

**DIGITALISASI LAYANAN PETSHOP: STUDI KASUS
IMPLEMENTASI TEKNOLOGI UNTUK
MENINGKATKAN EFISIENSI BISNIS**



Disusun Oleh:

Nama : Muhammad Raihan Putra Hardiyanto
NIM : 20523037

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2024

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**DIGITALISASI LAYANAN PETSHOP: STUDI KASUS
IMPLEMENTASI TEKNOLOGI UNTUK
MENINGKATKAN EFISIENSI BISNIS**

TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang pengujian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 28 Nopember 2024

Tim Penguji

Kholid Haryono, S.T., M.Kom.

Anggota 1

Moh. Idris, S.Kom., M.Kom.

Anggota 2

Sri Mulyati, S.Kom., M.Kom.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



(Thomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Raihan Putra Hardiyanto

NIM : 20523037

Tugas akhir dengan judul:

**DIGITALISASI LAYANAN PETSHOP: STUDI KASUS
IMPLEMENTASI TEKNOLOGI UNTUK
MENINGKATKAN EFISIENSI BISNIS**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 28 Nopember 2024



(Muhammad Raihan Putra Hardiyanto)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil ‘alamin, puji syukur saya kepada Allah SWT, dengan ini saya persembahkan tugas akhir saya kepada:

Kedua orang tua saya yaitu Handy Hardiyanto dan Sari Yuniati yang senantiasa memberi dukungan selama proses pengerjaan tugas akhir yang diikuti oleh doa-doa dari mereka.

Dosen pembimbing saya yaitu Kholid Haryono, S.T., M.Kom. yang telah membimbing dan memberi arahan selama proses pengerjaan tugas akhir.

Kakak saya yaitu Muhammad Ridwan Putra Hardiyanto S.Si yang telah memberi ilmu dan pengalaman selama proses pengerjaan tugas akhir.

Adik saya yaitu Shafira Rahmatia Putri Hardiyanto yang senantiasa menyemangati saya selama pengerjaan.

Yang terakhir kepada teman-teman dekat saya yang telah menemani saya selama proses pengerjaan tugas akhir.

HALAMAN MOTO

"It always seems impossible until it's done." – Nelson Mandela

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillahirobbil ‘alamin, puji syukur saya kepada Allah SWT atas karunia-Nya dan sholawat serta salam juga kepada junjungan nabi kita Nabi Muhammad SAW sehingga tugas akhir yang berjudul “Digitalisasi Layanan *Petshop*: Studi Kasus Implementasi Teknologi Untuk Meningkatkan Efisiensi Bisnis“ dapat terselesaikan.

Penulis ingin berterimakasih atas dukungan, bantuan, dan doa dari banyak pihak selama pengerjaan tugas akhir ini. Izinkan penulis untuk menyampaikan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang selalu menemani dikala senang maupun sedih dan tidak pernah meninggalkan hamba-Nya.
2. Kedua orang tua saya yaitu Handy Hardiyanto dan Sari Yuniati yang senantiasa memberi dukungan, doa, dan segala bentuk dukungan.
3. Dosen pembimbing saya yaitu Kholid Haryono, S.T., M.Kom. yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan bantuan.
4. Teman-teman sekolah saya “GASPO” yaitu Asril, Ashar, Fairuz, Rais, Ihsan, Nadhif, dan Satria yang menemani dan membantu saya selama proses pengerjaan tugas akhir.
5. Teman-teman kuliah saya terutama Reza, Dawwam, dan Rama yang memberikan bantuan selama pengerjaan.
6. Kakak saya yaitu Muhammad Ridwan Putra Hardiyanto S.Si yang memberikan saya ilmu dan pengalaman.
7. Adik saya yaitu Shafira Rahmatia Putri Hardiyanto yang menyemangati selama pengerjaan
8. Teman-teman KKN saya yaitu Becerez yang membantu dan menyemangati selama pengerjaan.

Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi orang lain. Akhir kata penulis mohon maaf atas segala kekurangan dan penulis mengucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 28 Nopember 2024



(Muhammad Raihan Putra Hardiyanto)

SARI

Petshop Vanko merupakan salah satu *petshop* di Jogja yang lokasinya berada di Jl. Jae Sumantoro Godean (Pasar Godean). *Petshop* tersebut hanya menyediakan perlengkapan-perengkapan hewan tanpa adanya layanan lain. Petshop Vanko masih menggunakan catatan buku dalam pencatatan. Maka dari itu diadakan penelitian ini untuk melihat dampak dari implementasi teknologi terhadap *petshop* tersebut. Implementasi teknologinya berupa pengembangan *website* untuk Petshop Vanko. Proses pembuatan sistemnya menggunakan metode *prototyping*. Hasil pengujiannya dilakukan dengan cara melakukan demonstrasi *website* kepada pemilik Petshop Vanko dan melakukan wawancara singkat. Pemilik Petshop Vanko juga diberi kesempatan untuk mencoba sendiri berinteraksi dengan *website* ini. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan efisiensi bisnis pada beberapa aspek tertentu. Namun, peningkatan tersebut tidak mencakup seluruh aspek yang ada dalam operasional bisnis.

Kata kunci: *website, petshop, prototyping*

GLOSARIUM

<i>Activity Diagram</i>	Diagram yang memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem.
<i>Figma</i>	Alat untuk mendesain.
<i>Login</i>	Proses masuk ke sistem.
<i>Prototyping</i>	Metode pengembangan perangkat lunak.
UML	Metode dalam pemodelan secara visual untuk digunakan sebagai sarana perancangan sistem.
<i>Use Case Diagram</i>	Gambaran interaksi <i>user</i> dengan sistem.
<i>VS Code</i>	Kode editor untuk pengembangan sistem.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
SARI.....	viii
GLOSARIUM	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Digitalisasi	5
2.2 Website	6
2.3 UI/UX.....	7
2.4 Prototyping.....	7
2.5 VS Code.....	8
2.6 Basis Data.....	9
2.7 UML (Unified Modelling Language).....	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	10
3.1 <i>Communication</i>	10
3.1.1 Observasi	10
3.1.2 Wawancara	11
3.2 <i>Quick Plan</i>	11
3.3 <i>Modelling Quick Design</i>	11
3.3.1 <i>Use Case Diagram</i>	12
3.3.2 Struktur Menu	13
3.3.3 <i>Activity Diagram</i>	15
3.4 <i>Construction of Prototype</i>	22
3.5 <i>Deployment, delivery, and feedback</i>	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	31
4.1 <i>Construction of Prototype</i>	31
4.2 <i>Deployment, delivery, and feedback</i>	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	44
5.1 Kesimpulan.....	44
5.2 Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA.....	45
LAMPIRAN	47

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu	5
Tabel 4.1 Tabel Wawancara.....	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Metode <i>Prototype</i>	7
Gambar 3.1 <i>Use Case</i> Diagram.....	12
Gambar 3.2 Struktur Menu.....	14
Gambar 3.3 <i>Activity</i> Diagram Pelanggan Membeli Produk	16
Gambar 3.4 <i>Activity</i> Diagram Kasir Melihat Pesanan.....	17
Gambar 3.5 <i>Activity</i> Diagram Pemilik Melihat Pesanan	18
Gambar 3.6 <i>Activity</i> Diagram Pemilik Mengubah Produk.....	19
Gambar 3.7 <i>Activity</i> Diagram Pemilik Menambah Produk.....	20
Gambar 3.8 <i>Activity</i> Diagram Pemilik Melakukan <i>restock</i>	21
Gambar 3.9 Rancangan Halaman <i>Login</i>	22
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Utama	23
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Produk	24
Gambar 3.12 Rancangan Halaman Keranjang	25
Gambar 3.13 Rancangan Halaman Pemilik	26
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Pesanan (Pemilik).....	26
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Laporan Keuangan	27
Gambar 3.16 Rancangan Halaman Kasir	27
Gambar 3.17 Rancangan Halaman Pesanan (Kasir)	28
Gambar 3.18 Rancangan <i>database</i>	29
Gambar 4.1 Halaman <i>Login</i>	32
Gambar 4.2 Halaman Utama	33
Gambar 4.3 Halaman Produk	34
Gambar 4.4 Halaman Keranjang	35
Gambar 4.5 Halaman Pemilik	36
Gambar 4.6 Halaman Pesanan (Pemilik)	37
Gambar 4.7 Halaman Laporan Keuangan	37
Gambar 4.8 Halaman Kasir.....	38
Gambar 4.9 Halaman Pesanan (Kasir)	39
Gambar 4.10 <i>Database</i>	39

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Minat masyarakat terhadap pemeliharaan hewan peliharaan terus berkembang dan meningkat. Dengan semakin banyaknya jenis anjing dan kucing peliharaan saat ini, semakin banyak orang yang tertarik untuk memeliharanya. Banyak orang tertarik memelihara hewan karena karakter dan fungsi yang beragam dari hewan tersebut. Hal ini juga mendorong munculnya banyak bisnis jasa pelayanan hewan peliharaan atau *petshop* (Priyantoko et al., 2023) *Petshop* adalah tempat usaha yang menyediakan berbagai kebutuhan dan perlengkapan untuk hewan peliharaan. Seiring dengan berkembangnya bisnis *petshop* saat ini, para pemilik bisnis *petshop* menghadapi persaingan yang semakin ketat. Persaingan tersebut berupa layanan yang lebih berkualitas dan mudah bagi pelanggan, seperti menyediakan pemesanan *online*. Selain itu, persaingan harga ataupun diskon bagi pelanggan juga menjadi salah satu faktor persaingan. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk membuat *petshop* menjadi lebih menarik dan diminati oleh pembeli serta para pecinta hewan (Auditira et al., 2023).

Petshop Vanko adalah salah satu *petshop* yang berada di Yogyakarta, tepatnya berada di Jl. Jae Sumantoro Godean (Pasar Godean). Petshop Vanko tidak memiliki sistem untuk menjalankan operasional bisnisnya, dari penjualan barang, pembelian barang, maupun manajemen barang. Pencatatan barang pada Petshop Vanko masih manual menggunakan buku. Walaupun pencatatan barang pada Petshop Vanko masih manual menggunakan buku, penting untuk diakui bahwa metode ini memiliki beberapa kekurangan. Termasuk di antaranya adalah kesulitan dalam pencarian barang, pengelolaan barang yang kurang efisien, serta kendala aksesibilitas karena buku catatan fisik tidak selalu mudah dijangkau oleh semua pengelola *petshop*.

Namun, perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi saat ini telah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan berbagai aspek sosial. Penggunaan teknologi oleh manusia dalam membantu menyelesaikan pekerjaan merupakan suatu keharusan dalam kehidupan modern (Peter Nainggolan & Triandi, 2024). Khususnya perkembangan teknologi internet dari tahun ke tahun telah memberikan dampak signifikan pada berbagai sektor di Indonesia, termasuk bisnis retail. Internet, sebagai jaringan global yang menghubungkan komputer di seluruh dunia, memungkinkan interaksi antar jaringan komputer di seluruh Indonesia (Setiadi & Setiaji, 2020). Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi internet sebagai media sistem informasi, Petshop Vanko dapat meningkatkan efisiensi operasionalnya.

Produk atau barang bisa dipromosikan melalui platform seperti *website*, yang merupakan sistem yang mendukung interaksi pengguna melalui antarmuka web.

Website sendiri adalah kumpulan halaman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, termasuk teks, audio, video, gambar, dan animasi, yang disediakan melalui jaringan internet dan ditampilkan oleh peramban seperti Mozilla Firefox, Google Chrome, atau lainnya (Hendrawati et al., 2021). Dengan menggunakan *website*, Petshop Vanko tidak hanya dapat mempromosikan produknya secara lebih luas tetapi juga meningkatkan interaksi dan pelayanan kepada pelanggan.

Metode pembuatan sistem untuk Petshop Vanko menggunakan metode *prototyping*. Pada model prototipe ini, baik pengembang maupun klien akan sangat diuntungkan dalam pembuatan aplikasi. Model ini memfasilitasi pendekatan yang erat antara penulis dan pemilik Petshop Vanko, memungkinkan komunikasi yang terus menerus selama proses pembuatan aplikasi. Dengan demikian, penulis dapat menerima umpan balik langsung dari pemilik Petshop Vanko (Ichwani, Anwar, Karsono, & Alrifqi, 2021). Dengan menerapkan metode ini, diharapkan sistem yang akan dikembangkan dapat sepenuhnya memenuhi kebutuhan yang dimiliki oleh pihak *petshop*, sehingga dapat memberikan solusi yang efektif dan sesuai dengan harapan mereka.

Proses pembuatan sistem menggunakan *Visual Studio Code* atau disingkat *VS Code*. Alasan peneliti menggunakan *VS Code* adalah karena Tan, Chen, & Jiao (2022) menyatakan bahwa *VS Code* memiliki antarmuka pengguna yang sederhana namun efisien. Pada penelitiannya, Tan et al. (2022) juga mengatakan bahwa selain fitur dasar sebagai editor kode, *VS Code* menyediakan berbagai ekstensi untuk memperluas kemampuannya. Dengan lebih dari 30.000 ekstensi yang tersedia di marketplace, pengguna dapat memilih dan menambahkan ekstensi yang mereka sukai untuk menyesuaikan instalasi dan meningkatkan pengalaman pemrograman mereka.

Berdasarkan pemaparan mengenai penjelasan di atas, penelitian ini bertujuan untuk melakukan studi kasus mengenai implementasi teknologi di Petshop Vanko. Lebih spesifik, penelitian ini akan mengkaji bagaimana penerapan teknologi digital dapat membantu meningkatkan efisiensi operasional dan pengalaman pelanggan di *petshop* tersebut. Melalui implementasi sistem informasi berbasis teknologi, seperti *website* dan aplikasi manajemen, Petshop Vanko diharapkan dapat mengoptimalkan proses bisnisnya, mulai dari manajemen inventaris, pencatatan transaksi, hingga promosi produk secara lebih efektif dan terstruktur.

Akan tetapi, setiap penelitian pasti memiliki tantangan yang harus dihadapi. Dalam konteks penelitian ini, salah satu tantangan utamanya adalah perlunya adaptasi untuk beralih ke penggunaan sistem. Dikarenakan pemilik *petshop* telah terbiasa menggunakan buku untuk pencatatan, peralihan ke penggunaan sistem akan memerlukan waktu dan upaya adaptasi yang cukup signifikan. Proses adaptasi ini melibatkan pembiasaan dengan antarmuka baru dan juga pembiasaan terhadap fitur-fitur sistem. Oleh karena itu, perlu dilakukan pendekatan yang cermat dan dukungan yang memadai agar peralihan ini dapat berjalan dengan lancar dan efektif.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana implementasi teknologi dalam layanan *petshop* dapat meningkatkan efisiensi operasional?
- b. Apa saja hambatan yang dihadapi dalam mengimplementasikan digitalisasi pada layanan *petshop*?

1.3 Batasan Masalah

- a. Fokus pada studi kasus implementasi teknologi di satu *petshop* tertentu.
- b. Fokus penelitian lebih menekankan kepada pemilik *petshop*.

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui bagaimana implementasi teknologi dalam layanan *petshop* dapat meningkatkan efisiensi operasional.
- b. Untuk mengidentifikasi hambatan dan tantangan yang dihadapi dalam mengimplementasikan digitalisasi pada layanan *petshop*.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Memberikan pemahaman implementasi teknologi dalam konteks bisnis nyata.
- b. Memudahkan pelanggan dalam mengakses informasi, melakukan pemesanan, dan mendapatkan layanan yang lebih cepat dan efisien.
- c. Memudahkan pemilik *petshop* dalam mengelola bisnisnya.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan pada perancangan sistem *petshop* adalah metode *prototyping*.

Menurut Fikriyya (2021) *prototyping* memiliki tahapan-tahapan berikut ini:

- a. *Communication*
- b. *Quick Plan*
- c. *Modeling Quick Design*
- d. *Construction of Prototype*
- e. *Deployment, delivery, and feedback*

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran keseluruhan tentang penelitian yang telah dilaksanakan. Berikut adalah susunan sistematika penulisannya:

- a. BAB I: Pendahuluan

Bab ini membahas mengenai latar belakang penelitian, permasalahan yang dihadapi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

- b. BAB II: Tinjauan Pustaka

Bagian ini akan menjelaskan tinjauan literatur yang merujuk pada referensi dan jurnal terkait topik penelitian. Tinjauan ini bertujuan untuk menyediakan dasar yang kuat yang akan mendukung dan memperkuat kerangka penelitian ini.

