

APLIKASI PENITIPAN DAN PERAWATAN PETSHOP ABCDE DOGGIE KINGDOM BERBASIS ANDROID

Lily Charisa Chang¹, Tony Darmanto², Antonius³

^{1,2}Sistem Informasi, ³Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Widya Dharma Pontianak
e-mail: ¹20412591_lily_c_c@widyadharma.ac.id, ²tony.darmanto@yahoo.com, ³antonius@widyadharma.ac.id

Abstract

Accessing information is now easier with smartphones. Smartphones allow users to shop for various products and services online. One of the services offered is grooming and pet boarding. This research aims to develop an Android-based pet shop application to provide convenience for customers in accessing services and to improve service efficiency and comfort for both customers and the pet shop. The methods used in this research are interviews, observation, and literature study. The system analysis technique is object-oriented analysis and design with Unified Modeling Language (UML) modeling. The system design application used is Android Studio, with the programming language Java SE Development Kit, and Firebase for database design. The expected result is to produce an application that can provide information to customers regarding service availability and the condition of pets undergoing grooming and boarding, as well as simplify the operational management of the pet shop. This designed application is expected to help pet shops manage their business operations, including generating accurate transaction report summaries, efficiently delivering information about the condition of the pets, and securely storing reservation data. This application also makes it easier for customers to reserve services and receive information about the condition of their pets being boarded or groomed.

Keywords: *Android, Firebase, Service, Information System,*

Abstrak

Mengakses informasi sekarang lebih mudah dengan *smartphone*. *Smartphone* memungkinkan pengguna berbelanja berbagai macam produk maupun jasa secara *online*. Satu diantara jenis jasa yang ditawarkan adalah seperti *grooming* dan penitipan hewan. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi *petshop* berbasis Android untuk memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam mengakses layanan dan meningkatkan efisiensi layanan serta kenyamanan bagi pelanggan serta *petshop*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, studi pustaka. Teknis analisis sistem adalah teknik analisis dan perancangan berorientasi objek dengan pemodelan *Unifed Modeling Language* (UML). Aplikasi perancangan sistem yang digunakan adalah aplikasi Android Studio, bahasa pemrograman *Java SE Develompent Kit*, dan perancangan *database* *Firebase*. Hasil yang ingin dicapai adalah menghasilkan aplikasi yang dapat memberikan informasi kepada pelanggan terkait dengan ketersediaan pelayanan dan kondisi hewan yang dilakukan perawatan dan penitipan, serta mempermudah pengelolaan operasional *petshop*. Aplikasi yang dirancang ini diharapkan dapat membantu *petshop* dalam mengelola kegiatan operasional bisnisnya, termasuk dalam menghasilkan rekap laporan transaksi yang akurat, menyampaikan informasi terkait kondisi hewan secara efisien, serta menyimpan data pemesanan dengan aman. Aplikasi ini juga mempermudah pelanggan dalam mereservasi layanan dan menerima informasi kondisi hewannya yang sedang dititipkan atau di-*grooming*.

Kata kunci: *Android, Firebase, Pelayanan, Sistem Informasi*

1. PENDAHULUAN

Mengakses informasi sekarang lebih mudah dengan *smartphone* dibandingkan dengan sistem informasi berbasis *desktop*, karena ukuran *smartphone* relatif kecil memudahkan untuk dibawa kemana saja. Selain itu, pengembangan perangkat keras dan perangkat lunak juga dapat terus berkembang, khususnya di bidang teknologi informasi dan komunikasi. *Smartphone* memungkinkan pengguna berbelanja berbagai macam produk maupun jasa secara *online*. Satu diantara jenis jasa yang ditawarkan adalah seperti *grooming* dan penitipan hewan.

Kebutuhan merawat hewan peliharaan merupakan salah satu hal yang sangat penting, pemilik harus menghabiskan banyak waktu untuk merawat hewan peliharaan. Namun pemilik hewan peliharaan sebagai bagian dari masyarakat juga memiliki banyak pekerjaan dan kegiatan lain di luar dari merawat hewan peliharaan. Hal ini membatasi jumlah waktu yang dimiliki pemilik untuk merawat hewan dan mengakibatkan hewan tersebut tidak

dirawat dengan baik. Di luar jam kerja, pemilik hewan peliharaan yang ingin berpergian jauh tentu tidak selalu membawa serta hewan peliharaannya.

Pelanggan pada *petshop* ABCDE Doggie Kingdom kesulitan menerima informasi terkait ketersediaan jasa *grooming* dan penitipan, serta sulit menerima informasi kondisi hewan yang sedang dititipkan dan di-*grooming*. Maka untuk mengurangi permasalahan terkait perawatan dan pelayanan hewan di *Petshop* ABCDE Doggie Kingdom, dalam penelitian ini penulis memanfaatkan salah satu teknologi informasi yaitu sistem operasi Android dan pengembangan sistem operasi dengan membuat aplikasi yang dapat digunakan pelanggan untuk menyimpan dan mencari tahu ketersediaan layanan *animal care facility* dan *petcare* di *Petshop* ABCDE Doggie Kingdom serta total biaya yang ditetapkan sesuai dengan fasilitas yang diberikan.

