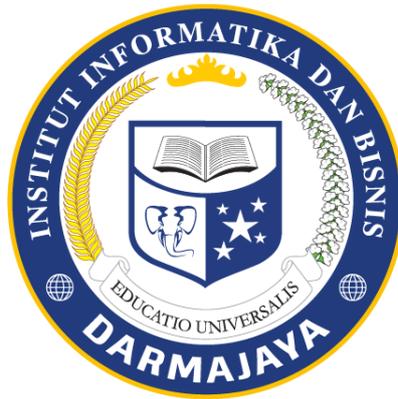


**SISTEM INFORMASI PETSHOP PADA TOKO HEWAN
SIGER BANDAR LAMPUNG BERBASIS MOBILE**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

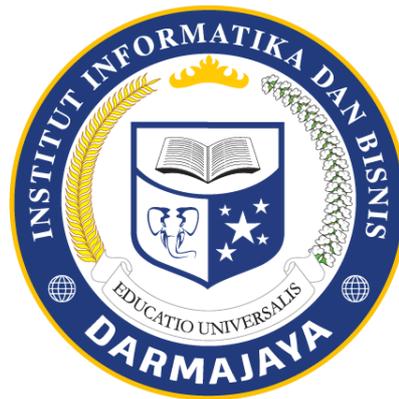
**DIDIK PERMADI
1511050121**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
BANDAR LAMPUNG
2019**

SISTEM INFORMASI PETSHOP PADA TOKO HEWAN SIGER BANDAR LAMPUNG BERBASIS MOBILE

SKRIPSI

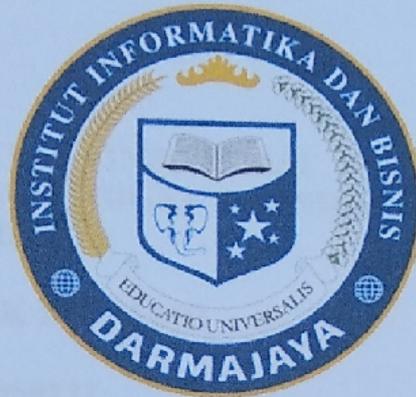
Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA KOMPUTER
Pada Program Studi Sistem Informasi
IIB Darmajaya Bandar Lampung



Disusun Oleh:

DIDIK PERMADI
1511050121

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
BANDAR LAMPUNG
2019**



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan ini adalah hasil karya saya sendiri, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi atau karya yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Karya ini adalah milik saya dan pertanggungjawaban sepenuhnya berada di pundak saya.

Bandar Lampung, 17 September 2019



Dick Permadi

1511050121

HALAMAN PERSETUJUAN

JUDUL : **SISTEM INFORMASI PETSHOP PADA TOKO HEWAN SIGER BANDR LAMPUNG BERBASIS MOBILE**

NAMA : **DIDIK PERMADI**

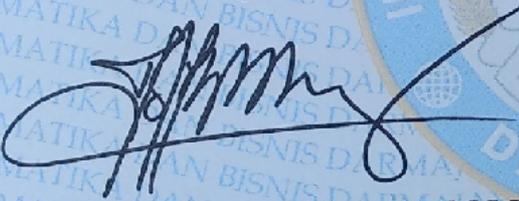
NPM : **1511050121**

JURUSAN : **SI SISTEM INFORMASI**

Disetujui oleh:

Pembimbing

Ketua Program Studi,


Bobby Bachry, S.Kom., M.M.S.I
NIK. 12740212


Nurloko, S.Kom., M.T.I
NIK. 00440702

HALAMAN PENGESAHAN

Telah diuji dan dipertahankan didepan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Sistem Informasi IIB Darmajaya dan dinyatakan diterima untuk
memenuhi syarat guna memperoleh gelar
Sarjana Komputer

Mengesahkan,

1. Tim Penguji:

Tanda Tangan

Anggota 1 : **Sri Karnila, S.Kom, M.Kom**

Anggota 2 : **Hendra Kurniawan, S.Kom, M.T.I**

2. Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Faidir Jamal, S.Kom., M.Eng

NIK. 00590203

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **17 September 2019**

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa ikhlas dan rasa syukur kepada Allah SWT kupersembahkan skripsi ini untuk:

1. Untuk ayah dan ibu tercinta Hapri wono aji dan Nina yang terus selalu tanpa henti memberi motivasi, dukungan serta doa. Tanpa adanya kalian saya tidak akan pernah menjadi seperti ini.
2. Untuk Adik saya Wawan dan Rayhan yang telah memberi arti susahny menjadi adik yang baik dan selalu memberi semangat hingga skripsi ini selesai.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Identitas

- a. Nama : Didik Permadi
- b. NPM : 1511050121
- c. Tempat/Tanggal Lahir : Semuli Jaya, 15 Juni 1997
- d. Agama : Islam
- e. Alamat : RT/RW 003/001 Des. Semuli Jaya Kec.
Abung Semuli, Lampung Utara
- f. Kewarganegaraan : Indonesia
- g. E-mail : didikpermadimi@gmail.com
- h. HP : 085975982749

2. Riwayat Pendidikan

- a. Sekolah Dasar : SD N 1 Semuli Jaya
- b. Sekolah Menengah Pertama : SMP N 1 Abung Semuli
- c. Sekolah Menengah Atas : SMA N 1 Abung Semuli

Bandar lampung, 17 september 2019



Didik Permadi
NPM 1511050121

MOTTO

Siapa yang bersungguh-sungguh pasti berhasil.

Siapa yang bersabar pasti beruntung.

Siapa yang menapaki jalan-Nya akan sampai ke tujuan.

(Didik Permadi)

INTISARI

SISTEM INFORMASI PESHOP PADA TOKO HEWAN SIGER BANDAR LAMPUNG BERBASIS MOBILE

Oleh:

Didik Permadi

didikpermadimi@gmail.com

Toko Hewan Siger Bandar Lampung merupakan salah satu perusahaan yang tergolong dalam usaha kecil menengah yang beralamatkan di Kota Bandar Lampung. Usaha yang baru berdiri ini merupakan usaha yang bergerak dibidang hobi pecinta hewan.

Penelitian ini menghasilkan sebuah *interface* berupa web yang membantu mempermudah pelayanan dan transaksi di Siger Petshop Bandar Lampung. Sistem ini menjadi fasilitas bagi pelanggan menggantikan sistem pelayanan yang masih menggunakan pencatatan manual dan penggunaan kalkulator yang belum terkomputerisasi, sehingga terjadi kurangnya efisiensi waktu. Sistem ini menginterintegrasikan data mulai dari data transaksi dan data pelanggan yang sudah tersimpan di *database*.

Sistem baru dibangun dengan metode RUP (*Relational Unified Process*) yaitu sebuah proses pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara iteratif (berulang) dan *incremental* (bertahap dengan proses menaik). Dengan sistem komputerisasi berbasis web yang terintegrasi, permasalahan dalam pelayanan transaksi di Siger Pestshop Bandar Lampung dapat diselesaikan dengan mudah. Laporan semua transaksi yang dapat dilihat di dalam sistem. Penelitian ini menghasilkan Sistem Informasi Petshop pada Toko Hewan Siger Bandar Lampung yang lebih mudah dalam proses penitipan hewan, pemesanan dan pembayaran produk pada Siger Petshop Bandar Lampung.

Kata kunci: Sistem informasi, Petshop, RUP

ABSTRACT

MOBILE-BASED PETSHOP INFORMATION SYSTEMS IN SIGER PETSHOP BANDAR LAMPUNG

By:
Didik Permadi
didikpermadimi@gmail.com

Siger Petshop Bandar Lampung is one of the companies belonging to the small and medium businesses located in the city of Bandar Lampung. This newly established business is a business engaged in the hobby of animal lovers. This research produced an interface in the form of a web that helped make it easier services and transactions at Siger Petshop Bandar Lampung. This system was a facility for customers replace the service system that still used the manual recording and the use of calculators that were computerized, resulting in a lack of time efficiency. This system integrated the data starting from the transaction data and the customer data already stored in the database. The new system was built using the RUP (*Relational Unified Process*) method, which was a process software development was done iteratively (repetitively) and incrementally (gradually with the ascending process). With an integrated web-based computerized system, problems in transaction services at Siger Pestshop Bandar Lampung can be resolved easily. The report on all transactions that can be seen in the system. This research produced Petshop Information Systems in Siger Animal Petshop Bandar Lampung easier in the process of day care, ordering and payment of products at Siger Petshop Bandar Lampung.

Keywords: Information systems, Petshop, RUP

PRAKATA

Assalamu'alaikum Wr, Wb

Segala puji kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat Taufiq dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **SISTEM INFORMASI PESHOP PADA TOKO HEWAN SIGER BANDAR LAMPUNG BERBASIS MOBILE**. Penulisan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada program S1 Sistem Informasi di perguruan tinggi IIB Darmajaya Bandar Lampung. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini dari bantuan berbagai pihak, karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada

1. Puji syukur kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Nabi Muhammad SAW. Yang telah menjadi sumber inspirasi dalam berbagai macam hal dan tindakan dalam hidup saya.
3. Untuk ayah dan ibu tercinta Hapri Wono Aji dan Nina yang terus selalu tanpa henti memberi motivasi, dukungan serta doa. Tanpa adanya kalian saya tidak akan pernah menjadi seperti ini.
4. Bapak Ir. Firmansyah YA. MBA,MSc., selaku Rektor IIB Darmajaya.
5. Bapak Sriyanto, S.kom, MM.,Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer IIB Darmajaya Bandar Lampung.
6. Bapak Nurjoko, S.kom, M.T.I selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi IIB Darmajaya.
7. Bapak Bobby Bahri, S.Kom., M.Msi selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan dan motivasi kepada saya.
8. Untuk adik saya Wawan Irawan dan Muhammad Rayhan yang telah memberi arti susahny menjadi kakak yang baik.

9. Untuk Rully Atia Wijaya yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Untuk Agnes, Intan, Adi, Fatia dan inas yang telah membantu doa dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan jurusan Sistem Informasi.
12. Almamater IIB Darmajaya.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan pihak yang telah membantu proses skripsi penulis.

Wassalamu'alaikum Wr, Wb.

Bandar Lampung, 17 September 2019

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Didik Permadi', is written over a light blue rectangular background. The signature is stylized and cursive.

Didik Permadi
NPM.1511050121

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	vi
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
PRAKATA.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Ruang lingkup	2
1.3 Perumusan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Definisi Sistem	4
2.2 Definisi Informasi.....	4
2.3 Sistem informasi.....	4
2.4 Aplikasi.....	5
2.5 Mobile web.....	5
2.6 <i>Website</i>	5

2.7	Basis data.....	5
2.8	<i>My Structure Query Language (MySQL)</i>	6
2.9	<i>Xampp</i>	6
2.10	<i>Hypertext markup language (HTML)</i>	6
2.11	<i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	7
2.12	<i>Rational Unified Process (RUP)</i>	7
2.13	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	8
2.14	Hasil penelitian sebelumnya.....	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		15
3.1	Metode Pengumpulan Data	15
3.1.1	Wawancara	15
3.1.2	Observasi	15
3.1.3	Studi Pustaka	15
3.2	Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	15
3.2.1	<i>Inception</i>	16
3.2.2	<i>Elaburation</i>	17
3.2.3	<i>Construction</i>	22
3.3	Alat pendukung yang dibutuhkan (<i>Software</i> dan <i>Hardware</i>)	26
3.3.1	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	26
3.3.2	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		27
4.1	Hasil Penelitian	27
4.1.1	Tampilan program user	27
4.1.2	Tampilan program admin.....	39
4.2	Pembahasan.....	50
4.2.1	Kelebihan program.....	50
4.2.2	Kekurangan program.....	51

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	52
5.1 Kesimpulan	52
5.2 Saran.....	52

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 <i>Phase Relational Unified Process</i>	7
3.1 <i>Flowchart</i> Sistem yang berjalan.....	16
3.2 <i>Usecase Diagram</i> Sistem baru.....	17
3.3 <i>Activity Diagram</i> Login	18
3.4 <i>Activity Diagram</i> Kategori	19
3.5 <i>Activity Diagram</i> Order Paket Jasa/ Produk	19
3.6 <i>Sequence Diagram</i> Login	20
3.7 <i>Sequence Diagram</i> Kategori	20
3.8 <i>Sequence Diagram</i> Order Paket Jasa/ Produk.....	21
3.9 <i>Class diagram</i>	21
3.10 Desain Input Data Login	22
3.11 Desain Data Profil	22
3.12 Desain Data Cara Order	23
3.13 Desain Input Data Kategori.....	23
3.14 Desain Input Data Produk	24
3.15 Desain Input Data Customer	24
3.16 Desain Input Data Rekening Bank	25
3.17 Rancangan keluaran	25
4.1 Tampilan menu daftar	27
4.2 Tampilan menu <i>login</i>	28
4.3 Tampilan Menu Beranda.....	29
4.4 Tampilan Menu Profil Perusahaan.....	30
4.5 Tampilan Menu Jasa Perawatan.....	31
4.6 Tampilan Menu Penitipan	32
4.7 Tampilan Menu Produk Hewan	33
4.8 Tampilan Menu Cara Pembelian.....	34
4.9 Tampilan Menu Detail	35

4.10	Tampilan Menu Order.....	36
4.11	Tampilan Menu Order.....	37
4.12	Tampilan Menu Order.....	37
4.13	Tampilan Menu Konfirmasi Order	38
4.14	Tampilan Menu Login Admin	39
4.15	Tampilan Menu Utama Admin	40
4.16	Tampilan Menu Edit Profil Perusahaan	40
4.17	Tampilan Menu Edit Cara Order.....	41
4.18	Tampilan Menu Edit Kategori	42
4.19	Tampilan Menu Edit Kategori	42
4.20	Tampilan Menu Produk & Jasa Perawatan	43
4.21	Tampilan Menu Produk & Jasa Perawatan	43
4.22	Tampilan Menu Data Customer	44
4.23	Tampilan Menu Order Masuk.....	45
4.24	Tampilan Menu Order Masuk.....	45
4.25	Tampilan Menu Data Konfirmasi	46
4.26	Tampilan Menu Data Konfirmasi	46
4.27	Tampilan Menu Laporan Transaksi	47
4.28	Tampilan Menu Laporan Transaksi	48
4.29	Tampilan Menu Laporan Transaksi	48
4.30	Tampilan Menu Laporan Transaksi	48
4.31	Tampilan Menu Ganti Password.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Tabel Simbol-simbol diagram <i>Usecase</i>	9
2.2 Tabel Simbol-simbol diagram Activity diagram.....	10
2.3 Tabel Simbol-simbol <i>Class diagram</i>	11

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peranan sebuah Teknologi Informasi sudah menjadi salah satu bagian penting dalam meningkatkan produktivitas ataupun kemampuan serta kualitas dari sebuah perusahaan baik dalam skala kecil maupun besar yang digunakan untuk memanipulasi dan memproses suatu data baik yang digunakan secara sistem manual maupun dengan menggunakan data penjualan, pembelian. Suatu sumber informasi sebagai input penentu kebijakan sangat penting mengingat persaingan bisnis yang semakin kompleks, dan tentunya sebuah teknologi informasi mampu menjawab dan kebutuhan pokok sumber input informasi untuk diolah menjadi bahan pertimbangan sehingga diharapkan sebuah hasil output yang maksimal

Pet shop merupakan salah satu tempat untuk menjual hewan peliharaan beserta peralatan dan perlengkapan untuk pemeliharaan hewan. Peralatan merupakan barang-barang yang cenderung wajib untuk dimiliki oleh para pemilik hewan peliharaan, sedangkan perlengkapan merupakan barang-barang yang tidak wajib dimiliki oleh para pemilik hewan atau hanya berupa barang-barang aksesoris untuk hewan.

Toko Hewan Siger Bandar Lampung merupakan salah satu perusahaan yang tergolong dalam usaha kecil menengah yang beralamatkan di Kota Bandar Lampung. Usaha yang baru berdiri ini merupakan usaha yang bergerak dibidang hobi pecinta hewan. Dalam bisnisnya Pet Shop menjual berbagai kebutuhan hewan peliharaan mulai dari makanan, perawatan, dan juga perlengkapan aksesoris hewan Selain menjual berbagai perlengkapan hewan, Toko Hewan Siger Bandar Lampung juga menawarkan pelayanan jasa Grooming atau dikenal dengan salon hewan yang dikhususkan untuk hewan peliharaan yaitu perawatan biasa dan perawatan komplit, serta pelayanan jasa penitipan hewan.