- c. BAB III: Metodologi Penelitian

Bab ini akan menjelaskan tentang perencanaan analisis kebutuhan pengguna, proses bisnis sistem, dan desain antarmuka.

- d. BAB IV: Hasil dan Pembahasan

Bab ini menguraikan hasil penelitian yang telah dilakukan, termasuk pembahasan mengenai pengujian untuk memastikan kesesuaian sistem yang telah dibuat dengan kebutuhan *Petshop Vanko*, serta dampak implementasi sistem terhadap *petshop*.

- e. BAB V: Saran dan Kesimpulan

Pada bab ini, akan disampaikan saran praktis berdasarkan hasil penelitian untuk penerapan di lapangan atau konteks yang relevan. Saran-saran ini mencakup rekomendasi untuk praktisi, pengembang, atau kebijakan yang terkait dengan temuan penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Digitalisasi

Pengertian yang diutarakan oleh Dermawan et al. (2023) mengatakan bahwa digitalisasi adalah transformasi pada teknologi dari bentuk analog ke bentuk digital. Dengan kata lain, digitalisasi melibatkan penggunaan sistem-sistem digital untuk menggantikan proses-proses sebelumnya yang dilakukan secara analog. Proses ini mencakup penggantian atau peningkatan teknologi analog dengan teknologi digital yang lebih efisien dan efektif. Tujuan utama dari digitalisasi adalah untuk meningkatkan produktivitas, efisiensi, dan kualitas dalam berbagai aspek. Transformasi ini memungkinkan pengelolaan data yang lebih baik, akses informasi yang lebih cepat, serta interaksi yang lebih canggih dan terintegrasi antara sistem dan pengguna.

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Nama, Tahun	Judul	Metode	Hasil Penelitian Terdahulu
1	(Ichwani et al., 2021)	Sistem Informasi Penjualan Berbasis <i>Website</i> dengan Pendekatan Metode Prototype	Metode pengembangan menggunakan <i>prototype</i>	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sistem informasi berbasis web mampu menyediakan informasi yang lengkap dan informatif, berfungsi sebagai media promosi yang efektif, mencapai target pasar yang lebih luas, serta mempermudah dan menghemat waktu dalam pelayanan penjualan. Selain itu, sistem ini juga mempermudah proses pengolahan data.
2	(Pratama, 2023)	Pengembangan <i>Website</i> Keluar Masuk Barang Pada Toko Ciko <i>Petshop</i>	Metode pengembangan menggunakan <i>prototype</i>	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya sistem keluar masuk barang memudahkan admin gudang pada toko Ciko <i>Petshop</i> karena lebih cepat dalam mengelola persediaan barang
3	(Purba, Hery, & Widjaja, 2020)	E-commerce implementation in supporting business services strategy (case study at <i>petshop</i> gifaro evidence)	Metode pengembangan menggunakan <i>Systems Development Life Cycle</i> (SDLC) dengan <i>Rapid Application</i>	Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa web <i>e-commerce</i> memudahkan pelanggan dalam memilih dan membeli produk Givaro secara <i>online</i> tanpa harus menghabiskan waktu untuk datang ke lokasi fisik.

			<i>Development Prototyping methodology</i>	
4	(Nurhaliza, Yudiastuti, Rizky, Wardani, & Hadinata, 2024)	Sistem Informasi E-Pet Solution Pada Oranje Petshop Berbasis Website	Metode pengembangan menggunakan metode <i>prototype</i>	Hasil penelitian ini adalah sistem informasi yang memiliki halaman <i>dashboard</i> , halaman mengolah data user, data produk, pesanan, pengiriman, dan laporan.
5	(Farlina, Susilawati, Septiani, & Koeswara, 2021)	Penerapan Metode FAST Persediaan Barang pada Toko Katie Pet Shop Kota Sukabumi	Metode pengembangan menggunakan metode FAST (<i>Framework for the Application of System Thinking</i>)	Hasil dari penelitian ini adalah <i>website</i> pengelolaan stok barang pada Toko Katie Petshop yang memfasilitasi dan mempercepat pencarian data barang masuk dan keluar. Ini membuat tugas administrator menjadi lebih mudah dalam mengelola stok barang dan menyusun laporan dengan cepat dan akurat. Selain itu, <i>website</i> ini juga mempermudah administrator dalam memantau stok barang.

Penelitian ini tidak selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Purba dkk dan Farlina dkk terletak karena penggunaan metode pengembangan yang berbeda, meskipun hasil yang diperoleh memiliki kemiripan. Sementara itu, meskipun penelitian ini menggunakan metode pengembangan yang sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratama dkk, penelitian tersebut hanya berfokus pada keluar masuk barang.

2.2 Website

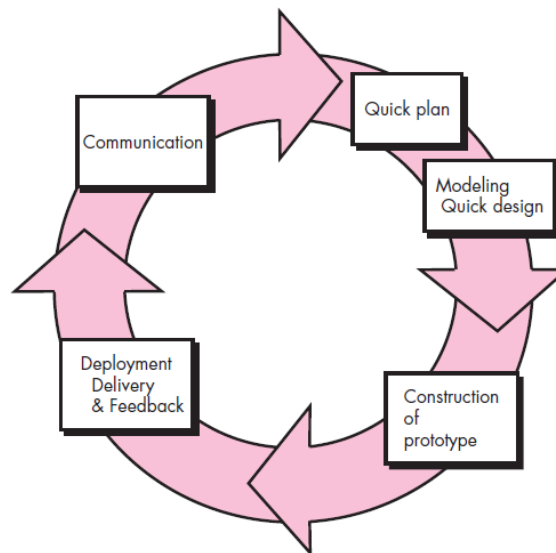
Website atau situs web adalah sekumpulan halaman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, seperti teks, audio, video, gambar, dan animasi. Informasi ini disediakan melalui jaringan internet dan ditampilkan oleh peramban seperti *Mozilla Firefox*, *Google Chrome*, atau lainnya (Hendrawati et al., 2021). *Website* memungkinkan pengguna untuk mengakses berbagai jenis konten dan layanan secara *online*. Dengan menggunakan situs web, informasi mengenai Petshop Vanko dapat disebarluaskan secara luas dan cepat ke audiens. Perkembangan teknologi web juga memungkinkan interaksi yang lebih dinamis dan responsif antara pengguna dan pemilik Petshop Vanko. Selain itu, situs web dapat dioptimalkan untuk berbagai perangkat, seperti komputer, laptop, tablet, dan *smartphone*, sehingga memudahkan aksesibilitas bagi pengguna dari berbagai platform.

2.3 UI/UX

User Experience (UX) atau pengalaman pengguna mencakup semua aspek yang berkaitan dengan interaksi seorang pengguna dengan sebuah produk, termasuk kemudahan pemahaman cara kerja produk, perasaan saat menggunakan produk, dan pencapaian tujuan pengguna melalui produk tersebut. Di sisi lain, bagian dari program yang berhubungan dan berinteraksi langsung dengan pengguna disebut *User Interface (UI)* atau antarmuka pengguna (Albert et al., 2021). Elemen *UI* meliputi tombol, menu, ikon, dan elemen grafis lainnya. Desain *UI/UX* yang tepat sangat diperlukan dalam penelitian ini agar pemilik Petshop Vanko dapat menggunakan sistem dengan mudah dan efisien. Dengan desain yang mudah digunakan, pemilik *petshop* akan dengan mudah beradaptasi dengan sistem.

2.4 Prototyping

Prototyping adalah model proses yang digunakan untuk berkomunikasi dengan klien dalam pembuatan aplikasi. Meskipun prototipe tidak menampilkan sistem secara lengkap, metode ini sangat penting dalam penelitian karena memberikan gambaran yang akurat tentang aplikasi kepada klien (Ichwani et al., 2021). Metode *prototyping* memiliki beberapa tahapan yaitu:



Gambar 2.1 Tahapan Metode *Prototype*

Sumber: (Pressman, 2010)

a. *Communication*

Pada tahap ini, pendekatan dilakukan kepada calon pengguna untuk mengumpulkan informasi mengenai masalah yang ada pada Petshop Vanko. Proses komunikasi dilakukan melalui dua metode, yaitu observasi dan wawancara. Observasi dilakukan

dengan menempatkan penulis sebagai pengguna. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran bagaimana jalannya bisnis Petshop Vanko. Selain observasi, penulis juga melakukan wawancara kepada pemilik *petshop* untuk lebih mengenali bagaimana bisnis Petshop Vanko berjalan.

b. *Quick Plan*

Pada tahap ini, solusi untuk masalah yang diidentifikasi selama tahap *communication* ditentukan dan juga diikuti dengan analisis kebutuhan sistem. Selama proses analisis kebutuhan sistem, penulis banyak berinteraksi dengan pemilik Petshop Vanko.

c. *Modelling Quick Design*

Pada tahap ini sistem dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Perancangan sistem mencakup pembuatan *use case* diagram dan struktur menu. *Use case* diagram ini akan menunjukkan interaksi pengguna dengan sistem secara menyeluruh, sedangkan struktur menu akan menggambarkan menu-menu apa saja yang ada di sistem Petshop Vanko ini.

d. *Construction of Prototype*

Tahap ini adalah perancangan antarmuka sistem yang akan dibangun. Perancangan antarmuka sistem akan dibuat menggunakan aplikasi Figma. Figma merupakan perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi dalam mendesain tampilan secara langsung dan secara *real time* (Poerna Wardhanie & Lebdaningrum, 2022). Aplikasi figma memungkinkan seseorang untuk membuat desain antarmuka dari suatu aplikasi. Desain antarmuka aplikasi yang bisa dirancang tidak hanya untuk aplikasi web melainkan bisa untuk aplikasi android.

e. *Deployment, delivery, and feedback*

Pada tahap ini, sistem dibangun berdasarkan analisis kebutuhan dan prototipe yang telah disiapkan pada tahap-tahap sebelumnya. Setelah sistem selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan *testing* kepada pengguna yaitu pemilik Petshop Vanko untuk menerima *feedback* (Umpan balik).

2.5 VS Code

Visual Studio Code (VS Code) adalah lingkungan pengembangan terpadu atau *Integrated Development Environments (IDE)* yang ringan, dikembangkan dan didukung oleh Perusahaan Microsoft. IDE ini tersedia secara gratis untuk penggunaan pribadi maupun komersial (Tan et al., 2022). *VS Code* ini berguna untuk penulisan kode program sistem, menyediakan berbagai

fitur yang memudahkan pengembangan aplikasi. Sistem yang dikembangkan menggunakan *VS Code* ini dibuat dengan memanfaatkan teknologi HTML untuk struktur halaman web, CSS untuk desain dan tata letak, serta PHP untuk logika dan pemrosesan di sisi server. Selain itu, basis data MySQL digunakan untuk menyimpan dan mengelola data. Kombinasi teknologi ini memungkinkan pembuatan sistem yang efisien, responsif, dan mudah diakses oleh pengguna.

2.6 Basis Data

Penelitian Sudarso (2022) mengatakan bahwa basis data atau *database* merupakan kumpulan terorganisir dari elemen data logis yang saling berhubungan satu sama lain. Basis data juga bisa dikatakan kumpulan data yang saling terkait, disimpan di luar memori komputer, dan dikelola oleh perangkat lunak khusus untuk pengolahan (Sudarso, 2022). Basis data dalam penelitian ini merupakan aspek yang penting untuk menyimpan data-data yang diperlukan seperti data pelanggan, data barang, data penjualan, maupun data pembelian. Basis data juga berfungsi sebagai penyedia informasi bagi pemilik Petshop Vanko.

2.7 UML (Unified Modelling Language)

Unified Modelling Language atau disingkat UML bukanlah suatu proses, tetapi merupakan representasi grafis untuk menggambarkan dan memvisualisasikan semua elemen dari sistem perangkat lunak (Hafsari, Aribi, & Maulana, 2023). UML memungkinkan penulis untuk secara visual menggambarkan struktur, perilaku, dan interaksi sistem dengan menggunakan notasi yang konsisten (Mahardika, Merani, & Suseno, 2023). Pada penelitian ini, UML yang digunakan adalah *use case* diagram.

Use case diagram adalah representasi visual yang mengidentifikasi fungsi-fungsi utama dan layanan-layanan yang akan disediakan oleh suatu sistem (Aquino et al., 2020). Dengan kata lain, *use case* diagram ini akan menggambarkan bagaimana semua pengguna berinteraksi dengan sistem. *Use case* diagram juga menggambarkan langkah-langkah pengguna dalam berinteraksi dengan sistem. Ini akan membantu dalam pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan sistem dan kebutuhan utama yang harus dipenuhi oleh sistem tersebut.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Bab III, yang merupakan bab metodologi penelitian akan menjelaskan langkah-langkah dalam pembuatan sistem. Penelitian ini akan menggunakan metode *prototype* untuk pengembangan sistemnya. Dengan menggunakan metode *prototype*, penulis akan memiliki gambaran yang jelas mengenai kebutuhan sistem untuk pemilik Petshop Vanko. Pada penelitian yang dilakukan oleh Fikriyya (2021) dikatakan bahwa metode *prototype* memiliki beberapa tahapan seperti *communication*, *quick plan*, *modeling quick design*, *construction of prototype*, *deployment*, *delivery*, dan *feedback*.

3.1 *Communication*

Proses *communication* atau komunikasi dilakukan melalui dua metode, yaitu observasi dan wawancara. Penulis menjalankan observasi dengan berperan sebagai pengguna sistem untuk memperoleh pemahaman tentang operasi bisnis Petshop Vanko. Observasi juga dilakukan dengan melihat langsung bagaimana Petshop Vanko menjalankan bisnisnya seperti penjualan dan pencatatan barang. Selain melakukan observasi, penulis juga melakukan wawancara langsung kepada pihak pemilik Petshop Vanko guna mendapatkan gambaran mengenai proses bisnisnya.

3.1.1 Observasi

Pada tahap observasi, penulis melakukan pengamatan langsung di lokasi Petshop Vanko untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang operasional harian dan interaksi dengan pelanggan. Penulis memperhatikan berbagai aktivitas yang terjadi di *petshop*, termasuk ketika ada pelanggan yang datang untuk membeli produk atau menanyakan detail tentang produk tertentu. Selama pengamatan, penulis juga mencatat bahwa pemilik *petshop* memiliki sistem pencatatan manual yang terdiri dari buku untuk mencatat stok barang dan transaksi penjualan. Setiap kali ada transaksi penjualan, pemilik *petshop* dengan teliti mencatat penjualan tersebut di dalam buku pencatatan. Observasi ini memberikan gambaran tentang bagaimana Petshop Vanko mengelola operasionalnya, terutama dalam hal pencatatan stok dan penjualan, serta bagaimana pemilik berinteraksi langsung dengan pelanggan untuk memastikan kepuasan mereka. Melalui pengamatan ini, penulis juga dapat mengidentifikasi beberapa tantangan yang dihadapi oleh *petshop* dalam menjaga catatan yang akurat dan mengelola inventaris secara efisien. Observasi langsung ini menjadi bagian penting karena memberikan wawasan yang kemudian dapat digunakan untuk merancang solusi yang efektif dan relevan.

3.1.2 Wawancara

Selain melakukan observasi, penulis juga melaksanakan tahap komunikasi dengan cara melakukan wawancara mendalam kepada pemilik Petshop Vanko. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai cara Petshop Vanko menjalankan operasional bisnisnya sehari-hari. Dalam wawancara tersebut, pemilik Petshop Vanko menjelaskan bahwa, selain kegiatan jual beli barang, ada interaksi lain yang cukup penting antara *petshop* dan pelanggannya. Misalnya, pelanggan sering kali menyampaikan berbagai keluhan yang mereka alami terkait hewan peliharaan mereka. Keluhan tersebut bisa berupa masalah kesehatan, perilaku, atau kebutuhan khusus lainnya dari hewan peliharaan. Pemilik *petshop* kemudian memberikan rekomendasi produk yang tepat untuk mengatasi keluhan tersebut, berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya.

