

NASKAH PUBLIKASI

**SISTEM INFORMASI PENITIPAN HEWAN PELIHARAAN
(Studi Kasus Griya Satwa Petshop Klaten)**

Program Studi Informatika



Disusun oleh:

EVIK NURAWATI

5150411141

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN ELEKTRO
UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA
2020**

NASKAH PUBLIKASI

**SISTEM INFORMASI PENITIPAN HEWAN PELIHARAAN
(Studi Kasus Griya Satwa Petshop Klaten)**

Disusun oleh:

EVIK NURNAWATI

5150411141

Pembimbing

Adityo Permana Wibowo, S.Kom., M.Cs., Tanggal:.....

SISTEM INFORMASI PENITIPAN HEWAN PELIHARAAN (Studi Kasus Griya Satwa Petshop Klaten)

Evik Nurnawati¹, Adityo Permana Wibowo²

^{1,2}Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi & Elektro

Universitas Teknologi Yogyakarta
Jl. Ringroad Utara Jombor Sleman Yogyakarta
Email: evikn02@gmail.com¹, adityopw@uty.ac.id²

ABSTRAK

Petshop merupakan suatu usaha yang menyediakan berbagai jenis kebutuhan hewan peliharaan. Diantaranya kebutuhan jasa penitipan hewan, perawatan hewan, dan juga menyediakan berbagai macam makanan juga aksesoris hewan. Penitipan hewan merupakan salah satu solusi bagi sebagian masyarakat yang memiliki hewan peliharaan tetapi harus meninggalkannya karena ingin berpergian jauh. Maka dari itu jasa penitipan hewan peliharaan sering dicari karena dengan menitipkan hewan peliharaan pemilik akan merasa aman dan pemilik bisa menentukan kebutuhan hewan peliharaannya saat dititipkan di petshop. Namun dalam melakukan proses bisnisnya kebanyakan dari tempat penitipan hewan masih menggunakan pencatatan secara manual, yaitu dengan menulis nama pemilik, nomer telepon, alamat dan harga penitipan kedalam nota dan nota tersebut selanjutnya ditempelkan ke dinding dekat dengan kasir dengan harapan jika penitipan diambil pelayan akan dengan mudah mencari, tetapi dengan cara itu resiko kehilangan nota akan sangat besar karena nota bisa sobek ataupun jatuh dan akan menimbulkan kerugian bagi pihak penitip atau pihak penyedia jasa. Dalam hal ini studi kasus yang digunakan adalah Griya Satwa petshop yang beralamat di Prambanan Klaten. Griya satwa petshop merupakan salah satu penyedia jasa penitipan hewan yang dalam pelayanannya masih menggunakan pencatatan manual, yaitu dengan cara menulis keterangan penitip dalam nota dan menempelkan nota tersebut di dinding. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membantu dalam proses transaksi penitipan hewan, sehingga pelanggan bisa melakukan transaksi tanpa harus ke toko. Sistem informasi penitipan hewan peliharaan ini dibuat dengan metode waterfall. Dengan adanya sistem informasi penitipan hewan berbasis web ini dapat memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi penitipan hewan peliharaan.

Kata kunci : Sistem Informasi, Penitipan Hewan, Waterfall.

1.PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Petshop merupakan penyedia jasa pelayanan hewan seperti jasa *grooming*, jasa pemeriksaan hewan, jasa penitipan hewan dan menyediakan berbagai macam makanan dan aksesoris hewan. Kebutuhan akan perawatan hewan menjadi salah satu hal yang penting, sehingga pemilik hewan peliharaan harus meluangkan banyak waktu untuk mengurus hewan peliharaan mereka. Tetapi kebanyakan dari mereka para pemilik hewan peliharaan yaitu seorang mahasiswa dan seorang pekerja yang memiliki banyak pekerjaan yang harus diselesaikan sehingga hewan peliharaan tidak

terurus dengan baik karena sedikitnya waktu yang dimiliki untuk merawat hewan peliharaan.

Selain masalah kurangnya waktu untuk mengurus hewan peliharaan dengan baik. Masalah lain yang dihadapi oleh pemilik hewan yang kebanyakan seorang pekerja yaitu masalah saat pemilik hewan yang harus berpergian jauh dan tidak bisa selalu membawa hewan peliharaannya. Maka dari itu pemilik hewan biasanya menitipkan hewan peliharaannya ke tempat penitipan hewan, karena dengan menitipkan hewan peliharaannya hewan tersebut akan aman dan akan terjaga makanannya.