Aplikasi yang akan dibangun bermanfaat bagi pihak *petshop* ABCDE Doggie Kingdom, seperti dapat menginformasikan mengenai ketersediaan jasa *grooming* dan penitipan hewan yang tersedia agar pelanggan memiliki alternatif lain jika layanan sudah penuh serta dapat memberikan informasi mengenai kondisi hewan yang sedang dilakukan *grooming* dan penitipan. Dengan penelitian ini penulis berharap dapat membantu *petshop* ABCDE Doggie Kingdom serta pelanggan yang telah mempercayai *petshop* ABCDE Doggie Kingdom agar mendapat kemudahan dalam bertransaksi dan berkomunikasi.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Metodologi Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan penulis dalam menyusun penelitian ini antara lain: Rancangan Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Sistem dan Teknik Perancangan Sistem.

2.1.1. Rancangan Penelitian

Rancangan yang digunakan penulis dalam menyusun penelitian ini adalah penelitian deskriptif adalah proses menjelaskan, mendeskripsikan, dan memvalidasi fenomena atau objek penelitian yang diteliti secara nyata, faktual, dan sistematis.

2.1.2. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah dengan mewawancarai orang-orang yang berhubungan dengan objek penelitian serta membaca literatur atau sumber tertulis yang berkaitan dengan objek penelitian.

2.1.3. Teknik Analisis Sistem

Teknik analisis sistem yang digunakan oleh penulis dalam menyusun penelitian ini adalah dengan menggunakan *Unifed Modeling Language* (UML) untuk memvisualisasikan, membangun dan mendokumentasikan aplikasi penitipan dan perawatan pada *petshop*.

2.1.4. Teknik Perancangan Sistem

Teknik perancangan sistem yang digunakan oleh penulis dalam menyusun penelitian ini menggunakan aplikasi Android Studio dengan bahasa pemrograman *Java* dan *Firebase* sebagai *database* aplikasi.

2.2. Landasan Teori

2.2.1. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah cara yang diorganisasi mengumpulkan, memasukkan dan mengolah serta menyimpan data dan cara – cara diorganisasi untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan^[1].

2.2.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan pelengkap dari analisa sistem yang dituangkan ke dalam sebuah sistem yang utuh dengan tujuan mendapatkan sistem yang lebih baik^[2].

2.2.3. Perancangan Masukan

Perancangan *input* merupakan rancangan sub sistem yang berfungsi untuk memasukkan sinyal atau informasi ke dalam sistem untuk diproses dan diolah oleh komponen sistem^[3].

2.2.4. Perancangan Keluaran

Perancangan *output* merupakan hasil atau keluaran yang dihasilkan oleh sistem setelah melakukan pemrosesan *input*^[3].

2.2.5. Android

Android adalah sebuah sistem operasi perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi^[4].

2.2.6. Pelayanan

Pelayanan dapat diartikan sebagai aktivitas yang diberikan untuk membantu, menyiapkan, dan mengurus baik itu berupa barang atau jasa dari satu pihak ke pihak lain^[5].

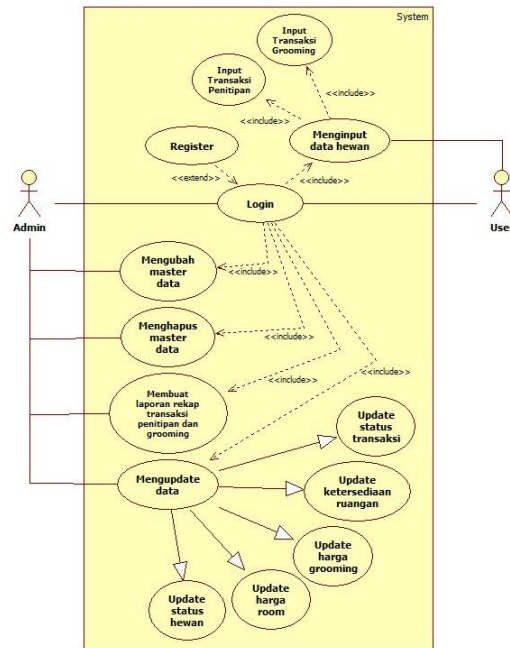
2.2.7. Firebase

Firebase merupakan *database* yang sudah mendukung fasilitas multiplatform seperti Android, iOS, dan Web^[6].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Use Case Diagram

Gambar 1 adalah *use case diagram* sistem usulan *petshop ABCDE doggie kingdom*. Berikut penjelasan mengenai proses *use case diagram* sistem usulan



Gambar 1. Use Case Diagram Usulan

3.1.1. Registrasi

Proses registrasi dilakukan oleh *user* ketika belum mempunyai akun dan sebagai langkah awal sebelum dapat melakukan proses login ke dalam sistem.