Lebih lanjut, pemilik Petshop Vanko juga menekankan pentingnya pencatatan setiap transaksi yang dilakukan di *petshop*. Setiap pembelian akan dicatat dalam buku catatan khusus. Pencatatan ini sangat berguna dalam memantau stok barang dan kinerja penjualan. Semua informasi ini diungkapkan oleh pemilik Petshop Vanko dengan harapan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai bagaimana bisnis ini dikelola.

3.2 Quick Plan

Pada tahapan *Quick Plan*, informasi yang diperoleh dari tahapan *Communication* akan dianalisis untuk mengidentifikasi solusi yang sesuai. Solusi-solusi ini merupakan landasan utama dalam pengembangan sistem yang akan dibuat, karena sistem tersebut bertujuan menjadi wadah untuk mewujudkan solusi yang telah diidentifikasi. Oleh karena itu, tahapan *Quick Plan* memainkan peran penting dalam memetakan langkah-langkah yang akan diambil dalam proses pengembangan sistem, sehingga hasil akhirnya dapat sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang telah ditetapkan.

3.3 Modelling Quick Design

Tahapan selanjutnya yaitu tahapan *Modelling Quick Design* yang merupakan tahap yang penting dalam proses pengembangan sistem. Pada tahap ini, proses bisnis yang telah diidentifikasi akan dimodelkan sebagai gambaran awal. Pemodelan ini bertujuan untuk memberikan visualisasi yang jelas mengenai bagaimana sistem akan beroperasi dan berinteraksi dengan pengguna. Tahapan ini menghasilkan beberapa luaran penting, seperti *use case* diagram, struktur menu, dan *activity* diagram. *Use case* diagram digunakan untuk

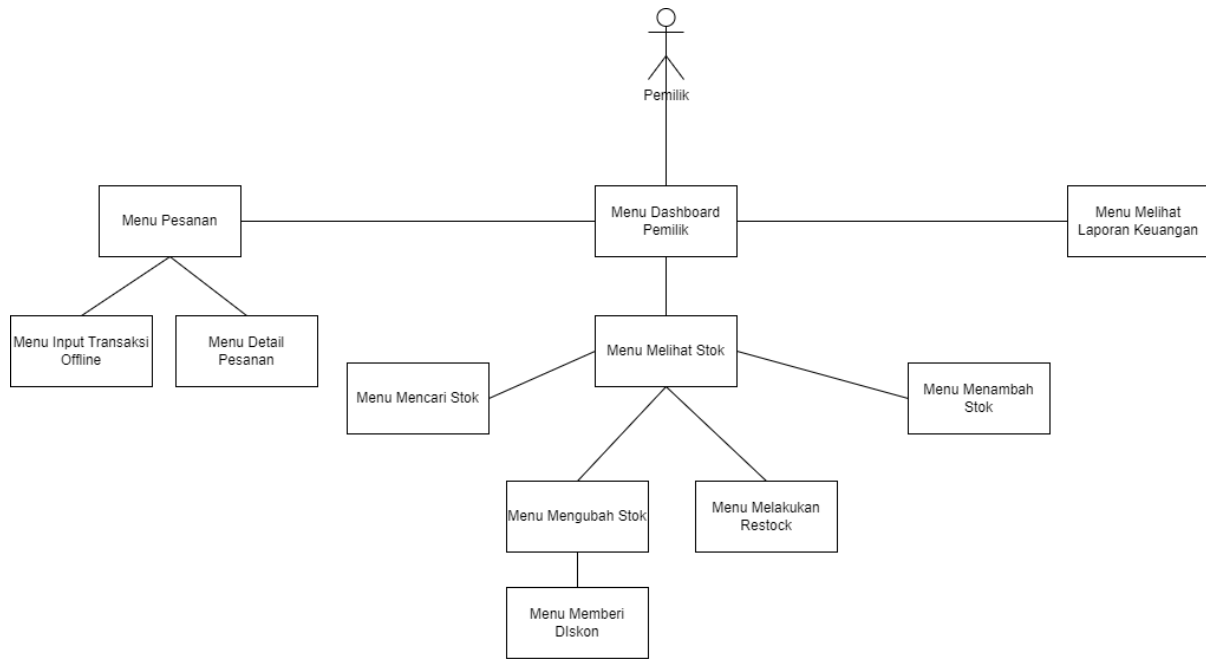
produk, dan membeli produk. Akan tetapi, pelanggan diharuskan untuk *login* terlebih dahulu jika ingin membeli produk.

Aktor yang kedua yaitu aktor kasir, dapat melihat stok, mencari stok, melihat pesanan, dan juga melakukan *input* transaksi *offline* yang didahului dengan masuk ke halaman kasir. Semua hal yang dilakukan kasir memerlukan *login* terlebih dahulu.

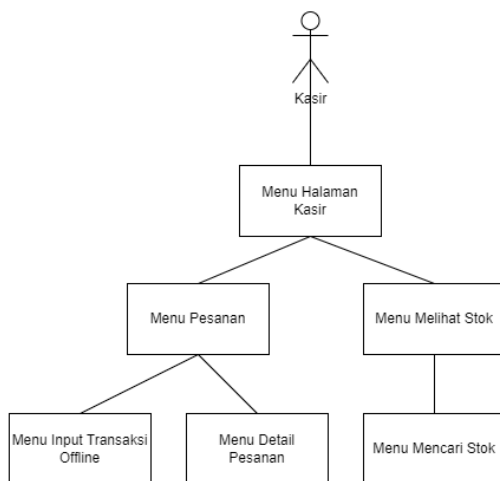
Aktor yang terakhir adalah aktor pemilik. Aktor pemilik ini memiliki wewenang paling tinggi dalam sistem. Pemilik dapat melihat stok, mencari stok, menambah stok, mengubah stok, memberi diskon, melihat laporan keuangan, melihat pesanan, dan juga melakukan *input* transaksi *offline*. Semua akses aktor pemilik akan melalui halaman pemilik terlebih dahulu yang juga memerlukan *login*.

3.3.2 Struktur Menu

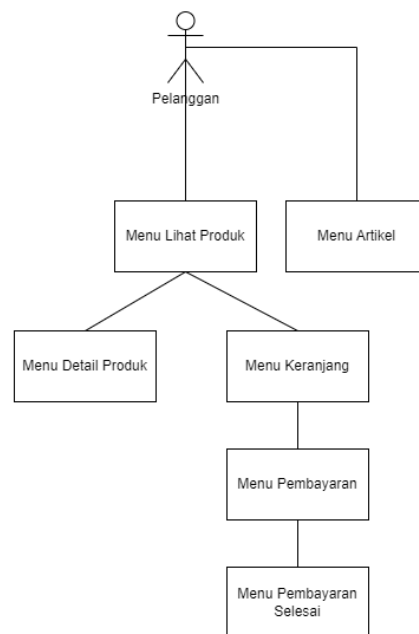
Setelah selesai menyusun *use case* diagram, hal yang dilakukan selanjutnya adalah menyusun struktur menu. Struktur menu merupakan gambaran umum dari desain suatu program (Nabuasa, 2021).



(a)



(b)



(c)

Gambar 3.2 Struktur Menu

Gambar 3.2 menampilkan hasil dari rancangan struktur menu. Sama seperti *use case* diagram, struktur menu memiliki tiga aktor, yaitu untuk pelanggan, kasir, dan pemilik. Struktur menu disini menggambarkan menu-menu apa saja yang bisa diakses oleh setiap aktor. Gambar 3.2 bagian (a) merupakan struktur menu untuk aktor pemilik. Aktor pemilik memiliki akses untuk membuka menu *dashboard* pemilik, menu melihat stok, menu mencari stok, menu

menambah stok, menu mengubah stok, menu memberi diskon, menu melihat laporan keuangan, menu pesanan, menu detail pesanan, dan menu melakukan *input* transaksi *offline*.

Gambar 3.2 bagian (b) merupakan struktur menu untuk aktor kasir. Aktor kasir memiliki akses untuk membuka menu halaman kasir, menu melihat stok, menu mencari stok, menu pesanan, menu detail pesanan, dan menu melakukan *input* transaksi *offline*.

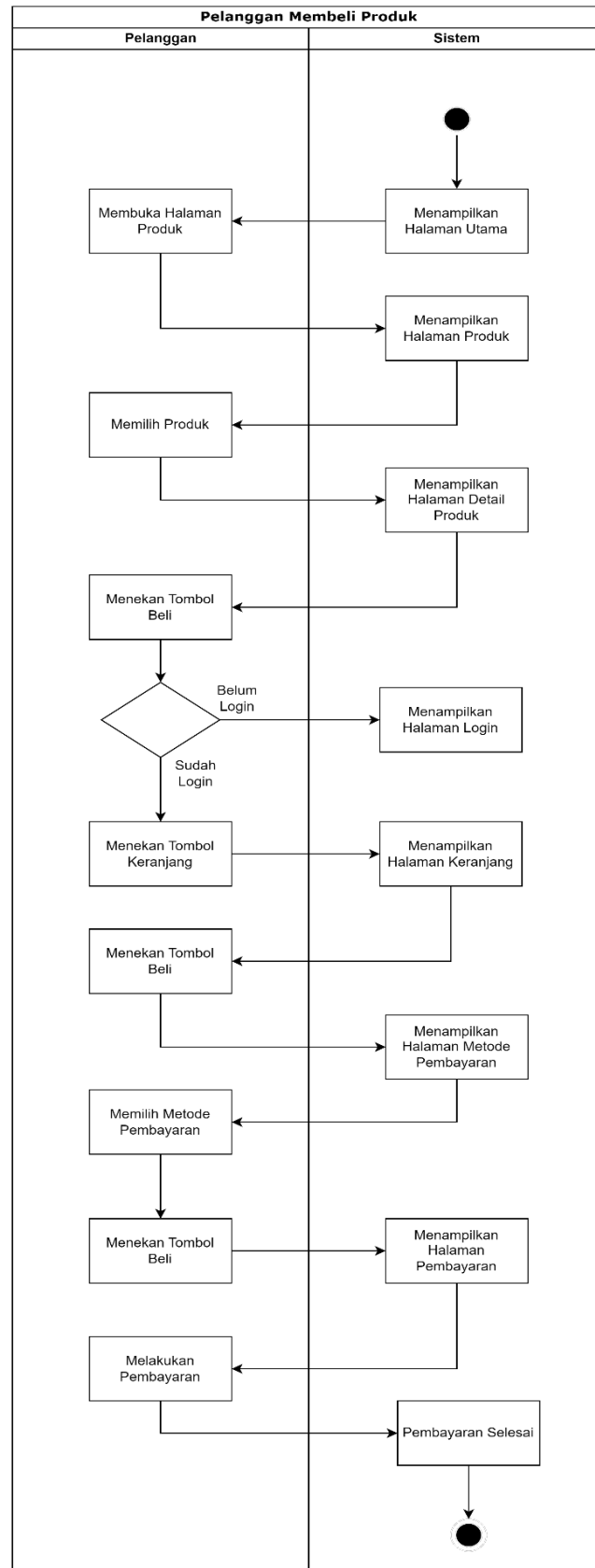
Gambar 3.2 bagian (c) merupakan struktur menu untuk aktor pelanggan. Aktor pelanggan memiliki akses untuk membuka menu melihat produk, menu detail produk, menu keranjang, menu pembayaran, menu pembayaran selesai, dan menu artikel.

3.3.3 Activity Diagram

Activity Diagram berguna dalam menggambarkan urutan proses yang terjadi dalam suatu sistem yang akan dikembangkan. Diagram ini memvisualisasikan langkah-langkah atau alur kerja dari awal hingga akhir, menunjukkan bagaimana satu aktivitas berjalan

a. Activity Diagram Pelanggan Membeli Produk

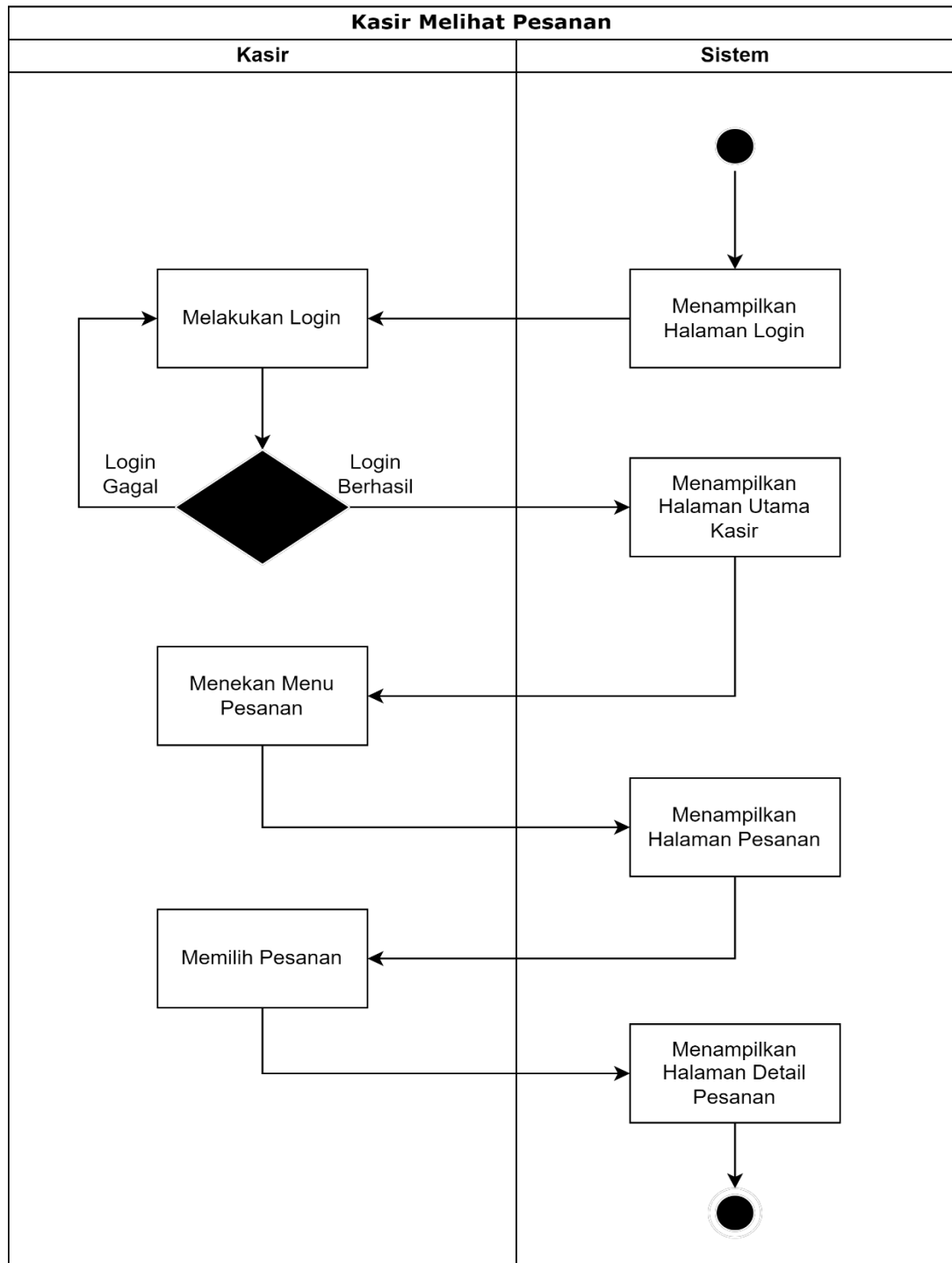
Gambar 3.3 memperlihatkan proses secara runtut bagaimana seorang aktor pelanggan melakukan pembelian sebuah produk.