Adapun permasalahan yang saat ini dihadapi oleh Toko Hewan Siger Bandar Lampung diantaranya adalah masalah dalam pelayanan jasa seperti sistem pelayanan yang masih menggunakan pencatatan manual, penggunaan kalkulator dan belum adanya catatan atau bukti transaksi untuk pelanggan,

adapun pelayanan jasa grooming dan penitipan yang berjalan belum sesuai dengan prosedur penerimaan yang seharusnya yaitu tidak ada bukti pengambilan hewan. Pembuatan laporan bulanan pun memakan waktu yang cukup lama karena diperlukan waktu untuk merekapitulasi seluruh catatan penjualan. Berdasarkan penjelasan diatas, maka ditarik kesimpulan untuk membuat sebuah sistem berbasis Mobile sebagai media penitipan kucing yaitu **“Sistem Informasi Petshop Pada Toko Hewan Siger Bandar Lampung Berbasis Mobile.”**

1.2 Ruang lingkup masalah

1. Berfokus pada jasa, penjualan, penitipan dan pembayaran sistem informasi petshop berbasis Mobile pada Toko Hewan Siger Bandar Lampung.
2. Pelayanan berbasis mobile dalam sistem tidak sebagai media pemberi informasi status hewan saat dalam pelayanan.

1.3 Rumusan Masalah

Berbagai kelemahan sistem informasi telah terjadi dan tentu saja hal tersebut telah memperlambat pelaksanaan operasional dari para pekerja. Adapun perumusan masalah dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi berbasis mobile di toko hewan Siger.
2. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi petshop berbasis Mobile pada toko hewan Siger.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk merancang sebuah Sistem Petshop berbasis mobile yang nantinya dapat digunakan secara mudah dan cepat oleh pemakai.
2. Memudahkan pelanggan dalam mencari informasi mengenai produk dan paket yang ditawarkan pada Toko Hewan Siger Bandar Lampung.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Meningkatkan perkembangan teknologi kepada toko hewan siger .
2. Sebagai bahan bacaan atau literature bagi peneliti – peneliti berikutnya khususnya pada IIB Darmajaya dalam pembuatan laporan.
3. Memudahkan pencarian informasi produk dan paket yang ditawarkan pada toko hewan Siger kepada pelanggan.
4. Memperbaiki mutu pelayanan pada Siger Pet Shop.
5. Bagi penulis, penelitian ini berguna untuk menambah wawasan mengenai mobile.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penelitian tugas akhir ini lebih terarah, maka dibagi dalam lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan tentang teori – teori yang mendukung penelitian serta penulisan skripsi ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan metode – metode pendekatan permasalahan yang dinyatakan dalam perumusan masalah.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang hasil penelitian serta hasil program yang telah dibuat.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari penulis berdasarkan informasi yang didapat.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem

Pengertian sistem menurut Sutabri(2016), “Sistem adalah terdiri atas objek-objek atau unsur-unsur yang berkaitan atau berhubungan satu sama lain nya sedemikian rupa sehingga unsur-unsur tersebut merupakan suatu kesatuan pemrosesan atau pengolahan yang tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan dari komponen-komponen yang saling berkaitan satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan dalam melaksanakan suatu kegiatan pokok perusahaan.

2.2 Informasi

Menurut Sutabri(2016) dalam buku sistem informasi manajemen, “Informasi adalah data yang telah diklasifikasi atau diolah atau interpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Sistem pengolahan informasi mengolah data menjadi informasi atau tepatnya pengolah data dari bentuk tak berguna menjadi berguna bagi penerimanya.”

2.3 Sistem informasi

Menurut Sutabri(2016), “Sistem Informasi adalah suatu sistem yang dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.” Jadi berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah kumpulan data yang terintegritasi atau terhubung dengan sebuah jaringan dan saling melengkapi dengan menghasilkan output yang baik guna untuk memecahkan masalah dan pengambilan keputusan.

2.4 Aplikasi

Menurut (Putra, 2012), "Aplikasi merupakan sebagai suatu program yang telah siap untuk dipakai yang secara sengaja dibuat untuk melakukan suatu fungsi bagi pemakai jasa aplikasi serta untuk pemakai semua aplikasi jenis yang lainnya yang akan dipakai untuk sebuah sasaran yang dituju." Dapat disimpulkan bahwa pengertian aplikasi adalah suatu program siap pakai yang digunakan dalam komputer dan dibuat untuk melayani suatu kebutuhan manusia, sehingga computer dapat memproses input dan menghasilkan output.

2.5 Mobile Web

Menurut Eko Priyo Utomo (2013:3), web mobile merupakan web atau halaman website internet yang dapat digunakan atau diakses pada perangkat mobile. Jadi web mobile adalah web atau halaman website yang dapat digunakan atau di akses pada perangkat mobile serta mudah untuk dipelajari, paling murah, terstandarisasi, yang tersedia dan paling mudah untuk didistribusikan.

2.6 Website

Menurut Agus Hariyanto(2015), " Website adalah kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar, data animasi, suara, video, dan gabungan yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*)."

2.7 Basis Data

Menurut Sutabri(2016), "*Database* adalah suatu kumpulan data terhubung (interrelated data) yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, tanpa mengatap satu sama lain atau tidak perlu suatu kerangkapan data (controlled redundancy)."

2.8 MySQL

Menurut MADCOMS (2016) “MySQL adalah sistem manajemen Database SQL yang bersifat Open Source dan paling populer saat ini. Sistem Database MySQL mendukung beberapa fitur seperti multithreaded, multiuser dan SQL Database managemen system (DBMS)”.

2.9 XAMPP

Menurut MADCOMS (2016) “Xampp adalah sebuah paket kumpulan software yang terdiri dari Apache, MySQL, PhpMyAdmin, PHP, Perl, Filezilla, dan lain.” Xampp berfungsi untuk memudahkan instalasi lingkungan PHP, di mana biasanya lingkungan pengembangan web memerlukan PHP, Apache, MySQL dan PhpMyAdmin.

2.10 HTML

HTML merupakan singkatan dari *Hypertext Markup Language* adalah script untuk menyusun dokumen – dokumen web. Dokumen HTML disimpan dalam format teks regular dan mengandung tag – tag yang memerintahkan web browser untuk mengeksekusi perintah – perintah yang dispesifikasikan. HTML merupakan standard bahasa yang di gunakan untuk menampilkan dokumen web, yang bisa dilakukan dengan HTML yaitu :

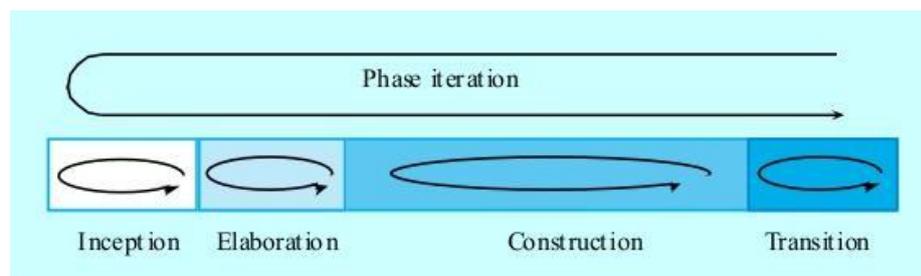
- Mengontrol tampilan dari web page dan contentnya.
- Mempublikasikan dokumen secara online sehingga bisa di akses dari seluruh dunia.
- Membuat online form yang bisa di gunakan untuk menangani pendaftaran, transaksi secara online.
- Menambahkan objek – objek seperti gambar, audio, video dan juga dokuman HTML.

2.11 PHP

Menurut Rohi Abdullah (2015:2) “PHP singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yang merupakan *server-side programming*, yaitu bahasa pemrograman yang diproses di sisi server.” Fungsi utama PHP dalam membangun website adalah untuk melakukan pengolahan data pada database. Data website akan dimasukkan ke database, diedit, dihapus, dan ditampilkan pada website yang diatur oleh PHP.

2.12 Rational Unified Process

Menurut Rosa A.S dan M.Shalahuddin (2013,p.124) “*Unified Process* atau dikenal juga proses iterative dan incremental merupakan sebuah proses pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara iteratif (berulang) dan incremental (bertahap dengan proses menaik).” Salah satu *unified process* yang dikenal adalah RUP (*Relational Unified Process*). Berikut *Phase RUP* yang digunakan :



Gambar 2.1. *Phase Relational Unified Process*

Relational Unified Process (RUP) memiliki 4 tahap atau fase yang dapat dilakukan pula secara iterative. Berikut adalah penjelasan untuk setiap fase RUP :

1. *Inception* (Permulaan)

Tahap ini lebih pada pemodelan proses bisnis yang dibutuhkan (*business modeling*) dan mendefinisikan kebutuhan akan sistem yang akan dibuat (*requirements*).

2. *Elaboration* (Perluasan/Perencanaan)

Tahap ini lebih difokuskan pada perencanaan arsitektur sistem. Tahap ini juga dapat mendeteksi apakah arsitektur sistem yang diinginkan dapat dibuat atau tidak. Mendeteksi risiko yang mungkin terjadi dari arsitektur yang dibuat. Tahap ini lebih analisis dan desain sistem serta implementasi sistem yang fokus pada sistem (*prototype*).

3. *Construction* (Konstruksi)

Tahap ini fokus pada pengembangan komponen dan fitur – fitur sistem. Tahap ini lebih pada implementasi dan pengujian sistem yang fokus pada implementasi perangkat lunak pada kode program.

4. *Transition* (Transisi)

Tahap ini lebih pada *deployment* atau instalasi sistem agar dapat dimengerti oleh *user*. Aktivitas pada tahap ini termasuk pada pelatihan *user*, pemeliharaan dan pengujian sistem apakah sudah memenuhi harapan *user*.

2.13 UML (Unified Modelling Language)

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2013:133), “UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan didunia industry untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek”. Jenis – jenis dari diagram UML yaitu :

2.13.1 Use case

Menurut (Sukamto dan Shalahuddin, 2013:155), “Use case atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem informasi yang akan dibuat.

Berikut adalah simbol – simbol yang ada pada diagram use case menurut Rosa dan Shalahuddin (2013:156).

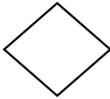
Tabel 2.1 Simbol-simbol diagram *use case*

No	Simbol	Keterangan
1.		Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit - unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerjadi awal frasenama <i>use case</i>
2.		Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama <i>actor</i>
3.		Komunikasi antar aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor
4.		Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan itu
5.		Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> di mana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya.
6.		Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.

2.13.2 Activity Diagram

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak (Sukamto dan Shalahuddin, 2013:161)

Table 2.2 Simbol - simbol diagram *Activity diagram*

No	Simbol	Keterangan
1.	Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2.	Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3.	Decision 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
4.	Status Akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
5.	Swimlane	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

2.13.3 Class Diagram

Sukamto dan Shalahuddin (2013:141), “Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas – kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.” Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan operasi.

1. Atribut merupakan variable – variable yang dimiliki oleh suatu kelas.
2. Metode adalah fungsi – fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

Tabel 2.3 simbol – simbol class diagram

No.	Simbol	Keterangan
1.	 Kelas	Kelas pada struktur system
2.	Antarmuka/interface 	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek
3.	Asosiasi 	Relasi antara kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity
4.	Asosiasi berarah 	Relasi antara kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity
5.	Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi – spesialisasi (umum khusus)
6.	Kebergantungan 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas
7.	Agregrasi 	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian

2.13.4 Sequence Diagram

Sukamto dan Shalahuddin (2013:165), “*Sequence diagram* atau diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *usecase* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirim danditerima antar objek”.

Banyaknya diagram sequence yang harus digambar adalah minimal sebanyak pendefinisian use case yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua use case yang telah didefinisikan interaksi jalannya pesan sudah dicakup pada diagram sequence sehingga semakin banyak use case yang didefinisikan maka diagram sequence yang harus dibuat juga semakin banyak.

2.14 Hasil Penelitian Sebelumnya

Nama Peneliti	Judul	Tahun terbit/No	Metode	Hasil
Fitri Purwani ngdias	Sistem Informasi Penjualan Pada Lucky Paws's Petshop Berbasis Web	Volume VII, No.2, Juli-Desember 2017, h.44-50	RUP (<i>Rational unified process</i>)	Lucky Paws's Petshop merupakan toko penjualan produk-produk perawatan pet dan penjualan berbagai macam pet yang belum memiliki website sehingga masyarakat Kota Palembang ataupun yang berada di luar Palembang belum mengetahui adanya Toko ini. Untuk itulah Lucky Paws's Petshop membuat website digunakan sebagai media promosi berbagai macam hewan peliharaan bagi masyarakat yang memiliki hobi memelihara hewan kesayangan.

Ika Mei Lina	Rancang an Aplikasi Penitipan Hewan Berorient asi Objek Pada Juanda Petshop And Clinic Depok	Vol. 2 No. 3 April 2018	Grounded (<i>Grounded research</i>)	Jasa penitipan hewan merupakan salah satu solusi terbaik bagi sebagian besar masyarakat Indonesia yang memiliki hewan peliharaan tetapi terpaksa harus bepergian jauh dan tidak memungkinkan untuk membawa hewan peliharaan mereka. Hal tersebut dilihat sebagai peluang bisnis yang baik oleh pemilik Juanda Petshop and Clinic Depok. Tujuan penelitian ini untuk menanggulangi permasalahan tersebut, yaitu dengan merancang sistem pengelolaan penitipan hewan peliharaan secara terintegrasi dan terorganisir lebih baik dengan memanfaatkan teknologi informasi yang sudah berkembang pesat.
-----------------	--	-------------------------------	--	--

Sigit Setyowibowo & Indah Dwi Mumpuni	Aplikasi Sistem Informasi One Stop Pet Shop Berbasis Web Pada Golden Pet	Vol.10, No.1, Februari 2016	RUP (<i>Rational unified process</i>)	Golden Pet adalah toko penjualan untuk keperluan anjing atau kucing. Golden Pet masih menghadapi banyak kendala dalam pengembangan usahanya karena sistem yang mereka gunakan masih manual, sehingga akan memerlukan waktu yang relatif lama untuk memberikan pelayanan jasa. Aplikasi yang akan dibangun merupakan rancangan sistem informasi berbasis web yang mendukung para karyawan Golden Pet untuk melaporkan data customer, data pemesanan grooming dan boarding, konfirmasi pembayaran pada bagian administrator, sehingga waktu dan kinerja administrator dapat terkontrol dan teratasi oleh manajer dan tersimpan dalam database yang dapat di tampilkan untuk kebutuhan dan menjadi pengambilan keputusan.
---------------------------------------	--	-----------------------------	---	--

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Tujuan yang diungkapkan dalam bentuk hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian. metode pengumpulan data bisa dilakukan dengan cara:

1. Wawancara

Merupakan cara untuk mendapatkan data dan informasi dengan mengadakan dialog langsung terhadap pihak yang berkompeten di yang relevan dengan pembahasan dalam penulisan Skripsi ini.

2. Observasi

Merupakan cara untuk mendapatkan data dan informasi dengan melakukan peninjauan atau pengamatan secara langsung ketempat yang berkaitan dengan penulisan dan pembuatan sistem informasinya.

3. Studi Pustaka/ Literatur

Studi Pustaka/ Literatur digunakan untuk mencari data pendukung dari berbagai buku, ebook, maupun jurnal-jurnal yang relevan.

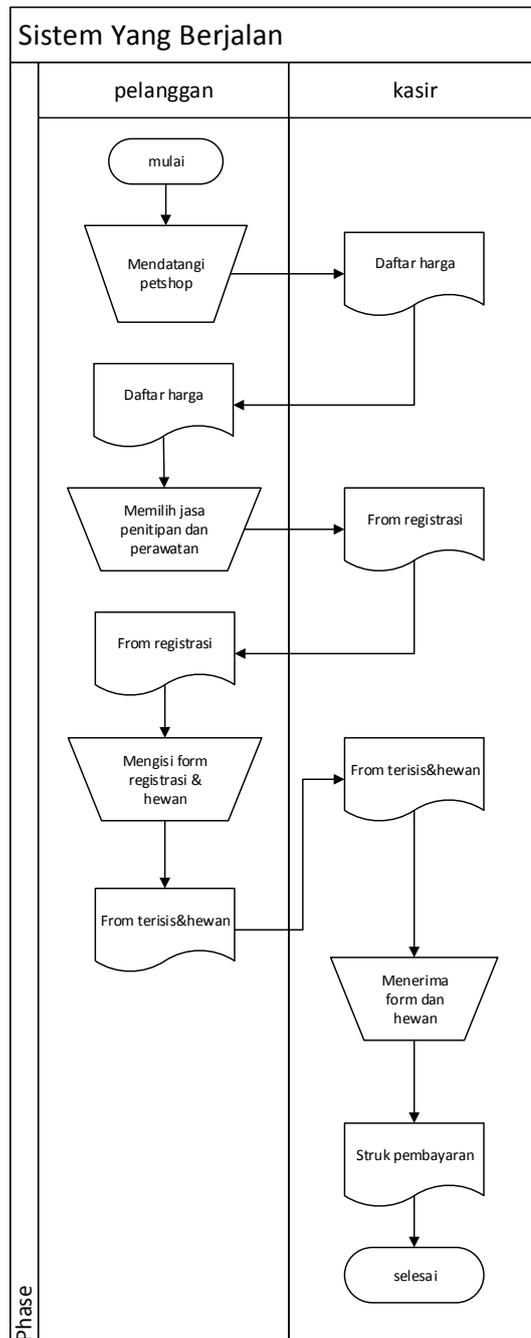
3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Pada tahapan penyelesaian permasalahan dalam penelitian ini adalah dilakukan dengan berdasarkan metode pengembangan sistem yang dipilih yaitu dengan menggunakan metode pengembangan sistem *Relational Unified Process*.