Griya Satwa *Petshop* merupakan salah satu penyedia jasa penitipan hewan yang beralamat di

Prambanan Klaten. Griya Satwa *Petshop* merupakan salah satu dari berbagai penyedia jasa yang menyediakan jasa yang sama, tetapi dalam melakukan pelayanan griya satwa *petshop* masih belum efektif dan masih melakukan pelayanan secara manual. Hal itu dirasa masih sangat terlalu ribet karena pelayan harus membuka dan mencari lagi satu persatu data penitip hewan dari buku ataupun dari nota karna tidak semua data hewan yang dititipkan tertulis dalam pembukuan.

Maka dari itu perlu dibuatnya sistem informasi penitipan hewan peliharaan agar mempermudah pelayan dalam melakukan pelayanan terhadap pengunjung.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penulis memberikan batasan ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan. Pada sistem publikasi penulis membatasi masalah yaitu:

- Sistem yang dibangun digunakan untuk proses transaksi penitipan hewan peliharaan.
- Sistem yang dibangun yaitu sistem berbasis website.
- Sistem menghasilkan keluaran berupa nota.
- Sistem memiliki 3 hak akses pengguna yaitu admin, pemilik dan pelanggan.

1.3 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem yang dapat membantu dalam proses transaksi penitipan hewan peliharaan, sehingga pelanggan tidak harus datang langsung ke toko untuk melihat slot kandang kosong yang tersisa.

2. KAJIAN PUSTAKA DAN TEORI

2.1 Kajian Hasil Penelitian

penelitian tentang sistem pelayanan hewan berbasis *web* pada *zoom pet care*, sistem ini dibuat untuk memudahkan customer untuk melakukan pelayanan dengan tidak perlu datang langsung karena disediakan layanan penjemputan. Dengan adanya sistem ini customer bisa mendapatkan informasi tentang stok kandang dan meminimalisir kesalahan dalam perhitungan pembayaran. Serta dengan adanya sistem owner bisa melihat secara langsung perkembangan dari pet shop yang dimiliki [1].

penelitian tentang rancang aplikasi penitipan hewan berorientasi objek pada juanda *petshop* and clinic depok, jasa penitipan hewan merupakan suatu solusi terbaik yang dilakukan untuk sebagian orang yang akan berpergian jauh dan harus menitipkan hewannya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengurangi permasalahan yaitu dalam pencatatan yang masih manual. Pencatatan yang masih manual akan banyak menimbulkan kerugian baik bagi pelanggan maupun

memberi jasa penitipan hewan. Maka dari itu dibuatkannya sistem pengelolaan penitipan hewan peliharaan secara terintegrasi dan terorganisir dengan baik dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan [2].

penelitian tentang aplikasi sistem informasi *one stoppet shop* berbasis *web* pada golden *pet*. 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 [3].

penelitian tentang Sistem Informasi Penitipan Hewan Berbasis Web Pada Olaf Petshop Bandung. Olaf Pet Shop adalah perusahaan yang melayani dan menjual produk hewan peliharaan. Proses bisnis yang ada di Olaf Pet Shop masih memakai cara lama dan umum sehingga tidak efisien, seperti proses pendataan penitipan hewan, proses pendataan makanan, pengambilan hewan, keterlambatan pengambilan hewan dan pembuatan laporan masih menggunakan buku catatan. Hal tersebut sangatlah rentan terjadinya kehilangan atau kerusakan. Selain itu, perhitungan stok barang makanan sering mengalami kesalahan karena perhitungan masih manual dan tidak ada sistem yang memanfaatkan komputer yang dapat mengatasinya. Maka dibuatlah Sistem Informasi Penitipan Hewan dengan menggunakan metode pengembangan sistem Orientasi Objek dan metode Prototype [4].

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Sistem Informasi Manajemen

sistem informasi manajemen adalah metode formal yang memberikan pihak manajemen sebuah informasi yang tepat waktu, dapat dipercaya, dan dapat mendukung proses pengambilan keputusan bagi perencanaan, pengawasan, serta fungsi operasi sebuah organisasi yang lebih efektif [5].

2.2.2 MySQL

MySQL merupakan software RDBMS (atau server database) yang dapat mengelola database dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak user (multi-user), dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau berbarengan (*multi-threaded*) [6].

MySQL merupakan software RDBMS (atau server database) yang dapat mengelola database dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh

banyak user (multi-user), dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau berbarengan (*multi-threaded*)” [7].