3.1.2. Login

Proses *login* dilakukan *user* sebagai langkah verifikasi untuk mengakses halaman *input* data hewan, *home*, *profile*, *history*. Sementara itu proses *login* dilakukan admin untuk mengakses halaman *master data*, *update data*, laporan dan melakukan *logout*.

3.1.3. Menginput Data Hewan

Proses meng-*input* data hewan dilakukan *user* meng-*input* data hewan seperti nama dan umur hewan, serta memilih jenis hewan antara kucing dan anjing. Data yang telah di-*input* akan muncul pada kolom “*list hewan*” dan pada *user* memiliki opsi untuk menghapus data jika diperlukan. Setelah memastikan data yang di-*input* benar, *user* memilih tombol *Submit* untuk memproses data hewan tersebut, yang nantinya akan digunakan untuk pendaftaran, pemesanan layanan, dan manajemen data hewan peliharaan.

3.1.4. Transaksi Grooming

Proses transaksi *grooming* dilakukan *user* ketika sudah mengakses halaman *home* aplikasi. Lalu *user* memilih ikon *Grooming* dan menyetujui persyaratan yang muncul. Setelah itu, *user* akan diarahkan ke *layout* transaksi *grooming* untuk mengisi detail transaksi seperti pemilihan hewan jika *user* meng-*input* data hewan lebih dari satu, tanggal reservasi, jenis layanan dan memilih metode pembayaran. Setelah semua data terisi *user* mengeklik tombol *Submit* lalu *layout* rincian transaksi akan diberikan kepada *user* sebagai alat konfirmasi saat tiba di *petshop* untuk memastikan bahwa transaksi dapat diproses dengan lancar.

3.1.5. Transaksi Penitipan

Proses transaksi penitipan dilakukan oleh *user* ketika sudah mengakses halaman *home* aplikasi. *User* memilih ikon Penitipan dan menyetujui persyaratan yang muncul. Setelah itu, *user* akan diarahkan ke *layout* kategori *pet hotel* setelah *user* memilih kategori *pet hotel* untuk hewan peliharaannya *user* akan diarahkan ke *layout* transaksi penitipan untuk menentukan tanggal *check-in* dan *check-out*, memilih *slot* ruangan yang tersedia, dan memilih metode pembayaran. Setelah semua data terisi *user* mengeklik tombol *Submit* lalu *layout* rincian transaksi akan diberikan kepada *user* sebagai alat konfirmasi saat tiba di *petshop* untuk memastikan bahwa transaksi dapat diproses dengan lancar.

3.1.6. Mengubah Master Data

Proses mengubah *master data* dilakukan admin ketika memasuki *layout home* dan memilih ikon “*Master Data*” di aplikasi, dalam hal ini admin dapat melihat dan mengedit informasi pengguna dan hewan peliharaan. Pada *layout master data* admin dapat mengedit data pelanggan dan hewan dengan memilih ikon Pensil, selain itu

terdapat navigasi antar data pelanggan dilakukan dengan ikon Panah Kiri dan Kanan dengan pesan peringatan muncul jika tidak ada data pengguna sebelumnya atau berikutnya.

3.1.7. Menghapus Master Data

Proses menghapus master data dilakukan admin ketika memasuki *layout home* dan memilih ikon “Master Data” di aplikasi, dalam hal ini admin dapat melihat dan menghapus informasi pengguna dan hewan peliharaan. Pada *layout master data* admin dapat menghapus data pelanggan dan hewan dengan memilih ikon Hapus, selain itu terdapat navigasi antar data pelanggan dilakukan dengan ikon Panah Kiri dan Kanan dengan pesan peringatan muncul jika tidak ada data pengguna sebelumnya atau berikutnya.

3.1.8. Membuat Laporan Rekap Transaksi Penitipan dan Grooming

Proses pembuatan laporan rekap transaksi penitipan dan *grooming* dilakukan admin ketika memasuki *layout home* dan memilih ikon Laporan di aplikasi, pada *layout laporan* admin dapat melihat, mengelola dan menganalisis transaksi melalui berbagai fitur seperti penyortiran, pemilihan rentang tanggal dan cetak. Setiap transaksi yang ditampilkan akan menampilkan data yang detail dan lengkap untuk memudahkan verifikasi. Admin juga dapat mengonversi laporan transaksi menjadi *file PDF* untuk keperluan dokumentasi atau arsip, sehingga memudahkan pengelolaan dan memastikan operasional *petshop* berjalan lancar dan terorganisir.