3.2.1 *Inception*

Permulaan berawal dari pelanggan mendatangi toko pet shop membawa hewan peliharaan untuk dititipkan. Lalu kasir memberikan daftar harga, setelah itu pelanggan memilih jasa perawatan dan penitipan. Kemudian kasir memberikan formulir registrasi untuk pelanggan, lalu pelanggan mengisi form registrasi dan memberikan hewan peliharaan kepada kasir.

Lalu kasir menerima formulir registrasi yang telah terisi beserta hewan peliharaan, kemudian kasir memberikan nota pembayaran kepada pelanggan. Lalu pelanggan melakukan pembayaran dan mendapatkan nota lunas. Berikut ini proses sistem yang berjalan, seperti pada gambar 3.1

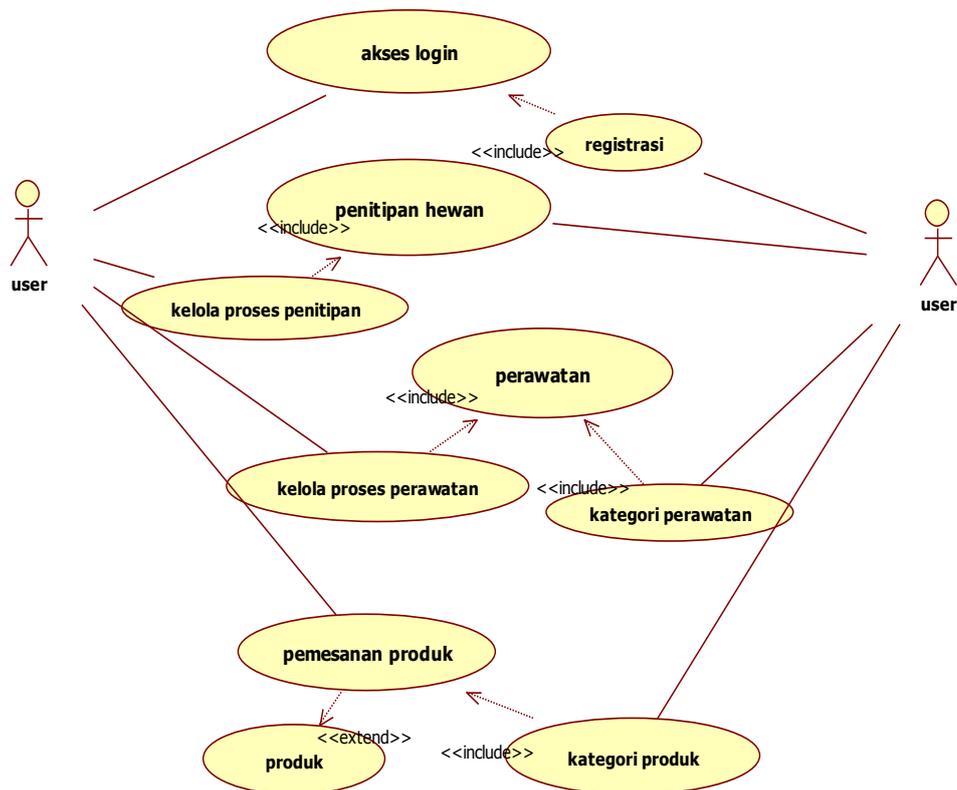


Gambar 3.1 Flowchart Sistem Bejalan

3.2.2 Elaboration

Elaboration merupakan tahap untuk melakukan desain secara lengkap berdasarkan hasil analisis pada tahap inception. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini antara lain terdapat *Usecase diagram*, *Activity diagram*, *Class diagram*, dan *Sequence diagram*.

3.2.2.1 Usecase diagram



Gambar 3.2 Usecase Diagram Sistem Baru

Deskripsi Aktor, *use case* dan *scenario use case* sistem diusulkan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Deskripsi Pendefinisian Aktor Sistem Baru

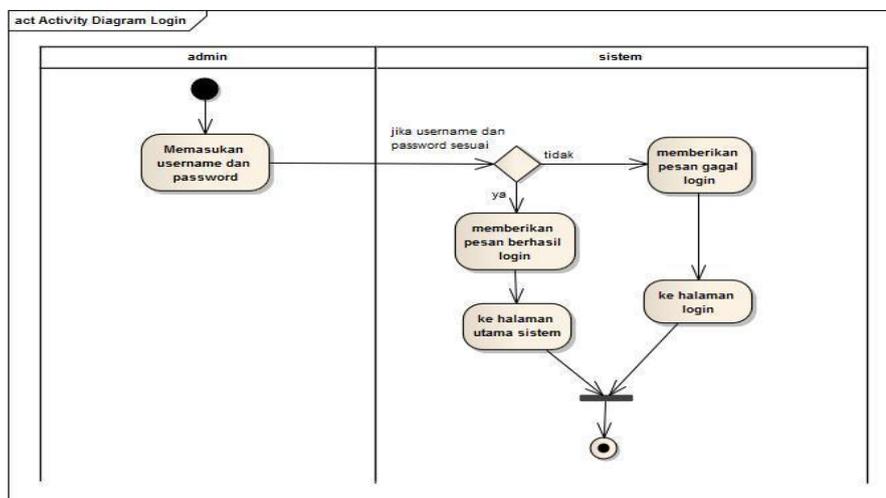
No	Aktor	Deskripsi
1	Admin	Orang yang mengelola sub sistem diantaranya Jasa penitipan, perawatan, dan jual beli.
2	User	Seseorang yang melakukan transaksi pembelian.

3.2.2.2 Activity Diagram

Activity diagram atau diagram aktivitas yang dibuat pada penelitian ini disesuaikan dari setiap proses utama yang ada pada *use case diagram*.

a. Activity Diagram Login

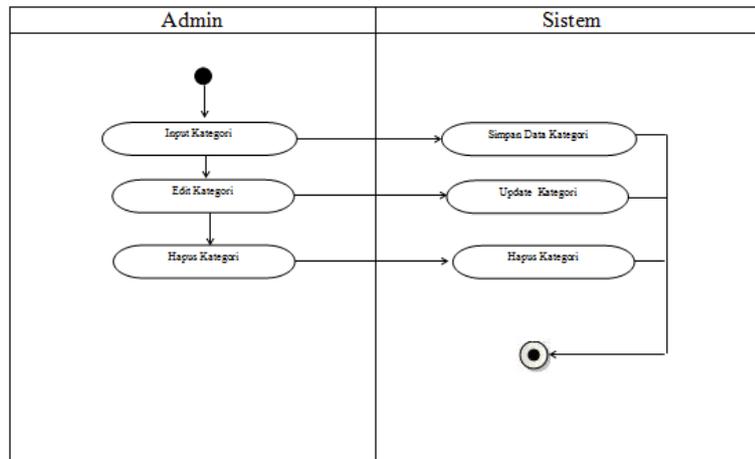
Tampilan *Activity Diagram Login* ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.3 Activity Diagram Login

b. Activity Diagram Kategori

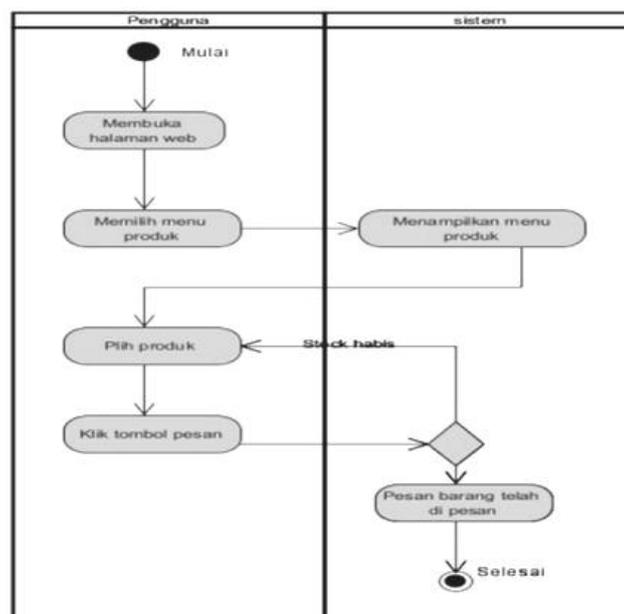
Tampilan *Activity Diagram* Kategori ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.4 *Activity Diagram* Kategori

c. *Activity Diagram* Order Paket Jasa/ Produk

Activity diagram atau diagram aktivitas yang dibuat pada penelitian ini disesuaikan dari setiap proses utama yang ada pada *use case diagram*. Dapat dilihat pada Gambar 3.5 .

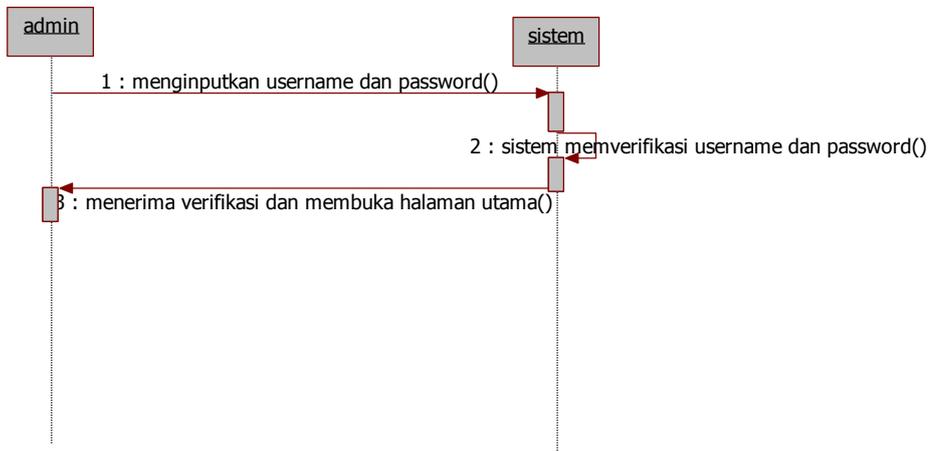


Gambar 3.5 *Activity Diagram* Order Paket Jasa/ Produk

3.2.2.3 Sequence Diagram

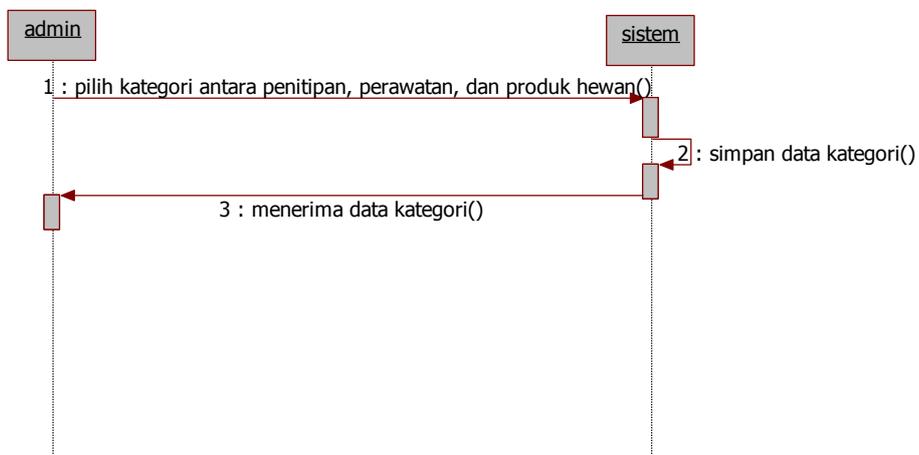
1) Sequence Diagram Login

Login dilakukan oleh pelanggan yang ingin melakukan transaksi. Rancangan dapat dilihat pada Gambar 3.6.



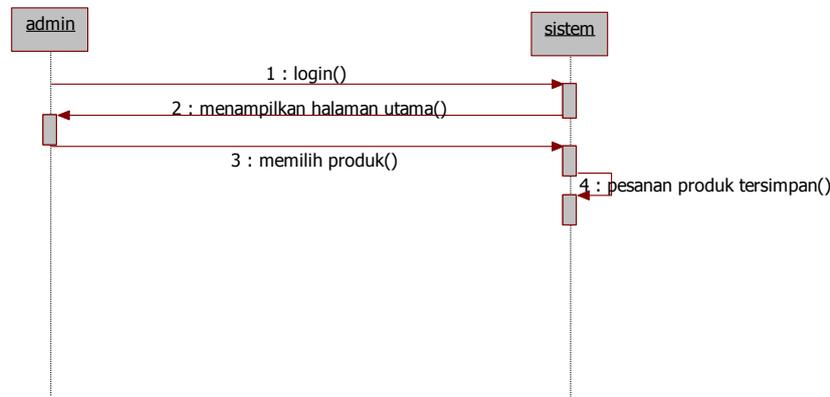
Gambar 3.6 Sequence Diagram Login

2) Sequence Diagram Kategori



Gambar 3.7 Sequence Diagram Kategori

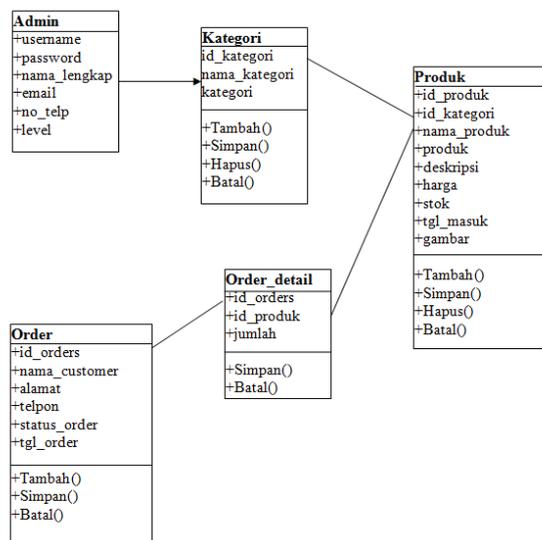
3) Sequence Diagram Order Jasa/ Produk



Gambar 3.8 Sequence Diagram Order Paket Jasa/ Produk

3.2.2.4 Class Diagram

Analisis terhadap sistem dapat dijadikan sebagai sarana untuk merancang sebuah sistem baru, sistem yang baru diharapkan dapat mengantisipasi kekurangan kekurangan yang timbul pada sistem lama, juga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi kerja karyawan. Analisis Data pada sistem ini menggunakan *class diagram* yang dapat dilihat pada Gambar berikut :



Gambar 3.9 Class diagram

3.2.3 Construction

Construction merupakan tahap untuk mengimplementasikan hasil desain dan melakukan pengujian hasil implementasi.

3.2.3.1 Rancangan Masukan

Rancangan masukan yang akan dirancang adalah sebagai berikut:

1) Desain Input Data Login

Desain input data login digunakan untuk login ke dalam menu admin seperti pada Gambar 3.10 di bawah ini.

Login Administrator	
User Name	<input type="text"/>
Password	<input type="password"/>
	<input type="button" value="Login"/>

Gambar 3.10 Desain Input Data Login

2) Desain Input Data Profil

Desain input data Profil digunakan untuk memasukkan data Profil perusahaan seperti Gambar 3.11 di bawah ini.

Menu Administrator	Edit Profil <input type="text"/> <input type="button" value="Update"/>
Profil Perusahaan	
Cara Order	
Kategori	
Produk & Jasa Perawatan	
Data Customer	
Order Masuk	
Data Konfirmasi	
Laporan Transaksi	
Rekening Bank	
Ganti Password	
Keluar	

Gambar 3.11 Desain Data Profil

3) Desain Data Cara Order

Desain data cara order digunakan untuk memasukkan data cara order seperti Gambar 3.12 di bawah ini.