Gambar 3.3 Activity Diagram Pelanggan Membeli Produk

b. *Activity Diagram Kasir Melihat Pesanan*

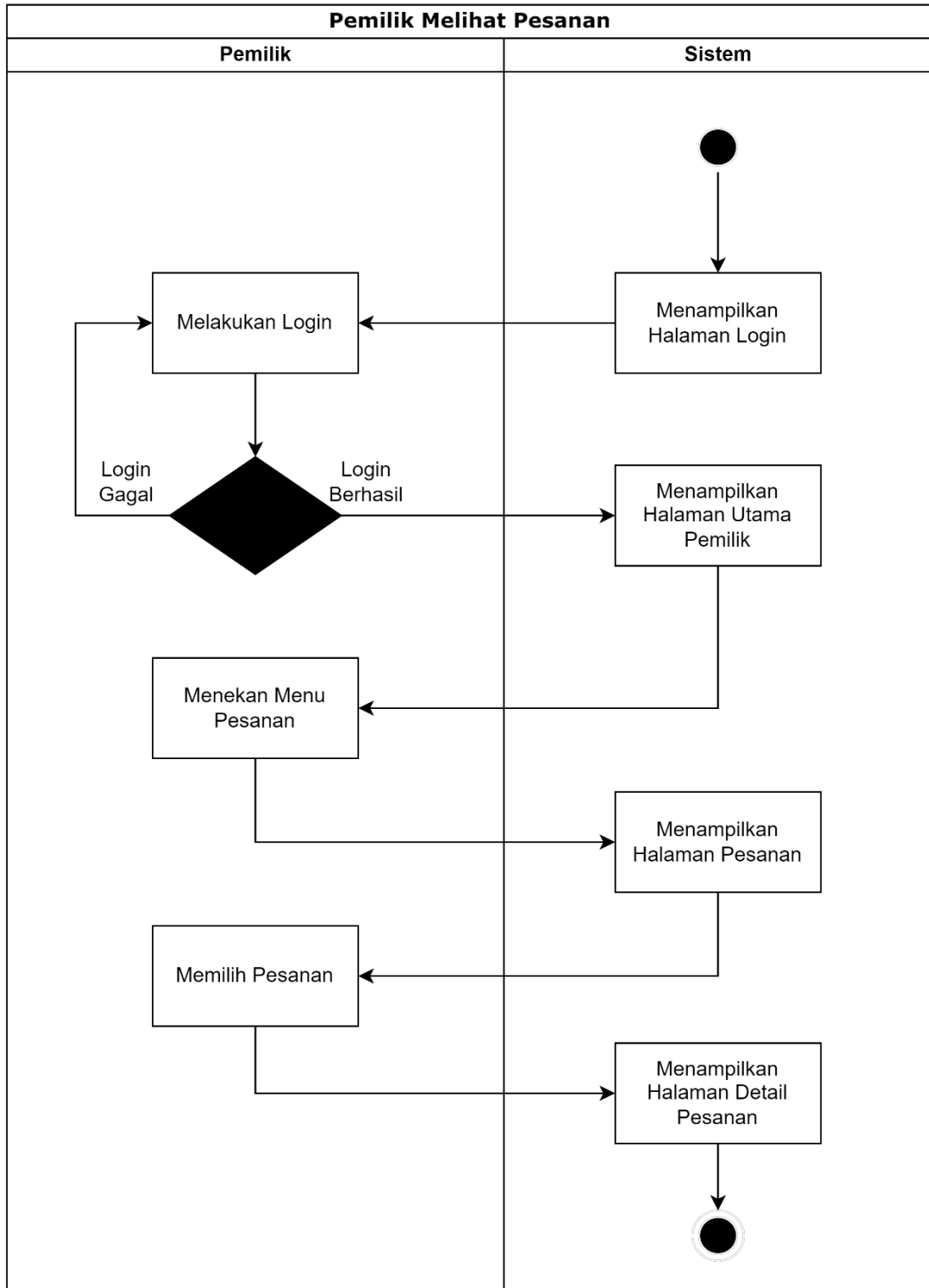
Gambar 3.4 Memperlihatkan proses secara runtut bagaimana seorang aktor kasir melihat pesanan.



Gambar 3.4 *Activity Diagram Kasir Melihat Pesanan*

c. *Activity Diagram* Pemilik Melihat Pesanan

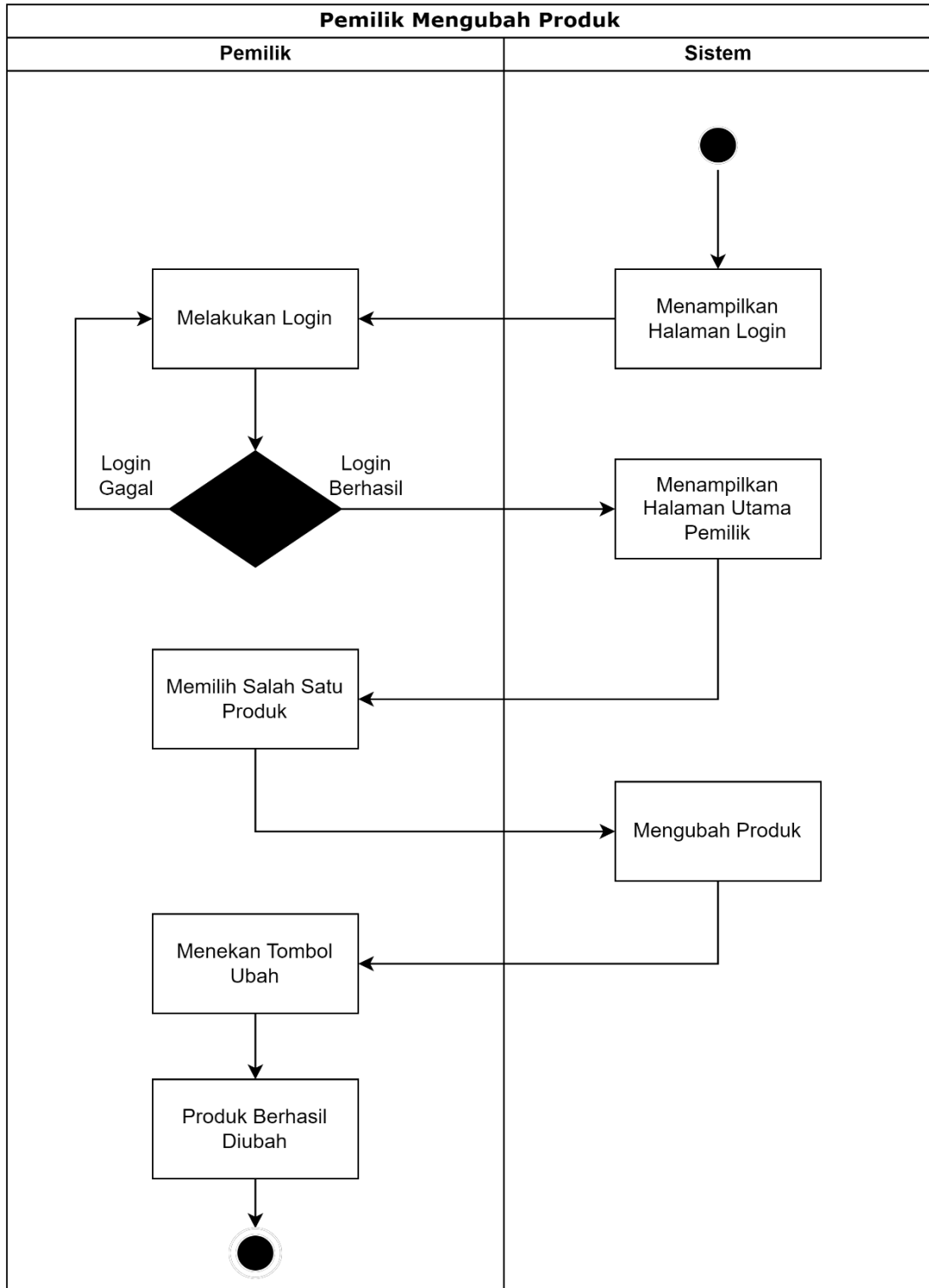
Gambar 3.5 memperlihatkan proses secara runtut bagaimana seorang aktor pemilik melihat pesanan.



Gambar 3.5 *Activity Diagram* Pemilik Melihat Pesanan

d. *Activity Diagram* Pemilik Mengubah Produk

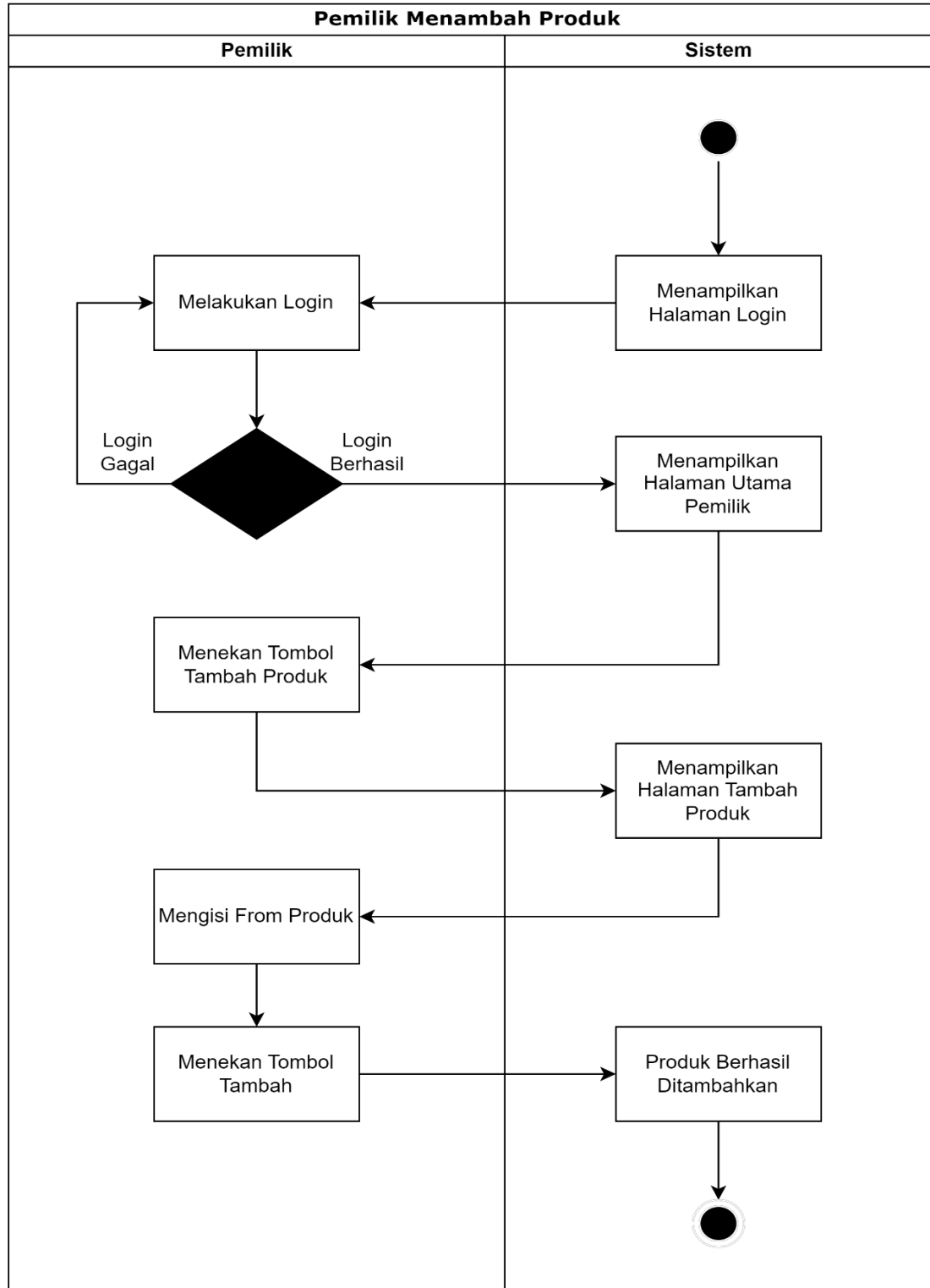
Gambar 3.6 memperlihatkan proses secara runtut bagaimana seorang aktor pemilik mengubah produk.



Gambar 3.6 *Activity Diagram* Pemilik Mengubah Produk

e. *Activity Diagram Pemilik Menambah Produk*

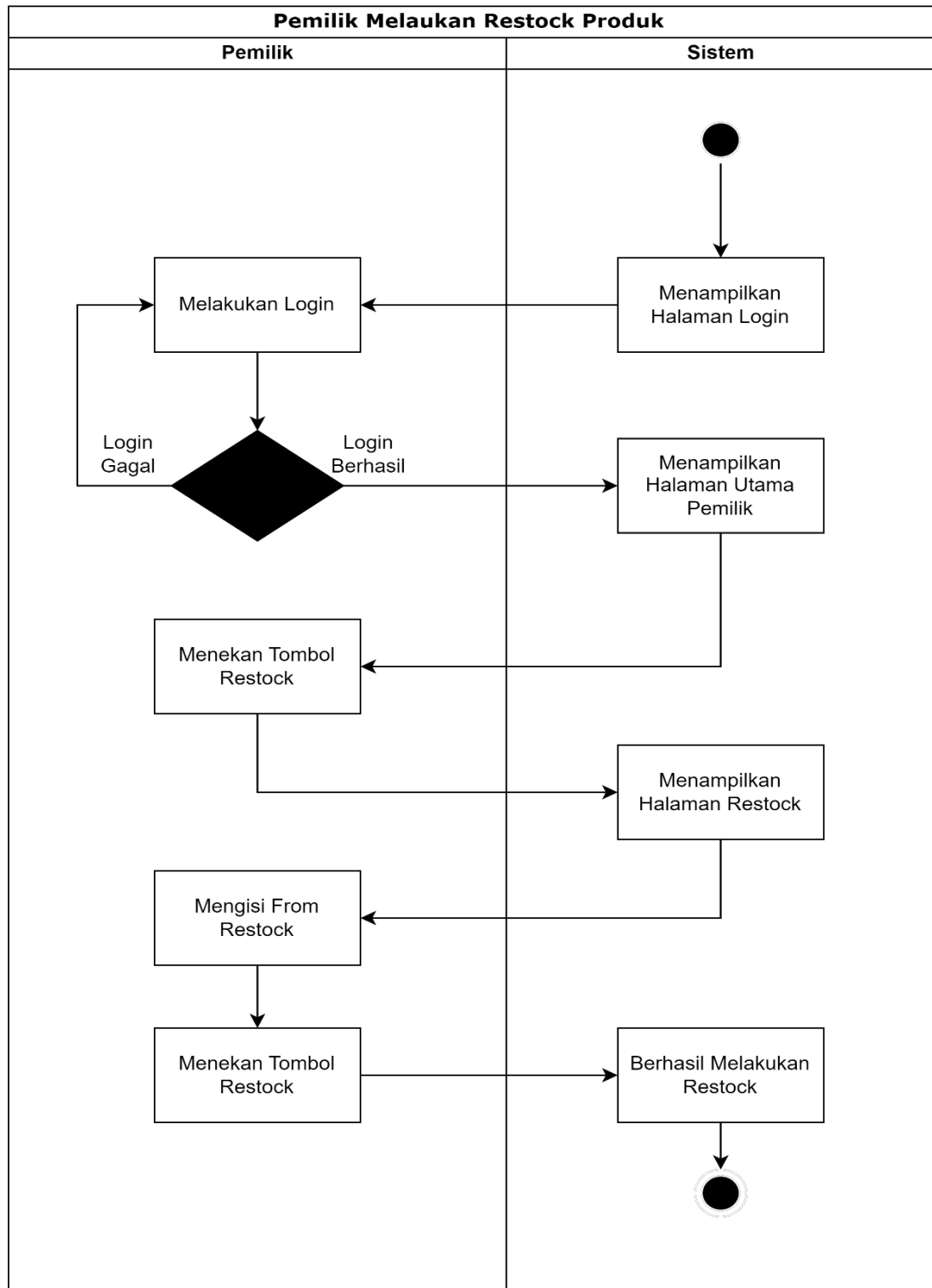
Gambar 3.7 memperlihatkan proses secara runtut bagaimana seorang aktor pemilik menambahkan produk.



Gambar 3.7 *Activity Diagram Pemilik Menambah Produk*

f. Activity Diagram Pemilik Melakukan Restock

Gambar 3.8 memperlihatkan secara runtut bagaimana seorang aktor pemilik melakukan *restock* produk.



Gambar 3.8 Activity Diagram Pemilik Melakukan *restock*

3.4 Construction of Prototype

Tahapan *Construction of Prototype* berisi desain rancangan antarmuka dari sistem yang akan dibuat. Tahapan ini juga akan menampilkan rancangan *database* dari sistem yang akan di buat. Rancangan desain antarmuka dibuat menggunakan aplikasi *Figma*. Berikut adalah beberapa hasil desain antarmuka dan rancangan *database*:

a. Rancangan Halaman *Login*

Rancangan halaman *login* ini menampilkan tampilan ketika pengguna akan melakukan *login*, baik seorang pelanggan maupun kasir atau pemilik sekalipun. Rancangan halaman *login* akan menampilkan *form* kecil sederhana yang menampilkan masukan bagi pengguna yang untuk menulis *email* dan juga kata sandi. Jika pengguna belum memiliki akun, maka pengguna mengklik tulisan biru yang bertuliskan "Buat disini".

