

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KONSULTASI DOKTER  
HEWAN, PET HOTEL DAN PET *GROOMING* BERBASIS *WEB*  
DENGAN METODE *LOCATION BASED SERVICE***

**SKRIPSI**



**Disusun Oleh :**

**NAMA : Agung Ependi**

**NIM : 20180700054**

**SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA**

**TANGERANG**

**2022**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KONSULTASI DOKTER  
HEWAN, PET HOTEL DAN PET *GROOMING* BERBASIS *WEB*  
DENGAN METODE *LOCATION BASED SERVICE***

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk gelar kesarjanaan pada**

**Program Studi Sistem Informasi**

**Jenjang Pendidikan Strata 1**



**Disusun oleh:**

**NAMA : Agung Ependi**

**NIM : 20180700054**

**SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA**

**TANGERANG**

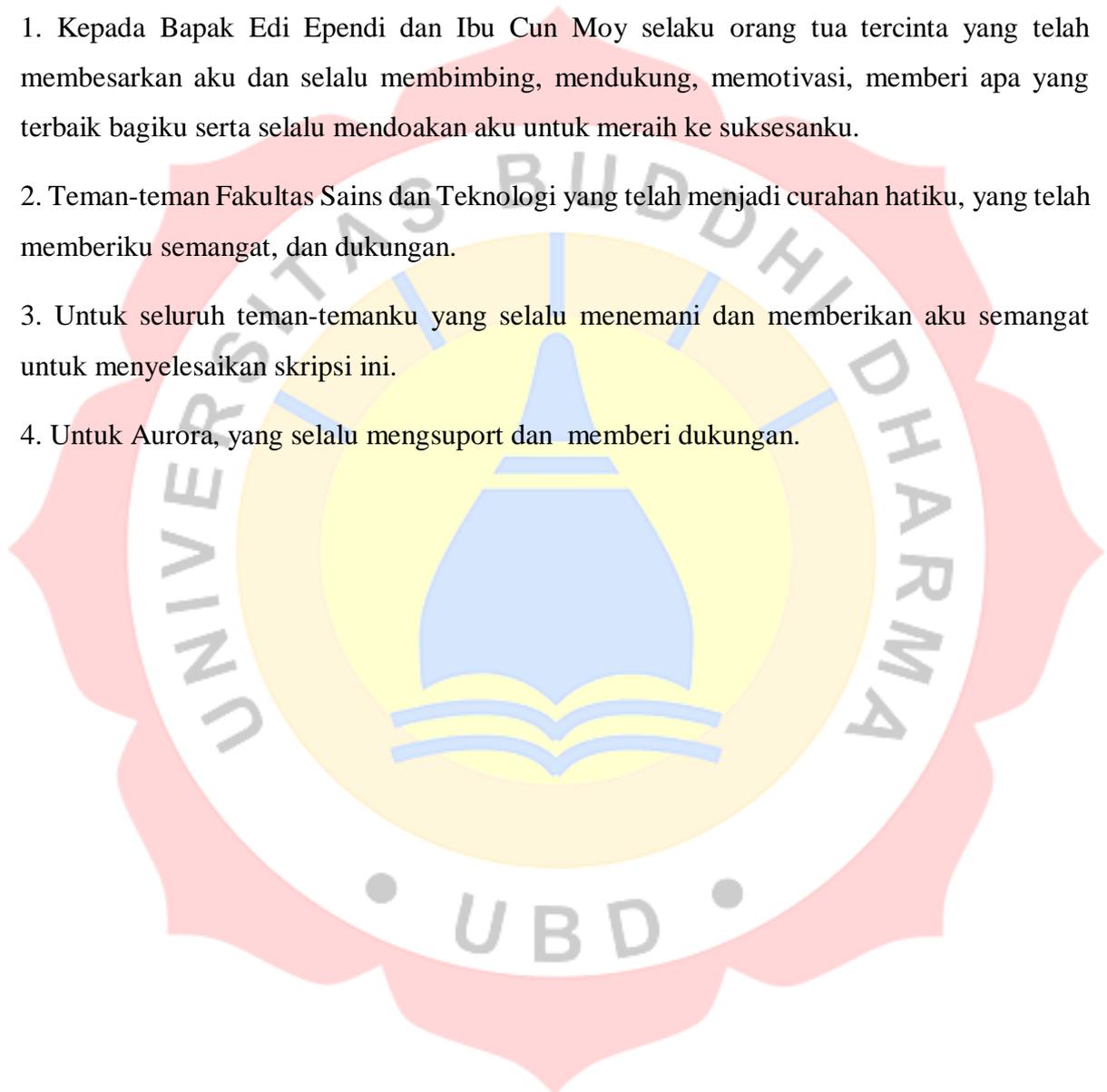
**2022**

## LEMBAR PERSEMBAHAN

*Apapun yang kamu lakukan, lakukanlah semua itu untuk Tuhan*

Dengan mengucap puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, Skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Kepada Bapak Edi Ependi dan Ibu Cun Moy selaku orang tua tercinta yang telah membesarkan aku dan selalu membimbing, mendukung, memotivasi, memberi apa yang terbaik bagiku serta selalu mendoakan aku untuk meraih ke suksesanku.
2. Teman-teman Fakultas Sains dan Teknologi yang telah menjadi curahan hatiku, yang telah memberiku semangat, dan dukungan.
3. Untuk seluruh teman-temanku yang selalu menemani dan memberikan aku semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Untuk Aurora, yang selalu mengsupport dan memberi dukungan.



**UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA**  
**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Yang bertanda tangan di bawah ini.

NIM : 20180700054  
Nama : Agung Ependi  
Jenjang Studi : Strata I  
Program Studi : Sistem Informasi  
Peminatan : E-Business

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik Sarjana atau kelengkapan studi, baik di Universitas Buddhi Dharma maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini saya buat sendiri tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan dosen pembimbing.
3. Dalam Skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan daftar pustaka.
4. Dalam Skripsi ini tidak terdapat pemalsuan (kebohongan), seperti buku, artikel, jurnal, data sekunder, pengolahan data, dan pemalsuan tanda tangan dosen atau Ketua Program Studi Universitas Buddhi Dharma yang dibuktikan dengan keasliannya.
5. Lembar pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, tanpa paksaan dan apabila dikemudian hari atau pada waktu lainnya terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar akademik yang telah saya peroleh karena Skripsi ini serta sanksi lainnya sesuai dengan peraturan dan norma yang berlaku.

Tangerang, 5 Agustus 2022

Penulis



Agung Ependi

NIM: 20180700054

**UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA**  
**LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini.

NIM : 20180700054  
Nama : Agung Ependi  
Jenjang Studi : Strata 1  
Program Studi : Sistem Informasi  
Peminatan : E-Business

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak Universitas Buddhi Dharma, Hak Bebas Royalti Non – Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah kami yang berjudul: “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KONSULTASI DOKTER HEWAN, PET HOTEL DAN PET GROOMING BERBASIS WEB DENGAN METODE LOCATION BASED SERVICE”, beserta alat yang diperlukan.

Dengan Hak Bebas Royalti Non – Eksklusif ini pihak Universitas Buddhi Dharma berhak menyimpan, mengalih-media atau format-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan atau mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Buddhi Dharma, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 5 Agustus 2022

Penulis,



Agung Ependi

NIM: 20180700054

**UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA**  
**LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING**  
**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KONSULTASI DOKTER**  
**HEWAN, PET HOTEL DAN PET *GROOMING* BERBASIS *WEB* DENGAN**  
**METODE *LOCATION BASED SERVICE***

Dibuat Oleh:

NIM : 20180700054

Nama : Agung endi

Telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Ujian Komprehensif

Program Studi Sistem Informasi

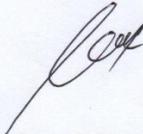
Peminatan Electronic Business

Tahun Akademik 2021/2022

Tangerang, 5 Agustus 2022

Disahkan oleh,

**Pembimbing,**



**Tugiman, S.Kom., M.Kom.**

**NIDN : 0415096801**

**UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA**  
**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**  
**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KONSULTASI DOKTER**  
**HEWAN, PET HOTEL DAN PET GROOMING BERBASIS WEB**  
**DENGAN METODE LOCATION BASED SERVICE**

Dibuat Oleh:

NIM : 20180700054

Nama : Agung endi

Telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Ujian Komprehensif

Program Studi Sistem Informasi

Peminatan Electronic Business

Tahun Akademik 2021/2022

Tangerang, 5 Agustus 2022

Disahkan oleh,

Dekan,



**Dr. Eng, Ir. Amin Suvitno, M.Eng**

**NIDK : 8826333420**

Ketua Program Studi,



**Benny Daniawan, M.Kom.**

**NIDN: 0424049006**

## LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Agung Ependi

NIM : 20180700054

Fakultas : Sains dan Teknologi

Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Konsultasi Dokter Hewan, Pet Hotel Dan Pet Grooming Berbasis Web Dengan Metode Location Based Service

Dinyatakan LULUS setelah mempertahankan di depan Tim Penguji pada hari Jumat, 5 Agustus 2022.

Nama penguji :

Tanda Tangan :

Ketua Sidang : **Jacob F.N. Dethan, S.T, M.Eng.Sc, PhD**

**NIDN: 0406028906**



Penguji I : **Muhammad Subhana, S.Kom., M. Kom**

**NIDN: 0401089401**



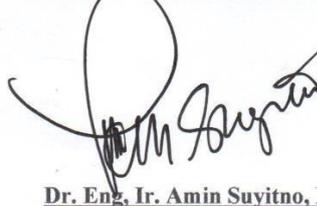
Penguji II : **Tugiman, S.Kom., M.Kom**

**NIDN: 0415096801**



Mengetahui,

**Dekan Fakultas Sains dan Teknologi**



**Dr. Eng, Ir. Amin Suyitno, M.Eng**

**NIDK : 8826333420**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena hanya atas berkat dan anugrah yang dilimpahkan-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini pada waktunya. Tujuan dari pembuatan Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelengkapan dalam menyelesaikan program pendidikan Strata 1 Program Studi Sistem Informasi di Universitas Buddhi Dharma. Maka untuk memenuhi persyaratan tersebut, penulis mencoba untuk menerapkan ilmu yang telah penulis dapat di bangku kuliah ke dalam bentuk Skripsi yang berjudul "*PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KONSULTASI DOKTER HEWAN, PET HOTEL DAN GROOMING BERBASIS WEB DENGAN METODE LOCATION BASED SERVICE*".