Menu Administrator	<p>Cara Pembelian</p> <div style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 100%;"></div> <p>Update</p>
Profil Perusahaan	
Cara Order	
Kategori	
Produk & Jasa Perawatan	
Data Customer	
Order Masuk	
Data Konfirmasi	
Laporan Transaksi	
Rekening Bank	
Ganti Password	
Keluar	

Gambar 3.12 Desain Data Cara Order

4) Desain Input Data Kategori

Desain input data kategori digunakan untuk memasukkan data kategori seperti Gambar 3.13 di bawah ini.

Menu Administrator	<p><u>Tambah Kategori</u></p> <div style="border: 1px solid black; height: 20px; width: 100%;"></div> <p>Nama Kategori</p> <p>Simpan Batal</p>
Profil Perusahaan	
Cara Order	
Kategori	
Produk & Jasa Perawatan	
Data Customer	
Order Masuk	
Data Konfirmasi	
Laporan Transaksi	
Rekening Bank	
Ganti Password	
Keluar	

Gambar 3.13 Desain Input Data Kategori

5) Desain Input Data Produk dan Jasa Perawatan

Desain input data produk digunakan untuk memasukkan data produk dan jasa perawatan seperti Gambar 3.14 di bawah ini.

Menu Administrator	<p><u>Tambah Produk</u></p> <p>Nama Produk <input type="text"/></p> <p>Kategori <input type="text"/></p> <p>Harga <input type="text"/></p> <p>Deskripsi <input type="text"/></p> <p>Gambar <input type="button" value="Choose File"/></p> <p><input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/></p>
Profil Perusahaan	
Cara Order	
Kategori	
Produk & Jasa Perawatan	
Data Customer	
Order Masuk	
Data Konfirmasi	
Laporan Transaksi	
Rekening Bank	
Ganti Password	
Keluar	

Gambar 3.14 Desain Input Data Produk

6) Desain Input Data Customer

Desain input data customer digunakan untuk memasukkan data customer seperti Gambar 3.15 di bawah ini.

Menu Administrator	<p><u>Tambah Customer</u></p> <p>Nama Customer <input type="text"/></p> <p>Email <input type="text"/></p> <p>Telpon <input type="text"/></p> <p><input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/></p>
Profil Perusahaan	
Cara Order	
Kategori	
Produk & Jasa Perawatan	
Data Customer	
Order Masuk	
Data Konfirmasi	
Laporan Transaksi	
Rekening Bank	
Ganti Password	
Keluar	

Gambar 3.15 Desain Input Data Customer

1) Desain Input Rekening Bank

Desain input data Rekening Bank digunakan untuk memasukkan data Rekening Bank seperti Gambar 3.16 di bawah ini.

Menu Administrator	<p><u>Tambah Rekening Bank</u></p> <p>Nama Bank <input type="text"/></p> <p>No Rekening <input type="text"/></p> <p>Nama Pemilik <input type="text"/></p> <p>Ganti Gambar <input type="button" value="Choose File"/></p> <p><input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/></p>
Profil Perusahaan	
Cara Order	
Kategori	
Produk & Jasa Perawatan	
Data Customer	
Order Masuk	
Data Konfirmasi	
Laporan Transaksi	
Rekening Bank	
Ganti Password	
Keluar	

Gambar 3.16 Desain Input Data Rekening Bank

3.2.3.2 Rancangan Keluaran transaksi customer

Rancangan keluar yang akan dirancang adalah sebagai berikut:

Nama :

Alamat lengkap :

Telepon :

Email :

LAPORAN

No	Nama produk	Berat	Qty	Harga	Sub total

Gambar 3.17 Rancangan Keluaran

3.3 Alat Pendukung (Software dan Hardware yang dibutuhkan)

3.3.1 Perangkat Lunak (*Software*)

Dalam Sistem Informasi Petshop Pada Toko Hewan Siger Bandar Lampung Berbasis Mobile terdapat beberapa perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung proses sistem informasi yaitu:

- 1.) Sistem Operasi : *Windows 10*
- 2.) Database Server : *MySQL*
- 3.) Tools : *XAMPP, dan Adobe Dreamweaver CS6*
Mozilla firefox, Google Chrome atau *Browser* lain.

3.3.2 Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan Sistem Informasi Petshop Pada Toko Hewan Siger Bandar Lampung Berbasis Mobile adalah satu unit laptop dengan dengan spesifikasi sebagai berikut:

- 1.) Laptop Asus
- 2.) *Hardisk Internal* 1TB
- 3.) *Processor intel (R) celeron (R) N 4000 CPU @ 1.10 GHz* 1.10 GHz
- 4.) RAM 4 GB
- 5.) Monitor dengan kualitas 64 *bit*

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

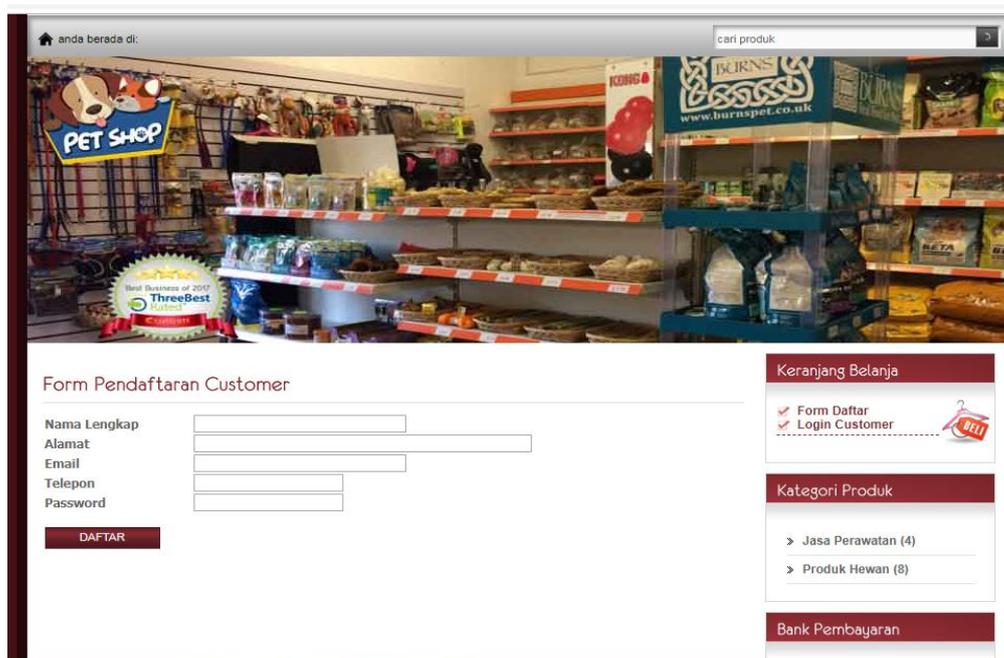
4.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah ditemukan pada proses analisis sebelumnya, maka dibangun sebuah sistem yang mengolah tentang pengarsipan dokumen. Berikut penjelasan program dari sistem yang siap untuk digunakan :

4.1.1 Tampilan Program User

1. Tampilan Menu Daftar Customer

Menu ini digunakan untuk menampilkan halaman pendaftaran *user* untuk dapat login ke *website*, Di menu ini user diharuskan mengisi form pendaftaran customer, dengan mengisi data Nama lengkap, Alamat, Email, Telepon, dan Password. Berikut dapat dilihat pada gambar 4.1.

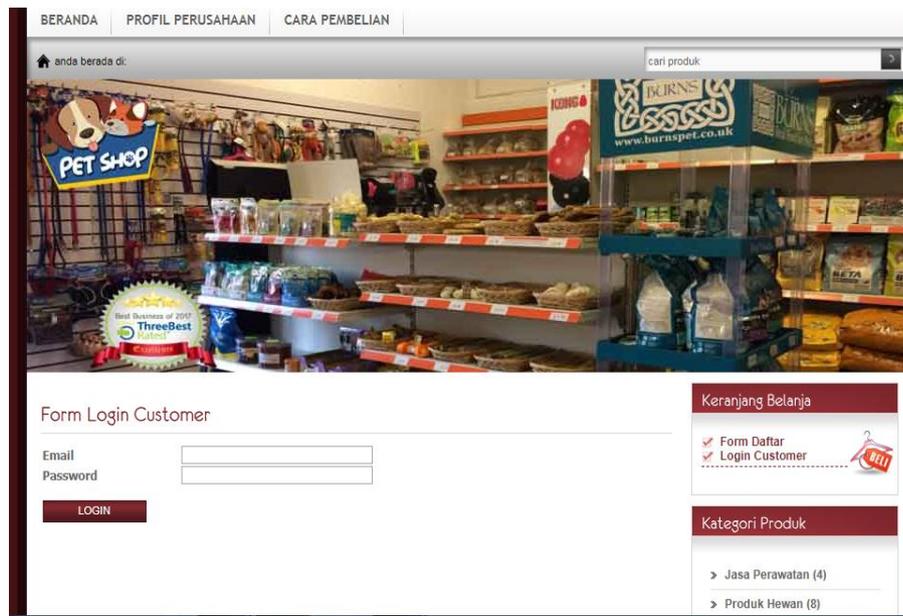


The image shows a screenshot of a web browser displaying a pet shop's customer registration page. The browser's address bar shows 'anda berada di:' and a search bar contains 'cari produk'. The main content area features a background image of a pet shop interior with shelves of pet supplies. Overlaid on this is a registration form titled 'Form Pendaftaran Customer'. The form includes input fields for 'Nama Lengkap', 'Alamat', 'Email', 'Telepon', and 'Password', followed by a 'DAFTAR' button. To the right of the form is a sidebar with a 'Keranjang Belanja' section showing 'Form Daftar' and 'Login Customer' as checked items, a 'Kategori Produk' section with links for 'Jasa Perawatan (4)' and 'Produk Hewan (8)', and a 'Bank Pembayaran' section at the bottom.

Gambar 4.1 Tampilan Menu Daftar

2. Tampilan Menu Login

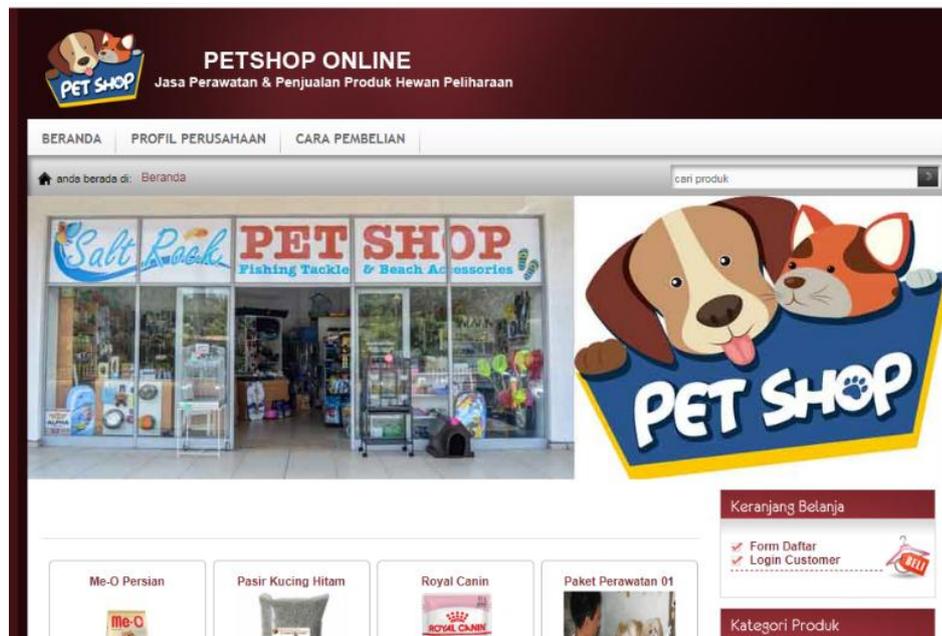
Menu ini digunakan *user* untuk dapat mengakses *website*, user diharuskan untuk mengisi form login customer terlebih dahulu, dengan mengisi email dan password yang telah dibuat sebelumnya di menu daftar customer. Berikut dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Tampilan Menu Login

3. Tampilan Menu Beranda

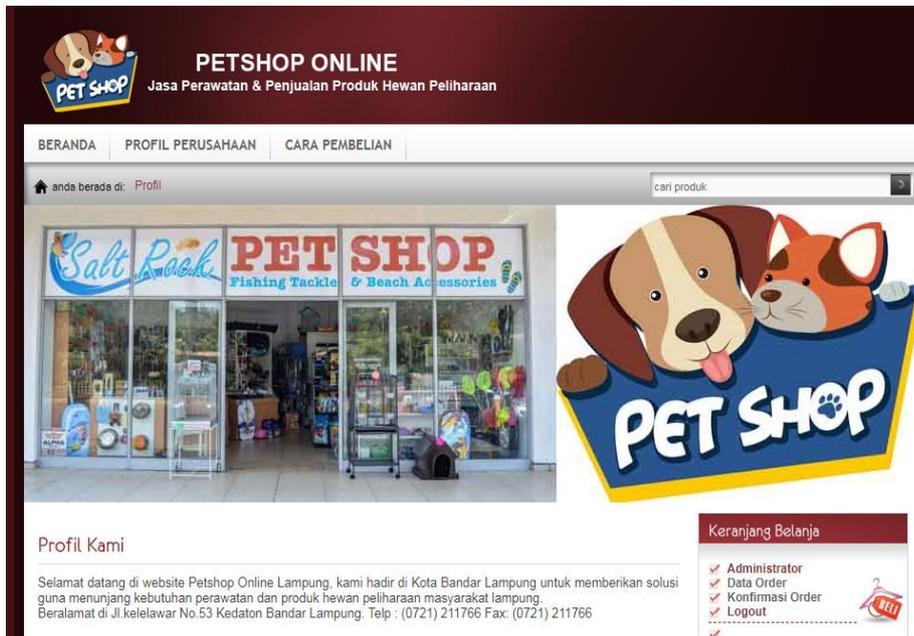
Tampilan beranda pada sistem informasi petshop pada toko Hewan Siger Bandar Lampung, ditampilkan beranda ini user dapat melihat jasa perawatan, penitipan, dan produk hewan. Berikut dapat dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Tampilan Menu Beranda

4. Tampilan Menu Profil Perusahaan

Menu ini menampilkan profil perusahaan petshop pada toko Hewan Siger Bandar Lampung, dimenu ini *user* dapat melihat alamat petshop, nomor telepon. Berikut dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Tampilan Menu Profil Perusahaan

5. Tampilan Menu Jasa Perawatan

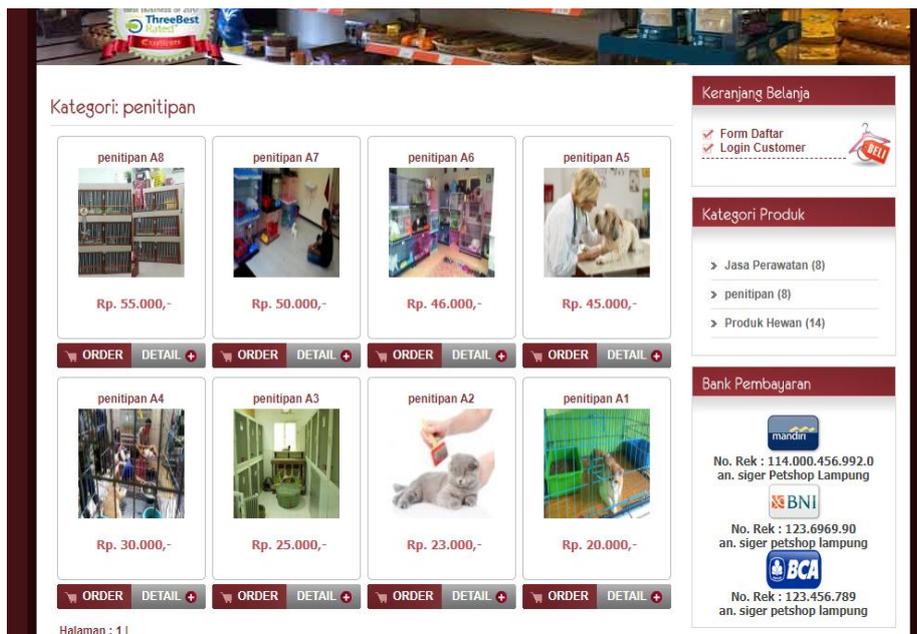
Menu ini digunakan oleh *user* untuk memilih kategori jasa perawatan yang diinginkan, dimenu ini user dapat memilih jasa perawatan yang diinginkan, jika user tertarik dengan jasa yang tersedia user dapat mengklik tombol detail untuk melihat detail jasa yang tersedia, jika user sudah ingin memesan, user dapat men klik tombol order. Berikut dapat dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Tampilan Menu Jasa Perawatan