3.1.9. Mengupdate Data

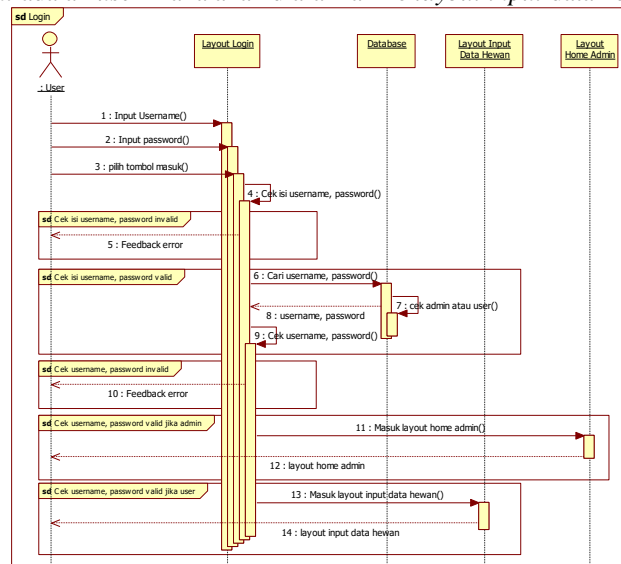
Proses meng-*update* data dilakukan oleh admin melalui lima fitur utama yaitu *update* status transaksi, *update* ketersediaan ruangan, *update* harga *grooming*, *update* harga *room*, dan *update* status hewan. Fitur ini berguna memastikan pengelolaan dan pembaruan data dalam aplikasi dilakukan secara efisien. Hal ini penting untuk menjaga agar informasi yang diterima oleh pelanggan selalu akurat dan terkini, termasuk status transaksi, ketersediaan ruangan penitipan, harga *grooming*, harga kategori, serta kondisi hewan yang sedang di-*grooming* atau dititipkan.

3.2. Sequence Diagram

3.2.1. Sequence Diagram Proses Login

Gambar 2 yakni *sequence diagram* proses *login* yang dilakukan *user* ketika membuka *layout login* lalu meng-*input* *username* dan *password*, setelah *user* meng-*input* data tersebut, *user* memilih tombol *Submit* kemudian sistem *login* akan memeriksa isi *username* dan *password*. Jika isi *username* dan *password* *invalid* maka sistem *login* akan menampilkan *feedback error* kepada *user* untuk meminta *user* meng-*input* *username* atau *password* kembali, namun jika *valid* sistem *login* akan mencari data *username* dan *password* pada *database* lalu melakukan memeriksa apakah data yang di-*input* itu adalah *user* atau admin.

Jika data *username* dan *password* *invalid* maka sistem *login* akan menampilkan *feedback error* kepada *user* ataupun admin untuk meng-*input* data kembali dan mencoba *login* kembali, namun jika *username* dan *password* yang di-*input* itu adalah admin maka akan diarahkan ke *layout home* admin. Sebaliknya jika *username* dan *password* yang di-*input* adalah *user* maka akan diarahkan ke *layout input data* hewan.

