan sistem informasi pelaporan pembelajaran daring dengan model rapid application development (studi kasus: Universitas Tanjungpura)," *JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika)*, vol. 7, no. 3, pp. 404-414, Dec 2021.
- [12] M. M. Gultom and Maryam, "Sistem informasi penjualan material bangunan pada Toko Bangunan Berkah," *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, vol. 1, no. 2, pp. 79–86, Dec. 2020, doi: <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2020.1.2.19>.
- [13] Q. Samiyati, T. A. Hasiholan, W. Hidayat, and N. Nurjayadi, "Perancangan aplikasi observasi bakat siswa Sekolah Alam Kubang Raya berbasis mobile android," *SATIN - Sains dan Teknologi Informasi*, vol. 6, no. 2, pp. 106–117, Dec. 2020.
- [14] H. Tanuwidjaja and R. Somya, "Perancangan Website Penjualan di Pet Shop Puffy Juwana Menggunakan Framework Laravel," *KESATRIA: Jurnal Penerapan*

- Sistem Informasi (Komputer & Manajemen)*, vol. 4, no. 4, pp. 1078-1086, Okt 2023.
- [15] G. Kurniawan, F. Adnan, J. A. Putra, U. Jember, and P. Korespondensi, "Perancangan user interface dan user experience aplikasi e-commerce kain batik pada UMKM Reztu's Batik menggunakan pendekatan design thinking," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)* vol. 10, no. 3, jun 2020.
- [16] B. Irawan, P. Rosyani, "Perancangan aplikasi pengenalan kebudayaan dan pariwisata Kabupaten Cianjur berbasis android" *TIN: Terapan Informatika Nusantara*, vol. 2, no. 8, pp. 2722-7987, Jan 2022, doi: 10.47065/tin.v2i8.1187.
- [17] S. P. Hemawati, H. P. Chemovita, "Perancangan aplikasi computer Based test (CBT) psikotes berbasis website," *Jurnal teknologi informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, vol. 9, no. 5, pp. 951-960, Okt 2022, doi: 10.25126/jtiik.202294814.
- [18] S., W. Hadikristanto, and N. T. Kumiadi, "Implementasi pengembangan aplikasi sistem manajemen aset berbasis web menggunakan metode waterfall untuk mengoptimalkan penggunaan aset pada PT. Utama Karya (Persero)," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 5, no. 4, pp. 401-408, Oct. 2023.
- [19] E. Novalia and A. Voutama, "Black box testing dengan teknik equivalence partitions pada aplikasi android M-Magazine mading sekolah," *Jurnal Informatika*, vol. 11, no. 11, pp. 23-35, 2022.
- [20] M. T. Abdillah, I. Kurniastuti, F. A. Susanto, F. Yudianto, "Implementasi black box testing dan usability testing pada website Sekolah MI Miftahul Ulum Warugunung Surabaya," *Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual*, vol. 8, no. 1, pp. 234-242, Jul 2023.

Cek plagiasi_Fajar&Sulis

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Garrison Forest High School

Student Paper

9%

2

jurnal.unidha.ac.id

Internet Source

8%

Exclude quotes On

Exclude matches < 3%

Exclude bibliography On

Cek plagiasi_Fajar&Sulis

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11