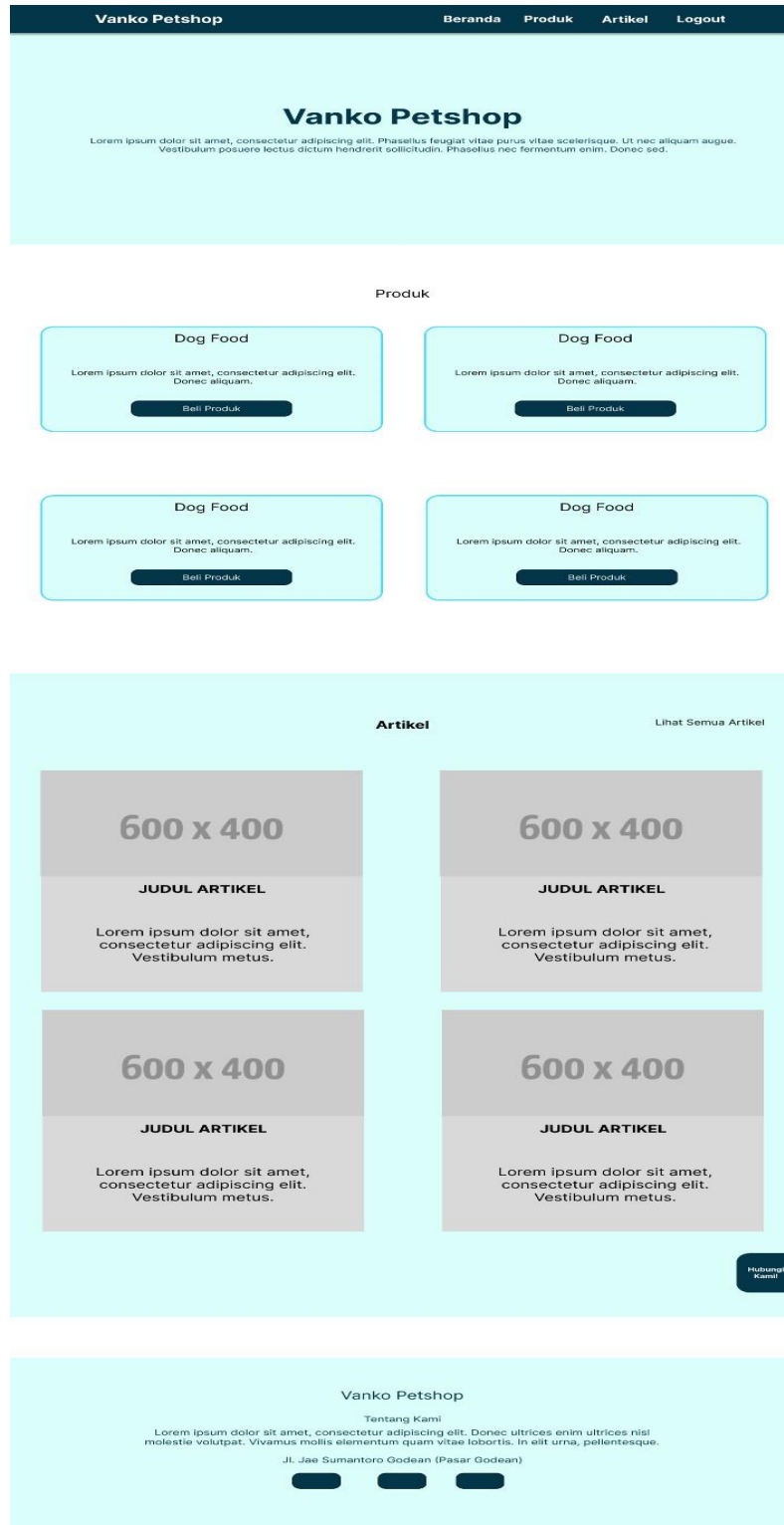


Gambar 3.9 Rancangan Halaman *Login*

b. Rancangan Halaman Utama

Rancangan Halaman utama merupakan tampilan pertama yang akan ditampilkan ketika masuk ke *website petshop* ini. Halaman ini juga merupakan tampilan pertama ketika seorang pelanggan melakukan *login*. Halaman Utama ini menampilkan informasi mengenai produk-produk dan artikel-artikel yang tersedia. Halaman utama juga

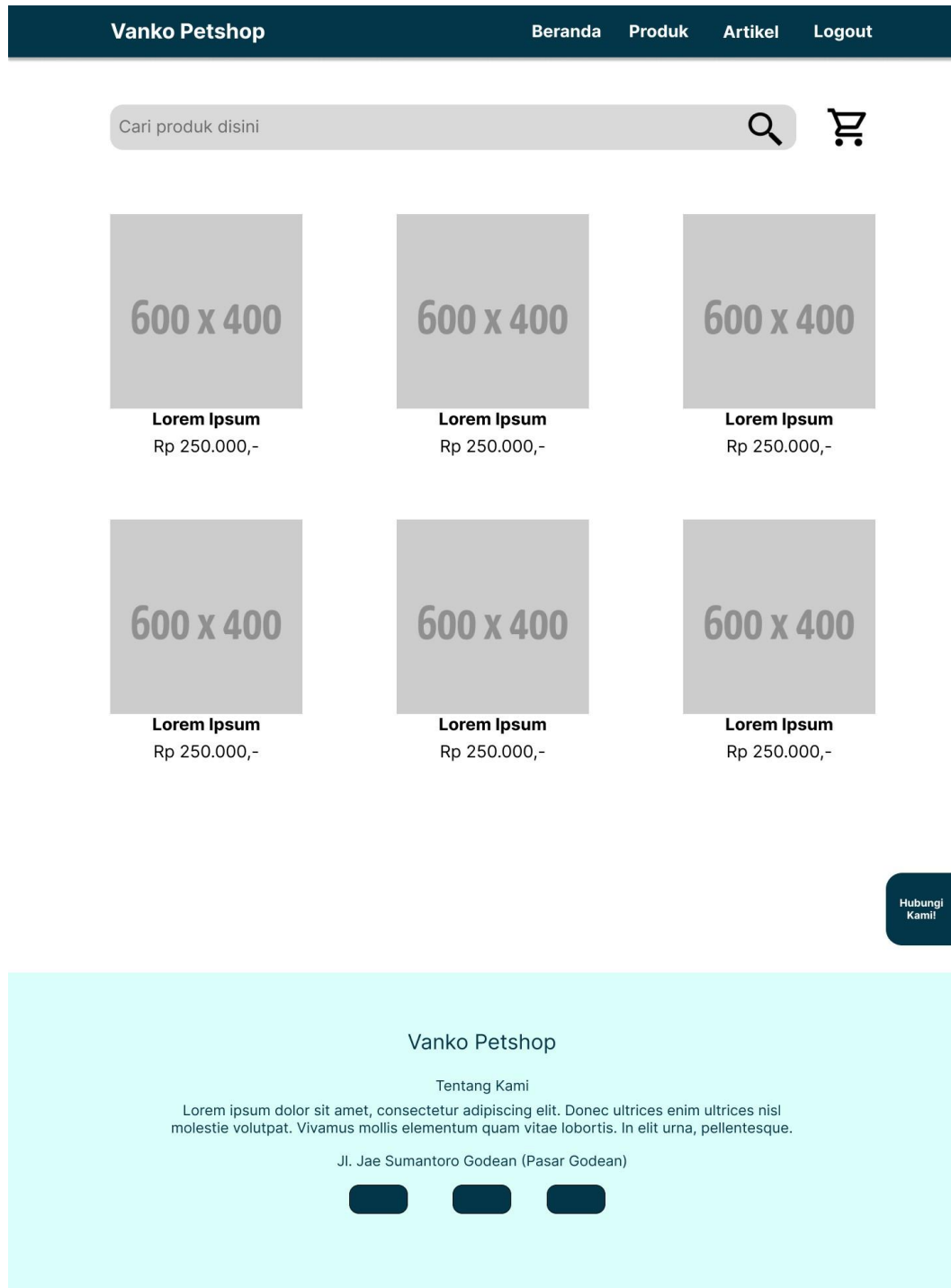
memiliki menu navigasi untuk memudahkan pelanggan untuk menjelajah *website*. Selain menu navigasi di atas, halaman utama juga memiliki catatan kaki (*footer*) yang menyediakan informasi singkat mengenai Petshop Vanko dan alamatnya.



Gambar 3.10 Rancangan Halaman Utama

c. Rancangan Halaman Produk

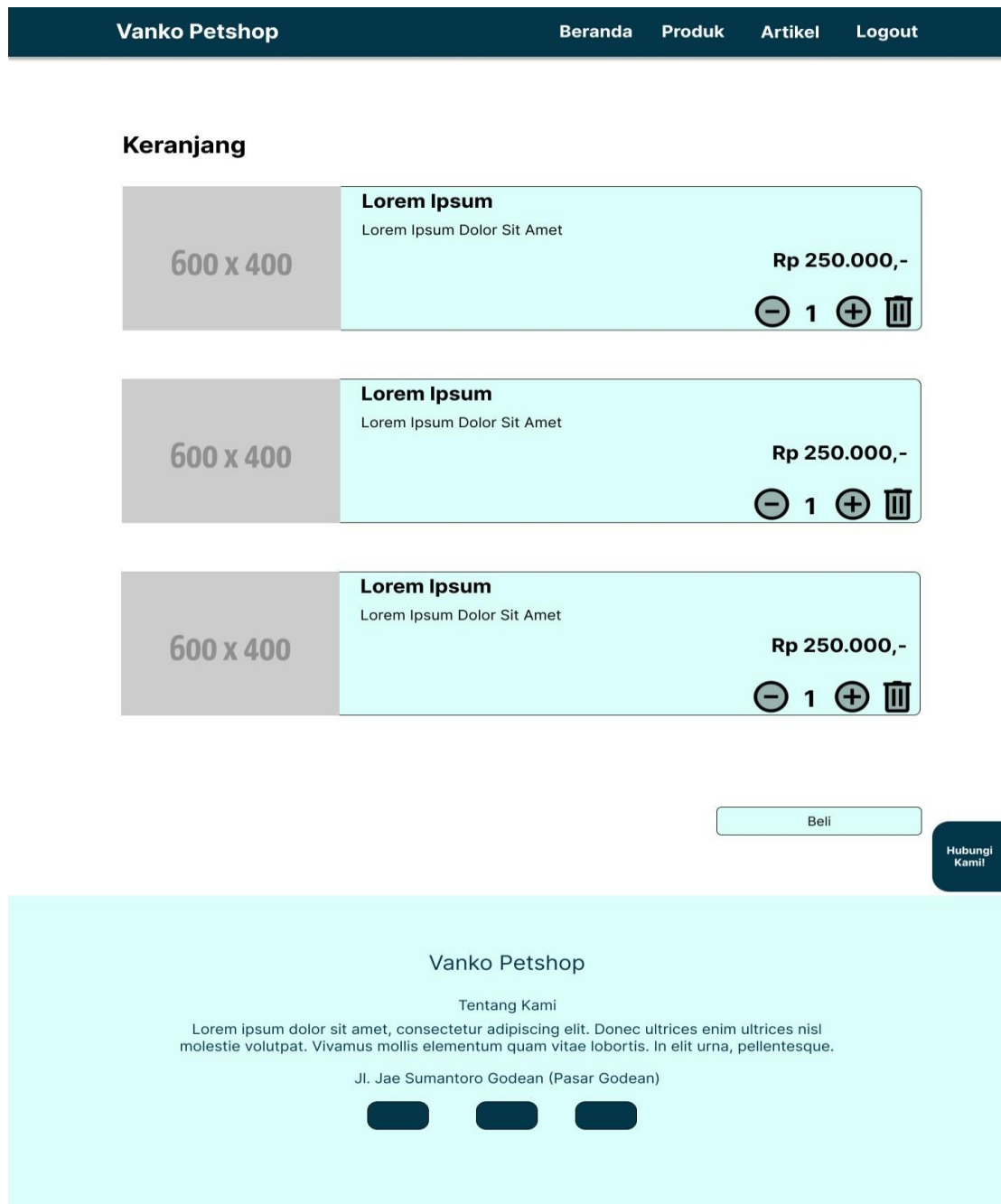
Rancangan halaman produk menampilkan informasi seperti produk yang tersedia, fitur pencarian produk, dan fitur keranjang. Sama seperti di halaman utama, halaman produk juga memiliki menu navigasi yang terletak di atas dan juga catatan kaki (*footer*) yang terletak di bawah.



Gambar 3.11 Rancangan Halaman Produk

d. Rancangan Halaman Keranjang

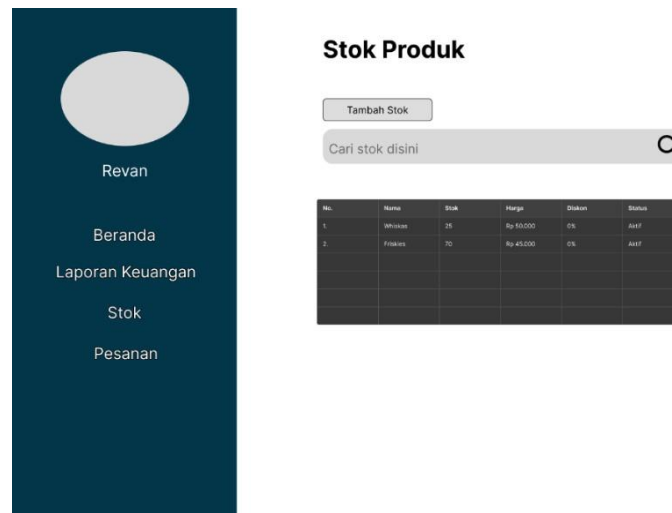
Rancangan halaman keranjang menampilkan informasi isi keranjang yang diisi oleh pelanggan. Halaman keranjang akan menampilkan produk-produk yang dimasukkan ke keranjang oleh pelanggan. Pelanggan dapat menambah, mengurangi, ataupun menghapus produk dari keranjang. Rancangan halaman keranjang juga akan memiliki menu navigasi di atas dan catatan kaki (*footer*).



Gambar 3.12 Rancangan Halaman Keranjang

e. Rancangan Halaman Pemilik

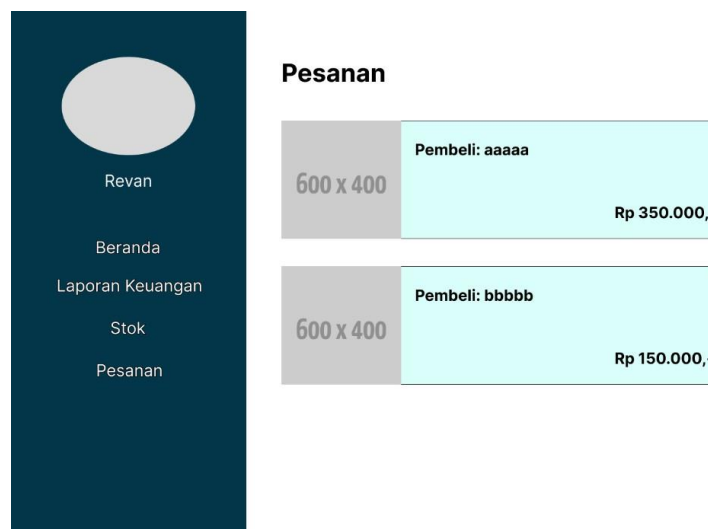
Rancangan halaman pemilik merupakan halaman pertama yang ditampilkan ketika pemilik melakukan *login*. Informasi yang tersedia berupa stok produk dan juga fitur pencarian produk. Menu navigasi halaman pemilik berada di kiri untuk memudahkan pemiliki untuk menjelajah sisi pemilik *webiste*. Selain itu, pemilik juga memiliki wewenang untuk menambah produk dengan menekan tombol "Tambah Produk".