Dalam penyusunan Skripsi ini penulis banyak menerima bantuan dan dorongan baik moril maupun materil dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Suryadi Winata, C.P.A (Aust) sebagai Pelaksanan Tugas Rektor Universitas Buddhi Dharma.
2. Ibu Dr. Eng. Ir. Amin Suyitno, M.Eng sebagai Dekan Fakultas Sains & Teknologi.
3. Bapak Rudy Arijanto, S.Kom., M.Kom sebagai Wakil Dekan Fakultas Sains & Teknologi.
4. Bapak Tugiman, M.Kom sebagai Pembimbing Skripsi yang telah membantu dan memberikan dukungan serta motivasi untuk menyelesaikan penulisan laporan Skripsi.
5. Orang Tua yang telah mendukung sampai akhirnya laporan ini selesai tepat pada waktunya.
6. Teman-temanku yang selalu setia dan memberikan semangat
7. Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebutkan satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh sekali

dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Tangerang, 5 Agustus 2022

**Penulis,**



Agung Ependi  
**NIM: 20180700054**

# PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KONSULTASI DOKTER HEWAN, PET HOTEL DAN GROOMING BERBASIS WEB DENGAN METODE LOCATION BASED SERVICE

112 Pages + xx / 44 Tables / 43 Images / 9 Reference

## ABSTRAK

*Petshop* merupakan tempat yang menjual jasa layanan seperti *pet hotel*, *pet grooming*, dan konsultasi dokter hewan. Agar suatu *petshop* lebih diminati oleh para pecinta hewan, maka dibutuhkan suatu kelebihan dari *petshop* tersebut untuk menarik minat para pecinta hewan. Kebanyakan *petshop* hanya ada penjualan yang masih datang langsung ke toko, sehingga membuat pecinta hewan sulit bila sedang tidak ada waktu untuk mengurus hewan peliharaannya. Dengan adanya masalah tersebut, maka dibutuhkan suatu perancangan sistem pencarian yang terdekat pada *petshop* itu sendiri. Dimana dengan adanya sistem tersebut, maka para pecinta hewan dapat mencari *petshop* terdekat dengan lokasinya, memesan layanan dan konsultasi dokter hewan. Adapun metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Location Based Service (LBS)*, dimana metode ini mencari akurasi dari sebuah titik lokasi dengan pendukung bahasa pemrograman *PHP*, *MySQL* dan *Android*. Padaperancangan sistem ini dinilai dari beberapa kuisioner menggunakan *User Acceptance Test(UAT)* dan *Black Box Testing* dimana hasil *UAT* sebesar 83,73% dan *Black Box Testing* 87,87% yang artinya sangat baik dari penentuan bobot yang ada.

**Kata Kunci :** *Petshop*, Konsultasi Dokter Hewan, *Location Based Service*

# PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KONSULTASI DOKTER HEWAN, PET HOTEL DAN GROOMING BERBASIS WEB DENGAN METODE LOCATION BASED SERVICE

112 Pages + xx / 44 Tables / 43 Images / 9 Reference

## ABSTRACT

Petshop is a place that sells services such as pet hotels, pet care, and consultation with veterinarians. In order for a petshop to be more attractive to animal lovers, a petshop is needed to attract animal lovers. Most pet shops only have sales that come directly to the store, so that pet lovers don't have time to take care of their pets. With these problems, it is necessary to design a search system that is closest to the petshop itself. Where with this system, animal lovers can find the closest petshop to their location, order services and consult veterinarians. The method used in this study is Location Based Service (LBS), where this method finds the accuracy of a point location with the support of the PHP, MySQL and Android programming languages. In designing this system, it is assessed from several questionnaires using the User Acceptance Test (UAT) and Black Box Testing where the UAT results are 83.73% and Black Box Testing 87.87% which means it is very good from the existing weights.

**Keywords:** *Petshop, Veterinarian Consultation, Location Based Service*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT .....	xi
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Permasalahan .....	2
1.3 Perumusan Masalah .....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat .....	3
1.5 Ruang Lingkup .....	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	5
1.6.2 Teknik Pengumpulan Data.....	6
1.7 Sistematika Penulisan .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>9</b>
2.1 Teori Umum .....	9

2.1.1	Sistem.....	9
2.1.2	Informasi .....	9
2.1.3	Sistem informasi.....	9
2.2	Teori Khusus .....	9
2.2.1	Website.....	9
2.2.2	Pet Hotel.....	10
2.2.3	<i>Grooming</i> .....	10
2.2.4	Klinik Hewan .....	10
2.3	Teori Analisa dan Perancangan.....	12
2.3.1	<i>Waterfall</i> .....	12
2.3.2	Teori <i>UML (Unified Modeling Language)</i> .....	13
2.3.3	Teori <i>UAT (User Acceptance Test)</i> .....	15
2.4	Teori Aplikasi .....	18
2.4.1	<i>XAMPP</i> .....	18
2.4.2	<i>MySQL</i> .....	18
2.4.3	<i>PhpMyAdmin</i> .....	18
2.4.4	<i>Notepad++</i> .....	19
2.4.5	<i>Bootstrap</i> .....	19
2.4.6	<i>Android</i> .....	19
2.5	Tinjauan Studi .....	22
2.6	Kerangka Pemikiran.....	31
<b>BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN .....</b>		<b>32</b>
3.1	Prosedur Sistem Berjalan .....	32
3.1.1	Activity Diagram Berjalan.....	33
3.2	Identifikasi Kebutuhan Sistem .....	34
3.2.1	Analisis Masalah .....	34
3.2.2	Penerapan Metode <i>Location Based Service (LBS)</i> .....	36

3.3	<i>Requirement Elicitation</i> .....	37
3.4	Gantt Chart .....	42
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....		43
4.1	Prosedur Sistem Usulan .....	43
4.2	Rancangan Sistem Usulan.....	43
4.2.1	<i>Use Case Diagram Usulan</i> .....	46
4.2.2	<i>Use Case Diagram Skenario</i> .....	53
4.2.3	<i>Activity Diagram Skenario</i> .....	51
4.2.4	<i>Sequence Diagram</i> .....	53
4.3	Rancangan Database .....	61
4.3.1	<i>Class Diagram</i> .....	61
4.3.2	Struktur File .....	62
4.4	Rancangan Tampilan Program .....	66
4.5	Implementasi Sistem.....	75
4.5.1	Tampilan Program.....	75
4.5.2	Spesifikasi Hardware dan Software .....	83
4.5.3	User Acceptance Testing.....	84
4.5.4	<i>Black Box Testing</i> .....	94
<b>BAB V KESIMPULAN</b> .....		43
5.1	Kesimpulan.....	113
5.2	Saran .....	113
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		113
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> .....		115
<b>KARTU BIMBINGAN SKRIPSI</b>		
<b>LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	14
Tabel 2.3 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i> .....	15
Tabel 2.4 Jurnal 1 .....	21
Tabel 2.5 Jurnal 2 .....	22
Tabel 2.6 Jurnal 3 .....	23
Tabel 2.7 Jurnal 4 .....	24
Tabel 2.8 Jurnal 5 .....	26
Tabel 2.9 Rangkuman Model Penelitian .....	26
Tabel 3.1 <i>Activity Diagram</i> Berjalan .....	33
Tabel 3.2 Elisitasi Tahap I .....	38
Tabel 3.3 Elisitasi Tahap II .....	38
Tabel 3.4 Elisitasi Tahap III .....	40
Tabel 3.5 Gantt Chart Penelitian .....	42
Tabel 4.1 <i>Use Case</i> Skenario Login Admin Sistem .....	46
Tabel 4.2 <i>Use Case</i> Skenario Tambah Akun Petshop .....	46
Tabel 4.3 <i>Use Case</i> Skenario Mencetak Daftar Petshop .....	47
Tabel 4.4 <i>Use Case</i> Skenario Login Admin Petshop .....	47
Tabel 4.5 <i>Use Case</i> Skenario Tambah Layanan Petshop .....	47
Tabel 4.6 <i>Use Case</i> Skenario Edit Layanan Pethop .....	47
Tabel 4.7 <i>Use Case</i> Skenario Menerima Pesanan User .....	48
Tabel 4.8 <i>Use Case</i> Skenario Register/ Login Customer .....	48
Tabel 4.9 <i>Use Case</i> Skenario Memilih Petshop Terdekat .....	48
Tabel 4.10 <i>Use Case</i> Skenario Memilih Layanan .....	49
Tabel 4.11 <i>Use Case</i> Skenario Pembayaran .....	49
Tabel 4.12 <i>Use Case</i> Skenario Menyiapkan Peralatan .....	49

Tabel 4.13 Use Case Skenario Menuju Lokasi User .....	50
Tabel 4.14 Activity Diagram Proses Transaksi .....	52
Tabel 4.15 Activity Diagram Konsultasi Dokter Hewan .....	52
Tabel 4.16 Spesifikasi admin .....	62
Tabel 4.17 Spesifikasi facility .....	62
Tabel 4.18 Spesifikasi petshop .....	63
Tabel 4.19 Spesifikasi petshop_facilty .....	64
Tabel 4.20 Spesifikasi petshop_facilty_detail .....	64
Tabel 4.21 Spesifikasi transaction .....	65
Tabel 4.22 Spesifikasi transaction_detail .....	65
Tabel 4.23 Spesifikasi user .....	66
Tabel 4.24 Bobot Penilaian .....	84
Tabel 4.25 Daftar Pertanyaan .....	84
Tabel 4.26 Jawaban dan Persentase Hasil Kuisisioner .....	85
Tabel 4.27 Data Kuesioner Siswa Setelah Diolah .....	87
Tabel 4.28 Hasil Persentase .....	89
Tabel 4.29 Kriteria Interpretasi Skor .....	89
Tabel 4.30 Hasil Black Box Testing .....	94

