SISTEM INFORMASI PELAYANAN HEWAN BERBASIS *WEB* PADA ZOOM PET CARE

Oleh :

WILDAN FIQRI
(10513145)

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Komputer Indonesia Bandung.
wildanfiqri49@gmail.com

ABSTRACT

Information technology is a man need a very important, because of progress of activities for the majority of assisted by information technology.Zoom pet care is one type of care service businesses and veterinary care.The process of business done zoom pet care is still done with the manual as an example of recording data-data customers were written in books, the advance of business is cause for the information systems that can do the data in computerized customers and facilitate customers in doing safekeeping their pet.The development of information systems other than can do is recording can tell us state or status animals were through website new as an alternative to increase the confidence of pelangan to zoom pet care.Research and development is made application.

Step in making this application use some first is the literature study, observation and guidance.Methods used in the design is the method. the prototypeThis method very good used to solve problems misunderstanding between user and analysts resulting from user unable to define clearly needs.Application care system and veterinary care built by using programming language php and database used to hold data using mysql.

The end result of research is an application of websites which to record services given zoom pet care online facilitate customers to do care and veterinary care, improve the performance zoom pet care and in addition of providing an alternative new to increase trust of customer zoom pet care.

Keywords: Information Technology, PHP, MySQL, Entrusting

I. PENDAHULUAN

Petshop merupakan penyedia jasa pelayanan hewan kepada masyarakat. *Customer* merupakan komponen penting sebagai pengguna layanan jasa penitipan hewan, dimana *customer* selalu berharap untuk mendapatkan pelayanan terbaik. Oleh sebab itu evaluasi dan pengembangan dilakukan agar pelayanan lebih optimal, selain meningkatkan kepuasan *customer* salah satu upaya yang dilakukan dengan membangun sistem informasi manajemen yang terkomputerisasi agar selanjutnya diperoleh kelancaran, kemudahan dalam pelayanan dan data dapat terorganisir dengan baik. Sistem yang terkomputerisasi akan membantu dan mempermudah proses pelayanan hewan berjalan lancar. Jika sebelumnya terjadi masalah seperti kehilangan data *customer*, melakukan penitipan dan pembayaran harus datang ke tempat, tidak tepat waktu pengambilan hewan yang dititipkan, dan lain – lain. Maka dengan sistem yang baru semua masalah tersebut dapat teratasi sehingga meminimalisir kesalahan.

Meskipun begitu, hingga saat ini produktifitas kerja yang sedang berjalan pada Zoom Pet Care menjadi terhambat karena *customer* yang akan memakai jasa perawatan hewan masih harus langsung datang ke *petshop* dan juga pada saat pengambilan hewan tersebut. Proses penitipan hewan masih mengalami kesulitan dalam hal penyediaan kandang pada saat liburan, lebaran, natal dan waktu – waktu tertentu. Dan proses pembayaran yang terdapat pada Zoom Pet Care masih bersifat manual, menyebabkan sering terjadinya kesalahan dalam hal perhitungan pembayaran. Selain itu data-data laporan semuanya masih dikerjakan secara manual yaitu dalam bentuk kertas yang memungkinkan data dapat rusak dan harus membutuhkan tempat penyimpanan yang besar. Belum adanya sistem informasi berbasis *website* yang dapat mempromosikan jasa layanan hewan agar semakin bertambah *customer* dan mempermudah *customer* melakukan pelayanan hewan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka Identifikasi masalahnya adalah : Proses penitipan untuk hewan mengalami kesulitan karena *customer* harus datang terlebih dahulu ke lokasi untuk mengetahui ketersediaan stok kandang yang kosong, sehingga sering menyebabkan kekecewaan *customer* apabila stok kandang penuh, Proses pembayaran sering terjadi kesalahan dalam hal perhitungan pembayaran, sehingga dapat menyebabkan kerugian bagi *customer* maupun pihak Zoom Pet Care, dan masih kurangnya media promosi, sehingga informasi jasa pelayanan hewan masih terbatas.

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, berikut adalah rumusan masalahnya : Bagaimana sistem pelayanan hewan yang berjalan di Zoom Pet Care, Bagaimana merancang sistem informasi pelayanan hewan di Zoom Pet Care, Bagaimana pengujian sistem informasi pelayanan hewan di Zoom Pet Care, Bagaimana implementasi sistem informasi pelayanan hewan di Zoom Pet Care.

Maksud yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah merancang aplikasi sistem informasi pelayanan hewan berbasis *web* pada Zoom Pet Care. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tugas akhir ini adalah : Untuk mengetahui sistem pelayanan hewan yang berjalan di Zoom Pet Care, Untuk merancang sistem informasi pelayanan hewan di Zoom Pet Care, Untuk menguji sistem informasi pelayanan hewan di Zoom Pet Care, dan untuk mengimplementasikan sistem informasi pelayanan hewan di Zoom Pet Care.

Berdasarkan Untuk menghindari semakin melebarnya pokok permasalahan dan keluar dari jalur, maka penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu bagaimana informasi yang diberikan dari aplikasi sistem tersebut hanya untuk pelayanan hewan . Adapun batasan masalah tersebut meliputi: Sistem informasi yang dibangun menangani pelayanan hewan yang terdiri dari penitipan, perawatan, pembayaran, dan penjemputan, Hanya melayani penjemputan daerah terdekat dari Zoom Pet Care, yaitu tidak melayani penjemputan apabila alamat yang ingin dijemput lebih dari 3 kilometer, Hanya melayani pelayanan hewan khusus anjing dan kucing, Map pada aplikasi yang dibangun hanya untuk menentukan harga penjemputan.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Sistem

Sistem merupakan kumpulan elemen-elemen yang saling berkaitan dan bekerjasama untuk memroses masukan (*input*) yang ditujukan kepada system tersebut dan mengelola masukan sampai menghasilkan keluaran (*output*) yang diinginkan.