6. Tampilan Menu Penitipan

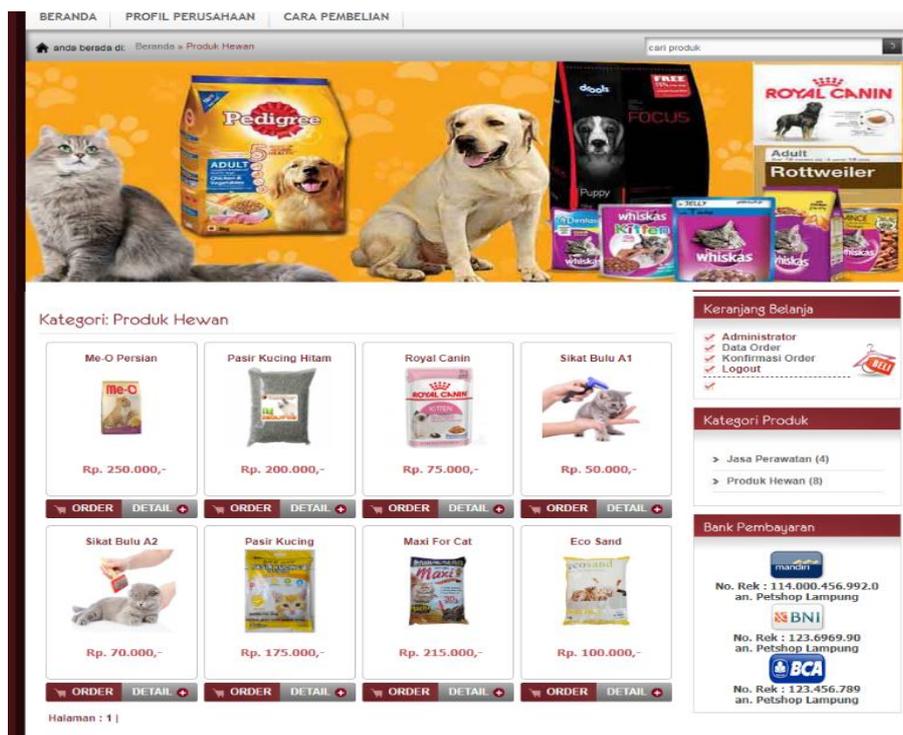
Menu ini digunakan oleh *user* untuk memilih kategori penitipan yang diinginkan, dimenu ini user dapat memilih jasa penitipan yang diinginkan, jika user tertarik dengan jasa yang tersedia user dapat mengklik tombol detail untuk melihat detail jasa yang tersedia, jika user sudah ingin memesan, user dapat men klik tombol order. Berikut dapat dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 Tampilan Menu Penitipan

7. Tampilan Menu Produk Hewan

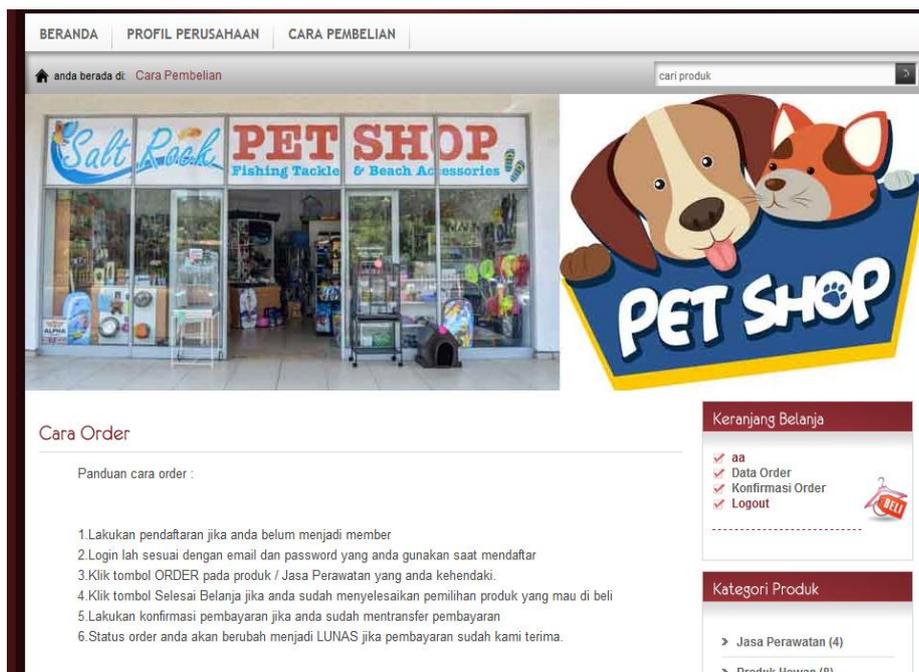
Menu ini digunakan oleh *user* untuk memilih kategori produk hewan yang diinginkan, dimenu ini user dapat memilih jasa perawatan yang diinginkan, jika user tertarik dengan jasa yang tersedia user dapat mengklik tombol detail untuk melihat detail jasa yang tersedia, jika user sudah ingin memesan, user dapat meng klik tombol order. Berikut dapat dilihat pada gambar Berikut dapat dilihat pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Tampilan Menu Produk Hewan

8. Tampilan Menu Cara Pembelian

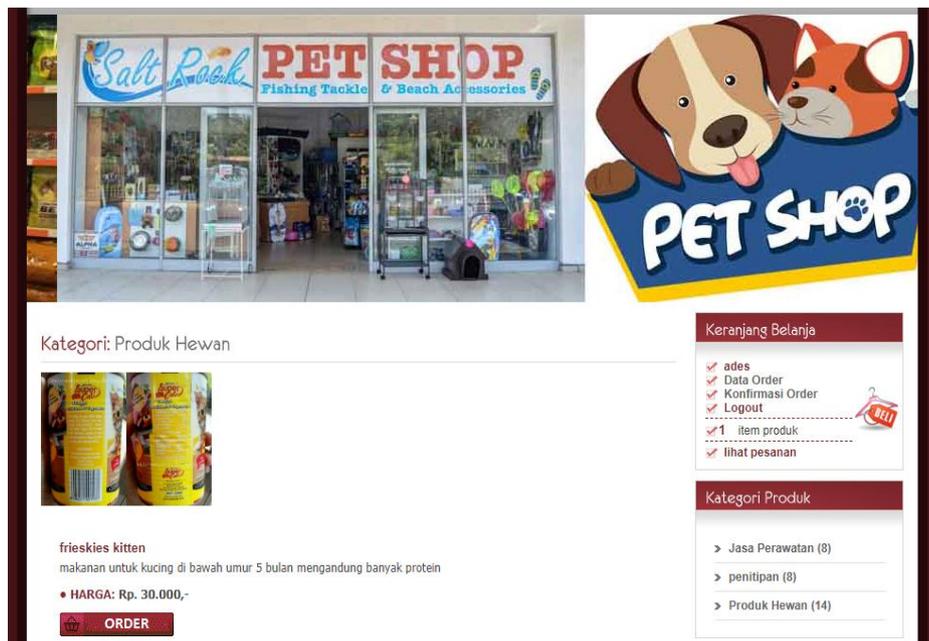
Menu ini menampilkan cara pembelian di petshop Hewan Siger Bandar Lampung, sebelum membeli user dapat melihat cara order yang telah tersedia, dan mengikuti langkah-langkah cara pembelian agar user tidak melakukan kesalahan dalam transaksi. Berikut dapat dilihat pada gambar 4.8.



Gambar 4.8 Tampilan Menu Cara Pembelian

9. Tampilan Menu Detail

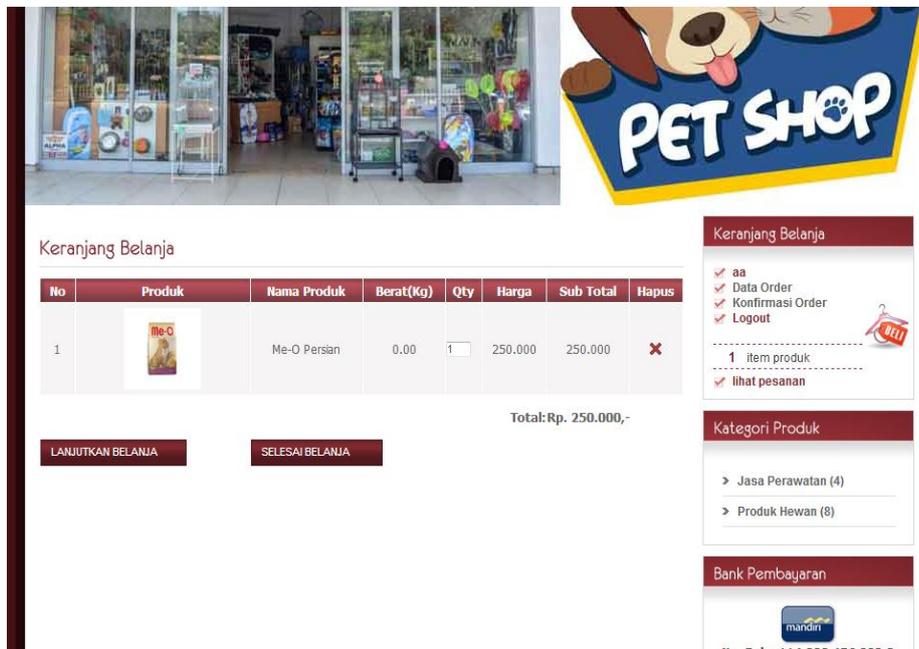
Menu ini digunakan untuk menampilkan detail kategori yang telah dipilih oleh *user*, yang berisikan harga dan deskripsi produk atau jasa. Dapat dilihat pada gambar 4.9.



Gambar 4.9 Tampilan Menu Detail

10. Tampilan Menu Order

Menu ini digunakan oleh *user* untuk melakukan transaksi order dan menampilkan detail transaksi order, di menu ini *user* dapat melihat detail pesanan yang akan di pesan, setelah itu user dapat memilih selesai belanja untuk melakukan proses order, jika user memilih lanjutkan belanja *user* dapat menambahkan produk yang ingin ditambahkan. Setelah itu *user* dapat melengkapi atau mengisi form order customer dan melihat detail order/pesanan anda, jika sudah lengkap *user* dapat memilih proses order. Setelah itu *user* mendapatkan bukti data pemesanan. Dapat dilihat pada gambar 4.10, 4.11, 4.12.



Keranjang Belanja

No	Produk	Nama Produk	Berat(Kg)	Qty	Harga	Sub Total	Hapus
1		Me-O Persian	0.00	1	250.000	250.000	✕

Total: Rp. 250.000,-

LANJUTKAN BELANJA SELESAI BELANJA

Keranjang Belanja

- aa
- Data Order
- Konfirmasi Order
- Logout

1 item produk

- lihat pesanan

Kategori Produk

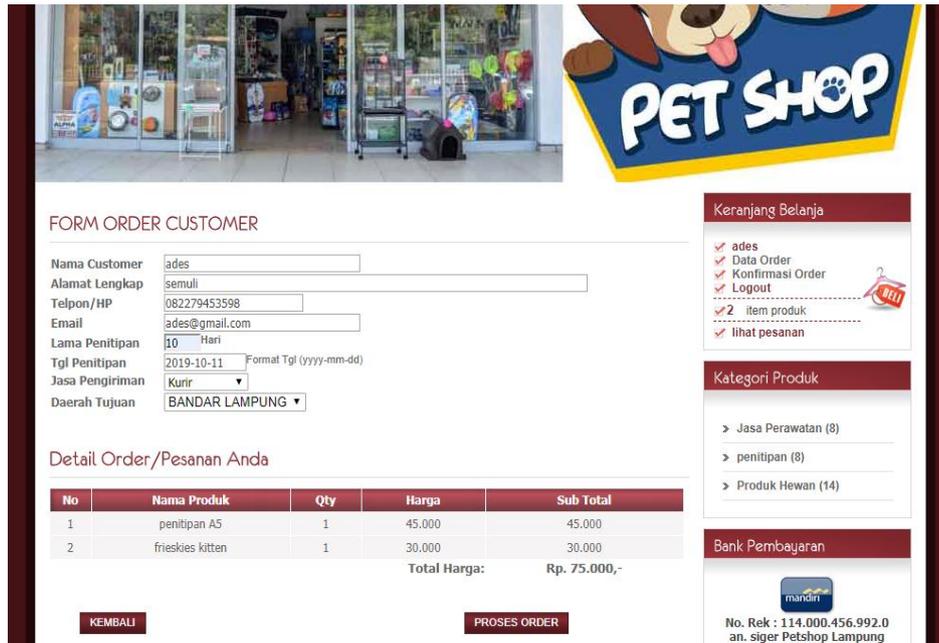
- > Jasa Perawatan (4)
- > Produk Hewan (8)

Bank Pembayaran



No. Rek : 114.000.456.002.0

Gambar 4.10 Tampilan Menu Order



FORM ORDER CUSTOMER

Nama Customer: ades
 Alamat Lengkap: semuli
 Telpon/HP: 082279453598
 Email: ades@gmail.com
 Lama Penitipan: 10 Hari
 Tgl Penitipan: 2019-10-11 (Format Tgl (yyyy-mm-dd))
 Jasa Pengiriman: Kurir
 Daerah Tujuan: BANDAR LAMPUNG

Detail Order/Pesanan Anda

No	Nama Produk	Qty	Harga	Sub Total
1	penitipan A5	1	45.000	45.000
2	frieskies kitten	1	30.000	30.000
			Total Harga:	Rp. 75.000,-

Keranjang Belanja

- ✓ ades
- ✓ Data Order
- ✓ Konfirmasi Order
- ✓ Logout
- ✓ 2 item produk
- ✓ lihat pesanan

Kategori Produk

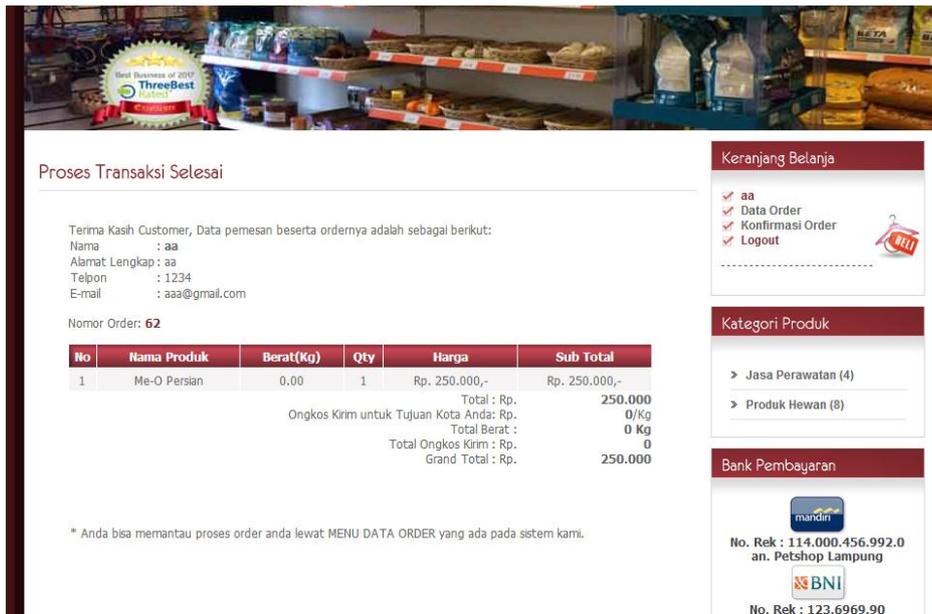
- > Jasa Perawatan (8)
- > penitipan (8)
- > Produk Hewan (14)

Bank Pembayaran

mandiri
 No. Rek : 114.000.456.992.0
 an. siger Petshop Lampung

KEMBALI **PROSES ORDER**

Gambar 4.11 Tampilan Menu Order



Proses Transaksi Selesai

Terima Kasih Customer, Data pemesan beserta ordernya adalah sebagai berikut:

Nama : aa
 Alamat Lengkap : aa
 Telpon : 1234
 E-mail : aaa@gmail.com

Nomor Order: 62

No	Nama Produk	Berat(Kg)	Qty	Harga	Sub Total
1	Me-O Persian	0.00	1	Rp. 250.000,-	Rp. 250.000,-
					Total : Rp. 250.000
					Ongkos Kirim untuk Tujuan Kota Anda: Rp. 0/kg
					Total Berat : 0 kg
					Total Ongkos Kirim : Rp. 0
					Grand Total : Rp. 250.000

* Anda bisa memantau proses order anda lewat MENU DATA ORDER yang ada pada sistem kami.