Penggunaan MySQL sebagai basis data mempunyai beberapa keistimewaan atau keuntungan. Berikut merupakan keistimewaan atau keuntungan menggunakan MySQL:

1. Portabilitas
MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sistem operasi seperti *Windows, Linux, FreeBSD, Mac Os X Server, Solaris, Amiga*, dan masih banyak lagi.
2. Perangkat lunak sumber terbuka (*open source*)
MySQL didistribusikan sebagai *opensource* sehingga dapat digunakan secara gratis.
3. Multi-pengguna
MySQL dapat digunakan oleh beberapa pengguna dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik.
4. Performance tuning
MySQL memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani query sederhana, dengan kata lain dapat memproses lebih banyak SQL per satuan waktu.
5. Ragam tipe data
MySQL memiliki ragam tipe data yang sangat kaya, seperti *signed or unsigned integer, float, double, char, text, date, timestamp*, dan lain-lain.
6. Perintah dan Fungsi
MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah *SELECT* dan *WHERE* dalam perintah (*query*).
7. Keamanan
MySQL memiliki beberapa lapisan keamanan seperti *password* yang terenkripsi.

2.2.3 Website

Website adalah sekumpulan halaman yang terdiri atas beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, baik berupa *text*, gambar, video, audio dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet [8].

Website adalah kepanjangan dari *World Wide Web (WWW)* informasi ini disimpan pada *web server* untuk diakses dari jaringan *browser* seperti *Internet Explorer, Mozilla*, dan Program lainnya [9].

Website merupakan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing

dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman [10].

Website merupakan kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi *text*, gambar, animasi, suara dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait [11].

2.2.4 ERD (Entity Relationship Diagram)

“ERD (*Entity Relationship Diagram*) dikembangkan berdasar teori himpunan dalam bidang matematik, ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional, ERD digunakan untuk permodelan basis data relasional” [12].

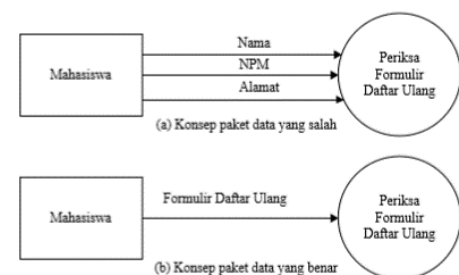
2.2.5 DFD (Data Flow Diagram)

DFD adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (input) dan keluaran (output). DFD merepresentasikan sistem dengan lengkap melalui beberapa level abstraksi. Level yang paling kecil (level 0) memberikan abstraksi yang lebih global, kemudian level-level berikutnya menunjukkan aliran data dan fungsi yang lebih kecil [13].

Dalam penggambarannya terdapat beberapa konsep penggambaran DFD yaitu:

- a. Konsep paket dari data (*packet of data*)

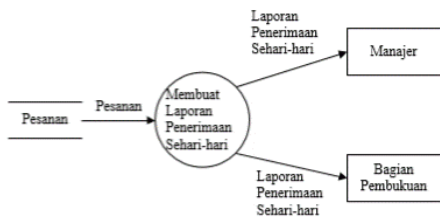
Apabila dua data atau lebih mengalir dari suatu sumber yang sama menuju ke tujuan yang sama dan mempunyai hubungan, dan harus dianggap sebagai satu alur data tunggal, karena data itu mengalir bersama-sama sebagai satu paket. Adapun gambar konsep paket dari data terlihat pada gambar 2.1



Gambar 2. 1 Konsep Paket Dari Data

- b. Konsep alur data menyebar

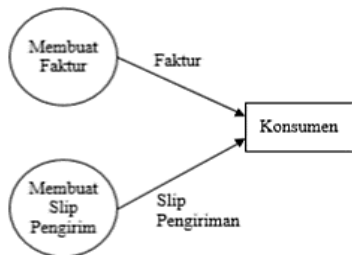
Alur data menyebar menunjukkan sejumlah tembusan paket data yang berasal dari sumber yang sama menuju ke tujuan yang berbeda, atau paket data yang kompleks dibagi menjadi beberapa elemen data yang dikirim ke tujuan yang berbeda, atau alur data ini membawa paket data yang memiliki nilai yang berbeda yang akan dikirim ke tujuan yang berbeda. Adapun gambar konsep alur data menyebar terlihat pada gambar 2.2



Gambar 2. 2 Konsep Alur Data Menyebar

c. Konsep alur data mengumpul

Alur data mengumpul menunjukkan sejumlah tembusan paket data yang berasal dari sumber yang berbeda menuju ke tujuan yang sama, atau paket data yang kompleks dibagi menjadi beberapa elemen data yang dikirim ke tujuan yang sama, atau alur data ini membawa paket data yang memiliki nilai yang berbeda yang akan dikirim ke tujuan yang sama. Adapun gambar konsep alur data mengumpul terlihat pada gambar 2.3



Gambar 2. 3 Konsep Alur Data

3. METODE PENELITIAN

3.1 Bahan/Data

3.1.1 Data yang Diperoleh

Pada tahapan pengumpulan data, data-data yang diperoleh antara lain:

1. Data-data jumlah kandang yang ada pada *petshop*.
2. Data-data transaksi penitipan yang sudah ada.
3. Prosedur dan syarat yang diterapkan dalam proses penitipan hewan.