2.2 Konsep Dasar Informasi

Informasi (information) adalah data yang diolah menjadi bentuk lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Informasi juga disebut data yang diproses atau data yang memiliki arti. Informasi adalah data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan.

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Sebuah sistem informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut. Selain itu, data juga memegang peranan yang penting dalam sistem informasi. Data yang akan dimasukkan adalah sebuah sistem informasi dapat berupa formulir-formulir, prosedur-prosedur dan bentuk data lainnya.

2.4 Definisi Pelayanan Penitipan Hewan

Pelayanan penitipan hewan adalah kegiatan merawat hewan yang diinapkan di Klinik Hewan seijin dari Pemilik, dalam keadaan sehat (rawat sehat) maupun keadaan sakit yang memerlukan perawatan intensif dari tenaga medis (rawat inap/opname).

2.5 Arsitektur Jaringan

Untuk mendukung terlaksananya program aplikasi yang akan dibangun ini maka diperlukan beberapa unit komputer, dimana semua komputer tersebut saling berhubungan dan melakukan komunikasi data agar proses komunikasi data dapat berjalan lancar dengan baik melalui media atau perantara yang disebut dengan jaringan komputer.

Jaringan komputer adalah kumpulan beberapa komputer yang ditunjang dengan peralatan lainnya, seperti printer, CD-ROM, dan scanner, yang terhubung dalam satu kesatuan. Informasi dan data bergerak melalui kabel atau tanpa kabel sehingga memungkinkan pengguna jaringan komputer dapat saling bertukar dokumen dan data, mencetak pada printer yang sama, dan bersama-sama menggukanakan hardware/software yang terhubung dengan jaringan. Setiap komputer, printer, atau periferal yang terhubung dengan jaringan disebut node. Sebuah jaringan komputer dapat memiliki dua, puluhan, ribuan, atau bahkan jutaan node.

Jaringan dapat dilakukan antara komputer dalam satu ruangan, beda ruangan, beda lokasi, beda kota, atau bahkan sampai beda benua. Para pengguna komputer tetap bisa saling terhubung untuk memberi informasi dan transfer data antar komputer yang termasuk dalam bentuk jaringan tersebut.

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Untuk mendapatkan informasi dan data, penulis melakukan penelitian di Zoom Pet Care yang merupakan salah satu pelayanan hewan yang bertempat di Jalan Golf Barat Raya No. 22 Arcamanik, Bandung. Dalam penelitian ini, yang menjadi objek penelitian adalah sistem pelayanan hewan yang akan dirancang pada Zoom Pet Care.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Latar belakang berdirinya Zoom Pet Care ini berawal dari kecintaan pemiliknya terhadap kucing terutama kucing ras. Pemilik saat itu mempunyai satu pasang kucing yang menghasilkan banyak anak kucing. Banyaknya permintaan teman dan tetangga yang tertarik akan membeli kucing ras serta sulitnya untuk merawat kebutuhan para kucing karena belum adanya pelayanan hewan di daerah situ, maka pemilik mempunyai ide untuk menghadirkan sebuah tempat dimana para pecinta kucing dapat merawat dan memanjakan kebutuhan hewan-hewan peliharaannya tercinta.

Dengan ide sederhana ini, Pemilik mendirikan sebuah *petshop* yang dibuka pada pertengahan tahun 2008 dan diberi nama Zoom Pet Care. Nama *Zoom* ini diambil dari nama kucing Persia pertama peliharaannya. Zoom Pet Care ini menghadirkan penitipan dan perawatan untuk kucing dan juga anjing.

Demi menjamin kepuasan *customer*, Zoom Pet Care terus berupaya untuk meningkatkan mutu pelayanannya baik dari segi penitipan, maupun perawatan. Slogan Zoom Pet Care yaitu kami senang dapat melayani anda karena kepuasan anda adalah prioritas kami.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan , terdiri dari tahapan :

3.2.1 Perumusan Masalah

Perumusan Masalah yaitu menetapkan permasalahan yang ada pada penelitian ini, permasalahan yang ditemukan pada Zoom Pet Care peneliti dapatkan dengan cara pengumpulan data. Metode pengumpulan data yang digunakan penulis adalah dengan memadukan data dari sumber data primer dan sumber data sekunder.

3.2.2 Metode Pendekatan Sistem

Pendekatan sistem yang digunakan didalam penelitian ini adalah menggunakan analisis objek, yang menghendaki adanya gambaran terhadap keseluruhan sistem. Pendekatan objek dilengkapi dengan tools dan teknik-teknik yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem dengan struktur yang didefinisikan dengn baik dan jelas.

3.2.3 Metode Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengembangan sistem prototype, Istilah *prototyping* dalam hubungannya dengan pengembangan *software* sistem informasi manajemen lebih merupakan suatu proses bukan *prototype* sebagai suatu produk.

I.2.4 Merancang Sistem

Dalam tahap merancang sistem penulis menggunakan alat bantu seperti *usecase diagram, activity diagram, sequence diagram, class diagram, object diagram, component diagram,* dan *deployment diagram*.

I.2.5 Pengujian Perangkat Lunak

Desain dan pengkodean perangkat lunak yang akan dilakukan peneliti yaitu dengan menggunakan Black Box Testing karena pengujian ini khusus untuk pengamatan hasil dan mengavaluasi beberapa aspek sistem atau komponen.