Keranjang Belanja

- ✓ aa
- ✓ Data Order
- ✓ Konfirmasi Order
- ✓ Logout

Kategori Produk

- > Jasa Perawatan (4)
- > Produk Hewan (8)

Bank Pembayaran

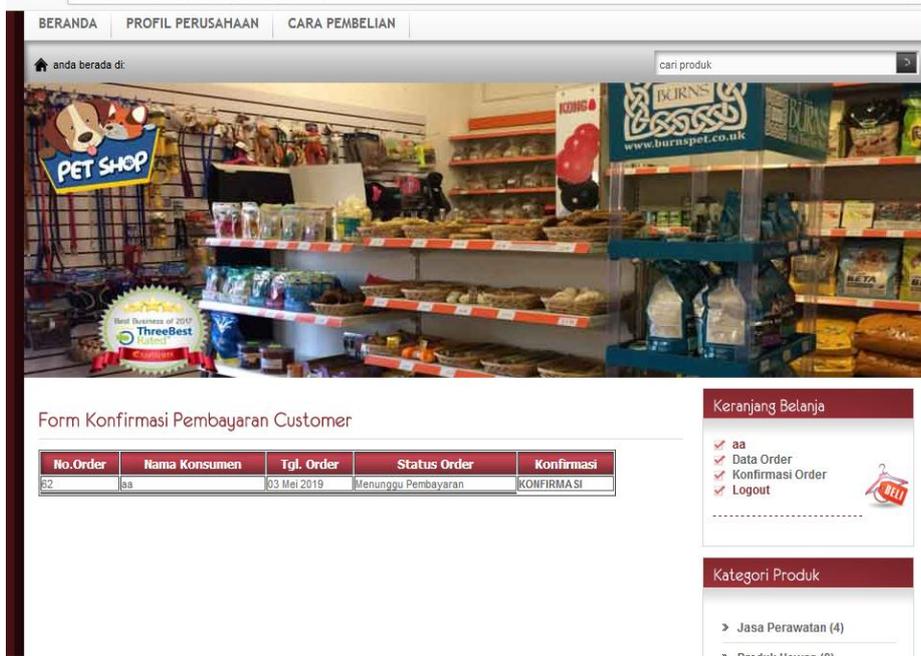
mandiri
 No. Rek : 114.000.456.992.0
 an. Petshop Lampung

BNI
 No. Rek : 123.6969.90

Gambar 4.12 Tampilan Menu Order

11. Tampilan Menu Konfirmasi Order

Menu ini digunakan oleh *user* untuk melihat konfirmasi pembayaran dan mengupload bukti transfer pembayaran dengan cara memfoto bukti transfer dan mengupload ke *website*. Dapat dilihat pada gambar 4.13.



The screenshot shows a web application interface for a pet shop. At the top, there is a navigation menu with 'BERANDA', 'PROFIL PERUSAHAAN', and 'CARA PEMBELIAN'. Below the navigation is a search bar with the text 'anda berada di:' and 'cari produk'. The main content area is titled 'Form Konfirmasi Pembayaran Customer' and contains a table with the following data:

No. Order	Nama Konsumen	Tgl. Order	Status Order	Konfirmasi
62	aaa	03 Mei 2019	Menunggu Pembayaran	KONFIRMASI

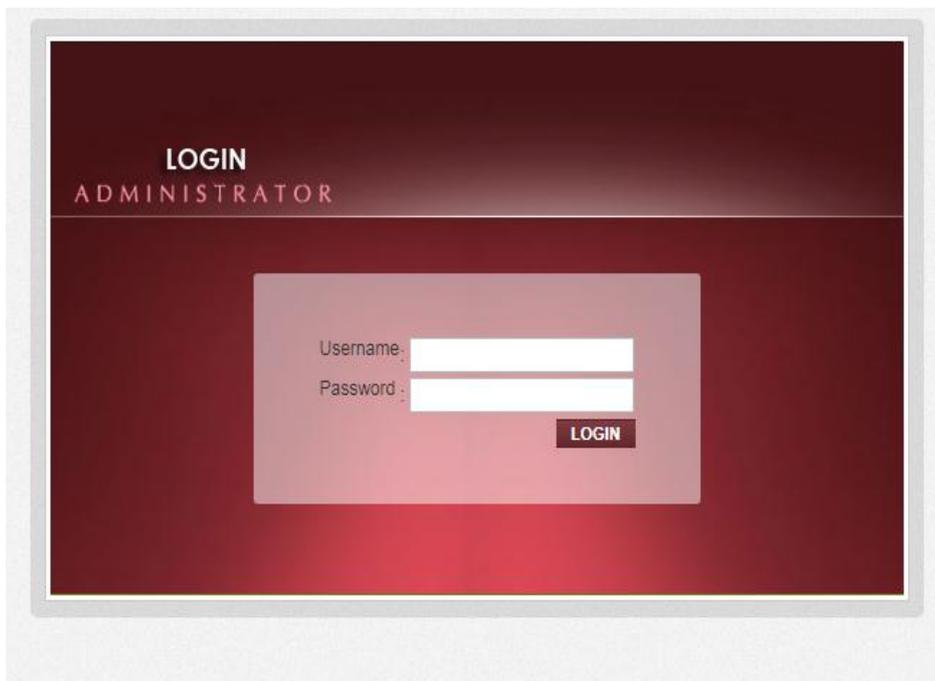
On the right side, there is a sidebar with 'Keranjang Belanja' and 'Kategori Produk'. The 'Keranjang Belanja' section shows a list of items with checkboxes and a 'BELI' button. The 'Kategori Produk' section shows a list of product categories.

Gambar 4.13 Tampilan Menu Konfirmasi Order

4.1.2 Tampilan Program Admin

1. Tampilan Menu Login

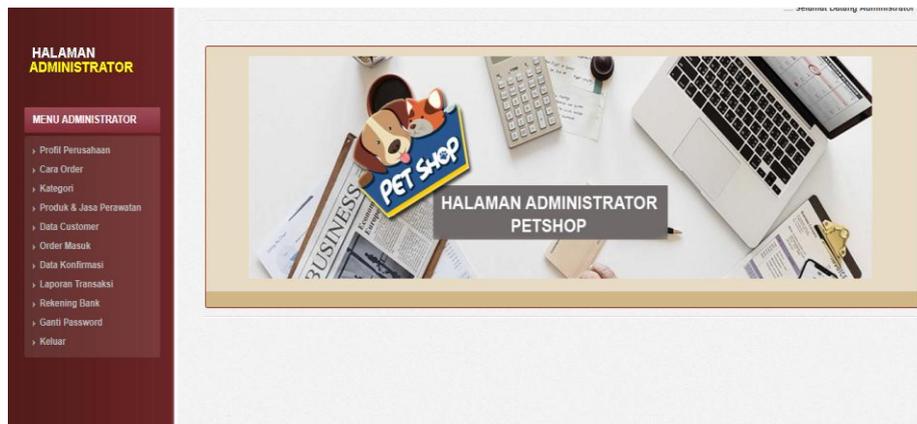
Menu ini digunakan oleh admin untuk mengakses *website*, di menu ini admin harus *menginputkan* username dan password. Berikut dapat dilihat pada gambar 4.14

The image shows a web page with a dark red background. At the top left, the text "LOGIN" is displayed in white, with "ADMINISTRATOR" below it in a lighter red. In the center, there is a light red rectangular box containing a login form. The form has two input fields: "Username:" followed by a white text box, and "Password:" followed by a white text box. Below the password field is a dark red button with the word "LOGIN" in white capital letters.

Gambar 4.14 Tampilan Menu Login

2. Tampilan Menu Utama Admin

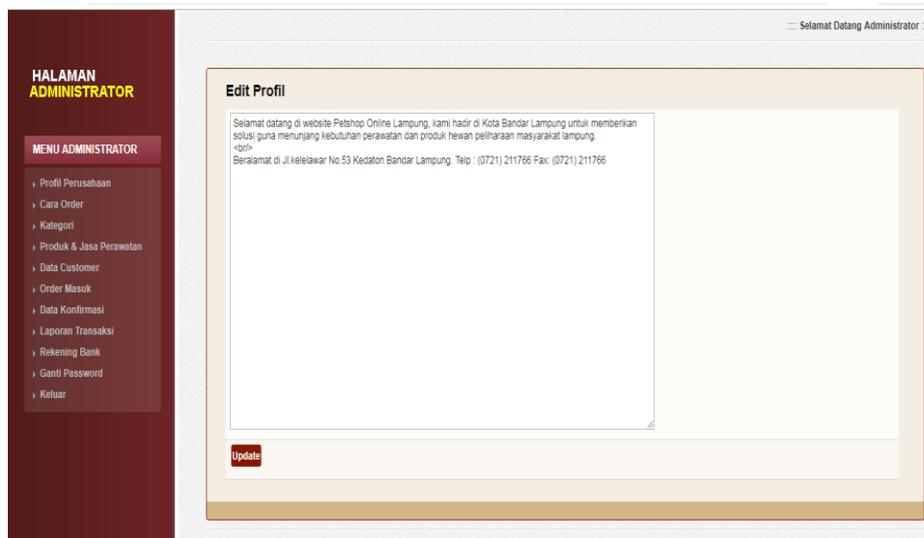
Menu ini tampilan menu utama Admin pada Petshop Siger Bandar Lampung. Didalam menu admin terdapat menu profil perusahaan, cara order, kategori, produk dan jasa perawatan, data customer, order masuk, data konfirmasi, laporan transaksi, rekening bank, ganti password dan keluar. Dapat dilihat pada gambar 4.15.



Gambar 4.15 Tampilan Menu Utama Admin

3. Tampilan Menu Edit Profil Perusahaan

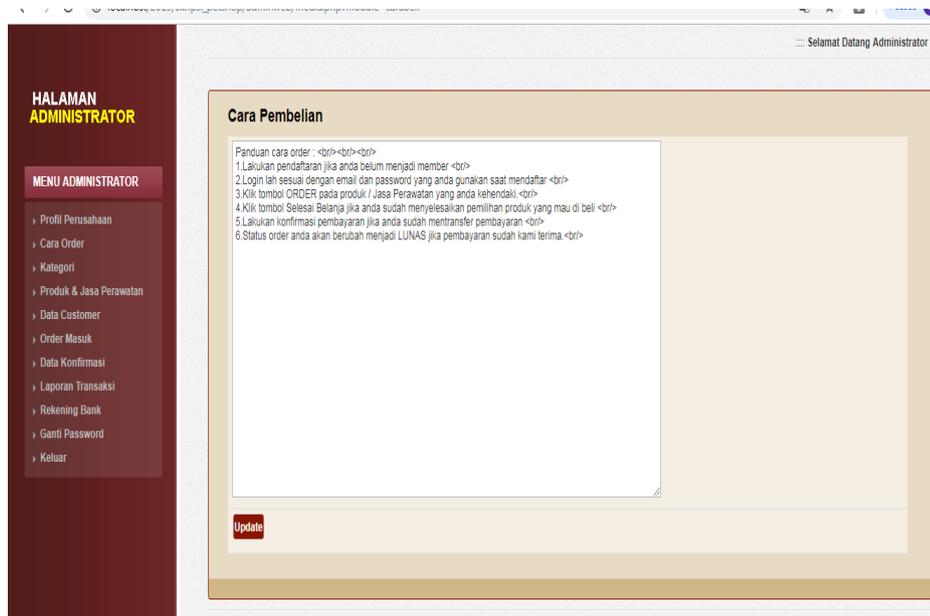
Menu ini digunakan oleh Admin untuk mengubah data menu profil perusahaan dengan cara mengisi profil baru dan memilih tombol update. Dapat dilihat pada gambar 4.16



Gambar 4.16 Tampilan Menu Edit Profil Perusahaan

4. Tampilan Menu Edit Cara Order

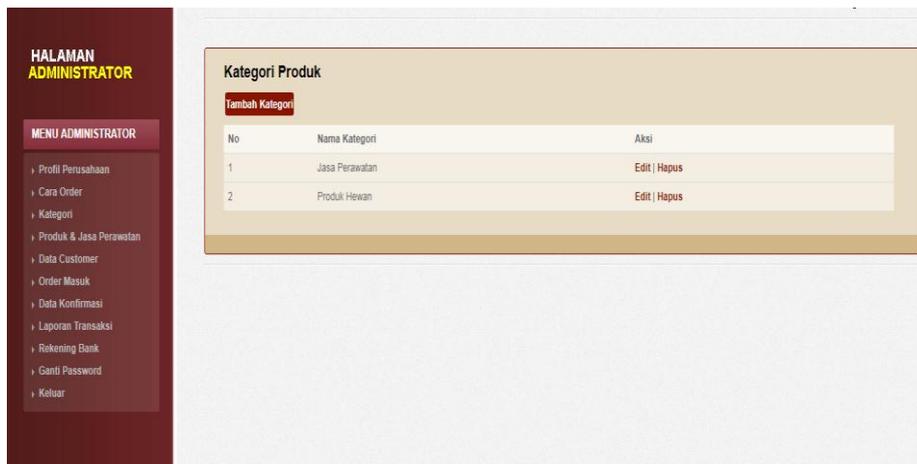
Menu ini digunakan oleh Admin untuk mengubah menu cara pembelian dengan cara mengisi cara pembelian yang baru dan memilih tombol update. Dapat dilihat pada gambar 4.17.



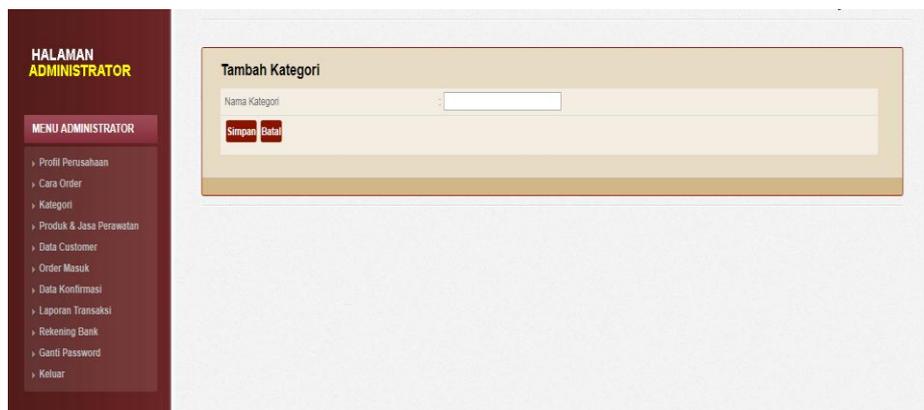
Gambar 4.17 Tampilan Menu Edit Cara Order

5. Tampilan Menu Edit Kategori

Menu ini digunakan oleh admin untuk menambahkan kategori produk, dengan cara mengedit dan menghapus. Jika admin ingin menambahkan kategori baru admin dapat mengisi nama kategori lalu memilih tombol simpan. Dapat dilihat pada gambar 4.18 dan 4.19.