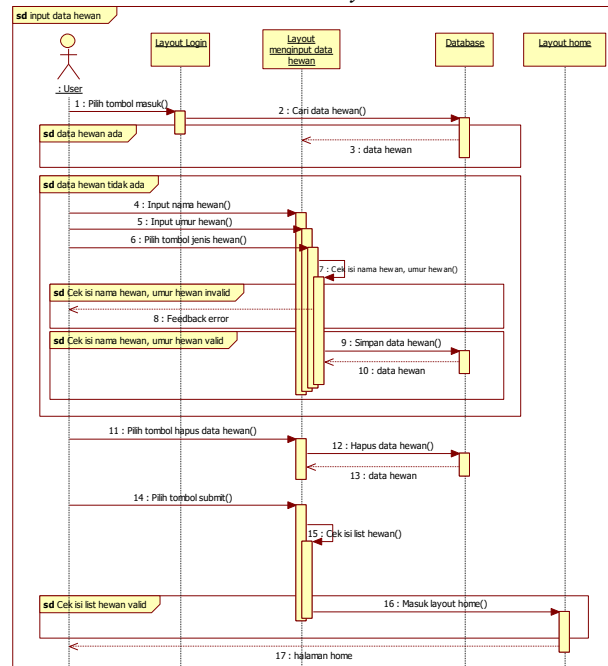


Gambar 2. Proses Login

3.2.2. Sequence Diagram Proses Meng-input Hewan

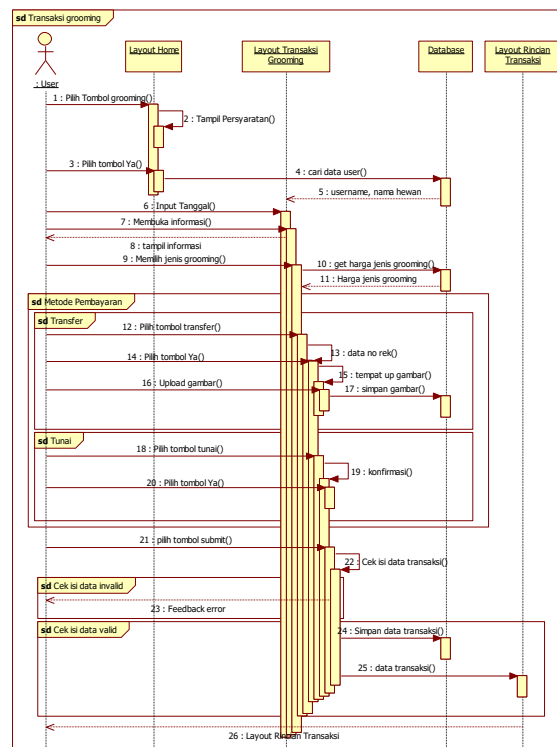
Gambar 3 yakni *sequence diagram* proses meng-*input* data hewan yang dilakukan oleh *user*, langkah pertama yang dilakukan yaitu *user* memilih tombol *Masuk* pada *layout login*, jika *user* tersebut sudah pernah meng-*input* data hewan maka sistem *login* akan mencari data tersebut dan menampilkan pada *layout* meng-*input* data hewan, namun jika *user* belum pernah meng-*input* data hewan maka *user* akan meng-*input* nama hewan, umur hewan lalu memilih jenis hewan. Kemudian sistem *input* data hewan akan memeriksa isi data tersebut jika data yang diisi *invalid* maka sistem *input* data hewan akan menampilkan *feedback error* kepada *user*, namun jika data yang diisi *valid* maka sistem *input* data hewan akan menyimpan data hewan tersebut ke *database* lalu menampilkan data tersebut pada list hewan.

User juga dapat menghapus data hewan yang di-input, dengan memilih tombol Hapus jika merasa ada kesalahan pada data tersebut, kemudian sistem *input* data hewan akan menghapus data tersebut dan meng-*update* data tersebut ke *database*. Setelah itu *user* memilih tombol *Submit* kemudian sistem *input* data hewan akan memeriksa *list* hewan, jika *list* hewan *invalid* maka sistem *input* data hewan akan menampilkan *feedback error*, namun jika *list* hewan *valid* maka *user* akan diarahkan ke *layout home*.



Gambar 3. Proses Meng-input Data Hewan

3.2.3. Sequence Diagram Proses Transaksi Perawatan



Gambar 4. Proses Transaksi Perawatan

Gambar 4 yakni *sequence diagram* proses transaksi perawatan yang dilakukan *user*, langkah pertama yang dilakukan yaitu *user* memilih tombol Perawatan di *layout home*, setelah itu muncul tampilan persyaratan. Kemudian *user* akan memilih tombol “Ya” lalu sistem *home* akan mencari data *user* pada *database*, data tersebut akan ditampilkan pada *layout* transaksi perawatan yang mana data tersebut berisi *username* dan hewan. Pada *layout* transaksi perawatan *user* akan meng-input tanggal kemudian sebelum memilih jenis perawatan, *user* dapat membuka dan membaca informasi yang berisi detail ukuran perawatan yang mencakup berat, panjang bulu, serta contoh jenis hewan sehingga dapat memastikan pilihan yang sesuai dengan karakteristik peliharaan mereka. Setelah membaca informasi tersebut *user* dapat memilih jenis perawatan kemudian sistem transaksi perawatan

akan mengambil data pada *database*, data yang diambil dan ditampilkan ialah harga dari jenis perawatan yang dipilih.

Setelah memilih jenis perawatan *user* dapat memilih metode pembayaran yang tersedia yaitu transfer dan tunai. Jika *user* memilih tombol Transfer maka akan muncul *pop up* data no rekening, lalu *user* memilih “Ya” maka akan muncul tempat *upload* Gambar bukti transfer, lalu *user* akan meng-*upload* Gambar bukti transfer tersebut setelah itu sistem transaksi perawatan akan mengirimkan Gambar tersebut ke *database*. Namun jika *user* memilih tombol Tunai maka akan muncul *pop up* konfirmasi, lalu *user* memilih “Ya”.