IV. HASIL PENELITIAN

4.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisis sistem yang berjalan ini, bertujuan untuk mengetahui bagaimana sistem sedang berjalan. Analisis ini dilakukan dengan analisis yang berorientasi pada objek-objek yang diperlukan oleh sistem yang dirancang, dimaksudkanuntuk menitik beratkan kepada fungsi sistem yang berjalan dengan tidak terlalu menitik beratkan kepada alur proses dari sistem. Selanjutnya dari hasil analisis ini digambarkan dan didokumentasikan dengan metodologi berorientasi objek melalui diagram seperti use case diagram, skenario use case dan aktifitas diagram, dan sequence pertimbangan diagram tersebut ini karena dianggap mewakili secara keseluruhan sistem dan diharapkan dapat memperjelas sistem yang dibuat untuk user.

4.1.1 Prosedur Sistem Yang sedang Berjalan

Sebelum membuat suatu sistem baru, hendaknya melakukan analisis terlebih dahulu terhadap sistem yang sedang berjalan saat ini hingga ditemukan beberapa alur yang harus

diperbaiki atau kebutuhan-kebutuhan apa saja yang diperlukan agar sistem ini dapat berjalan menjadi lebih optimal. Prosedur pada Zoom Pet Care :

1. Pegawai memberikan paket pelayanan hewan kepada *customer*.
2. *Customer* memilih paket pelayanan hewan.
3. Jika *customer* memilih paket penitipan, perawatan, dan memilih keduanya *customer* melakukan pendaftaran terlebih dahulu.
4. Pegawai menginputkan data pemilihan paket *customer*.
5. *Customer* melakukan pembayaran.
6. Pegawai memberikan bukti pembayaran.
7. *Customer* menerima bukti pembayaran.
8. Dan untuk *customer* yang akan mengambil kembali hewan peliharannya yang telah dititipkan harus membawa bukti pembayaran.

4.1.2 *Use Case Diagram*

Use Case Diagram pelayanan hewan pada Zoom Pet Care yang sedang berjalan dapat dilihat pada gambar 4.1, *Lihat Lampiran.*

4.1.3 *Activity Diagram*

Pada bagian ini akan digambarkan dokumentasi alur kerja pada sistem yang sedang berjalan yang bertujuan untuk melihat alur proses sistem yang sedang berjalan dapat dilihat pada gambar 4.2, 4.3, 4.4. 4.5, 4.6, *Lihat Lampiran.*

4.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dapat digambarkan sebagai perancangan untuk membangun suatu sistem dan mengkonfirmasikan komponen-komponen sistem informasi yang akan di desain secara rinci tentang apa yang diusulkan. Setelah menganalisa dan mengevaluasi sistem yang sedang berjalan, maka sebagai tindak lanjut bagi penyelesaian masalah tersebut dapat di buat sistem informasi pelayanan hewan yang betujuan untuk membantu pihak Zoom Pet Care agar dapat digunakan sebagai solusi dalam memecahkan masalah yang ada pada *petshop* tersebut.

4.1.4 Gambaran Umum Sistem

Sistem informasi pelayanan hewan berbasis *web* ini dapat digambarkan sebagai bentuk sebuah fasilitas yang menyediakan informasi-informasi tentang Zoom Pet Care dari mulai pendaftaran dan info petshop yang semuanya bisa diakses oleh publik pada umumnya.

Selain itu sistem informasi ini juga mendukung pendaftaran secara online dimana customer yang hendak mendaftar bisa mendaftar secara online agar bisa melakukan pelayanan hewan dan penjemputan, sehingga customer tidak perlu datang langsung ke tempat untuk melakukan pelayanan penitipan dan perawatan.

Dengan adanya perancangan sistem informasi ini diharapkan akan memudahkan para *customer* yang ingin mencari informasi seputar Zoom Pet Care dan *customer* yang ingin melakukan pelayanan hewan dengan dijemput.

4.1.5 *Use Case Diagram* Yang Diusulkan

Use Case Diagram yang diusulkan pada Sistem informasi pelayanan hewan berbasis *web* terlihat pada gambar 4.7, *Lihat Lampiran.*

4.1.6 *Activity Diagram* Yang Diusulkan

Activity Diagram yang diusulkan pada Sistem informasi pelayanan hewan berbasis *web* terlihat pada gambar 4.8, 4.9, 4.10, 4.11, 4.12, 4.13, *Lihat Lampiran.*

4.1.7 *Sequence Diagram*

Sequence diagram yang diusulkan dapat dilihat pada gambar 4.14, 4.15, 4.16, 4.17, 4.18, 4.19, *Lihat Lampiran.*

4.1.8 *Class Diagram*

Class Diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas – kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Diagram dari sistem yang diusulkan dapat dilihat pada gambar 4.20, *Lihat Lampiran.*

4.1.9 *Object Diagram*

Berikut merupakan object diagram dari Sistem informasi pelayanan hewan berbasis *web* pada Zoom Pet Care dapat dilihat pada gambar 4.21, *Lihat Lampiran.*

4.1.10 *Component Diagram*

Berikut merupakan *component* diagram dari Sistem Informasi pelayanan hewan pada Zoom Pet Care dapat dilihat pada gambar 4.22, *Lihat Lampiran.*

4.1.11 *Deployment Diagram*

Deployment Diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-d*eploy* dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, server atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi server, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal. Berikut adalah *deployment* diagram yang diusulkan pada Zoom Pet Care dapat dilihat pada gambar 4.23, *Lihat Lampiran.*

4.1.12 Perancangan Antarmuka

Tujuan dari perancangan Antarmuka ini agar pengguna dan sistem bisa berinteraksi dengan baik, dan dapat membantu pengguna dalam menggunakan sistem tersebut. Perancangan Antarmuka ini meliputi Struktur *menu*, perancangan *input*, dan perancangan *output*.