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Waterfall Pressman</i> (Pressman, 2015:42).....	12
Gambar 4.1 Use Case Diagram Usulan.....	45
Gambar 4.3 Sequence Diagram Input Petshop.....	54
Gambar 4.4 Sequence Diagram Input Layanan Petshop.....	55
Gambar 4.5 Sequence Diagram Input Harga Layanan Petshop .....	56
Gambar 4.6 Sequence Diagram Detail User.....	57
Gambar 4.7 Sequence Diagram Cetak Laporan .....	58
Gambar 4.8 Sequence Diagram Pemesanan Layanan.....	59
Gambar 4.9 Sequence Diagram Konsultasi Dokter Hewan .....	60
Gambar 4.10 Class Diagram.....	61
Gambar 4.11 Form Login User.....	66
Gambar 4.12 Form Register User .....	67
Gambar 4.13 Halaman Home User .....	67
Gambar 4.14 Halaman Detail Petshop.....	68
Gambar 4.15 Halaman Pemesanan .....	68
Gambar 4.16 Halaman Pemesanan Berhasil.....	69
Gambar 4.17 Halaman Login Admin.....	69
Gambar 4.18 Halaman Dashboard Admin .....	70
Gambar 4.19 Halaman Tambah Layanan.....	70
Gambar 4.20 Halaman Tambah Petshop.....	71
Gambar 4.21 Halaman Tambah Layanan Petshop.....	71
Gambar 4.22 Halaman Tambah Harga Layanan Petshop .....	72
Gambar 4.23 Halaman Detail Transaksi .....	72
Gambar 4.24 Halaman Detail User .....	73
Gambar 4.25 Halaman Cetak Laporan.....	73

Gambar 4.26 Halaman Detail Admin .....	74
Gambar 4.27 Form Login User.....	75
Gambar 4.28 Form Register User.....	75
Gambar 4.29 Halaman Home User.....	76
Gambar 4.30 Halaman Detail Petshop.....	76
Gambar 4.31 Halaman Pemesanan .....	77
Gambar 4.32 Halaman Pemesanan Berhasil .....	77
Gambar 4.33 Form Login Admin .....	78
Gambar 4.34 Halaman Dashboard Admin .....	78
Gambar 4.35 Halaman Tambah Layanan.....	79
Gambar 4.36 Halaman Tambah Petshop.....	79
Gambar 4.37 Halaman Tambah Layanan Petshop.....	80
Gambar 4.38 Halaman Tambah Harga Layanan Petshop .....	80
Gambar 4.39 Halaman Detail Transaksi .....	81
Gambar 4.40 Halaman Detail User.....	81
Gambar 4.41 Halaman Laporan.....	82
Gambar 4.42 Halaman Detail Admin .....	82
Gambar 4.43 Hasil Kuisisioner .....	85

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Requirement Elicitation.....	L1
Lampiran 2 Hasil Kuisiner .....	L2
Lampiran 3 Listing Coding .....	L3



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Petshop* menawarkan layanan seperti rumah sakit hewan, perawatan hewan peliharaan, dan hotel hewan peliharaan. Untuk lebih meningkatkan penjualan dan sebagai alat pemasaran, setiap toko perlengkapan hewan peliharaan harus memiliki situs web atau situs web untuk memfasilitasi transaksi online. Hal ini memudahkan konsumen untuk menemukan kebutuhan hewan peliharaannya di situs *web* yang dilengkapi dengan foto, perbedaan kategori, dan deskripsi lengkap lainnya. Layanan dijual..

Dari pengalaman pribadi penulis, pernah suatu saat anjing yang penulis miliki mengalami muntah yang sangat sering dari siang sampai malam hari yang disertai tidak nafsu makan. Pada saat malam hari sangat sulit menemukan klinik hewan yang buka 24 jam dan rata-rata klinik hewan tutup pada pukul 5 sore, sehingga harus menunggu keesokan harinya untuk membawa anjing penulis ke klinik hewan. Hal tersebut membuat penulis khawatir dengan keadaan anjingnya, bagaimana jika tidak terselamatkan dalam waktu beberapa jam?

Dengan melihat permasalahan tersebut, membuat penulis terinspirasi untuk membuat sebuah *website* untuk mencari petshop terdekat dan kita bisa memilih mana petshop yang sesuai dan nanti kita bisa menyewa jasa *grooming* yang bisa kita panggil ke rumah, *pet hotel* yang bisa langsung kita *booking* dengan pilihan paket tertentu, dan jasa konsultasi dokter hewan yang siap melayani 24 jam. Serta menjadikan masalah ini dimaksudkan sebagai bahan untuk penulisan skripsi yang diberi judul :  
“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KONSULTASI

# DOKTER HEWAN, PET HOTEL DAN GROOMING BERBASIS WEB DENGAN METODE *LOCATION BASED SERVICE*”

## 1.2 Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang ini, penulis menyebutkan masalah saat ini dari pengalamannya sendiri., yaitu :

1. Hanya ada penjualan jasa dalam bentuk *offline* membuat *customer* harus bertransaksi dengan langsung datang ke toko.
2. Tidak memiliki layanan konsultasi dokter hewan secara *online* dengan waktu 24 jam.
3. Tidak ada media *online* untuk promosi produk atau jasa agar lebih menarik konsumen
4. Tidak ada media untuk menjelaskan detail jasa yang tersedia.
5. Tidak ada sistem penjualan untuk mempermudah konsumen melakukan pemesanan.
6. Tidak ada sistem yang dapat membantu *customer* untuk menemukan petshop terdekat.

## 1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka perlu dilakukan :

1. Membangun suatu aplikasi atau sistem informasi secara *online* yang digunakan sebagai media promosi dan penjualan.
2. Membangun aplikasi yang mampu melacak petshop terdekat.

3. Memberikan layanan konsultasi dokter hewan secara online 24 jam, serta layanan *booking* pet hotel.

#### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Perkembangan internet telah memberikan dampak yang besar bagi para pengguna yang menggunakan internet sebagai media dan menggunakannya untuk membuat situs *web petshop* peliharaan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pekerjaan mereka.

Adapun manfaat dari penulisan skripsi ini adalah:

1. Merancang aplikasi *web* yang menyediakan fasilitas penjualan jasa secara *online*, yang memudahkan *customer* untuk tidak harus bertransaksi langsung ke toko dan menemukan *petshop* terdekat.
2. Menyediakan konsultasi dokter hewan 24 jam melalui *Whatsapp*, dengan batasan waktu pada pukul 10 sampai 11 malam konsultasi akan *off* terlebih dahulu karena akan dilakukan pergantian jam kerja *shift* pada dokter hewan. Dan dokter hewan akan menjawab pesan dari *user* sesuai dengan antrian pesan yang didapat oleh dokter hewan.
3. Memberikan media promosi secara *online* yang membantu promosi agar lebih luas dan mudah dijangkau oleh seluruh orang.
4. Menyediakan *website* untuk memberikan informasi detail tentang jasa yang dijual.
5. Menyediakan fitur untuk mencari *petshop* paling terdekat dari lokasi *user*.

## 1.5 Ruang Lingkup

Berdasarkan permasalahan di atas, berikut ruang lingkup dari perancangan *web* untuk *pet shop*, yaitu:

### 1. *User*

*User* yang telah mendaftar dengan syarat mengisi formulir dengan data pribadi dan data yang diperlukan dalam formulir yang tersedia dan memberikan nama pengguna dan kata sandi Anda untuk mengaktifkan login Anda di menu login, Anda sudah menjadi anggota atau pelanggan. , dapat bertindak sesuai kebutuhan..

### 2. **Admin**

Halaman admin hanya untuk pihak yang berwenang dari pet shop saja dan digunakan untuk mengelola berbagai kebutuhan website seperti : penambahan, perubahan, modifikasi, pengeditan, penghapusan berbagai menu seperti menu layanan konsultasi, layanan *grooming*, layanan hotel hewan peliharaan, manajemen transaksi di website, melihat berbagai laporan seperti laporan layanan dan laporan transaksi.

### 3. **Konsultasi Dokter Hewan**

Konsultasi dengan dokter hewan tidak dapat di lakukan secara *live chat* di *web* petshop, konsultasi dilakukan dengan memberi *link* ke nomor whatsapp dokter hewan dan konsultasi dilakukan via *whatsapp*.

## 1.6 Metodologi Penelitian

### 1.6.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

#### A. Requirement

Menemukan informasi tentang persyaratan perangkat lunak toko hewan peliharaan melalui pengamatan, wawancara, dan tinjauan literatur.

#### B. Design

Panduan lengkap tentang apa yang harus dilakukan dan seperti apa tampilan situs toko hewan peliharaan. Oleh karena itu membantu menentukan perangkat keras dan persyaratan sistem, dan juga mendefinisikan arsitektur keseluruhan dari sistem yang akan dibangun.

#### C. Implementation

Pengembangan perangkat lunak dibagi menjadi modul-modul yang lebih kecil yang dirangkum dalam langkah-langkah berikut. Fase ini juga memeriksa apakah modul yang dibuat memenuhi fungsionalitas yang dimaksudkan.

#### D. Integration & Testing

Pada fase ini modul yang dibuat sebelumnya digabungkan dan perangkat lunak diuji. Untuk pengujian menggunakan pengujian *black box* saat menguji situs *web* yang dibuat dan sebelum pengguna menggunakannya untuk menghindari kesalahan atau cacat yang ada di situs web. Pengujian dilakukan sesuai dengan sistem operasi *website*, dari login member hingga konfirmasi pembayaran halaman pengguna, dari login administrator hingga berbagai laporan di halaman administrasi, untuk memastikan website berfungsi sebagaimana mestinya. Dikembangkan berdasarkan urutan situs.

### *E. Operation & Maintenance*

Ini adalah fase dimana penulis memodifikasi *website*. Jika kesalahan ditemukan dalam perangkat lunak baru saat menggunakan situs web, kami akan melakukan penyesuaian dan perubahan pada lingkungan baru. Modifikasi perangkat keras dan perangkat lunak sebagai dukungan untuk menjaga situs web agar tetap berkinerja terbaik, untuk melakukan pemeliharaan rutin dan untuk menerapkan fitur tambahan untuk lebih menyederhanakan penggunaan situs web.

#### **1.6.2 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data untuk pembuatan skripsi adalah:

##### **A. Observasi**

Dalam metode ini, penulis mengamati dan mengumpulkan data dari toko hewan peliharaan yang dipandang sebagai toko perlengkapan. Persediaan hewan peliharaan, dan permintaan dan publik untuk kebutuhan hewan peliharaan, seperti pakan yang berbeda, kandang atau akuarium, vitamin yang berbeda, obat-obatan yang berbeda, mainan hewan peliharaan, persediaan hewan peliharaan yang berbeda untuk berbagai jenis anjing, kucing, burung, hamster, dll. , kelinci, dan berbagai jenis hewan peliharaan lainnya.