3.1.2 Prosedur Pengumpulan data

Metode penelitian yang digunakan adalah menggunakan 2 cara yang dilakukan yaitu dengan melakukan wawancara dan observasi atau pengamatan secara langsung. Wawancara dilakukan dengan datang langsung ke toko untuk meminta izin terlebih dahulu dan melakukan wawancara untuk mengetahui bagaimana sistem penitipan yang digunakan saat ini serta kendala-kendala yang dihadapi. Sumber data yang diperoleh yaitu dari nota-nota penitipan yang dipinjamkan oleh pemilik toko.

3.2 Aturan Bisnis (*business rule*)

3.2.1 Analisis Kekurangan Sistem

Proses penitipan hewan masih terbilang susah karena pemilik hewan yang ingin menitipkan hewan harus datang terlebih dahulu ke toko untuk menanyakan stok hewan.

3.3 Tahap Penelitian

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Identifikasi masalah

Pada tahap ini identifikasi masalah dilakukan di Griya Satwa Petshop Klaten dengan datang langsung ke toko untuk melihat bagaimana cara melakukan pelayanan kepada pelanggan, bagaimana cara penyimpanan data transaksi pelanggan dan bagaimana memberikan informasi kepada pelanggan mengenai stok kandang yang masih tersedia

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan meninjau dan mengunjungi langsung ke griya satwa untuk mengetahui secara keseluruhan tentang masalah yang berhubungan dengan penitipan hewan.

3. Analisis sistem

Analisis sistem yang dilakukan dengan menggunakan informasi informasi yang ada, meliputi kegiatan penggambaran sistem yang dibutuhkan, analisa kebutuhan data sistem dan kebutuhan fitur yang ada. Adapun kebutuhan sistem adalah berupa data penitip hewan, data stok kandang, data jenis makanan, data jenis obat yang ada dan data vaksin hewan yang tersedia.

4. Perancangan Sistem

Hasil dari analisis sistem selanjutnya akan menjadi dasar dalam melakukan proses perancangan sistem. Pada tahap perancangan sistem dilakukan pembuatan Diagram Konteks, Diagram Jenjang, *Data Flow Diagram*, *Entity Relation Diagram*, Rancangan struktur tabel, dan Rancangan relasi antar tabel.

5. Implementasi

Berdasarkan perancangan yang telah dibuat dilakukan implementasi dengan sistem keseluruhan. Aplikasi ini diimplementasikan ke dalam *website* dimana implementasi tersebut akan diuji untuk melihat alur kerja sistem mulai dari *input*, proses, *output*. Sehingga sistem siap digunakan oleh user dan admin.

4. ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem

4.1.1 Analisa Sistem yang Berjalan

Dalam membangun sistem baru, diperlukan sebuah analisis terhadap sistem yang lama sebagai hasil dari proses pengumpulan data terhadap sistem tersebut. Hasil analisis tersebut kemudian dijadikan acuan untuk melakukan perancangan sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah yang terjadi. Setelah dilakukan analisis, permasalahan yang dihadapi oleh para konsumen yaitu pada saat akan melihat slot kandang yang tersedia. Pada saat ini informasi tentang slot ketersediaan kandang atau informasi lainnya mengenai penitipan masih belum ada, sehingga konsumen harus datang langsung ketoko untuk mengetahui informasi slot kandang yang tersisa dan melihat informasi mengenai penitipan.