4.1.13 Pengujian Sistem

Pengujian merupakan bagian terpenting dalam membangun perangkat lunak. Dengan adanya pengujian bisa meminimalisir kesalahan yang mungkin akan muncul saat perangkat lunak dijalankan. Berikut rencana pengujian dapat dilihat pada tabel 4.1, *Lihat Lampiran.*

4.1.14 Implementasi Antarmuka

Dalam pembuatan aplikasi apapun, implementasi antar muka memegang peranan yang sangat penting. Antar muka dapat memudahkan *user* dalam mengoperasikan aplikasi yang telah dibuat. Untuk lebih jelasnya akan dijelaskan pada tabel 4.2, *Lihat Lampiran.*

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dihasilkan dari dibangunnya sistem informasi pelayanan hewan adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya sistem informasi ini memudahkan *customer* untuk melakukan pelayanan hewan dengan tidak perlu datang langsung ke Zoom Pet Care karena disediakannya pelayanan penjemputan.
2. Dengan adanya sistem informasi ini *customer* bisa mengetahui jumlah ketersediaan stok kandang untuk memudahkan *customer* melakukan penitipan hewan.
3. Dengan adanya sistem informasi ini akan meminimalisir kesalahan dalam perhitungan pembayaran yang dapat menyebabkan kerugian bagi Zoom Pet Care.
4. Dengan adanya sistem informasi ini *owner* akan mudah dalam mengontrol semua kegiatan operasional Zoom Pet Care, karena adanya sistem yang terintegrasi

5.2 Saran

Berikut beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi pengembang sistem informasi pelayanan hewan ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi pelayanan hewan ini disarankan untuk lebih dikembangkan untuk berbasis android.
2. Untuk peneliti lain, disarankan untuk lebih mengembangkan map didalam menu penjemputan, agar map lebih memudahkan *staff* dalam melakukan penjemputan dan pengembalian hewan.
3. Untuk peneliti lain, disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pelayanan hewan demi melengkapi prosedur yang sudah ada.

VI. DAFTAR PUSTAKA

Handoko. Sidik, "Aplikasi Jasa Perawatan dan Penitipan Hewan Peliharaan (*Petshop*) Menggunakan VB.NET", S.Kom., Program Studi Sistem Informasi, Universitas Gunadarma, Jakarta, 2010.

Kristanto Andri, "Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya", Yogyakarta : GAVA MEDIA, 2008.

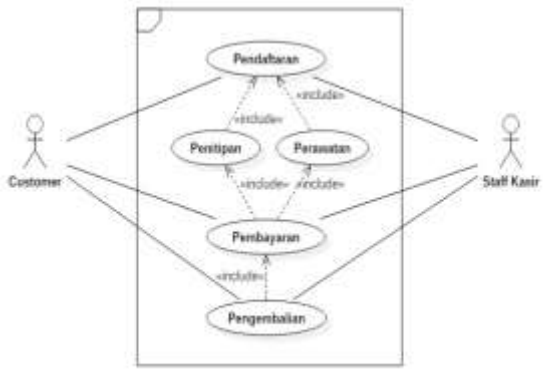
Kadir Abdul, "Pengenalan Sistem Informasi", Yogyakarta : Andi, 2003.

Mulyono Hasyim., ST, "Buku Pintar Komputer", 1st ed, Jakarta : Kriya Pustaka, 2008.