##### **B. Metode Wawancara**

Dalam metode ini, penulis mewawancarai secara langsung pihak toko hewan peliharaan untuk mendapatkan informasi yang lengkap dan data yang akurat dari toko hewan peliharaan untuk mendukung kebutuhan mereka dalam menghasilkan penelitian ini.

### C. Studi Pustaka (*Studi Literatur*)

Metode ini dimaksudkan untuk membantu penulis dalam membuat proyek-proyek kecil yang didukung oleh buku dan literatur, data internet dan website, data publik dan data lainnya. Dengan cara ini, penulis bisa mendapatkan banyak informasi tentang bagaimana merancang atau mengembangkan sistem informasi berdasarkan pakar yang relevan dan penelitian sebelumnya. Juga dalam metode ini, penulis membuka, mengambil dan mengutip beberapa kutipan dari para ahli berdasarkan jurnal ilmiah nasional.

#### 1.7 **Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

##### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini mencakup dasar-dasar penulisan laporan akhir, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur penulisan skripsi.

##### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini menyajikan teori yang berkaitan dengan topik penelitian.

##### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Bab ini mencakup uraian rinci tentang bahan/data yang digunakan sebagai kebutuhan input dan output serta menjelaskan kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras serta perancangan sistem berupa gambaran umum tentang bagaimana aplikasi dijalankan dan desain tampilan aplikasi.

#### BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil dari proses yang berlangsung selama tahap implementasi dan umpan balik. Umpan balik dari hasil desain dan implementasi, dan diskusi tentang sistem yang diuji.

#### BAB V : KESIMPULAN

Bab ini merupakan bagian akhir dari tugas akhir dan menarik kesimpulan Berdasarkan hasil penelitian ini, wawasan yang diperoleh dari analisis pembahasan pada bab sebelumnya, keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian, dan saran yang diajukan dapat bermanfaat bagi penelitian selanjutnya.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Teori Umum**

##### **2.1.1 Sistem**

(Nurjannah. 2020 : 120) Sistem yaitu jaringan prosedur terkait yang digabungkan untuk melakukan suatu kegiatan atau mencapai tujuan tertentu.

##### **2.1.2 Informasi**

(Nurjannah. 2020 : 120) Informasi yaitu data yang diolah dan jadi suatu bentuk yang berguna bagi penerimanya dan berguna untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

##### **2.1.3 Sistem informasi**

(Nurjannah. 2020 : 120) Sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari sekumpulan orang, data, dan proses yang bekerja sama secara terkoordinasi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

#### **2.2 Teori Khusus**

##### **2.2.1 Website**

(Handayani 2018 : 183) “*Word Wide Web*, atau disingkat *WWW*,” adalah ruang informasi yang digunakan oleh pengidentifikasi global yang disebut *Uniform Source Identifiers* untuk mengidentifikasi sumber daya yang berguna. *WWW* sering dianggap sinonim dengan Internet secara keseluruhan, tetapi pada kenyataannya itu hanyalah salah satu bagian dari Internet.

### **2.2.2 Pet Hotel**

*Pet hotel* adalah layanan penitipan hewan peliharaan yang memungkinkan pemilik hewan peliharaan meninggalkan hewan peliharaannya selama beberapa hari.

### **2.2.3 Grooming**

*Grooming* atau perawatan hewan merupakan beberapa cara untuk menjaga kulit dan bulu anjing Anda tetap bersih dan dirawat dengan baik. Biasanya pemilik anjing ini bisa mendapatkan perawatan seperti itu di dokter hewan atau salon hewan peliharaan, yang sangat umum saat ini.

### **2.2.4 Klinik Hewan**

Klinik hewan merupakan tempat yang dilayani oleh pelaku usaha untuk pelayanan kedokteran hewan yang dilakukan secara berjenjang yang diawasi oleh dokter hewan yang melakukan pengamatan untuk mendeteksi gangguan kesehatan.

### **2.2.5 Location Based Service (LBS)**

(Susanty, Astari, and Thamrin 2019 : 54) *Location Based Service* adalah layanan informasi yang diakses dari perangkat bergerak melalui Internet dan jaringan seluler yang memanfaatkan kemampuan perangkat bergerak untuk memberikan informasi lokasi.

#### **a. Komponen Location Based Service (LBS):**

Penggunaan layanan berbasis lokasi ini juga membutuhkan beberapa komponen, beberapa komponen yang digunakan adalah:

### 1. *Mobile Device*

Ini adalah alat yang digunakan untuk meminta informasi yang dibutuhkan pengguna. Perangkat yang diaktifkan adalah perangkat berkemampuan navigasi seperti PDA, ponsel, laptop, dll.

### 2. *Communication Network* adalah

Jaringan seluler yang mengirimkan data pengguna dan permintaan layanan.

### 3. *Positioning Component*

Pengguna harus ditugaskan untuk menangani layanan. Lokasi pengguna dapat ditentukan melalui jaringan komunikasi atau Global Positioning System (GPS).

### 4. *Service and Content Provider* yaitu

Penyedia layanan informasi data yang mungkin diminta oleh pengguna.

## **b. Unsur Utama pada Location Based**

*Service (LBS) Location Based Service (LBS)* memiliki unsur utama yaitu :

### 1. *Location (API Map)*

Menyediakan alat untuk sumber atau sumber Layanan Berbasis Lokasi (LBS) menyediakan fungsionalitas untuk melihat dan memanipulasi peta.

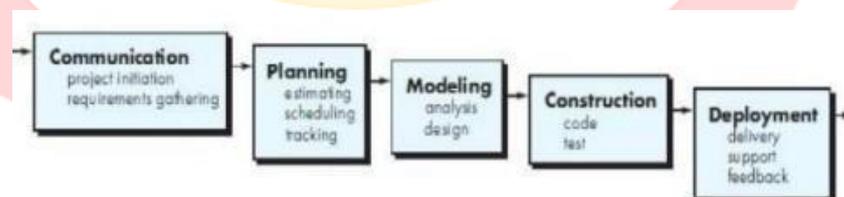
## 2. Location Provider (API Location)

Menyediakan teknologi lokasi yang digunakan oleh perangkat. API Lokasi berfungsi dengan data *GPS (Global Positioning System)* dan data lokasi waktu nyata. Lokasi API didasarkan pada data Android, data paket internet yang digunakan oleh perangkat.

## 2.3 Teori Analisa dan Perancangan

### 2.3.1 Waterfall

Model air terjun adalah pola sistematis atau berurutan dalam pengembangan perangkat lunak. Nama model ini sebenarnya adalah "Model Sekuensial Linier". Model ini merupakan rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970, sehingga sering dianggap usang, tetapi merupakan model yang paling banyak digunakan dalam rekayasa perangkat lunak (SE). Tahapan yang dilaluinya disebut tier karena menunggu tahapan sebelumnya selesai dan harus diselesaikan satu per satu. Tahapan model waterfall menurut referensi Pressman:



**Gambar 2.1 Waterfall Pressman (Pressman, 2015:42)**

Kelebihan dan kelemahan *Waterfall* yaitu prosesnya lebih terstruktur. Dapat merencanakan kebutuhan data dan proses yang diperlukan sejak awal membangun software.

Kelemahan dalam menggunakan metode *waterfall* yaitu waktu yang digunakan lebih lama.

### 2.3.2 Teori UML (*Unified Modeling Language*)

*UML (Unified Modeling Language)* adalah sisi lain dari *Object Oriented Analysis and Design (OOAD&D)*. *UML* merupakan kombinasi dari metode *Booch, Rumbaugh (OMT)* dan *Jacobson*. Tapi *UML* mencakup area yang lebih luas dari *OOAD*. Selama pengembangan *UML*, prosesnya distandarisasi oleh *Object Management Group (OMG)* dengan harapan *UML* akan menjadi bahasa pemodelan standar di masa depan.

*UML* juga merupakan bahasa pemodelan yang menggunakan konsep berorientasi objek. *UML* menyediakan notasi yang membantu memodelkan sistem dari berbagai aspek.

#### a. Use Case

Diagram ini merupakan kumpulan dari use case dan aktor. Diagram ini penting untuk mengatur dan memodelkan perilaku sistem yang dibutuhkan dan diharapkan pengguna. Simbol diagram use case adalah:

**Tabel 2.1 Simbol-simbol Use Case Diagram**

Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor	Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan use case.
	Use case	Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor.
	Association	Abstraksi dari penghubung antar aktor dengan use case.
	Generalisasi	Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan use case.
	Include	Menunjukkan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya.
	Extend	Menunjukkan bahwa suatu use case merupakan tambahan fungsional dan use case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.

**b. Activity Diagram**

Diagram aktivitas adalah grafik yang menunjukkan aliran dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini penting untuk memodelkan fungsionalitas sistem dan menyoroti aliran kontrol antar objek. Simbol diagram operasional adalah:

**Tabel 2.3 Simbol-simbol Activity Diagram**

Simbol	Nama	Keterangan
	Status awal	Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem.
	Percabangan / decision	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu.
	Penggabungan / join	Penggabungan dimana yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu.
	Status akhir	Status akhir dari sebuah sistem.
	Swimlane	Memisahkan organisasi yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

### 2.3.3 Teori UAT (User Acceptance Test)

*User acceptance testing (UAT)* adalah yang terakhir dan paling penting dari empat fase pengujian perangkat lunak yang umum dilakukan. Selama fase ini, pengujian sistem dilakukan untuk menentukan apakah sistem memenuhi persyaratan pengguna dan dapat mendukung semua skenario bisnis dan pengguna. UAT dilakukan oleh klien dan pengguna akhir.

Terdapat 3 proses pembuatan *UAT*, yaitu:

#### 1. Perencanaan

Perencanaan pembuatan *UAT* harus dilakukan pada awal proses karena persiapan harus dilakukan selama proses. Ketika perencanaan dilakukan pada akhir proyek, dapat timbul masalah yang menyebabkan

keterlambatan proyek, seperti tujuan penyelesaian proyek yang terlambat dari waktu yang dijadwalkan. Perencanaan UAT dapat dilakukan dengan membuat rencana uji yang mencakup komponen umum seperti tanggal, kondisi lingkungan, pelaku, peran dan tanggung jawab, hasil dan proses analisis, dan kriteria masuk atau keluar.