4.1.2 Analisis yang Diusulkan

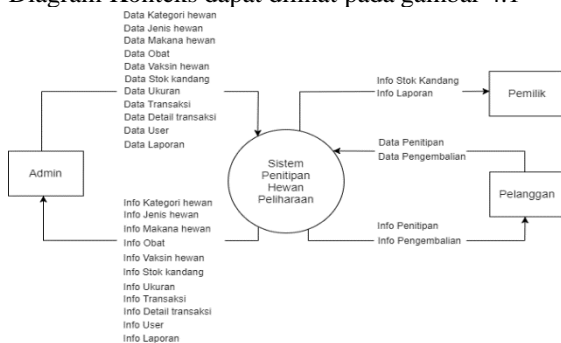
Sistem yang akan dibuat nantinya dapat mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi penitipan hewan. sistem penitipan hewan ini nantinya dapat memberikan kemudahan saat menitipkan hewan karena dengan adanya sistem ini konsumen tidak harus datang untuk melihat stok kandang dan konsumen juga bisa menitipkan hewan jauh-jauh hari

4.2 Desain Sistem

Perancangan sistem adalah sketsa dari alir proses pengolahan data. Dalam rancangan suatu sistem menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*) sebagai metode alir datanya dan ERD sebagai pemodelan datanya. Proses perancangan data menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*) yang terbagi diagram konteks, diagram jenjang, level 1 dan DFD level 2.

4.2.1 Diagram Konteks

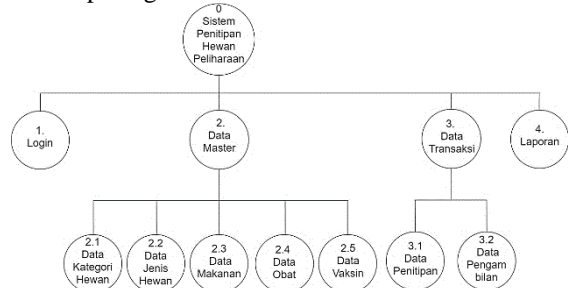
Diagram Konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram Konteks ini merupakan bagian dari level tertinggi dari DFD (*Data Flow Diagram*) yang menggambarkan seluruh input ke suatu sistem atau output dari sistem. Diagram Konteks dapat dilihat pada gambar 4.1



Gambar 4. 1 Diagram Konteks

4.2.2 Diagram Jenjang

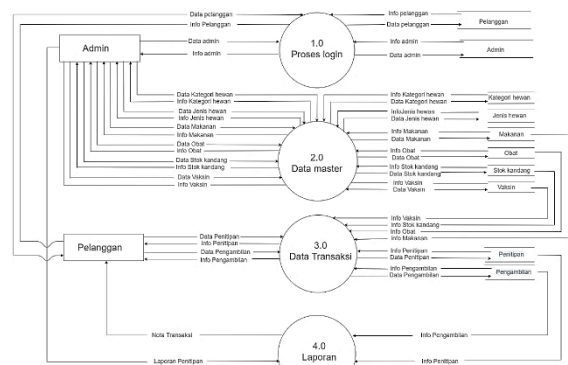
Diagram Jenjang merupakan diagram yang menggambarkan struktur dari sistem berupa suatu bagan berjenjang yang menggambarkan semua proses yang ada disistem. Dipergunakan untuk mempersiapkan penggambaran data flow diagram (DFD) ke level lebih bawah lagi. Pada diagram jenjang terdapat *login*, data master, data transaksi dan laporan. Dalam data master terdapat data kategori, data jenis hewan, data makanan, vaksin dan data obat. Dalam data transaksi terdapat data transaksi belum diterima, data transaksi diterima, dan data transaksi sukses. Diagram Jenjang dapat dilihat pada gambar 4.2



Gambar 4. 2 Diagram Jenjang

4.2.3 DFD Level 1

DFD level 1 adalah diagram yang menggambarkan level 1 pada diagram jenjang yaitu proses login, data master dan data pengguna. Diagram ini menjelaskan cara kerja keseluruhan sistem. Didalamnya ada proses login, proses data master melibatkan admin. Semua data kategori, jenis hewan, obat vaksin dan kandang dapat diakses oleh admin, sedangkan user dapat mengakses transaksi, detail transaksi. Dfd Level 1 dapat dilihat pada gambar 4.3

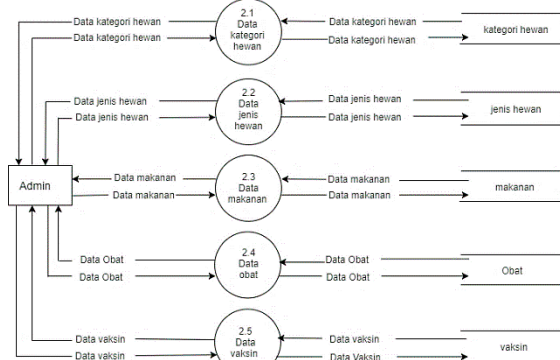


Gambar 4. 3 DFD Level 1

4.2.4 DFD Level 2 Proses 1

DFD Level 2 Proses 1 merupakan rancangan dari diagram arus data pada tingkat kedua level pertama yang akan dibangun pada penelitian. Pada level ini menjelaskan proses data master yaitu