LAMPIRAN

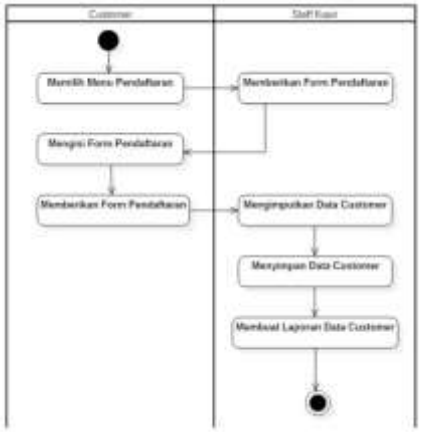
I. Lampiran Gambar

1. Use Case Diagram Yang Sedang Berjalan



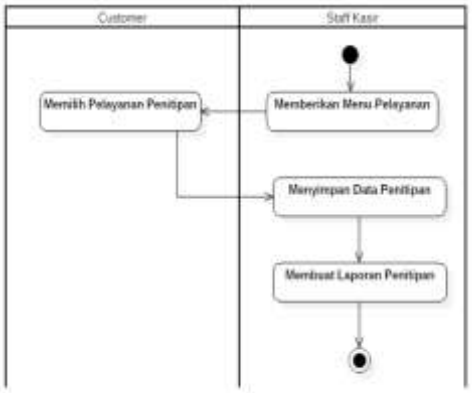
Gambar 4.1

2. Activity Diagram Pendaftaran



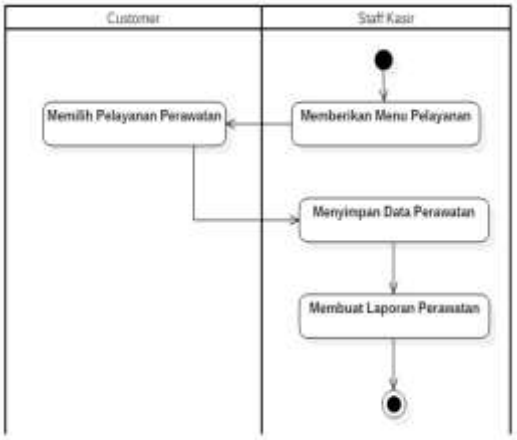
Gambar 4.2

3. Activity Diagram Penitipan



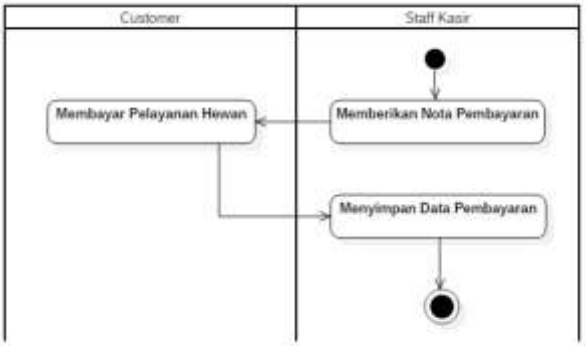
Gambar 4.3

4. Activity Diagram Perawatan



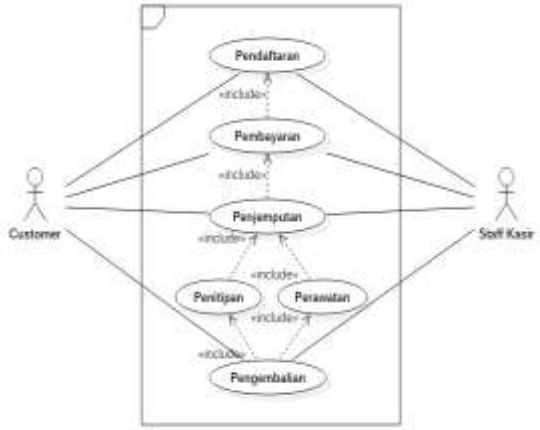
Gambar 4.4

5. Activity Diagram Pembayaran



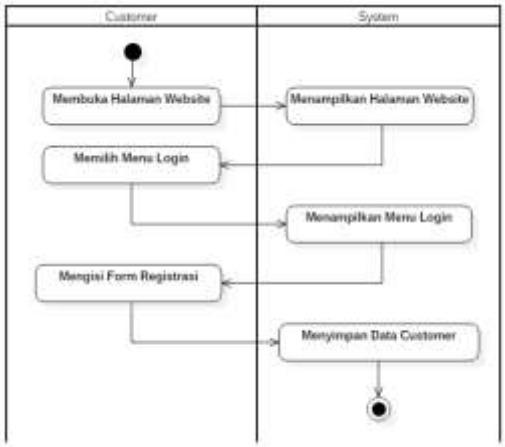
Gambar 4.5

6. Use Case Diagram Yang Diusulkan



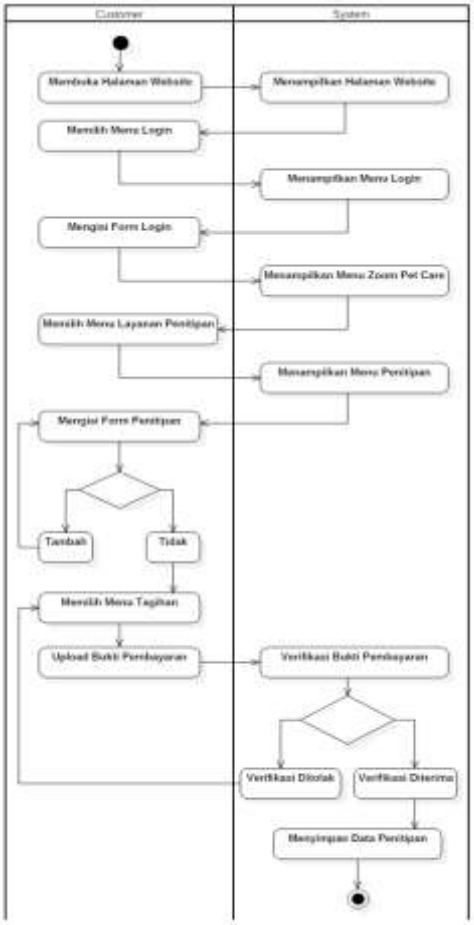
Gambar 4.6

7. Activity Diagram Pendaftaran yang Diusulkan



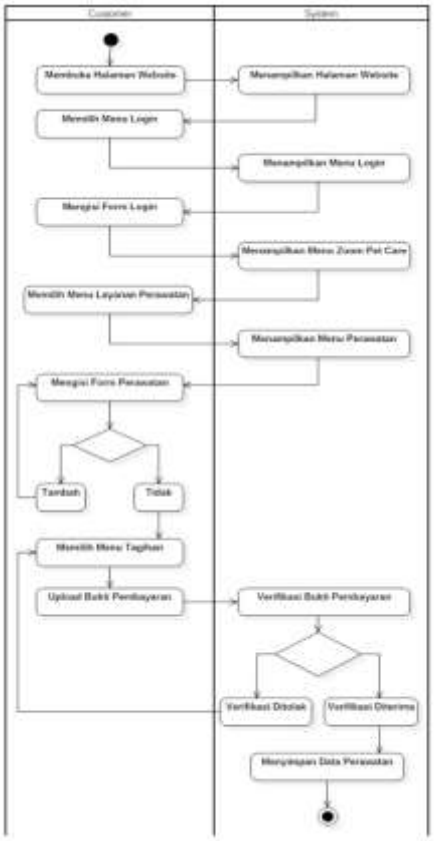
Gambar 4.7

8. Activity Diagram Penitipan yang Diusulkan



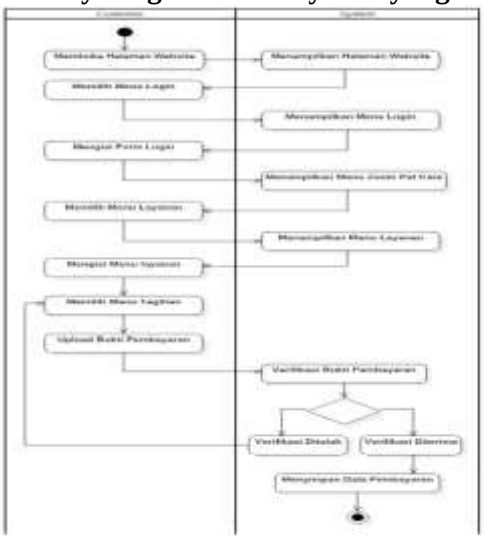
Gambar 4.8

9. Activity Diagram Perawatan yang Diusulkan



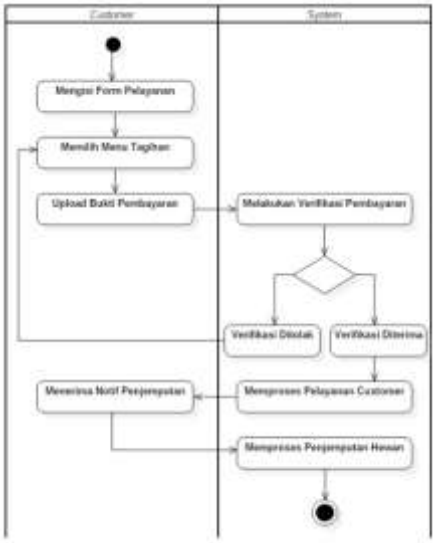
Gambar 4.9

10. Activity Diagram Pembayaran yang Diusulkan