Gambar 3.13 Rancangan Halaman Pemilik

f. Rancangan Halaman Pesanan (Pemilik)

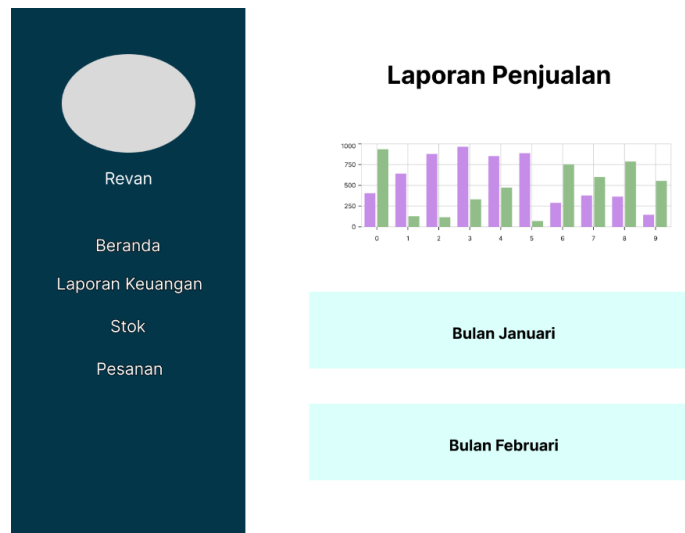
Rancangan halaman pesanan (pemilik) menampilkan pesanan-pesanan yang dilakukan oleh pelanggan. Pemilik bisa menekan salah satu pesanan untuk melihat detail dari sebuah pesanan. Sama seperti pada halaman berandanya, halaman pesanan untuk pemilik juga memiliki menu navigasi di samping.



Gambar 3.14 Rancangan Halaman Pesanan (Pemilik)

g. Rancangan Halaman Laporan Keuangan

Rancangan halaman laporan keuangan menampilkan informasi mengenai penjualan. Penjualan secara keseluruhan dan juga laporan per bulan. Halaman ini hanya bisa diakses oleh pemilik. Sama seperti halaman-halaman pemilik sebelumnya, halaman laporan keuangan juga memiliki manu navigasi yang berada di samping.



Gambar 3.15 Rancangan Halaman Laporan Keuangan

h. Rancangan Halaman Kasir

Sama seperti halaman pemilik, halaman kasir juga menampilkan informasi mengenai stok dan fitur pencarian stok. Halaman kasir juga memiliki menu navigasi yang tidak memiliki menu untuk melihat laporan keuangan. Akan tetapi, pada halaman kasir ini tidak ada laporan keuangan, tambah produk, maupun mengubah produk.

STOK PRODUK

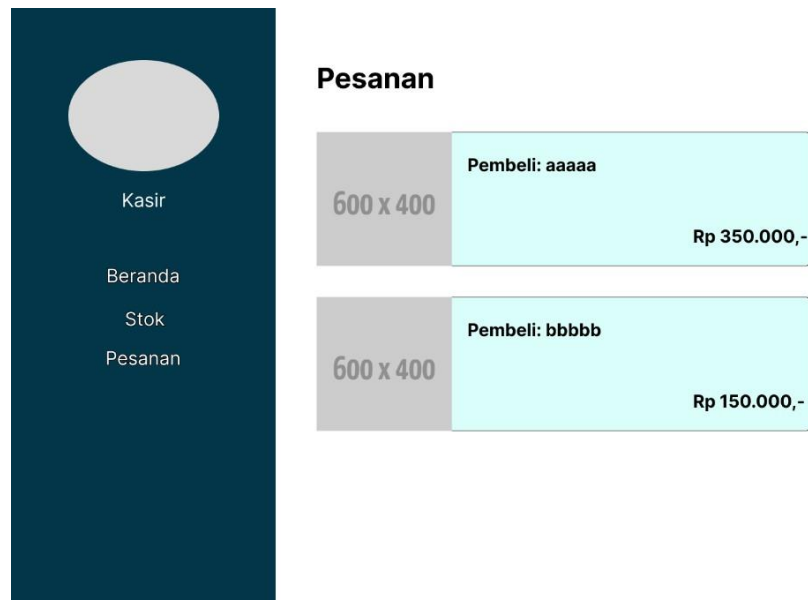
Cari stok disini

No.	Name	Stok	Harga	Dikorek	Status
1.	Whiskas	25	Rp 50.000	OK	Aktif
2.	Frisoles	70	Rp 45.000	OK	Aktif

Gambar 3.16 Rancangan Halaman Kasir

i. Halaman Pesanan (Kasir)

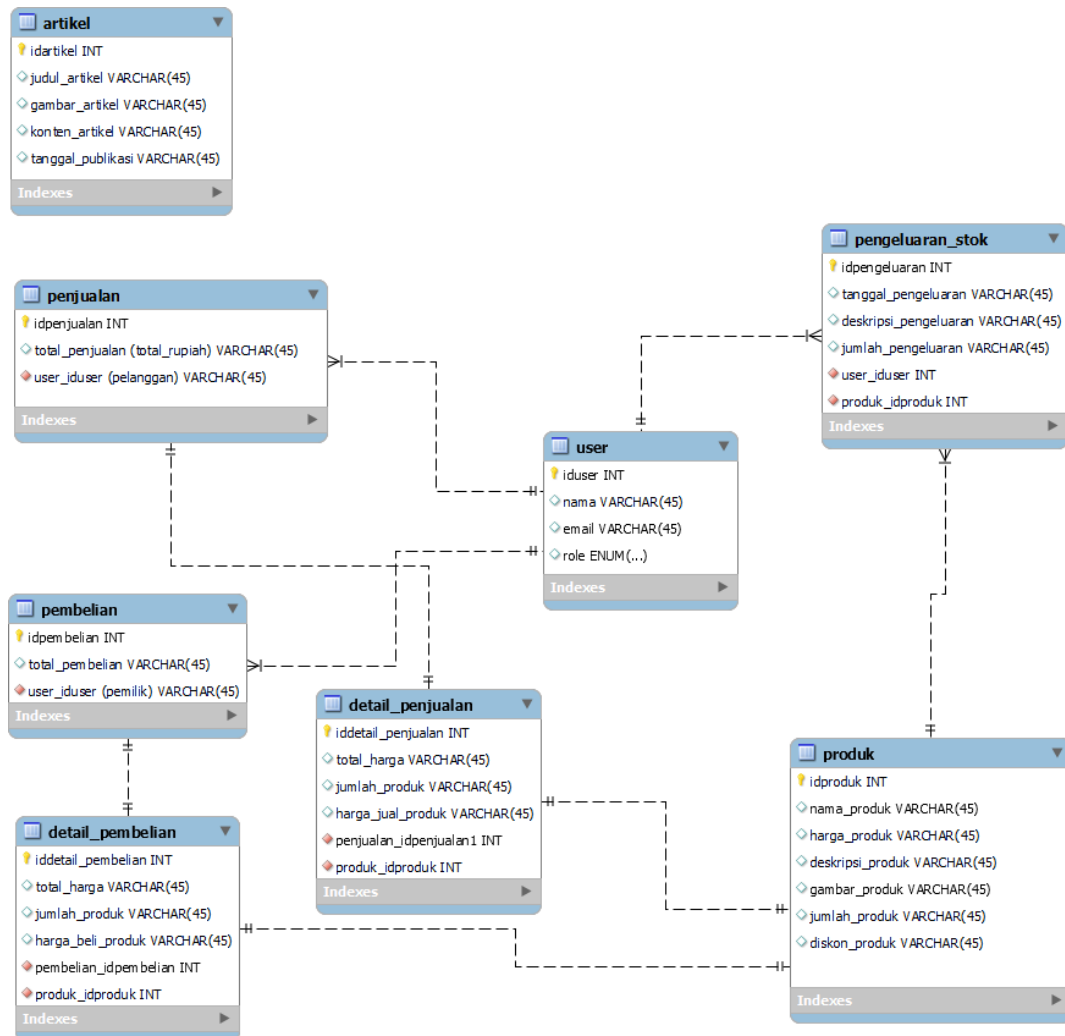
Sama seperti pada halaman pemilik, halaman pesanan (kasir) juga memiliki fitur yang sama yaitu menampilkan pesanan-pesanan yang dilakukan oleh pelanggan, sama persis seperti halaman pemilik. Perbedaannya terletak pada bagian menu navigasi yang tidak memiliki menu untuk pergi ke laporan keuangan.



Gambar 3.17 Rancangan Halaman Pesanan (Kasir)

j. Rancangan *database*

Rancangan *database* berfungsi untuk menggambarkan struktur tabel-tabel yang ada dalam *database*. Rancangan *database* akan ditampilkan untuk memberikan gambaran mengenai bagaimana data akan disimpan. Terdapat delapan tabel pada rancangan *database* yaitu tabel artikel, tabel user, tabel pengeluaran_stok, tabel pembelian, tabel detail_pembelian, tabel penjualan, tabel detail_penjualan, dan tabel produk.



Gambar 3.18 Rancangan database

a. Tabel artikel

Tabel *user* terdiri dari idartikel, judul_artikel, gambar_artikel, konten_artikel, dan tanggal_publicasi.

b. Tabel user

Tabel *user* terdiri dari iduser, nama, email, dan juga role. Role akan memiliki tiga jenis yaitu pelanggan, kasir, dan juga pemilik.

c. Tabel pengeluaran_stok

Tabel *pengeluaran_stok* terdiri dari idpengeluaran, tanggal_pengeluaran, deskripsi_pengeluaran, jumlah_pengeluaran, iduser, dan idproduk.

d. Tabel pembelian

Tabel *pembelian* terdiri dari idpembelian, total_pembelian, dan iduser.

e. Tabel detail_pembelian

Tabel detail_pembelian terdiri dari iddetail_pembelian, total_harga, jumlah_produk, harga_beli_produk, idpembelian, dan idproduk.

f. Tabel penjualan

Tabel penjualan terdiri dari idpenjualan, total_penjualan, dan iduser.

g. Tabel detail_penjualan

Tabel detail_penjualan terdiri dari iddetail_penjualan, total_harga, jumlah_produk, harga_jual_produk, idpenjualan, dan idproduk.

h. Tabel produk

Tabel produk terdiri dari idproduk, nama_produk, harga_produk, deskripsi_produk, gambar_produk, jumlah_produk, dan diskon_produk.

3.5 Deployment, delivery, and feedback

Deployment, delivery, and feedback merupakan tahapan peluncuran sekaligus melakukan *testing* kepada pemilik Petshop Vanko selaku calon pengguna dari sistem ini. *Testing* ini juga dilakukan untuk menerima *feedback* (umpan balik) dari pengguna. *Deployment, delivery, and feedback* merupakan tahapan terakhir dari *prototyping*, di mana langkah ini tidak hanya melibatkan peluncuran sistem yang telah dibangun, tetapi juga mencakup pengujian yang kepada pemilik Petshop Vanko sebagai calon pengguna utama dari sistem ini.

Selain itu, *testing* yang dilakukan pada tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengatasi masalah yang mungkin muncul selama penggunaan awal sistem. Melalui proses ini, pemilik Petshop Vanko akan memiliki kesempatan untuk mengevaluasi fungsionalitas sistem, memberikan masukan tentang antarmuka pengguna, dan menilai seberapa baik sistem memenuhi kebutuhan operasional mereka.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab hasil dan pembahasan ini memaparkan hasil dari sistem yang berbentuk *website* dan juga masukan dari calon pengguna. Pada bagian ini, sistem telah dikembangkan dan disesuaikan berdasarkan *feedback* yang diperoleh dari calon pengguna. *Feedback* yang diberikan oleh para calon pengguna menjadi dasar penting dalam melakukan penyempurnaan sistem, memastikan bahwa sistem memenuhi kebutuhan dari calon pengguna.

4.1 *Construction of Prototype*

Rancangan tampilan sistem telah disusun pada tahap sebelumnya, dan pada tahap ini akan ditampilkan hasil implementasi dari rancangan tersebut dalam bentuk sistem *website* yang fungsional. Tahap ini akan membahas hasil implementasi dari rancangan tersebut, di mana rancangan awal yang direncanakan kini telah diwujudkan menjadi sebuah sistem *website* yang berfungsi penuh. Proses ini mencakup penerapan berbagai elemen desain dan fungsionalitas yang telah dirancang. Dengan demikian, bagian ini akan memaparkan bagaimana rancangan tampilan yang disiapkan sebelumnya telah berhasil diimplementasikan ke dalam bentuk sistem yang dapat diakses dan digunakan sebagai *website*, menunjukkan keterkaitan antara perancangan dan hasil akhirnya. Selain implementasi tampilan, tahapan ini juga akan menampilkan hasil *database* yang sudah terimplementasi di sistem. Sama seperti tampilan, *database* juga memiliki beberapa perubahan untuk menyesuaikan kebutuhan.

a. Halaman *Login*

Halaman *login* menampilkan halaman bagi semua pengguna untuk *login*. Halaman *login* ini terdapat *input* untuk *email* dan kata sandi, *link* untuk mendaftar, dan juga tombol untuk *login* menggunakan *google*. Dengan menekan tombol *login* menggunakan *google*, jika pengguna belum memiliki akun *google* yang terdaftar di sistem tersebut, maka akan otomatis terdaftar. Apabila pengguna sudah memiliki akun *google* yang sudah terdaftar di sistem tersebut, maka pengguna akan otomatis *login*.



Gambar 4.1 Halaman *Login*

b. Halaman Utama

Halaman utama menampilkan halaman bagi semua pengguna ketika masuk ke *website* ataupun selesai *login*. Bagian paling atas halaman utama terdapat menu navigasi yang berisi informasi mengenai nama *petshop*, halaman beranda (utama), halaman produk, halaman artikel, dan nama pengguna jika sudah *login*. Jika kursor *mouse* diarahkan ke nama pengguna, akan ada menu navigasi untuk pergi ke halaman riwayat pesanan dan untuk *logout*. Jika belum *login* maka yang ditampilkan adalah tulisan *login* yang mengarah pada halaman *login*. Halaman utama juga menampilkan informasi tujuh produk yang paling murah saat ini dan juga empat artikel terbaru saat ini. Selain informasi tadi, halaman utama juga terdapat catatan kaki (*footer*) yang terdapat informasi singkat mengenai Petshop Vanko dan alamatnya.



Gambar 4.2 Halaman Utama

c. Halaman Produk

Halaman produk berguna untuk menampilkan produk-produk yang tersedia di *website* Petshop Vanko. Pada halaman produk terdapat fitur untuk mencari produk yang berguna untuk memudahkan pelanggan mencari produk yang diinginkan atau dicari. Halaman produk juga memiliki tombol keranjang yang berguna untuk mengarahkan pelanggan ke halaman keranjang. Selain itu, halaman produk juga memiliki menu navigasi di bagian atas dan catatan kaki di bagian bawah sama seperti halaman utama.

The screenshot displays the Vanko Petshop website interface. At the top, there is a dark navigation bar with the logo 'Vanko Petshop' and menu items: 'Beranda', 'Produk', 'Artikel', and 'Login'. Below the navigation bar is a search bar and a shopping cart icon. The main content area features a grid of 10 product cards, each with an image of the product, its name, price, quantity, and discount percentage.

Product Name	Price (Rp.)	Quantity	Discount (%)
FRISKIES Kitten Discoveries	58.000,00	66	90%
FRISKIES Indoor Delights	58.500,00	6	10%
FRISKIES Surfin & Turfin Favourites	50.000,00	73	0%
FRISKIES Seafood Sensations	75.000,00	50090	0%
Purina ONE Healthy Urinary Makanan Kering Kucing Dewasa Urinary Chicken	60.000,00	11	20%
Purina ONE Healthy Kitten Makanan Kering Anak Kucing	50.000,00	12	0%
FELIX Adult Makanan Basah Kucing Dewasa rasa Ayam	65.000,00	18	0%
PRO PLAN Cat Kitten Makanan Kering Anak Kucing Kitten	120.000,00	25	0%
PRO PLAN Cat Makanan Kering Kucing Dewasa Sterilised Weight Loss Salmon Tuna	75.000,00	69	0%
Fancy Feast Gravy Lovers Chicken Feast in Grilled Chicken Flavour Gravy	30.000,00	72	0%

At the bottom of the page, there is a light blue footer section with the Vanko Petshop logo, the text 'Tentang kami', a placeholder text 'Lorem ipsum dolor sit, amet consectetur adipiscing elit. Hic ipsum cumque corporis quas tenetur saepe. Assumenda fugit sequi officis ipsam alias repellendus animi tempore accusantium.', the address 'Jl. Jae Sumantoro Godean (Pasar Godean)', and social media icons for Facebook, Instagram, and WhatsApp.