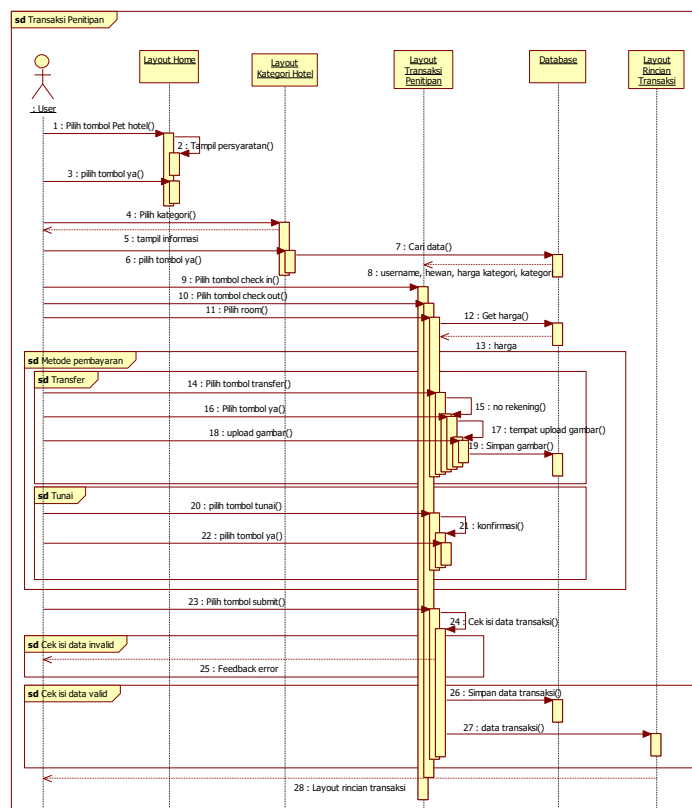
Setelah memilih metode pembayaran *user* akan memilih tombol Submit lalu sistem transaksi perawatan akan memeriksa isi data transaksi yang di-*input*, jika isi data *invalid* maka sistem transaksi perawatan akan menampilkan *feedback error* kepada *user*, namun jika data valid, sistem transaksi perawatan akan menyimpan data tersebut ke *database* lalu menampilkan *layout* rincian transaksi kepada *user*.

3.2.4. Sequence Diagram Proses Transaksi Penitipan

Gambar 5 *sequence diagram* proses transaksi penitipan yang dilakukan *user*, langkah pertama yang dilakukan yaitu *user* memilih tombol Pet Hotel di *layout home*, setelah itu muncul tampilan persyaratan. Kemudian *user* memilih tombol “Ya” lalu akan memasuki *layout* kategori penitipan untuk memilih kategori yang diinginkan seperti “Small”, “Medium”, “Large”, atau “Special”. Setiap kategori menampilkan informasi yang disesuaikan dengan ukuran dan jenis bulu hewan setelah itu *layout* kategori akan mencari data pada *database*, data tersebut akan ditampilkan pada *layout* transaksi penitipan yang mana data tersebut berisi *username*, hewan, harga, tipe ruangan. Pada *layout* transaksi penitipan *user* akan meng-*input* tanggal *check-in* dan *check-out* lalu memilih ruangan, kemudian sistem transaksi penitipan akan mengambil data pada *database*, data yang diambil dan ditampilkan ialah harga dari berapa lama *user* mereservasi penitipan dan tipe ruangan yang dipilih.

Setelah memilih ruangan *user* akan memilih metode pembayaran yang tersedia yaitu transfer dan tunai. Jika *user* memilih tombol Transfer maka akan muncul *pop up* data no rekening, lalu *user* memilih “Ya” maka akan muncul tempat *upload* Gambar bukti transfer, lalu *user* akan meng-*upload* Gambar bukti transfer tersebut setelah itu sistem transaksi penitipan akan menyimpan gambar tersebut ke *database*. Namun jika *user* memilih tombol Tunai maka akan muncul *pop up* konfirmasi, lalu *user* memilih “Ya”.

Setelah memilih metode pembayaran *user* akan memilih tombol Submit lalu sistem transaksi penitipan akan memeriksa isi data transaksi yang di-*input*, jika isi data *invalid* maka sistem transaksi penitipan akan menampilkan *feedback error* kepada *user*, namun jika data valid sistem transaksi penitipan akan menyimpan data tersebut ke *database* lalu menampilkan *layout* rincian transaksi kepada *user*.



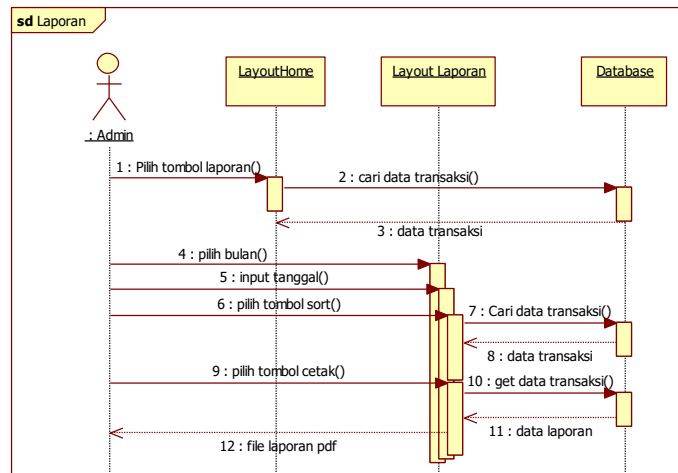
Gambar 5. Proses Transaksi Penitipan

3.2.5. Sequence Diagram Proses Laporan

Gambar 6 yakni *sequence diagram* proses pembuatan laporan yang dilakukan oleh admin, langkah pertama yang dilakukan yaitu admin memilih tombol Laporan di *layout home*. Lalu sistem *home* akan mencari data pada *database*, data tersebut akan ditampilkan pada *layout* laporan yang mana data tersebut berisi *id* transaksi,