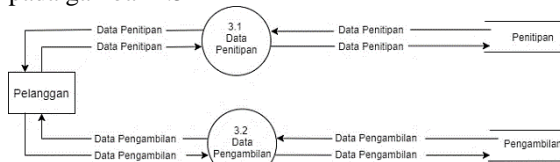
admin melakukan input data kategori, data jenis hewan, data makanan, data obat, data vaksin. Dfd Level 2 Proses 1 dapat dilihat pada gambar 4.4



Gambar 4. 4 DFD Level 2 Proses 1

4.2.5 DFD Level 2 Proses 2

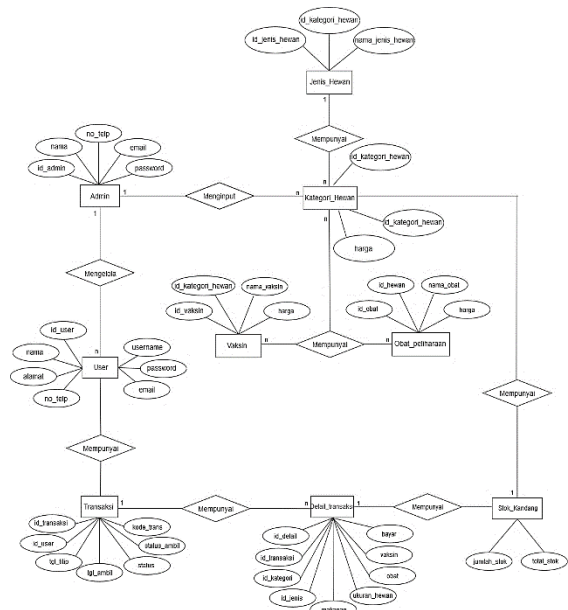
DFD Level 2 Proses 2 merupakan rancangan dari diagram arus data pada tingkat kedua level kedua yang akan dibangun pada penelitian. Pada level ini menjelaskan proses data pengguna yaitu pelanggan hanya dapat melakukan penitipan dan pengambilan. Dfd level 2 proses 2 dapat dilihat pada gambar 4.5



Gambar 4. 5 DFD Level 2 Proses 2

4.2.6 ERD (Entity Relationship Diagram)

Entity Relationship Diagram yaitu diagram yang dapat mengekspresikan keseluruhan data logis struktur penggambaran basis data. Menjelaskan tentang hubungan antar entitas yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi penitipan hewan. ERD digunakan karena dapat menggambarkan himpunan entitas dan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut. Erd dapat dilihat pada gambar 4.6



Gambar 4. 6 ERD (Entity Relationship Diagram)

5. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1 Implementasi

Proses implementasi dari perancangan aplikasi yang dilakukan pada bab sebelumnya akan dijelaskan pada bab ini. Implementasi bertujuan untuk menterjemahkan keperluan perangkat lunak ke dalam bentuk sebenarnya yang dimengerti oleh komputer atau dengan kata lain tahap implementasi ini merupakan tahapan lanjutan dari tahap perancangan yang sudah dilakukan. Dalam tahap implementasi ini akan dijelaskan mengenai perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) yang digunakan dalam membangun sistem ini, file-file yang digunakan dalam membangun sistem, tampilan aplikasi beserta potongan-potongan script program untuk menampilkan Halaman website penitipan hewan.

1. Halaman Login User

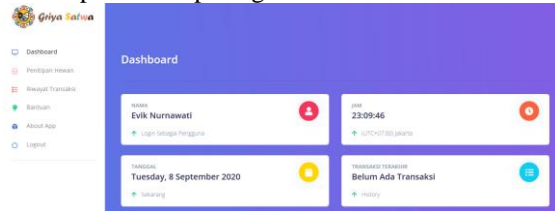
Halaman Login user merupakan akses untuk masuk kedalam sistem. Dalam implementasinya user memerlukan *username* dan juga *password* untuk melakukan proses *login*. Halaman login dapat dilihat pada gambar 4.7



Gambar 4. 7 Halaman Login

2. Halaman Dashboard User

Tampilan halaman dashboard user merupakan tampilan yang muncul pertama kali setelah melakukan login sistem. Halaman dashboard user dapat dilihat pada gambar 4.8