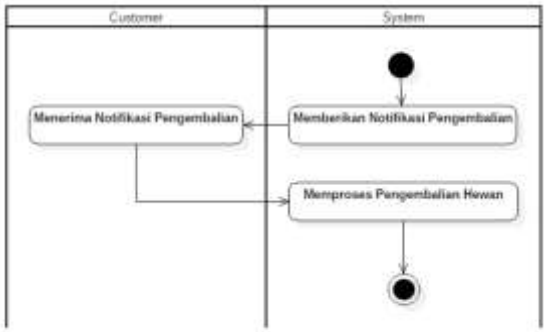
Gambar 4.10

11. Activity Diagram Penjemputan yang Diusulkan



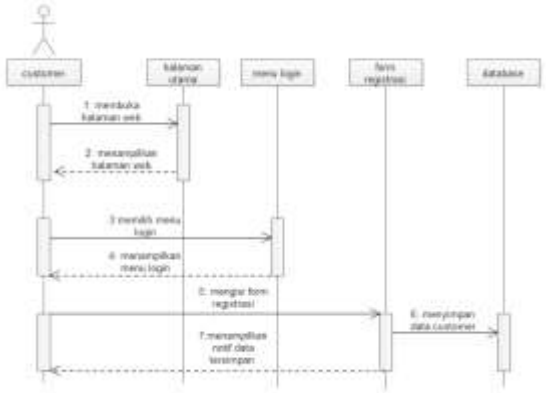
Gambar 4.11

12. Activity Diagram Pengembalian yang Diusulkan



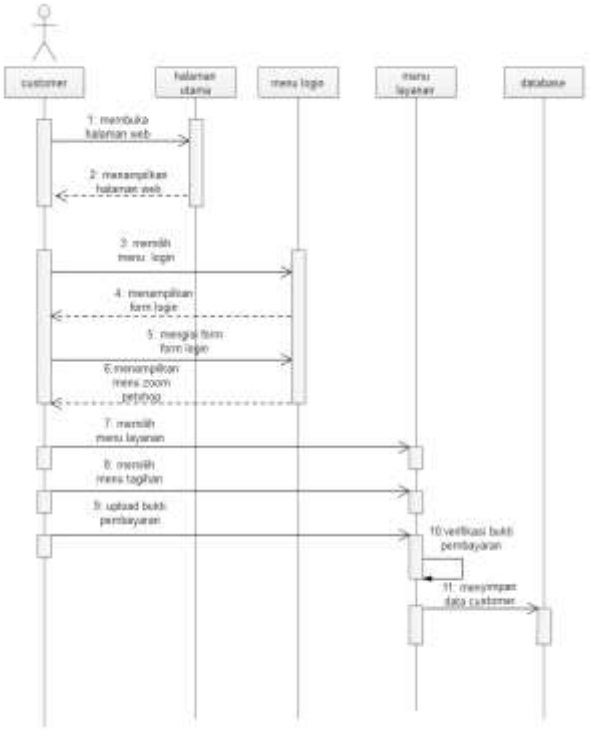
Gambar 4.12

13. Sequence Diagram Pendaftaran



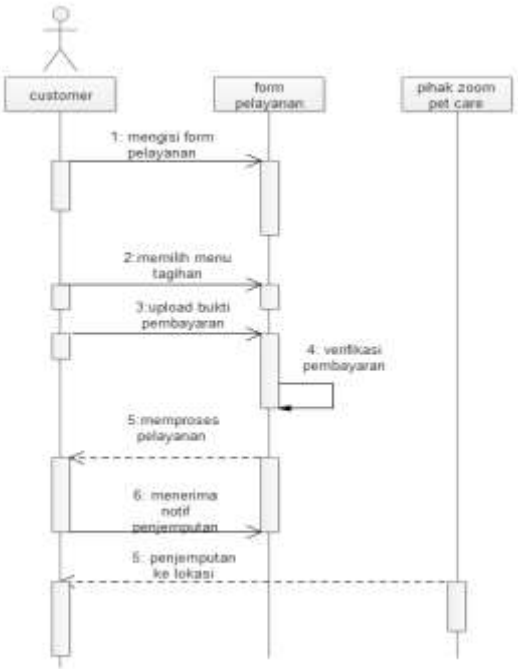
Gambar 4.13

14. Sequence Diagram Pembayaran



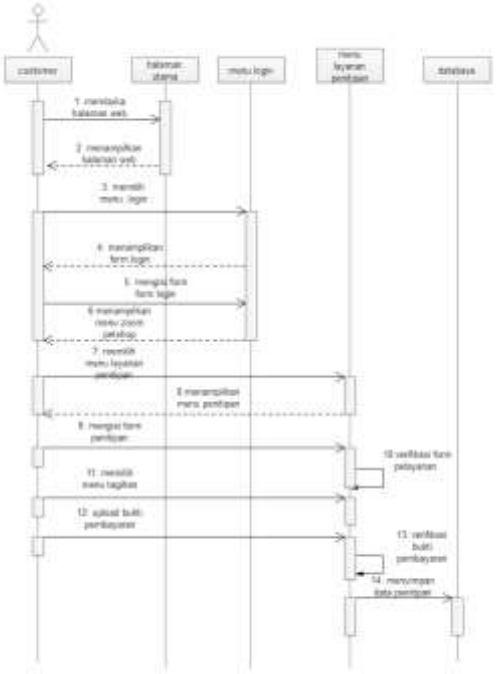
Gambar 4.14

15. Sequence Diagram Penjemputan



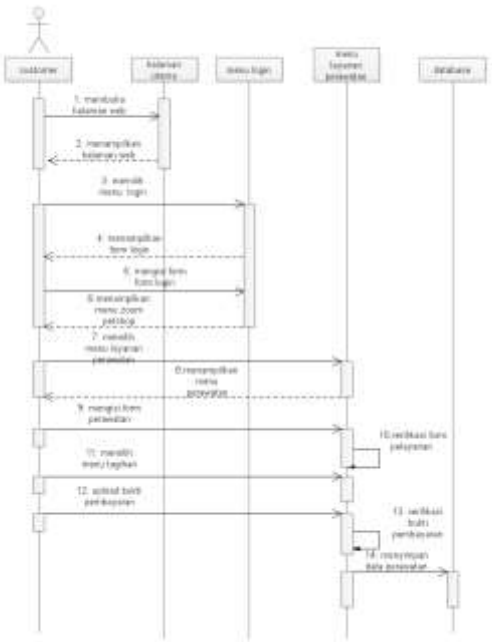
Gambar 4.15

16. Sequence Diagram Penitipan



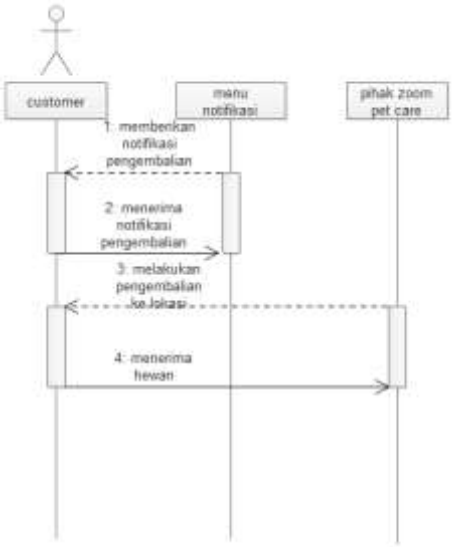
Gambar 4.16

17. Sequence Diagram Perawatan



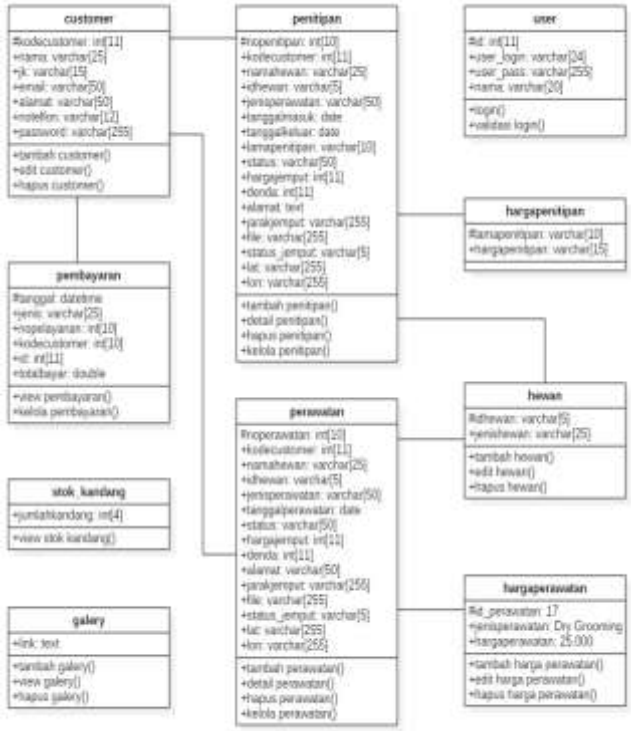
Gambar 4.17

18. Sequence Diagram Pengembalian



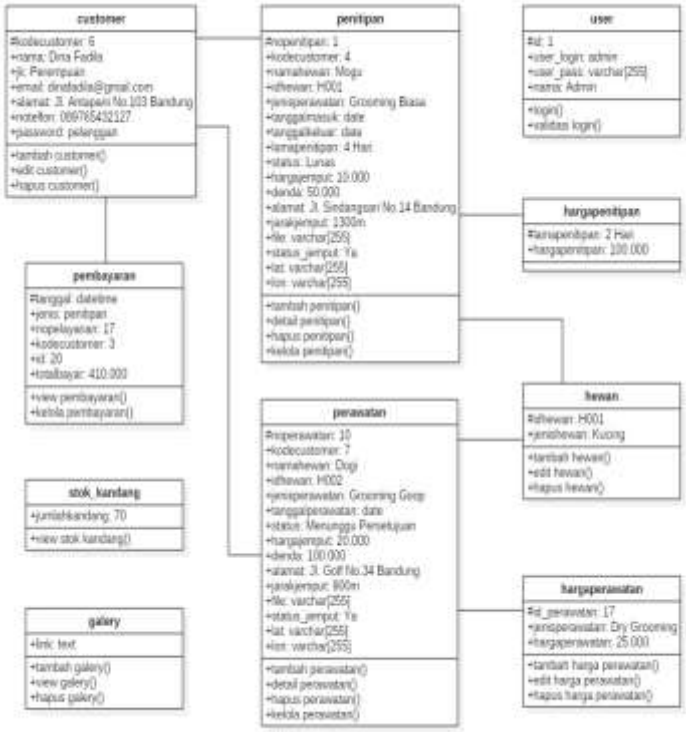
Gambar 4.18

19. Class Diagram



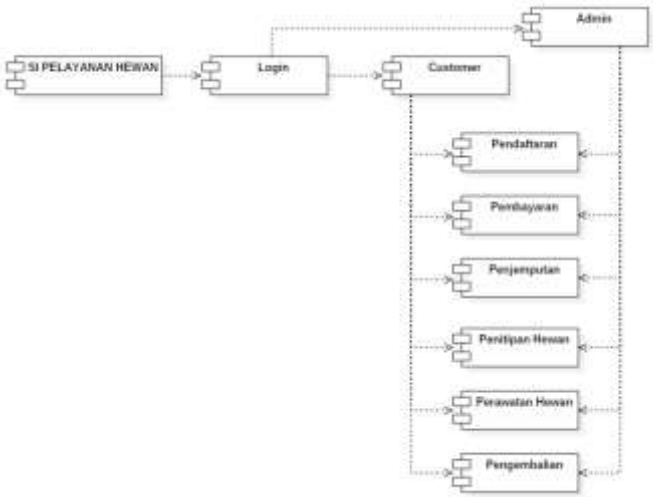
Gambar 4.19

20. Object Diagram



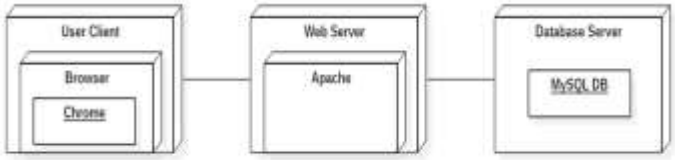
Gambar 4.20