Gambar 4.3 Halaman Produk

d. Halaman Keranjang

Selanjutnya adalah halaman keranjang, yang memberikan informasi mengenai barang pelanggan yang dimasukkan ke keranjang. Halaman keranjang memberikan informasi berupa nama produk, jumlah produk yang dibeli, harga produk, total harga, aksi, alamat pengiriman, dan juga nomor telepon. Aksi disini adalah opsi untuk menambah, mengurangi, atau menghapus produk dari keranjang. Tombol kembali akan mengarahkan pelanggan kembali ke halaman produk dan tombol bayar akan mengarahkan pelanggan ke pembayaran. Sebelum melakukan pembayaran, pelanggan diharuskan mengisi alamat pengiriman dan juga nomor telepon untuk kebutuhan komunikasi dengan pihak *petshop*.



Gambar 4.4 Halaman Keranjang

e. Halaman Pemilik

Halaman Pemilik adalah halaman pertama kali yang tampil ketika pemilik melakukan *login*. Halaman pemilik ini memiliki menu navigasi di bagian kiri yang berguna untuk mengarahkan pemilik ke halaman-halaman lain bagi seorang pemilik. Informasi yang ditampilkan di halaman pemilik adalah stok produk, dengan detailnya berupa id produk, nama produk, harga produk, diskon produk, harga diskon, jumlah produk, status produk, dan aksi. Status produk bertujuan untuk memberikan informasi apakah produk tersebut tersedia untuk dijual atau tidak. Jika status aktif, maka produk tersedia untuk dijual. Akan tetapi jika status nonaktif, maka produk tersebut tidak tersedia untuk di jual. Bagian aksi bertujuan untuk mengubah produk tersebut, misalnya mengubah

nama ataupun status dari produk yang dipilih. Halaman pemilik ini juga memiliki tombol “Tambah Produk” yang berguna untuk menambah produk jika ada produk baru yang masuk ke toko. Sedangkan tombol “Restock” bertujuan jika seorang pemilik melakukan pengisian ulang stok.

ID	Nama Produk	Harga	Diskon	Harga Diskon	Jumlah	Status	Aksi
1	FRISKIES Kitten Discoveries	Rp68.000	90%	Rp5.900	70	● aktif	Edit
2	FRISKIES Indoor Delights	Rp65.000	10%	Rp58.500	6	● aktif	Edit
3	FRISKIES SurfIn & Turfin Favourites	Rp50.000	0%	Rp50.000	10	● aktif	Edit
4	FRISKIES Seafood Sensations	Rp75.000	0%	Rp75.000	25	● aktif	Edit
5	Purina ONE Healthy Urinary Makanan Kering Kucing Dewasa Urinary Chicken	Rp75.000	20%	Rp60.000	11	● aktif	Edit
6	Purina ONE Healthy Kitten Makanan Kering Anak Kucing	Rp50.000	0%	Rp50.000	12	● aktif	Edit
7	FELIX Adult Makanan Basah Kucing Dewasa rasa Ayam	Rp65.000	0%	Rp65.000	18	● aktif	Edit
8	PRO PLAN Cat Kitten Makanan Kering Anak Kucing Kitten	Rp120.000	0%	Rp120.000	25	● aktif	Edit
9	PRO PLAN Cat Makanan Kering Kucing Dewasa Sterilised Weight Loss Salmon Tuna	Rp75.000	0%	Rp75.000	69	● aktif	Edit
10	Fancy Feast Gravy Lovers Chicken Feast in Grilled Chicken Flavour Gravy	Rp30.000	0%	Rp30.000	72	● aktif	Edit

Gambar 4.5 Halaman Pemilik

f. Halaman Pesanan (Pemilik)

Melalui navigasi di samping, pemilik bisa memilih bagian pesanan untuk melihat pesanan-pesanan yang sudah dilakukan oleh pelanggan. Secara bawaan, halaman pesanan menampilkan sepuluh pesanan terbaru yang berhasil. Jika ingin melihat lebih dari sepuluh pesanan secara langsung, pemilik bisa menekan tombol dengan label “Tampilkan:” dan memilih berapa banyak pesanan yang ditampilkan dengan pilihan 10, 20, dan 50. Untuk melihat pesanan atau transaksi yang gagal, pemilik bisa menekan tombol “Transaksi Gagal”. Selain itu, pemilik juga bisa memilih untuk melihat pesanan dari rentang tanggal berapa sampai berapa. Halaman pesanan juga terdapat tombol “Input Pesanan” yang berfungsi untuk menambahkan transaksi yang dilakukan langsung di toko.

Pesanan

Dari Tanggal: Sampai Tanggal: Tampilkan:

Transaksi Berhasil

Order ID	Pembeli	Total Transaksi	Tanggal	Status
1892658041	123	Rp75.000	2024-11-19 18:36:42	Lunas
1892658040	tes	Rp600.000	2024-11-19 18:02:09	Lunas
1892658039	tes	Rp75.000	2024-11-19 18:01:52	Lunas
1892658038	asril	Rp240.000	2024-11-19 15:48:06	Lunas
1892658037	saya	Rp75.000	2024-11-19 14:54:13	Lunas
1892658036	dawwam	Rp30.000	2024-11-19 14:50:40	Lunas
1892658035	Reza	Rp0	2024-11-19 14:41:05	Lunas
1892658034	Reza	Rp0	2024-11-19 14:38:38	Lunas
1892658033		Rp0	2024-11-19 14:34:58	Lunas
1892658032		Rp0	2024-11-19 14:32:34	Lunas

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

Gambar 4.6 Halaman Pesanan (Pemilik)

g. Halaman Laporan Keuangan

Halaman laporan keuangan menampilkan pengeluaran, pendapatan, dan total keuntungan setiap bulannya yang dibagi lagi setiap minggunya. Hal ini dilakukan untuk memudahkan pemilik. Pemilik juga bisa memilih bulan dan tahun yang diinginkan dengan menekan tombol di atas tabel dan menekan tombol “Filter”. Halaman laporan keuangan menampilkan pengeluaran berupa *restock* yang dilakukan oleh pemilik dan tidak menampilkan pengeluaran yang lain seperti gaji karyawan ataupun pembayaran listrik.

October 2024

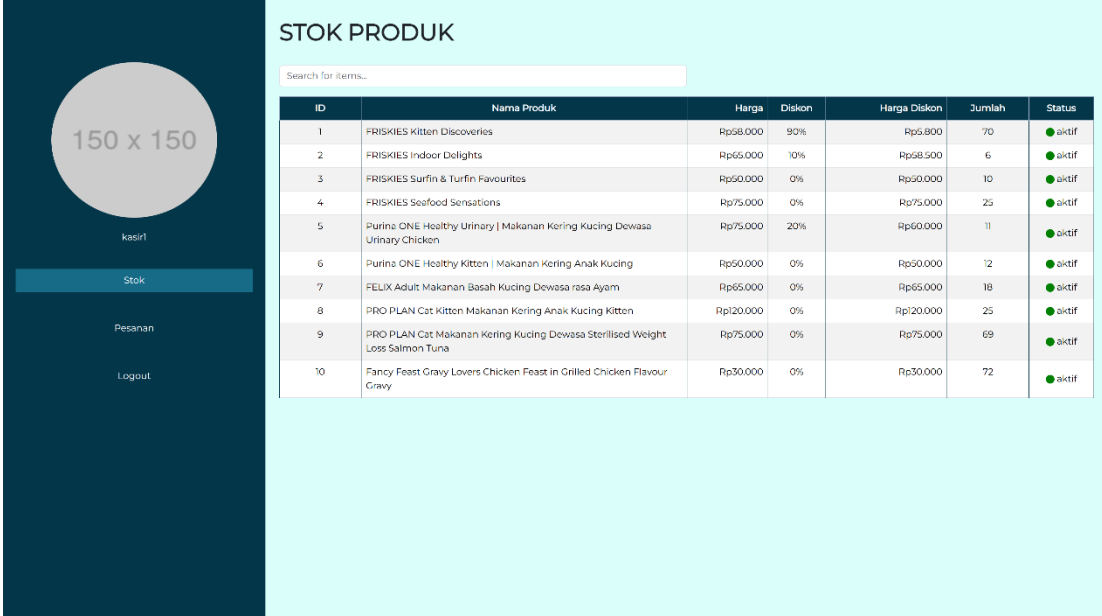
Laporan 5 Minggu Terakhir

Minggu	Bulan	Total Pendapatan	Total Pengeluaran	Total Keuntungan
Minggu 5 (2024-10-28 - 2024-10-31)	October	Rp0,00	Rp0,00	Rp0,00
Minggu 4 (2024-10-21 - 2024-10-27)	October	Rp3,420,000.00	Rp300,000.00	Rp3,120,000.00
Minggu 3 (2024-10-14 - 2024-10-20)	October	Rp680,000.00	Rp450,000.00	Rp230,000.00
Minggu 2 (2024-10-07 - 2024-10-13)	October	Rp5,201,000.00	Rp400,000.00	Rp4,801,000.00
Minggu 1 (2024-10-01 - 2024-10-06)	October	Rp11,768,000.00	Rp0,00	Rp11,768,000.00

Gambar 4.7 Halaman Laporan Keuangan

h. Halaman Kasir

Halaman kasir adalah halaman yang ditampilkan pertama kali ketika kasir melakukan *login*. Halaman kasir hampir sama dengan halaman pemilik yang menampilkan informasi stok. Di bagian samping ada menu navigasi bagi kasir untuk berpindah halaman. Bedanya dengan halaman pemilik adalah pada halaman kasir tidak ada tombol “Tambah Produk” dan “Restock”. Halaman kasir juga tidak menyediakan fitur untuk mengubah produk seperti pada halaman pemilik. Perbedaan yang terakhir adalah pada menu navigasi dimana pada halaman kasir tidak terdapat menu untuk melihat laporan keuangan.

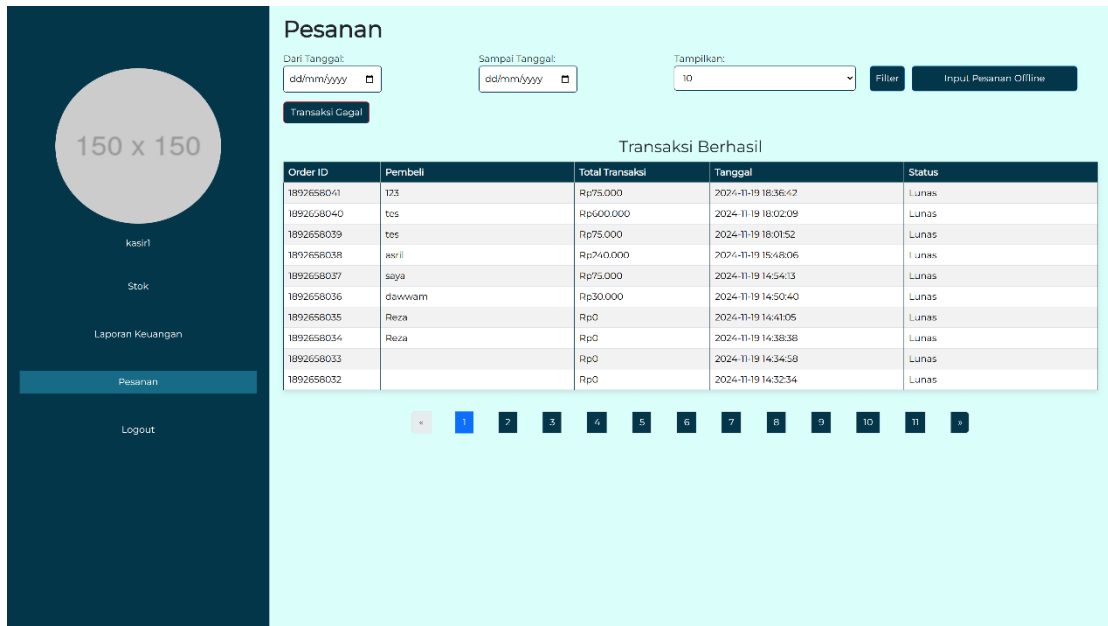


ID	Nama Produk	Harga	Diskon	Harga Diskon	Jumlah	Status
1	FRISKIES Kitten Discoveries	Rp58.000	90%	Rp5.800	70	● aktif
2	FRISKIES Indoor Delights	Rp65.000	10%	Rp58.500	6	● aktif
3	FRISKIES Surfin & Turfin Favourites	Rp50.000	0%	Rp50.000	10	● aktif
4	FRISKIES Seafood Sensations	Rp75.000	0%	Rp75.000	25	● aktif
5	Purina ONE Healthy Urinary Makanan Kering Kucing Dewasa Urinary Chicken	Rp75.000	20%	Rp60.000	11	● aktif
6	Purina ONE Healthy Kitten Makanan Kering Anak Kucing	Rp50.000	0%	Rp50.000	12	● aktif
7	FELIX Adult Makanan Basah Kucing Dewasa rasa Ayam	Rp65.000	0%	Rp65.000	18	● aktif
8	PRO PLAN Cat Kitten Makanan Kering Anak Kucing Kitten	Rp120.000	0%	Rp120.000	25	● aktif
9	PRO PLAN Cat Makanan Kering Kucing Dewasa Sterilised Weight Loss Salmon Tuna	Rp75.000	0%	Rp75.000	69	● aktif
10	Fancy Feast Gravy Lovers Chicken Feast in Grilled Chicken Flavour Gravy	Rp30.000	0%	Rp30.000	72	● aktif

Gambar 4.8 Halaman Kasir

i. Halaman Pesanan (Kasir)

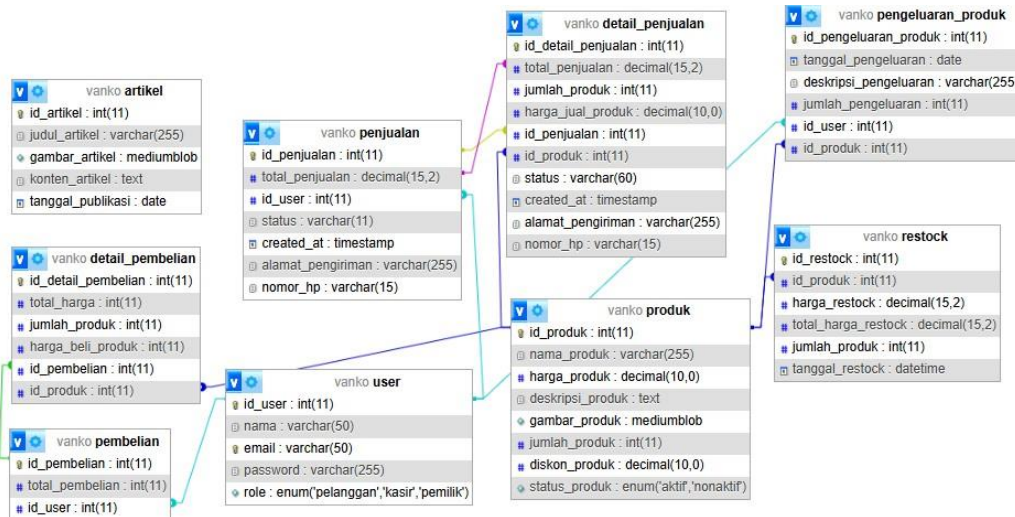
Sama seperti halaman pesanan untuk pemilik, halaman pesanan untuk kasir menampilkan informasi yang sama. Halaman pesanan untuk kasir memiliki menu navigasi di samping dan juga tabel pesanan. Tabel pesanan menampilkan sepuluh pesanan terbaru dengan opsi untuk menampilkan lebih dari sepuluh pesanan secara langsung. Jika kasir ingin melihat pesanan atau transaksi yang gagal, kasir dapat menekan tombol “Transaksi Gagal”. Selain itu, kasir juga dapat melihat pesanan dari rentang tanggal berapa sampai berapa sesuai keinginan. Terdapat juga tombol “Input Pesanan” yang berfungsi untuk menambahkan transaksi yang dilakukan langsung di toko. Hal tersebut sama persis pada halaman pesanan untuk pemilik. Hal yang membedakannya adalah pada menu navigasi dimana kasir tidak dapat melihat laporan keuangan



Gambar 4.9 Halaman Pesanan (Kasir)

j. Database

Database memiliki sembilan tabel yaitu tabel artikel, tabel detail_pembelian, tabel detail_penjualan, tabel pembelian, tabel pengeluaran_produk, tabel penjualan, tabel produk, tabel restock, dan tabel user.