Gambar 4. 8 Dashboard User

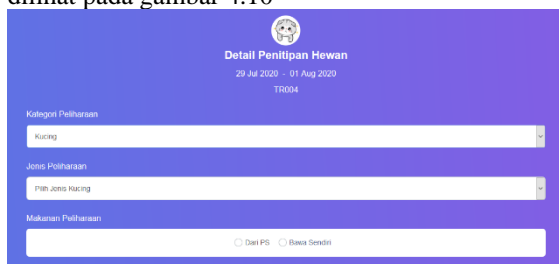
3. Halaman Penitipan Hewan

Tampilan halaman penitipan hewan merupakan tampilan yang digunakan user untuk melakukan transaksi penitipan hewan. di halaman ini adalah langkah-langkah pengisian data transaksi penitipan yaitu terlebih dahulu input tanggal titip dan tanggal ambil. Halaman transaksi penitipan hewan dapat dilihat pada gambar 4.9



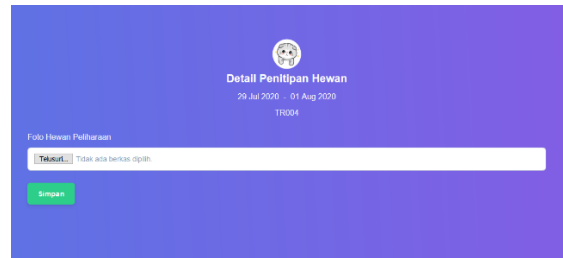
Gambar 4. 9 Transaksi Penitipan Hewan

Setelah memilih tanggal titip dan tanggal pengambilan. Pada halaman detail transaksi terdapat kategori hewan, jenis hewan, makanan dan paket grooming. Halaman Detail Penitipan Hewan dapat dilihat pada gambar 4.10



Gambar 4. 10 Detail Penitipan Hewan

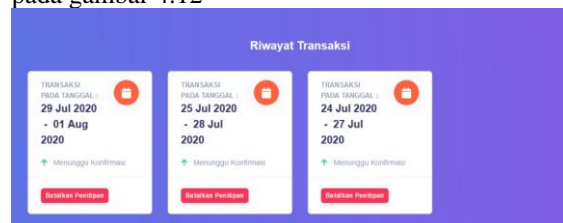
Tampilan foto hewan peliharaan ini merupakan tampilan lanjutan dari transaksi penitipan hewan yaitu untuk menambahkan foto dari hewan peliharaan yang akan dititipkan dengan tujuan agar pada saat melakukan penitipan hewan tidak akan tertukar. Halaman upload foto hewan dapat dilihat pada gambar 4.11



Gambar 4. 11 Halaman Upload Foto Hewan

4. Halaman Riwayat Transaksi

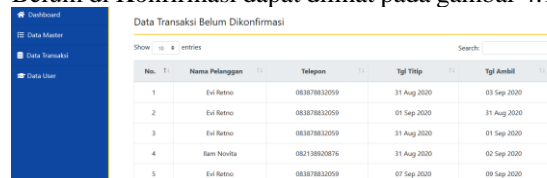
Tampilan riwayat transaksi berisikan informasi mengenai semua transaksi yang sedang berlangsung. Pada riwayat transaksi ini juga digunakan oleh user untuk membatalkan transaksi penitipan. Halaman riwayat transaksi dapat dilihat pada gambar 4.12



Gambar 4. 12 Riwayat Transaksi

5. Halaman Transaksi Belum Dikonfirmasi

Halaman transaksi belum dikonfirmasi merupakan halaman yang digunakan untuk mengkonfirmasi pemesanan yang sudah masuk dalam sistem. Untuk mengkonfirmasi pemesanan yang telah masuk dapat dilakukan dengan cara menekan transaksi yang akan dikonfirmasi, setelah ditekan pada data transaksi akan muncul data penitipan yang berupa nota transaksi dan dibawahnya terdapat tombol untuk menerima atau membatalkan pesanan. Setelah pesanan dikonfirmasi maka pesanan tersebut akan masuk pada transaksi dalam proses. Halaman Transaksi Belum di Konfirmasi dapat dilihat pada gambar 4.13



Gambar 4. 13 Tampilan Data Transaksi Belum Dikonfirmasi

6. Halaman Transaksi Diterima

Halaman data transaksi diterima merupakan halaman data penitipan yang masih dalam proses penitipan. Data transaksi diterima digunakan untuk mengakhiri transaksi jika waktu penitipan sudah habis atau jika hewan peliharaan yang dititipkan telah diambil oleh pemilik.