21. Component Diagram



Gambar 4.21

22. Deployment Diagram



Gambar 4.22

II. Lampiran Tabel

1. Rencana Pengujian

Tabel 4.1

Kelas Uji	Requriment yang Diuji	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
Login	Login Bagian *Customer*	Integrasi	Black Box
	Login Bagian *Admin*	Integrasi	Black Box
Proses Input	Akses Kontrol (Login)	Integrasi	Black Box
	Penambahan Data Penitipan *Customer*	Integrasi	Black Box
	Penambahan Data Penitipan *Admin*	Integrasi	Black Box
	Penambahan Data Perawatan *Customer*	Integrasi	Black Box
	Penambahan Data Perawatan *Admin*	Integrasi	Black Box
	Penambahan Data Jenis Hewan	Integrasi	Black Box
	Penambahan Data Jenis Perawatan	Integrasi	Black Box
	Penambahan Data *Customer*	Integrasi	Black Box
	Penambahan Foto Galery	Integrasi	Black Box
	Cetak Rekap Laporan	Integrasi	Black Box
Output	Laporan Data *Customer*	Integrasi	Black Box
	Laporan Data Penitipan	Integrasi	Black Box
	Laporan Data Perawatan	Integrasi	Black Box
	Nota Transaksi Penitipan	Integrasi	Black Box
	Nota Transaksi Perawatan	Integrasi	Black Box

2. Implementasi Antarmuka

Tabel 4.2

Menu	Deskripsi	Nama File
Home	Halaman utama ketika user membuka sistem	index.php/ dashboard
Login	Halaman ini berisi tentang aktor yang berinteraksi dengan sistem	index.php/ login
Penitipan	Halaman ini berisi form untuk pelayanan penitipan	index.php/ penitipan
Perawatan	Halaman ini berisi form untuk pelayanan perawatan	index.php/ perawatan
Pembayaran	Halaman ini berisikan data pelayanan yang harus dibayar	index.php/ pembayaran
Rekap Pembayaran	Halaman ini berisikan data rekap pembayaran	index.php/ rekappembayaran
Jenis Hewan	Halaman ini berisi form penambahan data jenis hewan	index.php/ jenishewan
Jenis Perawatan	Halaman ini berisi form penambahan data jenis perawatan	index.php/jenisperawatan
Customer	Halaman ini berisi form penambahan data *customer*	index.php/*customer*

3. Bukti Pembayaran