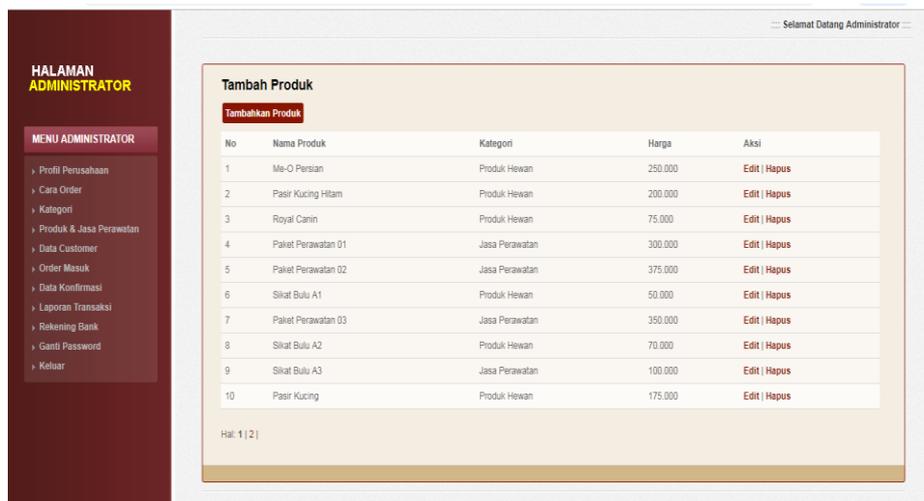
Gambar 4.18 Tampilan Menu Edit Kategori



Gambar 4.19 Tampilan Menu Edit Kategori

6. Tampilan Menu Produk & Jasa Perawatan

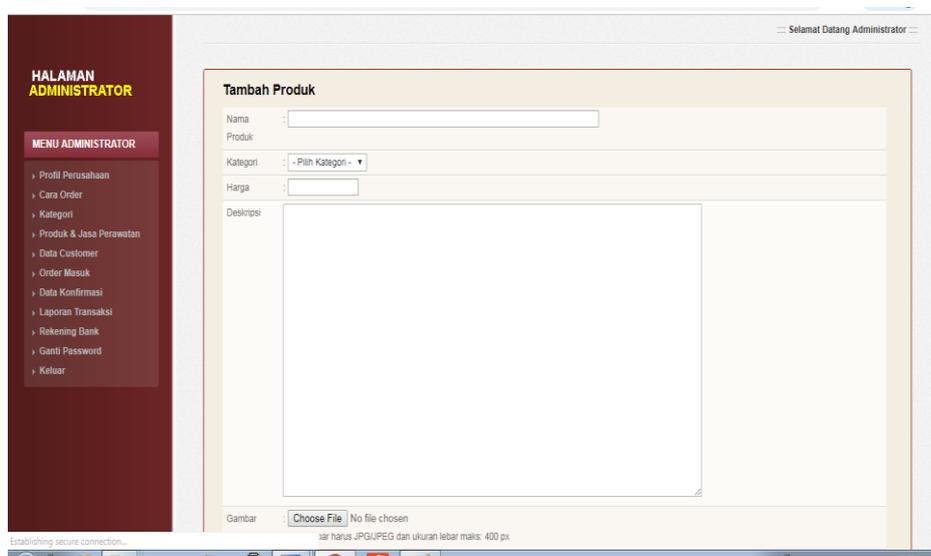
Menu ini digunakan oleh admin untuk menambahkan produk pada produk dan jasa perawatan, dengan cara mengedit atau menghapus produk. Jika admin ingin menambahkan kategori baru admin dapat mengisi nama produk, harga, deskripsi dan gambar lalu memilih tombol simpan.. Dapat dilihat pada gambar 4.20 dan 4.21.



The screenshot shows the 'Tambah Produk' page in an administrator interface. On the left is a dark red sidebar with the title 'HALAMAN ADMINISTRATOR' and a 'MENU ADMINISTRATOR' section containing various navigation options like 'Profil Perusahaan', 'Cara Order', 'Kategori', 'Produk & Jasa Perawatan', 'Data Customer', 'Order Masuk', 'Data Konfirmasi', 'Laporan Transaksi', 'Rekening Bank', 'Ganti Password', and 'Keluar'. The main content area is titled 'Tambah Produk' and features a 'Tambahkan Produk' button. Below the button is a table listing 10 items with columns for 'No', 'Nama Produk', 'Kategori', 'Harga', and 'Aksi'. Each 'Aksi' column contains 'Edit' and 'Hapus' links. At the bottom of the table, it says 'Hal: 1 | 2 |'.

No	Nama Produk	Kategori	Harga	Aksi
1	Me-O Persian	Produk Hewan	250.000	Edit Hapus
2	Pasir Kucing Hitam	Produk Hewan	200.000	Edit Hapus
3	Royal Canin	Produk Hewan	75.000	Edit Hapus
4	Paket Perawatan 01	Jasa Perawatan	300.000	Edit Hapus
5	Paket Perawatan 02	Jasa Perawatan	375.000	Edit Hapus
6	Sikat Bulu A1	Produk Hewan	50.000	Edit Hapus
7	Paket Perawatan 03	Jasa Perawatan	350.000	Edit Hapus
8	Sikat Bulu A2	Produk Hewan	70.000	Edit Hapus
9	Sikat Bulu A3	Jasa Perawatan	100.000	Edit Hapus
10	Pasir Kucing	Produk Hewan	175.000	Edit Hapus

Gambar 4.20 Tampilan Menu Produk & Jasa Perawatan

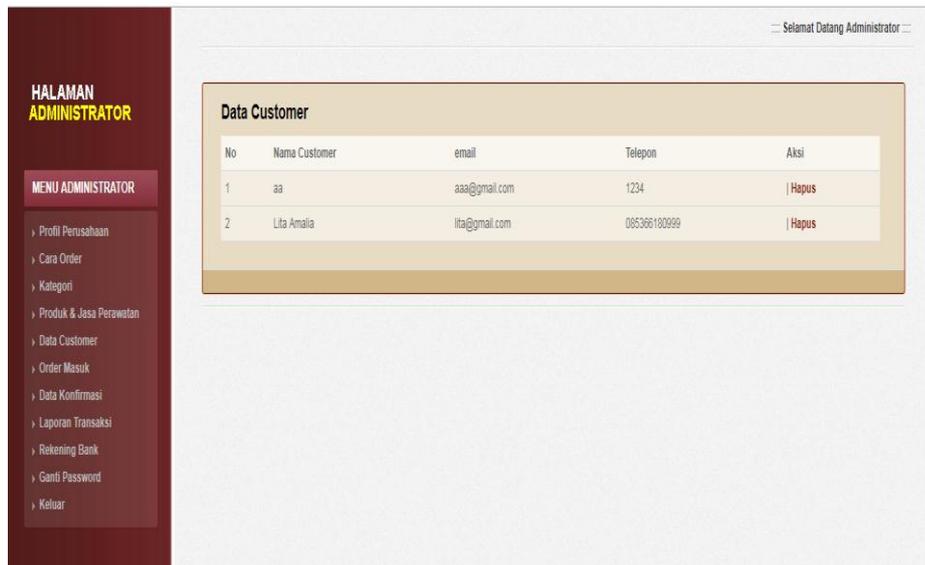


The screenshot shows the 'Tambah Produk' page in an administrator interface, focusing on the form for adding a new product. The sidebar is the same as in the previous image. The main content area is titled 'Tambah Produk' and contains a form with the following fields: 'Nama' (text input), 'Produk' (text input), 'Kategori' (dropdown menu with '- Pilih Kategori -'), 'Harga' (text input), and 'Deskripsi' (a large text area). At the bottom of the form, there is a 'Gambar' field with a 'Choose File' button and the text 'No file chosen'. Below the form, there is a note: 'file harus JPEG/PEG dan ukuran lebar maks: 400 px'. The browser's address bar shows 'Establishing secure connection...' and the system tray at the bottom indicates the time as 3:53.

Gambar 4.21 Tampilan Menu Produk & Jasa Perawatan

7. Tampilan Menu Data Customer

Menu ini digunakan oleh Admin untuk mengubah menu data customer dengan cara menghapus data customer yang *terblacklist*. Dapat dilihat pada gambar 4.22.



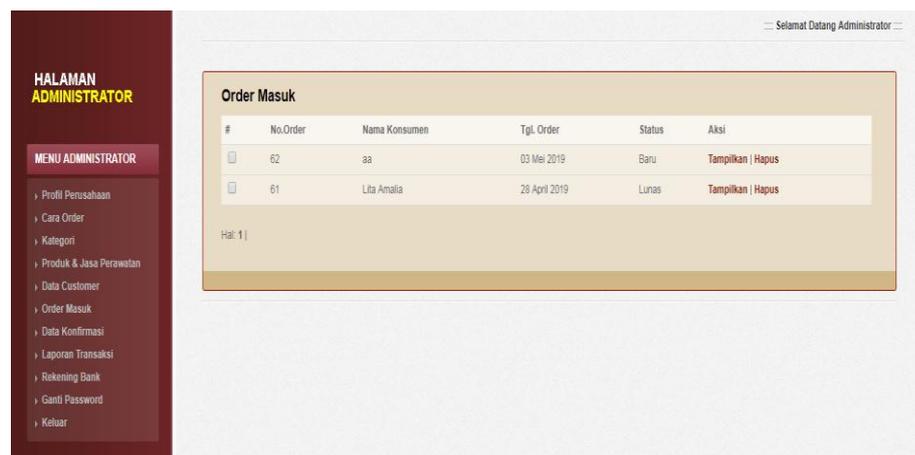
The screenshot displays the Admin Dashboard interface. On the left, a dark red sidebar contains the text 'HALAMAN ADMINISTRATOR' and a 'MENU ADMINISTRATOR' section with a list of menu items: Profil Perusahaan, Cara Order, Kategori, Produk & Jasa Perawatan, Data Customer, Order Masuk, Data Konfirmasi, Laporan Transaksi, Rekening Bank, Ganti Password, and Keluar. The main content area is titled 'Data Customer' and features a table with the following data:

No	Nama Customer	email	Telepon	Aksi
1	aa	aaa@gmail.com	1234	Hapus
2	Lita Amalia	lita@gmail.com	085366180000	Hapus

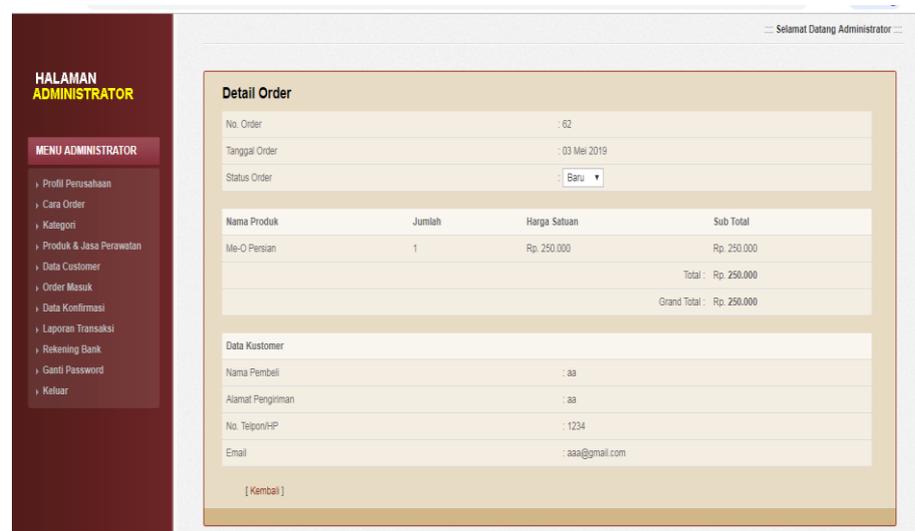
Gambar 4.22 Tampilan Menu Data Customer

8. Tampilan Menu Order Masuk

Menu ini digunakan oleh Admin untuk mengubah menu data order masuk, admin dapat menampilkan detail order yang telah user inputkan, dan admin dapat menghapus data yang tidak terpakai. Dapat dilihat pada gambar 4.23 dan 4.24.



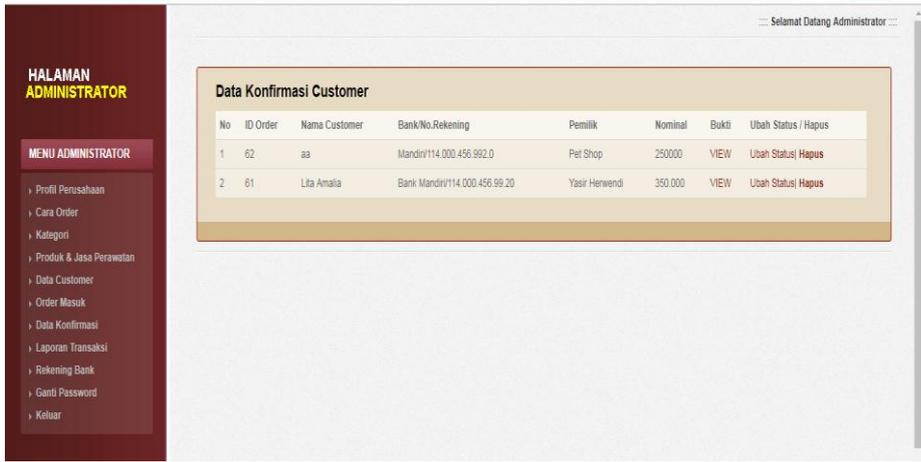
Gambar 4.23 Tampilan Menu Order Masuk



Gambar 4.24 Tampilan Menu Order Masuk

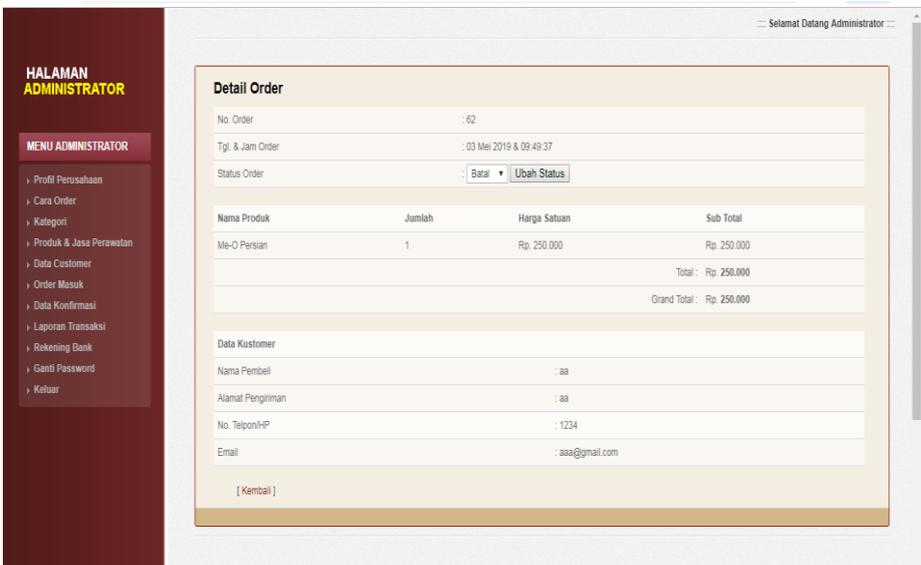
9. Tampilan Menu Data Konfirmasi

Menu ini digunakan oleh Admin untuk mengubah menu data konfirmasi dan disini admin dapat melihat bukti transfer yang telah dikirim oleh *user* sebagai bukti order, jika bukti order sudah ada admin bisa mengubah status order batal menjadi lunas dan memilih ubah status. Dapat dilihat pada gambar 4.25 dan 4.26.



No	ID Order	Nama Customer	Bank/No.Rekening	Pemilik	Nominal	Bukti	Ubah Status / Hapus
1	62	aa	Mandiri114.000.456.892.0	Pel Shop	250.000	VIEW	Ubah Status Hapus
2	61	Lita Amalia	Bank Mandiri114.000.456.99.20	Yasir Herwendi	350.000	VIEW	Ubah Status Hapus

Gambar 4.25 Tampilan Menu Data Konfirmasi



Nama Produk	Jumlah	Harga Satuan	Sub Total
Me-O Persian	1	Rp. 250.000	Rp. 250.000
			Total : Rp. 250.000
			Grand Total : Rp. 250.000

Data Kustomer

Nama Pembeli : aa
 Alamat Pengiriman : aa
 No. Telp/HP : 1234
 Email : aaa@gmail.com

Gambar 4.26 Tampilan Menu Data Konfirmasi

10. Tampilan Menu Laporan Transaksi

Menu ini digunakan oleh Admin untuk mencetak laporan penjualan siger petshop bandar lampung dengan cara menginputkan tanggal, bulan, dan tahun transaksi yang diinginkan. Dapat dilihat pada gambar 4.27 dan 4.28

Gambar 4.27 Tampilan Menu Laporan Transaksi

Laporan Penjualan
PETSHOP ONLINE LAMPUNG

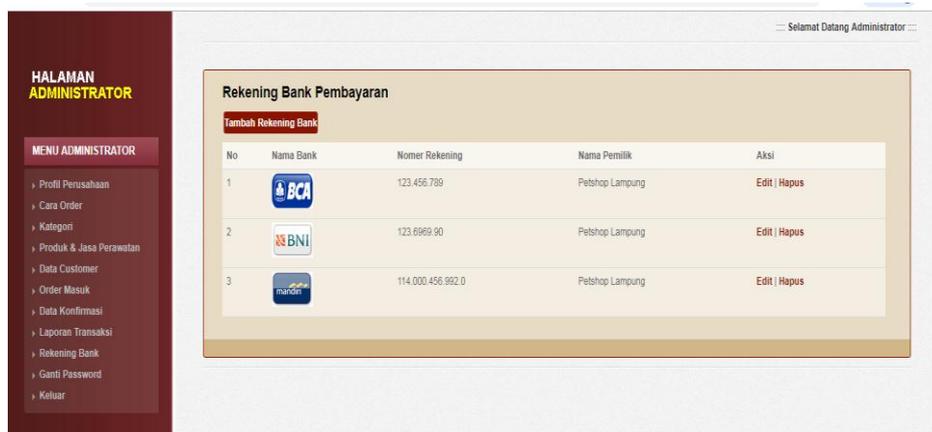
No	Faktur	Tanggal	Nama Produk	Qty	Harga	Sub Total	Diskon	Total Bayar
1	1	06-09-2019	perawatan 006	1	50.000,-	50.000,-	500,-	49.500,-
2	1	06-09-2019	Pasir Kucing Hitam 500gram	1	50.000,-	50.000,-	500,-	49.500,-
3	2	06-09-2019	perawatan 005	1	40.000,-	40.000,-	400,-	39.600,-
4	4	10-09-2019	Royal Canin	1	75.000,-	75.000,-	750,-	74.250,-
5	4	10-09-2019	Sikat Bulu A2	1	70.000,-	70.000,-	700,-	69.300,-
6	6	10-09-2019	Royal Canin	1	75.000,-	75.000,-	750,-	74.250,-