nama *user*, harga transaksi, dan rincian transaksi. Pada *layout* laporan admin dapat memilih bulan, lalu meng-*input* tanggal periode kemudian memilih tombol *Sort* kemudian sistem laporan akan mencari data tersebut pada *database* dan menampilkan data sesuai dengan tanggal yang dipilih.

Setelah mendapatkan data yang sesuai admin dapat memilih tombol *Cetak*, lalu sistem laporan akan mengambil data transaksi yang sesuai pada *database* dan menampilkan *file* laporan pdf kepada admin.



Gambar 6. Proses Laporan

3.3. Perancangan Masukan dan Keluaran Sistem Usulan

3.3.1. Login

Pada *login*, *user* dan admin diwajibkan untuk memasukkan *username* dan *password* sesuai dengan *field*-nya masing-masing serta dengan data yang tersimpan dengan batas panjang karakter bernilai 20.



Gambar 7. Tampilan Login

3.3.2. Input Data Hewan



Gambar 8. Tampilan Input Data Hewan

Tampilan *input* data hewan merupakan tampilan pertama pada saat *user login*, pada tampilan ini *user* meng-*input* nama hewan, umur hewan dan jenis hewan peliharaan lalu data yang di-*input* akan muncul pada *list* hewan.

3.3.3. Transaksi Grooming

Petshop

← **RESERVASI GROOMING**

NAMA PEMILIK : Lily

HEWAN : sunny

TANGGAL : 23/02/2025

JENIS GROOMING:

Informasi yang harus dibaca. ⓘ

BASIC GROOMING :

☐ S ☒ M ☐ L ☐ XL 160,000

CLIPKUR :

☐ S ☒ M ☐ L ☐ XL 160,000

STYLING :

☒ S ☐ M ☐ L ☐ XL 110,000

METODE PEMBAYARAN :

☐ Cash ☐ E-Payment

Gambar 9. Tampilan Transaksi Grooming

Pada tampilan transaksi *grooming* *user* dapat memilih hewan yang akan di-*grooming*, tanggal dan memilih jenis layanan *grooming* yang diinginkan. Jika sudah pasti dengan tanggal dan layanan yang dipilih selanjutnya *user* akan memilih metode pembayaran yang diinginkan jika sudah memilih metode pembayaran maka *user* akan mengeklik tombol *Submit* lalu akan diarahkan ke halaman rincian transaksi.

3.3.4. Transaksi Penitipan

Petshop

← **PET HOTEL**

NAMA PEMILIK : Lily

HEWAN : Sunny

HARGA : 90.000

TIPE RUANGAN : Small

CHECK IN : 10/09/2024

CHECK OUT : 11/09/2024

SLOT :

☐ R1 ☐ R2 ☐ R3 ☐ R4 ☐ R5

☐ R6 ☐ R7 ☐ R8 ☐ R9 ☐ R10

METODE PEMBAYARAN :

☐ Tunai ☒ Transfer images/1725909823879.jpg

SUBMIT

Gambar 10. Tampilan Transaksi Penitipan

Tampilan transaksi penitipan merupakan tampilan saat *user* sudah memilih *category*. Tampilan ini dapat memilih hewan yang akan dititipkan, memilih tanggal *check-in* dan *check-out* untuk layanan penitipan dan memilih ruangan untuk hewan peliharaan jika sudah memilih semua *user* akan memilih metode pembayaran yang diinginkan jika sudah memilih metode pembayaran maka *user* akan mengeklik tombol *Submit* lalu akan diarahkan ke halaman rincian transaksi.

3.3.5. Laporan

Laporan adalah tampilan admin untuk mengelola data dan menyajikan informasi transaksi yang mudah dipahami dan dianalisis. Pada tampilan ini terdapat fitur *Sort* untuk menyortir data agar tampak berurutan, Pilih Bulan untuk memilih tanggal yang akan dipilih, dan Cetak untuk mengonversikan laporan tersebut menjadi *file* PDF.



Gambar 11. Tampilan Laporan

3.3.6. Laporan PDF

Merupakan laporan rekap transaksi penitipan dan grooming *harian* berdasarkan tanggal yang dipilih dan dalam bentuk *file* PDF.