Halaman transaksi diterima dapat dilihat pada gambar 4.14

No.	Nama Pelanggan	Telepon	Tgl Titip	Tgl Ambil
1	Est Retno	08387882059	31 Aug 2020	05 Sep 2020

Gambar 4. 14 Tampilan Data Transaksi Diterima

6. PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian yang dilakukan penulis pada Griya Satwa *Petshop*, penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Sistem ini dapat memberikan informasi mengenai jumlah stok kandang yang masih tersedia.
2. Sistem yang dibuat dapat diakses oleh pelanggan dengan masuk ke alamat *website* toko pada saat ingin melakukan transaksi penitipan hewan.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil dari melakukan penelitian ini, penulis menyadari banyak kekurangan dari system yang sudah dibuat, beberapa hal sebagai berikut:

1. Fitur notifikasi belum tersedia, diharapkan dapat melakukan pengembangan dengan menambahkan notifikasi pada sistem untuk memberikan informasi bahwa tanggal penitipan sudah habis.
2. Diharapkan dapat melakukan pengembangan dibuatnya fitur chat *online* untuk melengkapi fasilitas sistem yang ada.
3. Diharapkan untuk pengembangan kedepannya dibuat menjadi aplikasi berbasis *mobile*.

UCAPAN PERSEMBAHAN

Naskah Publikasi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari segala bantuan, bimbingan, dorongan dan doa dari berbagai pihak, yang pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kepada Bapak Dr. Bambang Moertono Setiawan, MM., Akt., CA. Selaku Rektor di Universitas Teknologi Yogyakarta.
2. Kepada Bapak Sutarman, S.Kom., M.Kom., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro sekaligus selaku dosen pembimbing yang telah berkenan membimbing dan mengarahkan penulis.
3. Kepada Ketua Program Studi Ibu Dr. Enny Itje Sela, S.Si., M.Kom. selaku Kaprodi S-1

Informatika di Universitas Teknologi Yogyakarta.

4. Bapak Adityo Permana Wibowo, S.Kom., M.cs., selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan petunjuk dalam penyusunan naskah publikasi ini.
5. Ke-dua orang tua penulis, yang telah mensupport, dan selalu mendoa'kan saya sehingga penulis bisa menyelesaikan proyek tugas akhir dengan cepat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Fiqri, "Sistem Informasi Pelayanan Hewan Berbasis Web Pada Zoom Pet Care," *SKRIPSI*, no. 10513145, pp. 1–19, 2015.
- [2] I. M. Lina, "Rancangan aplikasi penitipan hewan berorientasi objek pada juanda petshop and clinic depok," *J. String*, vol. 2, no. 3, p. 9, 2018.
- [3] S. Setyowibowo and I. D. Mumpuni, "Aplikasi Sistem Informasi One Stop Pet Shop Berbasis Web Pada," *J. Ilm. Teknol. dan Inf. Asia*, vol. 10, no. 1, pp. 33–40, 2016.
- [4] M. Addwinanda and B. Hardiyana, "Sistem Informasi Penitipan Hewan Berbasis Web Pada Olaf Bandung," *SKRIPSI*, vol. 1–7, 2019.
- [5] J. A. . Stoner, "Manajemen Jilid 1 Edisi Kedua," *buku*, pp. 8–30, 1986.
- [6] Madcoms, "Pemrograman PHP Dan MySQL Untuk Pemula," *Buku*, pp. 1–232, 2016.
- [7] B. Raharjo, *Belajar Otodidak MySql*. Bandung: Informatika Bandung, 2015.
- [8] R. Abdulloh, *Easy & Simple Web Programming*, 2016.
- [9] Fridayanthie, "Rancang Bangun Sistem Informasi Permintaan Atk Berbasis Internet (Studi Kasus: Kejaksaan Negeri Rongkasitung)," *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. 4, pp. 126–137, 2015.
- [10] Humaira Bintu Bakti, *Mahir Membuat Website Dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS, Dan JQuery*. 2015.
- [11] Baitul, Hikmah, Supriadi, and Alawiyah, *CARA CEPAT MEMBANGUN WEBSITE DARI NOL*. Yogyakarta: ANDI OFFSET, 2015.
- [12] R. ayu Sari and M. Salahudin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. 2018.
- [13] A. I. Habiby and Y. Yamasari, "SISTEM INFORMASI SEKOLAH BERBASIS WEB (Studi Kasus : TK Kusuma Putra Kota Mojokerto) Alyyuddin Iqbal Habiby Yuni Yamasari," *J. Manaj. Inform.*, vol. 7, pp. 94–100, 2017.