Gambar 4.10 Database

a. Tabel user

Tabel user terdiri dari id_user, nama, email, password, dan role.

b. Tabel artikel

Tabel artikel terdiri dari id_artikel, judul_artikel, gambar_artikel, konten_artikel dan tanggal_publicasi.

c. Tabel detail_pembelian

Tabel detail_pembelian terdiri dari id_detail_pembelian, total_harga, jumlah_produk, harga_beli_produk, id_pembelian, dan id_produk.

d. Tabel detail_penjualan

Tabel detail_penjualan terdiri dari id_detail_penjualan, total_penjualan, jumlah_produk, harga_jual_produk, id_penjualan, id_produk, status, created_at, alamat_pengiriman, dan nomor_hp.

e. Tabel pembelian

Tabel pembelian terdiri dari id_pembelian, total_pembelian, dan id_user.

f. Tabel pengeluaran_produk

Tabel pengeluaran_produk terdiri dari id_pengeluaran_produk, tanggal_pengeluaran, deskripsi_pengeluaran, jumlah_pengeluaran, id_user, dan id_produk.

g. Tabel penjualan

Tabel penjualan terdiri dari id_penjualan, total_penjualan, id_user, status, created_at, alamat_pengiriman, dan nomor_hp.

h. Tabel produk

Tabel produk terdiri dari id_produk, nama_produk, harga_produk, deskripsi_produk, gambar_produk, jumlah_produk, diskon_produk, status_produk.

i. Tabel *restock*

Tabel *restock* terdiri dari id_restock, id_produk, harga_restock, total_harga_restock, jumlah_produk, tanggal_restock.

4.2 *Deployment, delivery, and feedback*

Pengujian sistem dilakukan dengan mendemonstrasikan alur sistem bekerja kepada pemilik Petshop Vanko. Pemilik Petshop Vanko juga berinteraksi langsung dengan sistem dengan mencoba menggunakan sistemnya. Setelah demonstrasi dilakukan, selanjutnya adalah melakukan wawancara kepada pemilik Petshop Vanko dengan memberikan sepuluh pertanyaan.

Tabel 4.1 Tabel Wawancara

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pendapat Anda tentang tampilan dan desain <i>website</i> ini? Apakah menurut Anda tampilannya sudah	Tampilannya cukup oke, sederhana dan mudah dimengerti. Tidak banyak elemen yang mengganggu, jadi saya bisa langsung melihat bagian-bagian penting tanpa bingung.

	menarik dan mudah dipahami?	
2.	Bagaimana pengalaman Anda saat pertama kali menggunakan <i>website</i> ini? Apakah ada bagian yang dirasa membingungkan atau sulit digunakan?	Pertama kali coba, saya merasa cukup mudah. Tidak ada bagian yang membingungkan sejauh ini, mungkin karena memang instruksinya sudah jelas.
3.	Seberapa mudah bagi Anda untuk mengakses dan mengelola fitur-fitur di <i>website</i> ini, seperti manajemen stok dan pembayaran?	Akses ke fitur-fiturnya cukup sederhana. Untuk manajemen stok dan pembayaran, tinggal klik saja. Fungsinya berjalan dengan baik, jadi tidak sulit.
4.	Apakah ada bagian dari <i>website</i> yang menurut Anda perlu diperbaiki agar lebih mudah digunakan?	Saat ini belum ada, sih. Semuanya cukup jelas dan sesuai kebutuhan. Kalau ada masukan, mungkin nanti jika digunakan lebih lama.
5.	Apakah fitur manajemen stok di <i>website</i> ini memudahkan Anda dalam melacak jumlah barang dan melakukan pembaruan inventaris?	Ya, cukup membantu. Saya jadi lebih mudah cek barang yang ada dan <i>update</i> stok langsung. Sebelumnya, semua masih manual, jadi terasa lebih praktis pakai <i>website</i> ini.
6.	Apakah ada fitur tambahan yang menurut Anda bisa membantu dalam pengelolaan stok, seperti peringatan stok rendah otomatis atau laporan stok harian?	Kalau ada fitur peringatan stok rendah, mungkin lebih baik lagi. Jadi saya bisa tahu kapan harus pesan barang. Kalau untuk laporan harian, bisa juga membantu untuk pantauan lebih lanjut.
7.	Bagaimana pengalaman Anda dan pelanggan saat menggunakan fitur pembayaran di <i>website</i> ? Apakah ada kendala yang muncul selama prosesnya?	Untuk pembayaran, tidak ada masalah. Saya bisa pakai fitur ini dengan lancar, belum ada kendala berarti.
8.	Apakah menurut Anda <i>website</i> ini meningkatkan efisiensi bisnis secara keseluruhan, terutama dalam hal manajemen dan pemantauan operasional harian?	Iya, lumayan membantu. Sebelumnya banyak hal dilakukan manual, jadi sekarang beberapa proses lebih cepat. Tidak semuanya, tapi cukup terasa di bagian stok.
9.	Apakah ada fitur tertentu yang belum ada di <i>website</i> ini, yang menurut Anda penting untuk ditambahkan ke <i>website</i> ini agar lebih mendukung kebutuhan operasional <i>petshop</i> , misalnya pelacakan pengiriman atau notifikasi otomatis kepada pelanggan?	Mungkin kalau ada notifikasi otomatis untuk pelanggan bisa lebih baik, jadi mereka bisa tahu status pesanan tanpa harus tanya dulu. Pelacakan pengiriman juga mungkin berguna kalau mulai ada banyak pengiriman.

10.	Menurut Anda, apakah kendala jika Petshop Vanko menggunakan sistem seperti <i>website</i> ini?	Kendala utamanya mungkin di biaya dan proses pembiasaan ya. Karena di Petshop Vanko, saya sudah punya karyawan yang kerja dari pagi sampai siang, jadi mereka perlu belajar dulu cara pakainya. Bukan langsung bisa begitu saja.
-----	--	--

Dari hasil wawancara dengan pemilik *petshop*, tampak bahwa *website* yang telah dibuat secara umum sudah memenuhi kebutuhan dasar operasional bisnis, khususnya dalam pengelolaan stok dan pembayaran. Pemilik merasa tampilan *website* cukup sederhana dan mudah dimengerti, sehingga mereka dapat melihat bagian-bagian penting tanpa terganggu oleh elemen yang berlebihan. Kesan pertama ini menunjukkan bahwa desain yang sederhana telah berhasil membantu pengguna tanpa harus banyak beradaptasi. Pada pengalaman pertama menggunakan *website*, pemilik merasakan kemudahan dan tidak menemukan bagian yang membingungkan. Instruksi yang jelas dan alur navigasi yang sederhana membuat pemilik dapat dengan mudah mengakses fitur-fitur utama. Kemudahan akses ini juga terlihat pada penggunaan fitur seperti manajemen stok dan pembayaran yang cukup sederhana dan berfungsi baik tanpa ada hambatan. Proses yang sebelumnya manual kini dapat dijalankan dengan lebih cepat, memungkinkan pemilik untuk menghemat waktu dan tenaga dalam menjalankan operasional harian.

Namun, terbuka kemungkinan adanya penyesuaian atau penambahan fitur yang mungkin diperlukan setelah pemakaian jangka panjang. Fitur tersebut adalah peringatan stok rendah otomatis yang akan sangat membantu agar stok bisa dipantau lebih mudah dan efisien. Dengan adanya peringatan tersebut, pemilik dapat mengetahui kapan waktu yang tepat untuk mengisi ulang barang tanpa harus memeriksa stok secara manual.

Salah satu fitur yang diakui sangat membantu adalah manajemen stok, yang mempermudah pemilik dalam memeriksa dan memperbarui inventaris. Dibandingkan dengan metode manual, fitur ini terasa lebih praktis dan cepat. Selain itu, laporan keuangan juga dianggap penting untuk membantu pemantauan lebih teratur dan terencana.

Pengalaman menggunakan fitur pembayaran juga berjalan dengan lancar, tanpa kendala berarti. Fitur ini mengotomatiskan pencatatan transaksi, yang membuat proses pembayaran menjadi mudah. Hal ini meminimalkan risiko kesalahan pencatatan dan mempercepat proses pelacakan pembayaran.

Di sisi lain, pemilik mengatakan bahwa ada beberapa potensi kendala jika Petshop Vanko mengimplementasikan sistem ini. Tantangan utama adalah biaya yang mungkin harus dikeluarkan serta proses pembiasaan karyawan dengan teknologi baru. Pemilik

mengungkapkan bahwa sebagian karyawannya yang bekerja dari pagi hingga siang mungkin memerlukan waktu untuk mempelajari dan beradaptasi dengan penggunaan *website* ini sebelum benar-benar terbiasa.

Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan efisiensi bisnis pada beberapa aspek tertentu. Namun, peningkatan tersebut tidak mencakup seluruh aspek yang ada dalam operasional bisnis. Meski belum sepenuhnya otomatis, kehadiran *website* ini memberi dampak yang positif bagi operasional *petshop*. Selain itu, pemilik merasa bahwa fitur tambahan seperti notifikasi otomatis kepada pelanggan mengenai status pesanan serta pelacakan pengiriman akan berguna ke depannya, terutama jika volume pengiriman meningkat. Hal-hal ini menunjukkan bahwa digitalisasi sistem yang diterapkan telah memberikan kemudahan sekaligus membuka peluang pengembangan lebih lanjut untuk mendukung efisiensi bisnis yang optimal.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari studi ini menunjukkan bahwa implementasi teknologi melalui *website* telah berhasil meningkatkan efisiensi operasional dalam beberapa aspek. Dengan adanya fitur manajemen stok, pemilik *petshop* dapat dengan mudah memantau dan memperbarui inventaris barang yang sebelumnya dilakukan secara manual. Fitur pembayaran yang terintegrasi juga membantu dalam pencatatan dan pelacakan transaksi, mengurangi kesalahan manual, dan mempercepat proses administrasi. Penggunaan teknologi ini, meskipun sederhana, telah meringankan beberapa beban operasional.

Namun, terdapat beberapa hambatan dalam implementasi teknologi pada layanan *petshop*. Kendala utama yang dihadapi adalah biaya awal untuk membangun dan memelihara sistem ini serta kebutuhan adaptasi karyawan terhadap teknologi baru. Karyawan yang terbiasa dengan metode manual memerlukan waktu dan pelatihan untuk terbiasa dengan sistem berbasis teknologi ini. Meskipun fitur utama sudah efektif, beberapa fitur tambahan seperti peringatan stok rendah otomatis dan notifikasi pelanggan juga diusulkan untuk lebih mendukung efisiensi dan kepuasan pelanggan di masa mendatang. Di sisi lain, terdapat keterbatasan berupa belum adanya fitur untuk berkonsultasi kepada pihak *Petshop Vanko* melalui sistem ini. Hal tersebut disebabkan oleh fokus penelitian ini berupa manajemen stok. Secara keseluruhan, digitalisasi layanan *petshop* ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan efisiensi operasional, meskipun membutuhkan investasi awal dan adaptasi dari pihak karyawan.

5.2 Saran

Sistem *website* untuk *Petshop Vanko* ini pastinya masih memiliki beberapa kekurangan. Saran berikut bertujuan agar dapat mendapatkan perbaikan maupun perkembangan lebih lanjut.

1. Membuat sistem yang *mobile responsive* supaya lebih mudah diakses dengan menggunakan perangkat pintar.
2. Penambahan fitur notifikasi stok rendah yang memudahkan dalam manajemen stok.

DAFTAR PUSTAKA

- Albert, T., Nugroho, J. A., & Hapsari, R. W. (2021). Perancangan Ulang UI/ UX *Website* sebuah Perusahaan Farmasi. *Jurnal Rupaka*, 4(1), 90–96.
- Aquino, R., de, P., A, R. A., Rizzo Aquino, E., de Saqui-Sannes, P., & Vingerhoeds, R. A. (2020). *A Methodological Assistant for Use Case Diagrams*. Retrieved from <https://oatao.univ-toulouse.fr/25179>
- Auditira, D., Triayudi, A., & Hidayatullah, D. (2023). Implementasi Point of Sale Pada Cora *Petshop* Menggunakan Metode Agile dan Scrum Framework. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(2), 532–542. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i2.2966>
- Dermawan, A., Mariatul Kifti, W., Informatika, M., Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Royal, S., & Informasi, S. (2023). peran digitalisasi bagi masyarakat dalam mendukung perekonomian daerah. *Communnity Development Journal*, 4(6), 12866–12871.
- Farlina, Y., Susilawati, D., Septiani, T., & Koeswara, N. (2021). penerapan metode fast persediaan barang pada toko katie *petshop* kota sukabumi. *jurnal swabumi*, 9(1), 2021.
- Fikriyya, A. (2021). *prototyping dalam perancangan sistem informasi sekolah desa pendar foundation yogyakarta*.
- Hafsari, R., Arife, E., & Maulana, N. (2023). *perancangan sistem informasi manajemen inventori dan penjualan pada perusahaan pt. inhutani v. 10(2)*.
- Hendrawati, R., Ismanto, B., & Iriani, A. (2021). Pengembangan *Website* Bimbingan Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1401–1408. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.931>
- Ichwani, A., Anwar, N., Karsono, K., & Alrifqi, M. (2021). *Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website dengan Pendekatan Metode Prototype*.
- Mahardika, F., Merani, S. G., & Suseno, A. T. (2023). Penerapan Metode Extreme Programming pada Perancangan UML Sistem Informasi Penggajian Karyawan. *Blend Sains Jurnal Teknik*, 2(3), 204–217. <https://doi.org/10.56211/blendsains.v2i3.313>
- Nabuasa, Y. Y. (2021). analisis dan perancangan sistem informasi rekam medis sebagai sarana pelayanan kesehatan pada puskesmas oesapa kota kupang. *Jurnal Sistem Informasi*, 2(1), 150.
- Nurhaliza, H., Yudiastuti, H., Rizky, K., Wardani, N., & Hadinata, N. (2024). *Sistem Informasi E-Pet Solution Pada Oranje Petshop Berbasis Website*.

- Peter Nainggolan, E., & Triandi, B. (2024). *Implementasi Metode Haversine dalam Pencarian Lokasi Implementation of the Haversine Method in Searching for Petshop Locations in Medan City Based on Android*. 2(2), 487–497.
- Poerna Wardhanie, A., & Lebdaningrum, K. (2022). Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma pada Siswa-Siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo (Introduction to the Figma Graphic Design Application for Multimedia Students at SMK PGRI 2 Sidoarjo). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 165–174. <https://doi.org/10.35912/jpm.v3i3.1536>
- Pratama, A. (2023). pengembangan *website* keluar masuk barang pada toko ciko *petshop*. In *Teknologipintar.org* (Vol. 3).
- Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering A Practitioner's Approach Seventh Edition*.
- Priyantoko, D., Wahyudi, D., Kurniawan, F., Mestika, J. C., Sidik, W. M., & Ratama, N. (2023). *Aplikasi Penitipan Hewan Berbasis Desktop Menggunakan Metode OOAD (Studi Kasus: Erni Pet Shop)*. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.com/index.php/jurihum>
- Purba, J. T., Hery, & Widjaja, A. E. (2020). E-commerce implementation in supporting business services strategy (case study at *petshop* gifaro evidence). *Journal of Physics: Conference Series*, 1563(1). Institute of Physics Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1563/1/012012>
- Setiadi, A. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada *website* Thriftdoor. *Automata*, 1(2), 228–233.
- Sudarso, A. (2022). *pemanfaatan basis data, perangkat lunak dan mesin industri dalam meningkatkan produksi perusahaan (literature review executive support sistem (ess) for business)*. 3(1), 2022. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i1>
- Tan, J., Chen, Y., & Jiao, S. (2022). Semantic Similarity Metrics for Evaluating Source Code Summarization. *IEEE International Conference on Program Comprehension, 2022-March*, 36–47. IEEE Computer Society. <https://doi.org/10.1145/nnnnnnn.nnnnnnn>

LAMPIRAN

Proses Wawancara