## **2. Persiapan**

Menjalankan pengujian membutuhkan data pengujian, yang sangat sulit dan membutuhkan banyak sumber daya untuk dibuat. Data dapat dibuat langsung oleh pengguna atau menggunakan data internal yang terdapat dalam database. Saat pengguna memasukkan data, mereka memasukkan data sesuai dengan persyaratan yang diuji, sehingga data dapat diinterpretasikan dan didokumentasikan dengan baik.

## **3. Pengelolaan dan Eksekusi**

Penyelidik bertanggung jawab untuk mengidentifikasi kasus untuk diuji, membuat data uji, dan melakukan UAT. Pada akhir proses pengujian, pengguna harus menentukan apakah pengujian telah lulus untuk melihat apakah persyaratan telah terpenuhi. Jika kesalahan terjadi selama pengujian, perbaikan harus dicatat dan dilacak.

Beberapa tipe dari *User Acceptance Testing* yaitu:

### **1. Alpha dan Beta Testing**

Pengujian *alpha* adalah proses pengujian yang berjalan sebagai bagian dari pengembangan dan dijalankan oleh staf internal sebelum produk diuji oleh pengguna. Hasil yang diperoleh selama fase pengujian ini akan

membantu kami memperbaiki masalah yang dihadapi dan meningkatkan kegunaan produk.

Pengujian *beta* adalah proses pengujian yang berjalan di lingkungan Anda. Penguji kemudian memberikan umpan balik tentang kekuatan dan kelemahan sistem untuk meningkatkan kualitasnya.

## **2. *Contract Acceptance Testing***

*Contract Acceptance Testing* adalah prosedur pengujian yang memastikan bahwa perangkat lunak yang sedang dikembangkan diuji terhadap standar dan spesifikasi tertentu yang sebelumnya ditetapkan dan disepakati dalam kontrak.

## **3. *Regulation Acceptance Testing***

*Regulation Acceptance Testing* memverifikasi bahwa perangkat lunak diproduksi sesuai dengan peraturan dan tidak melanggar hukum yang berlaku.

## **4. *Operational Acceptance Testing***

*Operational Acceptance Testing* adalah pengujian yang dilakukan untuk memastikan adanya alur kerja yang memungkinkan sistem dapat digunakan. Ini termasuk rencana pencadangan, pelatihan pengguna, berbagai proses pemeliharaan, dan alur kerja pemeriksaan keamanan.

## **5. *Black Box Testing***

*Black Box Testing* adalah analisis fungsional yang dilakukan tanpa melihat struktur internal kode (*coding*). Dengan kata lain, fokus hanya pada

apa yang dibutuhkan sistem Anda. Sebagai penguji, Anda hanya perlu tahu apa yang harus dilakukan sistem, bukan bagaimana melakukannya.

## 2.4 Teori Aplikasi

### 2.4.1 XAMPP

*XAMPP* adalah *software* gratis yang mendukung beberapa sistem operasi, jadi merupakan kombinasi dari beberapa program. *XAMPP* menyediakan antarmuka yang mudah digunakan untuk aplikasi database *MySQL*, sehingga *XAMPP* juga dapat digunakan sebagai database. *Tools* yang disediakan cukup lengkap dan akan memenuhi kebutuhan desain database Anda.

### 2.4.2 MySQL

*MySQL* adalah sistem manajemen database *SQL multi-user, multi-threaded (DBMS)*. *MySQL* adalah implementasi dari sistem manajemen basis data *relasional (RDBMS)*. *MySQL* tersedia sebagai perangkat lunak gratis di bawah *GNU General Public License (GPL)*, tetapi juga dapat dijual di bawah lisensi komersial yang tidak kompatibel dengan penggunaan *GPL*.

### 2.4.3 PhpMyAdmin

*PhpMyAdmin* adalah aplikasi *web* yang dibuat oleh *phpMyAdmin.net*. *phpMyAdmin* digunakan untuk administrasi database *MySQL*. Program ini digunakan untuk mengakses database *MySQL*. Perintah untuk membuat tabel bisa menggunakan form yang sudah tersedia di *PhpMyAdmin* atau langsung di *script* di menu *SQL*. Jalankan *PhpMyAdmin* dengan mengetikkan *http://localhost/phpmyadmin* di *browser web* Anda.

#### 2.4.4 *Notepad++*

*Notepad++* adalah editor teks dan editor kode sumber yang berjalan pada sistem operasi *Windows*. *Notepad++* menggunakan komponen *Scintilla* untuk melihat dan mengedit file teks dan kode sumber dalam berbagai bahasa pemrograman. *Notepad++* didistribusikan sebagai perangkat lunak gratis. Proyek ini diselenggarakan oleh *Sourceforge.net*, memiliki lebih dari 27 juta unduhan, dan telah memenangkan Penghargaan Pilihan Komunitas *SourceForge* untuk Alat Pengembang Terbaik dua kali.

#### 2.4.5 *Bootstrap*

*Bootstrap* adalah *framework CSS open source* yang digunakan untuk persyaratan membuat iklan desain visual untuk aplikasi *web* atau situs *web*. Kerangka kerja yang digunakan berupa template tema berbasis *HTML* dan *CSS* untuk kebutuhan pengembangan navigasi, tombol, *tipografi*, *form* dan komponen antarmuka lainnya.

*Bootstrap* juga memiliki kemampuan untuk menyertakan pustaka *JavaScript*. *Framework* ini digunakan untuk membantu mengkompilasi program aplikasi di *front end* (sisi klien).

#### 2.4.6 *Android*

*Android* yaitu sistem operasi yang dirancang untuk perangkat seluler seperti *smartphone* dan *tablet*. *Android* didevelop oleh *Android, Inc.*, dengan dukungan dari *Google* dan kemudian diakuisisi oleh *Google* pada tahun 2005. Sistem operasi secara resmi dirilis pada tahun 2007 dengan pembentukan *Open Handset Alliance*, sebuah konsorsium perangkat keras, perangkat lunak dan telekomunikasi yang didedikasikan untuk mempromosikan standar terbuka untuk perangkat seluler. *Smartphone Android* pertama diluncurkan

pada Oktober 2008. UI *Android* umumnya manipulasi langsung dengan gerakan sentuh yang menyerupai tindakan dunia nyata seperti: Geser, ketuk, dan cubit untuk memanipulasi objek di layar, atau berinteraksi dengan keyboard virtual buat menulis teks. *Google* juga telah mendevlop *Android* Televisi untuk televisi, *Android Auto* untuk mobil, dan *Android Wear* untuk jam tangan, masing-masing dengan antarmuka pengguna yang berbeda. Varian *Android* juga digunakan di laptop, konsol game, kamera digital, dan perangkat elektronik lainnya. *Android* adalah sistem operasi open source dan *Google* merilis kodenya di bawah lisensi *Apache*. Kode sumber terbuka dan lisensi *Android* memberi produsen perangkat, operator nirkabel, dan pengembang aplikasi kebebasan untuk memodifikasi dan mendistribusikan perangkat lunak mereka. Selain itu, *Android* memiliki komunitas besar pengembang aplikasi yang memperluas kemampuan perangkat, biasanya ditulis dalam versi bahasa pemrograman *Java* yang disesuaikan. Pada Oktober 2013, lebih dari 1 juta aplikasi tersedia di *Android*, dan hampir 50 miliar aplikasi diunduh dari toko aplikasi utama *Android*, *Google Play*. Sebuah survei yang dilakukan pada April-Mei 2013 menemukan *Android* menjadi platform paling populer untuk pengembang, digunakan oleh 71% pengembang aplikasi seluler. Di *Google I/O* 2014, *Google* melaporkan bahwa ada lebih dari 1 miliar pengguna *Android* aktif bulanan, naik dari 583 juta pada Juni 2013.

Faktor-faktor di atas telah berkontribusi pada perkembangan *Android*, yang menyalip *Symbian* pada tahun 2010 menjadi sistem operasi *smartphone* yang paling banyak digunakan di dunia. *Android* juga merupakan pilihan perusahaan teknologi yang mencari sistem operasi yang terjangkau, dapat

disesuaikan, dan ringan untuk perangkat berteknologi tinggi yang tidak perlu dibangun dari awal. Keterbukaan *Android* telah memicu munculnya sejumlah besar komunitas pengembang aplikasi yang menggunakan kode sumber terbuka sebagai dasar untuk proyek pengembangan aplikasi mereka, menambahkan fitur baru untuk pengguna tingkat lanjut dan bahkan secara resmi merilisnya di sistem operasi lain. di perangkat saya.

## 2.5 Tinjauan Studi

**Tabel 2.4 Jurnal 1**

No	Data Jurnal / Makalah	Keterangan
1	Judul	Sistem Informasi Penitipan Hewan Berbasis <i>Web</i>
2	Jurnal	Jurnal Informatika
3	Volume dan halaman	Vol 13, Hal 119-127
4	Tanggal & Tahun	Juli - Desember 2020
5	Penulis	Sakina Fikry Nurjanah, Novrini Hasti
6	Penerbit	Universitas Komputer Indonesia
7	Tujuan Penelitian	Untuk sistem informasi perawatan yang berjalan di Jurassic Pet Shop, dirancang sebuah sistem informasi perawatan hewan peliharaan berbasis web.
8	Lokasi dan Subjek Penelitian	Jurassic Pet Shop
9	Perancangan Sistem	<i>PHP &amp; MySQL</i>
10	Hasil Penelitian	Memudahkan pelanggan untuk membeli dan melepas hewan peliharaan karena mereka memiliki website dan dapat memesannya secara online.

11	Kekuatan Penelitian	Menggunakan metode yang terstruktur sehingga mudah dipahami.
12	Kelemahan Penelitian	Deskripsi variabel yang digunakan sebagai penentu kriteria pengambilan keputusan dan proses penggunaan metode tidak dijelaskan secara rinci.
13	Kesimpulan	Dengan adanya aplikasi pet care di Jurassic Pet Shop, pelanggan dapat dengan mudah melakukan transaksi pet care online dan offline ke pet store, mempermudah pengelolaan data pelanggan dan pet oleh staff dan membantu proses checkout.