Petshop ABCDE Doggie Kingdom Rekap Transaksi Penitipan dan Grooming					
No	Kode	Tanggal	User	Total	Rincian
1	H22092309102	22/09/2024	Edo	Rp 90000	Small, Room: R2
2	H22092309101	22/09/2024	Lily	Rp 90000	Small, Room: R1
3	G2209242310243	22/09/2024	Edo	Rp 760000	Basic Grooming: M Cukur: XL Styling: L
4	G2209242057231	22/09/2024	Lily	Rp 520000	Basic Grooming: M Cukur: L Styling: S
Dicetak oleh Admin Tanggal Cetak: 22/09/2024				Total Keseluruhan:	Rp 1.460.000

Gambar 12. Tampilan Laporan PDF

4. KESIMPULAN

Berdasarkan perancangan sistem informasi penitipan dan perawatan pada *petshop* ABCDE Doggie Kingdom berbasis Android yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Aplikasi yang dirancang dapat membantu admin *petshop* menghasilkan laporan rekap transaksi penitipan dan *grooming*.
- b. Aplikasi yang dirancang mempunyai fitur *update* status hewan yang dapat membantu admin dalam menyampaikan informasi secara efektif terkait kondisi hewan yang sedang di-*grooming* atau ditiptikan.
- c. Aplikasi yang dirancang dapat membantu pelanggan dengan mudah dalam mereservasi jasa yang ada pada *petshop* ABCDE doggie kingdom.
- d. Aplikasi yang dirancang membantu admin dalam menyimpan data pemesanan ke dalam *database*, sehingga data tersebut terjaga dengan baik dan proses bisnis pada *petshop* berjalan dengan lancar.

5. SARAN

Terdapat saran yang ingin disampaikan oleh penulis agar aplikasi *petshop* ini dapat dikembangkan dan digunakan sebagai acuan untuk menghasilkan aplikasi yang lebih baik lagi, yang dijabarkan sebagai berikut:

- a. Aplikasi dapat dikembangkan dengan berbagai platform pembayaran digital yang dapat mempermudah user dalam melakukan pembayaran. Dengan adanya fitur ini, user tidak perlu lagi mengunggah bukti transfer secara manual, karena sistem akan secara otomatis mendeteksi dan mencatat pembayaran yang telah dilakukan. Selain itu, aplikasi juga dapat menyediakan berbagai metode pembayaran lainnya, sehingga user memiliki fleksibilitas dalam memilih cara pembayaran yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka.
- b. Aplikasi dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur chat yang memungkinkan interaksi antara admin dan *user*, ketika user membutuhkan kebutuhan spesifik untuk hewan peliharaannya. Fitur ini memastikan bahwa *petshop* dapat memenuhi kebutuhan hewan peliharaan pengguna dengan baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada civitas akademik Fakultas Teknologi Informatika dan Universitas Widya Dharma yang telah memberi bantuan berupa bimbingan, petunjuk, saran maupun dorongan moril untuk menyelesaikan penelitian ini. Terima kasih kepada pemilik *Petshop* ABCDE Doggie Kingdom yang telah memberikan izin penelitian, serta kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dalam perancangan aplikasi *petshop* ABCDE Doggie Kingdom

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jauhari, Achmad, Devie Rosa Anamisa, dan Fifin Ayu Muffaroha. (2021). *Pengantar Sistem Informasi Model Siklus, Desain, Sistem Pendukung Keputusan*. Media Nusa Creative (MNC Publishing). Kota Malang.
- [2] Arifin, Nofri Yudi, Rohmat Indra Borman, Imam Ahmad, Sari Setyaning Tyas, Heni Sulistiani, Alim Hardiansyah, Ghea Paulina Suri. (2021). *Analisa Perancangan Sistem Informasi*. Yayasan Cendikia Mulia Mandiri. Kota Batam.
- [3] Hasan, Nur Fitrianiingsih, Vera Wati, Shella Gilby Sapulette, Dr.Sri Supadmini Wartono, Franco Benony Limba, Dr.Eliya Isfaatun, Purwanto, Wico J.Tarigan, Ade Suparman. (2022). *Dasar Analisa Perancangan Sistem Informasi*. Yayasan Cendikia Mulia Mandiri. Kota Batam.
- [4] Karman, Joni, Hardi Mulyono dan A. Taqwa Martadinata. (2019). *Sistem Informasi Geografis Berbasis Android Studio Aplikasi SIG Pariwisata*. Deepublish. Yogyakarta.
- [5] Haryanto dan Helena Ras Ulin Sembiring. (2021). *Membangun Pribadi Prima Dalam Pelayanan Publik*. Media Nusa Creative. Kota Malang.
- [6] Purnomo, Rosyana Fitria, Onno W. Purbo dan Rz. Abd. Aziz. (2020). *Firestore Membangun Aplikasi Berbasis Android*. ANDI. Yogyakarta.