**Tabel 2.5 Jurnal 2**

No	Data Jurnal / Makalah	Keterangan
1	Judul	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis <i>E-Commerce</i> Studi Kasus Toko Kun Jakarta
2	Jurnal	Jurnal Ilmiah
3	Volume dan halaman	Volume 10 Nomor 2, Hal 182-189
4	Tanggal & Tahun	Agustus 2018
5	Penulis	Sutri Handayan
6	Penerbit	Stmik Nusa Mandiri Jakarta
7	Tujuan Penelitian	Memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada dengan merancang sistem informasi penjualan berbasis e-commerce.
8	Lokasi dan Subjek Penelitian	Toko KUN Jakarta
9	Perancangan Sistem	<i>E-Commerce</i>
10	Hasil Penelitian	Website penjualan berbasis e-commerce dapat digunakan sebagai bahan promosi, mempermudah proses penjualan online, mempermudah pengolahan data dan

		pencetakan laporan tanpa menyimpan sebagai dokumen penyimpanan data.
11	Kekuatan Penelitian	Analisis dilakukan secara rinci dan komprehensif sehingga dapat mengetahui faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi kepuasan pelanggan.
12	Kelemahan Penelitian	Proses penggunaan metode tersebut tidak dijelaskan secara rinci.
13	Kesimpulan	Dengan adanya sistem informasi penjualan berbasis e-commerce dapat mempermudah konsumen memesan produk secara online, karena konsumen tidak perlu datang ke toko secara langsung.

**Tabel 2.6 Jurnal 3**

No	Data Jurnal / Makalah	Keterangan
1	Judul	Aplikasi Gis Menggunakan <i>Metode Location Based Service (Lbs)</i> Berbasis <i>Android</i>
2	Jurnal	Jurnal Manajemen Sistem Informasi dan Telematika
3	Volume dan halaman	Vol 10 Nomor 1, Hal 53-58
4	Tanggal & Tahun	Juni 2019
5	Penulis	Wiwin Susanty, Ismail Nanda Astari, Taqwan Thamrin
6	Penerbit	Universitas Bandar Lampung
7	Tujuan Penelitian	Membantu atau membantu warga kota Bandar Lampung dan wisatawan dari berbagai daerah untuk mencari tempat di kota Bandar Lampung lebih mudah dengan menggunakan metode <i>Location Based Services (LBS)</i> .
8	Lokasi dan Subjek Penelitian	Kota Bandar Lampung
9	Perancangan Sistem	<i>Location Based Service (LBS)</i>

10	Hasil Penelitian	Dengan dibangunnya sistem ini, alhasil pengguna dapat dengan mudah menemukan tempat-tempat di kota Bandar Lampung
11	Kekuatan Penelitian	Gunakan pendekatan terstruktur yang mudah dipahami.
12	Kelemahan Penelitian	Deskripsi variabel yang digunakan sebagai penentu kriteria pengambilan keputusan dan proses penggunaan metode tidak dijelaskan secara rinci.
13	Kesimpulan	Penerapan Location Based Services (LBS) pada aplikasi GIS dapat membantu masyarakat pendatang dan penduduk kota Bandar Lampung untuk mencari lokasi di kota Bandar Lampung berdasarkan data parametrik yang tersedia. Penelitian ini membuat sebuah aplikasi SIG yang dapat membantu dan mempermudah masyarakat untuk mencari tempat di kota Bandar Lampung berdasarkan pengguna terdekat.

**Tabel 2.7 Jurnal 4**

No	Data Jurnal / Makalah	Keterangan
1	Judul	Model <i>Waterfall</i> Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Produk Dan Outlet Berbasis <i>Web</i>
2	Jurnal	Jurnal Inovasi Informatika
3	Volume dan halaman	Vol 5 No 2, Hal 153-161
4	Tanggal & Tahun	September 2020
5	Penulis	Yopi Handrianto, Budi Sanjaya
6	Penerbit	Universitas Pradita
7	Tujuan Penelitian	Mempermudah proses transaksi pemesanan produk setiap point of sale dan pembukaan point of sale baru, sistem informasi yang dibangun dapat membantu PT. Prima Lakto Sehat dalam pengelolaan data

		transaksi secara cepat dan akurat untuk memudahkan manajemen bisnis dalam menentukan pengambilan keputusan.
8	Lokasi dan Subjek Penelitian	PT. Prima Lakto Sehat
9	Perancangan Sistem	<i>PHP, MySQL, Waterfall</i>
10	Hasil Penelitian	Dengan adanya sistem ini akan memudahkan pengguna di PT untuk mengolah hasil. Prima Lakto Sehat, dan juga mempermudah pembuatan laporan transaksi.
11	Kekuatan Penelitian	Gunakan pendekatan terstruktur yang mudah dipahami.
12	Kelemahan Penelitian	Deskripsi variabel yang digunakan sebagai penentu kriteria pengambilan keputusan dan proses penggunaan metode tidak dijelaskan secara rinci.
13	Kesimpulan	Dengan dibangunnya sistem informasi pemesanan produk dan point of sale pada PT. Prima Lakto Sehat dapat memodifikasi proses bisnis perusahaan menjadi lebih cepat dan efisien karena beberapa langkah dalam prosesnya dapat dipermudah dengan adanya fasilitas online yang terkoneksi dan terintegrasi. Untuk meningkatkan kinerja sistem informasi ini di masa yang akan datang, pengembangan sistem informasi berbasis web ini dapat dibuat menjadi sistem informasi berbasis mobile sehingga toko, distributor, dll distribusi dan manajemen perusahaan dapat berinteraksi lebih cerdas dan lebih praktis daring.

**Tabel 2.8 Jurnal 5**

No	Data Jurnal / Makalah	Keterangan
1	Judul	<i>Location Based Service</i> Untuk Pencarian Lokasi Usaha Lokal Menggunakan <i>Ionic Framework</i>
2	Jurnal	Jurnal Matrix
3	Volume dan halaman	Vol. 9, No. 1, Hal 27-31
4	Tanggal & Tahun	Maret 2019
5	Penulis	Kasmawi, Mansur, Diah Angraina Fitr
6	Penerbit	Politeknik Negeri Bengkalis
7	Tujuan Penelitian	Penelitian ini membuat aplikasi mobile yang dapat membantu pengguna dalam proses pencarian lokasi usaha berupa informasi peta, mengetahui jarak yang ditempuh, melihat iklan produk dan dapat melakukan transaksi. Selain itu, teknologi LBS dapat memberikan solusi agen ekonomi untuk memperkenalkan perusahaan dan produk kepada pengguna.
8	Lokasi dan Subjek Penelitian	Kota Bengkalis
9	Perancangan Sistem	<i>LBS, GPS, Ionic Framework</i>
10	Hasil Penelitian	Penelitian ini mengarah pada sebuah aplikasi menemukan produk komersial dan mobile (cross-platform) menggunakan kerangka Ionic dan MySQL sebagai database terintegrasi.
11	Kekuatan Penelitian	Penelitian ini membuat aplikasi mobile yang dapat membantu pengguna dalam proses pencarian lokasi usaha berupa informasi peta, mengetahui jarak yang ditempuh, melihat iklan produk dan dapat melakukan transaksi. Selain itu, teknologi LBS dapat memberikan solusi agen ekonomi untuk memperkenalkan perusahaan dan produk kepada pengguna.
12	Kelemahan Penelitian	Penelitian ini membuat aplikasi mobile yang dapat membantu pengguna dalam proses pencarian lokasi usaha berupa informasi peta, mengetahui jarak yang ditempuh, melihat iklan produk dan dapat melakukan transaksi.

		Selain itu, teknologi LBS dapat memberikan solusi agen ekonomi untuk memperkenalkan perusahaan dan produk kepada pengguna.
13	Kesimpulan	Penelitian ini membuat aplikasi mobile yang dapat membantu pengguna menemukan lokasi bisnis berupa informasi peta, mengetahui jarak yang ditempuh, menampilkan iklan produk, dan dapat melakukan transaksi. Selain itu, teknologi LBS dapat memberikan solusi agen ekonomi untuk memperkenalkan perusahaan dan produk kepada pengguna.



**Tabel 2.9 Rangkuman Model Penelitian**

Peneliti	Nama Jurnal	Tahun	Institusi	Judul dan Metode yang digunakan	Kesimpulan
Sakina Fikry Nurjanah, Novrini Hasti	Jurnal Informatika Vol 13, Hal 119- 127 ISSN 2086-4221 EISSN 2721-3900	2020	Universitas Komputer Indonesia	Sistem Informasi Penitipan Hewan Berbasis <i>Web</i>	Dengan adanya aplikasi pet care di Jurassic Pet Shop, pelanggan dapat dengan mudah melakukan transaksi pet care online dan offline ke pet store, mempermudah pengelolaan data pelanggan dan pet oleh staff dan membantu proses checkout.
Sutri Handayan	Jurnal Ilmiah Volume 10 Nomor 2, Hal 182-189 p-ISSN 2087-1716 e-ISSN 2548-7779	2018	Stmik Nusa Mandiri Jakarta	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis <i>E-Commerce</i> Studi Kasus Toko Kun Jakarta	Dengan adanya sistem informasi penjualan berbasis e-commerce dapat mempermudah konsumen memesan produk secara online, karena konsumen tidak perlu datang ke toko secara langsung.
Wiwin Susanty, Ismail Nanda Astari, Taqwan Thamrin	Jurnal Manajemen Sistem Informasi dan Telematika Vol 10 Nomor 1, Hal 53-58 ISSN 2087-2062	2019	Universitas Bandar Lampung	Aplikasi Gis Menggunakan Metode <i>Location Based Service</i> ( <i>Lbs</i> ) Berbasis <i>Android</i>	Penerapan Location Based Services (LBS) pada aplikasi GIS dapat membantu masyarakat pendatang dan penduduk kota Bandar Lampung untuk mencari lokasi di kota Bandar Lampung berdasarkan data parametrik yang tersedia. Penelitian ini membuat sebuah aplikasi SIG yang dapat membantu dan mempermudah masyarakat untuk mencari tempat di kota Bandar Lampung berdasarkan pengguna terdekat.

Yopi Handrianto, Budi Sanjaya	Jurnal Inovasi Informatika Vol 5 No 2, Hal 153-161  e-Issn: 2686-1615, p-Issn: 2527-4007	2020	Universitas Pradita	Model <i>Waterfall</i> Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Produk Dan Outlet Berbasis <i>Web</i>	Dengan dibangunnya sistem informasi pemesanan produk dan point of sale pada PT. Prima Lakto Sehat dapat memodifikasi proses bisnis perusahaan menjadi lebih cepat dan efisien karena beberapa langkah dalam prosesnya dapat dipermudah dengan adanya fasilitas online yang terkoneksi dan terintegrasi. Untuk meningkatkan kinerja sistem informasi ini di masa yang akan datang, pengembangan sistem informasi berbasis web ini dapat dibuat menjadi sistem informasi berbasis mobile sehingga toko, distributor, dll distribusi dan manajemen perusahaan dapat berinteraksi lebih cerdas dan lebih praktis daring.
Kasmawi, Mansur, Diah Angraina Fitr	Jurnal Matrix Vol. 9, No. 1, Hal 27-31	2019	Politeknik Negeri Bengkalis	<i>Location Based Service</i> Untuk Pencarian Lokasi Usaha Lokal Menggunakan <i>Ionic Framework</i>	Penelitian ini membuat aplikasi mobile yang dapat membantu pengguna menemukan lokasi bisnis berupa informasi peta, mengetahui jarak yang ditempuh, menampilkan iklan produk, dan dapat melakukan transaksi. Selain itu, teknologi LBS dapat memberikan solusi agen ekonomi untuk memperkenalkan perusahaan dan produk kepada pengguna.

Dari hasil perpaduan lima jurnal tersebut, maka bisa ditarik kesimpulan bahwa metode yang akan digunakan penulis ialah *Location Based Service (LBS)* karena sesuai dengan judul yang di tulis dan metode ini mampu mencari titik lokasi yang dibutuhkan



## 2.6 Kerangka Pemikiran

Kondisi awal :

1. Sulit bagi pemilik hewan ketika hewannya sakit di waktu malam karena rata-rata klinik hewan sudah tutup.
2. Banyak orang yang sibuk sehingga tidak sempat untuk merawat hewannya ke *petshop*.
3. Tidak bisa memesan *pet hotel* via *online*.
4. Sulitnya pelanggan untuk mencari informasi seperti jasa yang di berikan, paket yang di berikan, harga yang di berikan dan lain-lain.

Menganalisa kebutuhan *user* untuk dimasukkan ke dalam sistem.

Merancang sistem informasi *petshop* dengan metode *Location Based Services (LBS)* untuk mencari lokasi *petshop* terdekat

1. Membuat sistem informasi *petshop* sehingga pelanggan lebih mudah untuk mencari informasi.
2. Membuat website dan aplikasi dengan *PHP*, *MySQL* dan *Android*.
3. Membuat konsultasi dokter hewan online 24 jam via *whatsapp*.
4. Memberi layanan jasa *grooming*, *pet hotel* secara *online*.
5. Mencari *petshop* terdekat dari lokasi *user*.

## BAB III

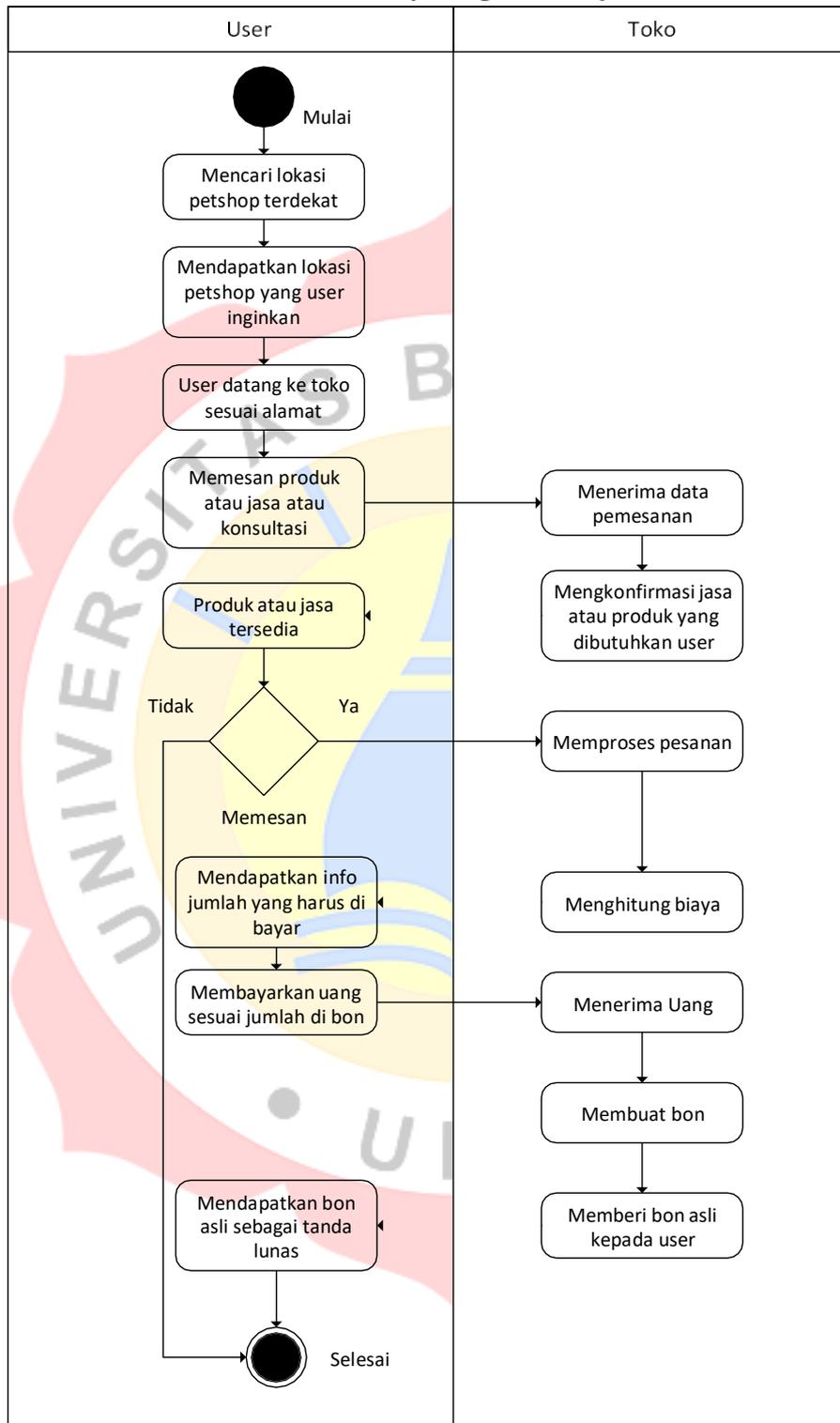
### ANALISA SISTEM BERJALAN

#### 3.1 Prosedur Sistem Berjalan

1. User mencari petshop melalui aplikasi *google maps*, sehingga user bisa mendapatkan Petshop terdekat dan sesuai dengan keinginan user.
2. Jika sudah menemukan petshop yang user inginkan maka user akan datang langsung ke toko sesuai dengan alamat yang sudah ada di *google maps*.
3. Maka user dapat membawa hewan peliharaannya dan diserahkan kepada pihak toko untuk memakai jasa yang user butuhkan di *Petshop* yang user pilih.
4. Setelah pelayanan telah diberikan maka pihak toko akan mencetak struk penagihan untuk diberikan kepada user.
5. User akan membayar tagihan sebesar jumlah yang tercantum pada struk penagihan yang telah diberikan oleh pihak toko.
6. Dan langkah terakhir sebagai penutup dari transaksi, setelah pihak toko menerima pembayaran, maka pihak toko akan memberikan struk transaksi hasil pembayaran.

### 3.1.1 Activity Diagram Berjalan

**Tabel 3.1 Activity Diagram Berjalan**



## 3.2 Identifikasi Kebutuhan Sistem

### 3.2.1 Analisis Masalah

Di dalam pelaksanaan yang selama ini berjalan maka analisis masalah yang ada adalah sebagai berikut :

1. Hanya ada penjualan jasa dalam bentuk *direct sell* (penjualan langsung), membuat customer harus bertransaksi dengan langsung datang ke toko.
2. Tidak memiliki layanan konsultasi dokter hewan secara *online* dengan waktu 24 jam.
3. Tidak ada media *online* untuk promosi produk atau jasa agar lebih menarik konsumen.
4. Tidak ada media untuk menjelaskan detail jasa yang tersedia.
5. Tidak ada sistem penjualan untuk mempermudah konsumen melakukan pemesanan.
6. Tidak ada sistem yang dapat membantu customer untuk menemukan *petshop* terdekat.

Untuk memecahkan permasalahan yang ada diatas maka perlu dilakukan perancangan sistem dengan media aplikasi karena dengan aplikasi user dapat dengan mudah menemukan petshop yang terdekat dan bertransaksi langsung lewat aplikasi dan *user* tidak perlu datang ke toko karena pegawai petshop akan datang ke lokasi *user*. Ada pun prosedur sistem usulan yang akan di buat adalah sebagai berikut :

#### 1. Menu *User*

Menu *user* akan menggunakan aplikasi yang berbasis *Android* dimana user dapat mencari lokasi *Petshop* terdekat serta bertransaksi secara langsung

di aplikasi ini. Adapun menu-menu yang terdapat dalam aplikasi user adalah sebagai berikut:

*a. Login dan Register*

Pada saat pertama kali membuka aplikasi user akan melihat menu *Login* dan *Register*, user harus melakukan *register* terlebih dahulu jika belum memiliki akun atau login jika sudah memiliki akun. User diwajibkan login jika ingin melakukan transaksi.

*b. Menu Home*

Menu *home* ini akan muncul setelah *user* melakukan *login* dan akan muncul daftar nama *Petshop* terdekat. Selanjutnya user akan memilih *Petshop* mana yang akan digunakan.

*c. Pemesanan Jasa Grooming, Konsultasi Dokter Hewan dan Pet Hotel*

Setelah user memilih *Petshop* yang akan digunakan, selanjutnya akan menampilkan informasi mengenai layanan grooming apa saja yang diberikan, paket untuk *pet hotel*, sekaligus dapat mengklik nomor *Whatsapp* untuk menghubungi dan berkonsultasi dengan dokter hewan.

*d. Metode Pembayaran*

Setelah pelanggan memilih jasa atau *pet hotel* maka pelanggan akan diminta untuk melakukan pembayaran sesuai jasa atau *pet hotel* yang telah *user* pilih. Metode pembayaran yang tersedia antara lain *Transfer Bank* dan *COD (Cost On Delivery)*.

**2. Menu Admin**

Pada menu admin digunakan untuk mengelola data *Petshop* mulai dari menambahkan nama *Petshop* yang tertarik untuk menggunakan layanan ini, serta menambahkan jasa apa saja yang ingin *Petshop* sediakan. Serta

mengubah atau menambahkan harga dan layanan, lalu mencetak *report* transaksi yang ada.

### 3.2.2 Penerapan Metode *Location Based Service (LBS)*

Pada perancangan sistem aplikasi ini, menggunakan metode *Location Based Service (LBS)* di mana metode ini berguna untuk menemukan letak *geografis* dari sebuah lokasi, sehingga user dapat dengan mudah menemukan lokasi *petshop* yang terdekat dari lokasi user. Adapun gambaran cara kerja *LBS* adalah sebagai berikut :

1. Lokasi pengguna sebenarnya dari perangkat seluler diperoleh dari layanan pemosisian. Ini dapat dilakukan dengan menggunakan *GPS* perangkat Anda sendiri atau menggunakan layanan lokasi jaringan yang disediakan oleh penyedia Anda (menara seluler). Perangkat *seluler* pengguna kemudian mengirimkan permintaan informasi ke *gateway* komunikasi, termasuk tujuan penempatan dan transmisi melalui jaringan komunikasi.
2. *Gateway* memiliki tugas bertukar pesan antara jaringan seluler dan Internet. Oleh karena itu, ia mengetahui alamat web server aplikasi dan meneruskan permintaan ke server tertentu. *Gateway* juga menyimpan informasi tentang perangkat seluler yang meminta informasi.
3. Aplikasi *server* membaca permintaan dan mengaktifkan layanan terkait. Layanan kemudian menganalisis kembali pesan tersebut untuk menentukan informasi tambahan apa yang dibutuhkan di luar kriteria pencarian (*Petshop*) dan lokasi pengguna untuk menjawab permintaan pengguna.

4. Dalam hal ini, layanan menentukan bahwa pengguna memerlukan informasi tentang *petshop* dari database halaman kuning regional tertentu dan meminta data dari penyedia data.
5. Layanan kemudian menentukan bahwa ia membutuhkan informasi jalan, jarak, dan rute untuk melihat apakah toko hewan peliharaan dapat dijangkau.
6. Semua informasi layanan kemudian melakukan *buffering* spasial dan *kueri* perutean untuk mendapatkan beberapa restoran terdekat. Setelah menghitung daftar restoran terdekat, hasilnya dikirim ke pengguna melalui Internet, *gateway*, dan jaringan seluler.
7. Informasi tentang *pet shop* tersebut kemudian dikirimkan kepada pengguna dalam bentuk peta digital..

### 3.3 **Requirement Elicitation**

Dalam perancangan sebuah aplikasi maka diperlukan sebuah daftar kebutuhan-kebutuhan dari aplikasi tersebut, dimana kebutuhan-kebutuhan tersebut adalah keinginan dari *user*, maka perlu di bagikan *Requirement Elicitation* untuk mengetahui apa saja kebutuhan dan keinginan user. Tujuan dari *Requirement Elicitation* agar aplikasi nantinya sesuai dengan kebutuhan *user*. Dan hasil dari penyebaran *Requirement Elicitation* adalah sebagai berikut :

#### 1. Elisitasi Tahap I

Elisitasi Tahap I adalah hasil yang berdasarkan form yang telah dibagikan kepada *user*, berikut adalah table dari elisitasi tahap I :

**Tabel 3.2 Elisitasi Tahap I**

No	Analisa Kebutuhan	Keterangan
	User Ingin Sistem Terdapat	
1	Halaman Register	
2	Halaman Login	
3	Halaman Home	
4	Halaman List Petshop Terdekat	
5	Halaman Pilihan Layanan	
6	Link Whatsapp Konsultasi Dokter Hewan	
7	Membuat pembayaran via transfer bank	
8	Membuat pembayaran via OVO, GOPAY, dan Dana	
9	Bisa membeli produk seperti e-commerce	
10	Halaman Chekout	
11	Halaman List Petshop Terdaftar	
12	Muncul notifikasi saat ada pemesanan	
13	Pengiriman produk via gojek	
14	Dibuat akun terpisah untuk setiap petshop	
15	Halaman List Riwayat Transaksi	
16	Halaman Logout	

## 2. Elisitasi Tahap II

Elisitasi Tahap II dibuat berdasarkan elisitasi tahap I, didasarkan pada elisitasi Level I, dan Level II diklasifikasikan dengan metode MDI. Tujuan dari metodologi MDI adalah untuk memisahkan desain sistem yang penting dan harus ada pada sistem baru dari desain yang dapat dijalankan oleh penulis. Berikut pernyataan dari MDI.

Huruf "M" dalam MDI berarti wajib. Dengan kata lain, persyaratan ini harus ada dan tidak boleh dihapus saat membuat sistem baru.

Huruf "D" dalam MDI adalah singkatan dari Diinginkan. Dengan kata lain, persyaratan ini tidak terlalu penting dan dapat dihilangkan. Namun, menggunakan persyaratan ini untuk membentuk sistem membuatnya lebih lengkap.

Huruf "I" dalam MDI adalah singkatan dari intangible. Artinya, persyaratan ini bukan bagian dari sistem yang dipertimbangkan, tetapi di luar sistem. Tabel berikut menunjukkan hasil penelitian Tahap II.

**Tabel 3.3 Elisitasi Tahap II**

No	Analisa Kebutuhan	M	D	I
	User Ingin Sistem Terdapat			
1	Halaman Register	✓		
2	Halaman Login	✓		
3	Halaman Home	✓		
4	Halaman List Petshop Terdekat	✓		
5	Halaman Pilihan Layanan	✓		
6	Link Whatsapp Konsultasi Dokter Hewan	✓		
7	Membuat pembayaran via transfer bank		✓	
8	Membuat pembayaran via OVO, GOPAY, dan Dana		✓	
9	Bisa membeli produk seperti e-commerce		✓	
10	Halaman Chekout	✓		
11	Halaman List Petshop Terdaftar	✓		
12	Muncul notifikasi saat ada pemesanan		✓	
13	Pengiriman produk via gojek		✓	
14	Dibuat akun terpisah untuk setiap petshop		✓	
15	Halaman List Riwayat Transaksi	✓		
16	Halaman Logout	✓		

### 3. Elisitasi Tahap III

Elisitasi tahap III, adalah hasil dari pengurangan elisitasi Tahap II dengan menghilangkan semua persyaratan Opsi I dari metode MDI. Selain itu, semua persyaratan yang tersisa direklasifikasi dengan metode TOE. Itu adalah:

Teknis (T): Bagaimana proses atau metodologi untuk menetapkan persyaratan untuk sistem yang diusulkan?

Operasional (O): Bagaimana prosedur dikembangkan untuk menggunakan persyaratan dalam sistem?

Economic (E): Berapa biaya untuk membuat persyaratan dalam sistem ?

Metode EKG dibagi menjadi beberapa pilihan.

Tinggi (H): Sulit diterapkan karena kesulitan dalam produksi dan penggunaan teknologi serta biaya tinggi. Oleh karena itu, persyaratan ini harus dihilangkan.

Sedang (L): Mampu dikerjakan.

Rendah (L): Mudah ditangani..

Berikut Tabel hasil dari elisitasi tahap III :

**Tabel 3.4 Elisitasi Tahap III**

No	Analisa Kebutuhan User Ingin Sistem Terdapat	T			L			O		
		H	M	L	H	M	L	H	M	L
1	Halaman Register			✓			✓			✓
2	Halaman Login			✓			✓			✓
3	Halaman Home			✓			✓			✓
4	Halaman List Petshop Terdekat			✓			✓			✓
5	Halaman Pilihan Layanan			✓			✓			✓
6	Link Whatsapp Konsultasi Dokter Hewan			✓			✓			✓
7	Membuat pembayaran via transfer bank	✓			✓			✓		
8	Membuat pembayaran via OVO, GOPAY, dan Dana	✓			✓			✓		
9	Bisa membeli produk seperti e-commerce		✓			✓			✓	
10	Halaman Chekout			✓			✓			✓
11	Halaman List Petshop Terdaftar			✓			✓			✓
12	Muncul notifikasi saat ada pemesanan		✓			✓			✓	
13	Pengiriman produk via gojek	✓			✓			✓		
14	Dibuat akun terpisah untuk setiap petshop		✓			✓			✓	
15	Halaman List Riwayat Transaksi			✓			✓			✓
16	Halaman Logout			✓			✓			✓

#### 4. Elisitasi Tahap Akhir

Elisitasi tahap akhir merupakan hasil akhir yang dicapai dari suatu proses elisitasi yang dapat digunakan sebagai dasar pembuatan suatu sistem yang akan dikembangkan. Berikut Tabel hasil dari elisitasi tahap akhir :

**Tabel 3.4 Elisitasi Tahap Akhir**

No	User Ingin Sistem Terdapat
1	Halaman Register
2	Halaman Login
3	Halaman Home
4	Halaman List Petshop Terdekat
5	Halaman Pilihan Layanan
6	Link Whatsapp Konsultasi Dokter Hewan
7	Halaman Chekout
8	Halaman List Petshop Terdaftar
9	Halaman List Riwayat Transaksi
10	Halaman Logout

### 3.4 Gantt Chart

**Tabel 3.5 Gantt Chart Penelitian**

No	Kegiatan Skripsi	Waktu (2022)																			
		Maret		April				Mei					Juni				Juli				
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5
1	Permohonan Judul	■	■																		
2	Penyusunan BAB I		■	■	■																
3	Revisi BAB I			■	■																
4	Penyusunan BAB II					■	■	■													
5	Revisi BAB II						■	■													
6	Penyusunan BAB III							■	■	■	■										
7	Revisi BAB III								■	■	■	■									
8	Penyusunan BAB IV											■	■	■	■						
9	Diagram sistem usulan												■	■	■	■					
10	Revisi BAB IV													■	■	■	■				
11	Database																■	■	■	■	■
12	Coding Program																	■	■	■	■
13	Kuisisioner																		■	■	■
14	Kesimpulan & Saran																			■	■
15	Mendeley																				■
16	Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