Total keseluruhan : Rp. 360.000,-

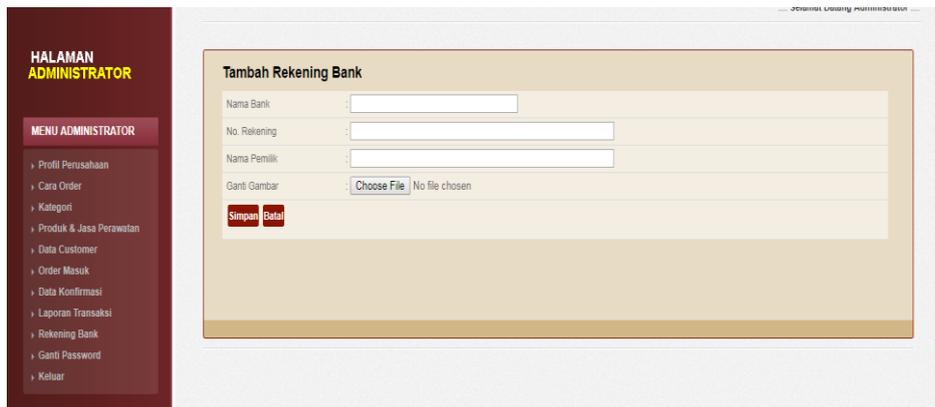
Gambar 4.28 Tampilan Menu Laporan Transaksi

11. Tampilan Menu Laporan Transaksi

Menu ini digunakan oleh Admin untuk menambahkan rekening bank lain untuk proses pembayaran dengan cara menginputkan nama bank, no.rekening, nama pemilik, dan logo bank lalu admin memilih tombol simpan. Dapat dilihat pada gambar 4.29 dan 4.30.



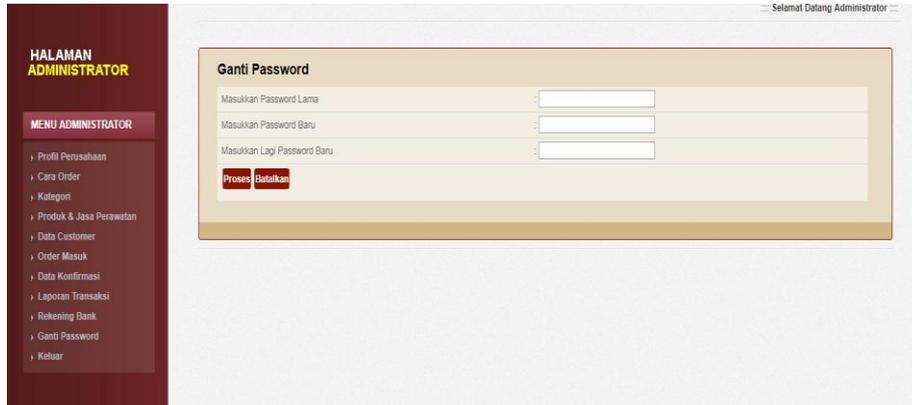
Gambar 4.29 Tampilan Menu Laporan Transaksi



Gambar 4.30 Tampilan Menu Laporan Transaksi

12. Tampilan Menu Ganti Password

Menu ini digunakan oleh Admin untuk mengubah password pada saat login *website* dengan cara menginputkan password lama dan password baru lalu memilih tombol proses. Dapat dilihat pada gambar 4.31.



The screenshot shows a web application interface for an administrator. On the left is a dark red sidebar with the text 'HALAMAN ADMINISTRATOR' and a 'MENU ADMINISTRATOR' section containing a list of menu items: 'Profil Perusahaan', 'Cara Order', 'Kategori', 'Produk & Jasa Perawatan', 'Data Customer', 'Order Masuk', 'Data Konfirmasi', 'Laporan Transaksi', 'Rekening Bank', 'Ganti Password', and 'Keluar'. The main content area is light gray and features a 'Selamat Datang Administrator' greeting. The central focus is a 'Ganti Password' form with three input fields: 'Masukkan Password Lama', 'Masukkan Password Baru', and 'Masukkan Lagi Password Baru'. Below the fields are two buttons: 'Proses' (highlighted in red) and 'Batalkan'.

Gambar 4.31 Tampilan Menu Ganti Password

4.2 Pembahasan

Pengujian yang telah dilakukan merupakan proses yang terdapat dalam sistem informasi petshop pada Toko Hewan Siger Bandar Lampung. Dan setelah dilakukan pengujian, maka berdasarkan hasil dari pengujian dapat diambil kesimpulan bahwa sistem informasi petshop pada Toko Hewan Siger Bandar Lampung dapat digunakan dengan baik, dan disamping itu terdapat beberapa proses lain yang mendukung dalam berjalannya aplikasi. Namun demikian pengujian tersebut di atas dapat dikatakan belum sempurna. Dan semua yang dilakukan dalam pengujian ini diharapkan dapat mewakili pengujian fungsi yang lain dalam perancangan sistem informasi petshop pada Toko Hewan Siger Bandar Lampung.

Di dalam Sistem Informasi Petshop Pada Toko Hewan Siger Bandar Lampung yang baru ini, dapat melakukan proses memasukkan data ke dalam sistem sehingga dapat lebih memudahkan dalam proses pemesanan dan pembayaran produk pada Toko Hewan Siger Bandar Lampung.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, program memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan dari program yang telah dibuat akan dijelaskan dalam pembahasan berikut ini :

4.2.1 Kelebihan Program

Kelebihan dari sistem baru ini adalah sebagai berikut :

1. Dari segi tampilan, sistem ini lebih menarik karena berbasis Grafis. Sehingga memudahkan pengoperasiannya bagi para pengguna sistem ini (*user friendly*).
2. Sistem informasi pada Toko Hewan Siger Bandar Lampung memiliki *database* yang cukup baik, sehingga dapat menampung data cukup besar.
3. Dengan Sistem berbasis web, Admin dapat mengakses informasi terkait dengan pekerjaan dari mana saja.

4. Dari segi tampilan, sistem ini lebih menarik karena berbasiskan Grafis. Sehingga memudahkan pengoperasiannya bagi para pengguna sistem ini (*user friendly*).

4.2.2 Kekurangan Program

Selain mempunyai kelebihan, sebuah sistem baru pun sudah pasti mempunyai kekurangan, kekurangan sistem baru antara lain:

1. Biaya yang dibutuhkan untuk sistem ini dan tidak adanya pengamanan bila terjadi pencurian data.
2. Apabila terjadi kesalahan dalam penginputan data maka data yang sudah disimpan tidak dapat dirubah lagi.
3. Perlu adanya penambahan modul tentang cara penggunaan sistem ini agar user dapat menggunakan sistem ini dengan mudah.
4. Aplikasi pengolahan data yang telah dibuat hanya membahas pemesanan dan pembayaran produk saja.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan rancangan sistem baru, yaitu sistem komputerisasi yang diajukan sebagai pengganti sistem lama, dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan secara efektif dan efisien sehingga pembuatan data pada Toko Hewan Siger Bandar Lampung tidak terlambat. Selain itu Sistem Informasi petshop pada Toko Hewan Siger Bandar Lampung yang baru ini lebih mudah dalam proses penitipan hewan, pemesanan dan pembayaran produk pada Toko Hewan Siger Bandar Lampung.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian yang telah diuraikan, maka saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut dari Sistem Informasi penitipan hewan, pemesanan dan pembayaran produk pada Toko Hewan Siger Bandar Lampung antara lain:

1. Perlu adanya pemeliharaan serta pengembangan dan penyempurnaan sistem, maka dilakukan evaluasi dalam jangka waktu tertentu. Evaluasi menyangkut kemungkinan pengembangan sistem yang lebih baik dan di sesuaikan dengan perkembangan dan kemajuan.
2. Memberikan pelatihan kembali kepada bagian Administrasi jika terjadi pengembangan dan penyempurnaan sistem yang mampu memahami prosedur pemakaian sistem informasi pada Toko Hewan Siger Bandar Lampung ini dengan tepat, sehingga dapat memperlancar proses informasi dan menghindari kesalahan yang dapat menghambat kelancaran operasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, F., & Permatasari, N. (2018). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PKL (PRAKTEK KERJA LAPANGAN) DI DEVISI HUMAS PADA PT PEGADAIAN. *Jurnal Intra Tech*, 2(2), 12-26.
- Ika Mei Lina, 2018 , *Rancangan Aplikasi Penitipan Hewan Berorientasi Objek Pada JuandToko Hewan Siger Bandar Lampung And Clinic Depok*.
- Nugroho, Bunafit. 2013. Dasar Pemograman Web PHP – MySQL dengan Dreamweaver. Yogyakarta : Gava Media.
- Purwati, N., Halimah, H., & Rahardi, A. (2018). Perancangan Website Program Studi Sistem Informasi Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya Bandar Lampung. *SIMADA (Jurnal Sistem Informasi dan Manajemen Basis Data)*, 1(1), 71-80.
- Putra, Nusa. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Sigit Setyowibowo, Indah Dwi Mumpuni, 2016, *Aplikasi Sistem Informasi One Stop Pet Shop Berbasis Web Pada Golden Pet*.
- Tata Sutabri. 2013. *Analisis Sistem Informasi*. Andi. Yogyakarta.
- Yakub dan Hisbanarto, 2014. *Sistem Informasi Manajemen Pendidikan*. Graha Ilmu : Yogyakarta



FORMULIR

KARTU SEMINAR PROPOSAL

DIOIK PERMADI

NAMA :

NPM : *1511050121*

PROGRAM STUDI : *TI / SI / MI / SK / TK / MA / AK / AD*^{*)}

FAKULTAS : *ILMU KOMPUTER / ILMU BISNIS DAN EKONOMI*



No.	Tanggal	Nama Mahasiswa	Judul	Paraf Pembahas
1	<i>16/11/2018</i>	<i>Galih Prayogo</i> <i>Dioik Permadi</i>	<i>Sistem Informasi Perumahan Parjawan Baru UT School Berbasis Web pada PT. United Tractors.</i>	
2	<i>16/11/2018</i>	<i>Atan Waraka</i>	<i>Penerapan metode baru bayar cetak menantikan siswa di busana padatika.</i>	
3	<i>16/11/2018</i>	<i>Sasya Nadira</i>	<i>Penerapan Knowledge Management System Berbasis Web (study kasus: Spesialis Penyakit Jantung dan Penyakit dalam RSUD Abdul Madoe)</i>	
4	<i>30/11/2018</i>	<i>Rutri Nurbaiti</i>	<i>Sistem Informasi E-Document pada peserta BPJS Kesehatan Bandar Lampung</i>	
5	<i>30/11/2018</i>	<i>Inar Yuni</i> <i>Tramarah</i>	<i>Sistem Informasi pada AIESEC Lampung Berbasis Web</i>	
6	<i>30/11/2018</i>	<i>Maya Maharani</i>	<i>Rancangan Bangun Sistem Informasi Administrasi Sekolah pada SMP Negeri 11 Bandar Lampung Berbasis Mobile</i>	

^{*)}Coret yang tidak perlu

Catatan :

Mahasiswa wajib menghadiri seminar proposal minimal 5(lima) kali sebelum tampil seminar proposal

Bandar Lampung,
Ka. Jurusan

[.....]
NIK.



Institut Informatika & Bisnis

DARMAJAYA

Yayasan Arifan Husin

Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No. 93 Essder Lampung 35142 Telp 787214 Fax. 700281 <http://darmajaya.sc.id>

FORMULIR

SIBO - ADMINISTRASI MANAJEMEN KEYAHASISWAAN (SIK) - UJIAN

NOTULEN UJIAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hari / Tanggal Sidang : Selasa 17 / 09 / 2019

Nama Mahasiswa : Didit Permadi

NPM : 1511050121

Judul Skripsi/ Tugas Akhir : Sistem Informasi petahop pada toko hewan
siga Bandar Lampung berbasis mobile

PERTANYAAN YANG DIAJUKAN :

NO	PERTANYAAN
1.	Metode yg digunakan → tahapan ?
2.	Laporan yg dihasilkan
3.	Ada berapa referensi jurnal yg digunakan
4.	fasilitas member ?
5.	fasilitas pencahayaan hari penitipan pada sistem ?

No. Dokumen :
4.FM-S1.10.13

Revisi :
00

Tanggal berlaku :
01 November 2016



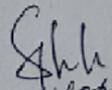
FORMULIR

BIRO ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)

SARAN PERBAIKAN :

NO	SARAN
1.	Komitmen dengan metode yg digunakan
2.	penyusunan laporan/serahan dgn buku panduan
3.	tambahkan jurnal pd Bab II / jurnal dari buku IBI Darmajaya yg mendukung penelitian anda
4.	pada sistem tambahkan fasilitas member
5.	Sistem otomatis dpt menambahkan hari penitipan

PENGUJI I / II


~~Dea Jatiwika~~
Sri Larnila



FORMULIR

BIRO ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)

FORM KONSULTASI/BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR *)

NAMA : DIDIK Permedi

NPM : 1511050121

PEMBIMBING I : Bobby Bahri S.Kom. M.Si

PEMBIMBING II :

JUDUL LAPORAN :

TANGGAL SK : s.d (6+2 bulan)

No	HARI/TANGGAL	HASIL KONSULTASI	PARAF
1	Rabu 25/10 '18	BAB I Pendahuluan Kejuruan	[Signature]
2	Kamis 26/10 '18	BAB 2 Pendahuluan Aca	[Signature]
3	Selasa 30/10 '18	BAB II Landasan Teori Kejuruan	[Signature]
4	Rabu 31/10 '18	BAB II Landasan Teori Aca	[Signature]
5	Senin 05/11 '18	BAB III Metodologi Penelitian Kejuruan	[Signature]
6	Kamis 15/11 '18	BAB III Metodologi Penelitian Aca	[Signature]
7	Selasa 09/07 '19	BAB IV Hasil & Pembahasan Kejuruan	[Signature]
8	Selasa 29/08 '19	BAB IV Hasil & Pembahasan Aca	[Signature]
9	Rabu 29/08 '19	BAB V Kesimpulan & Saran Kejuruan	[Signature]
10	Rabu 30/08 '19	BAB V Kesimpulan & Saran Aca	[Signature]

*) Coret yang tidak perlu

[Handwritten signature]
 Kom. Bahri S.Kom. M.Si

Bandar Lampung,
 Ketua Jurusan

(.....)
 NIK.



BIRO ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)

NOTULEN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Dioik Permaci
 NPM : 1511050121
 Program Studi/Jur : S1 (SI) TI/SK/AK/MA
 Judul Proposal Skripsi : Sistem Informasi Penitipan Kucing pada Toko Hewan Jige Bandar Lampung Berbasis Mobile.
 Tanggal Seminar :
 Catatan Seminar:

Pertanyaan dan Saran:

- Metode design yang digunakan
- RUP ?
- Data ?

Saran :

- pemberian perhatian / lihat buku panduan
- tambahkan literatur / jurnal penelitian sebanyak
- Masalah yg diangkat diperjelas (sistem member, perawatannya, pembayaran)
- SI - berbasis
- Ada fasilitas (pengambilan kucing, pembayaran dan perambahan hari penitipan)
- konsisten dengan metode yg digunakan

Bandar Lampung, ... 30 / Mei ... 2018
 Pembahas Seminar,


 (.....0121050121.....)



BIRO ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)

NOTULEN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Didik Permadi
NPM : 1511050121
Program Studi/Jur : S1 (SI) TI/SK/AK/MA
Judul Proposal Skripsi : Sistem Informasi Penitipan kucing pada toko ^{Pit Shop}
Hevan Siger Bandar Lampung Berbasis (mobile)
Tanggal Seminar : 30/11/2018
Catatan Seminar:

Pertanyaan dan Saran:

1. judul di rubah sistem informasi pitshop
2. ruang lingkup yg mengatasi masalah.
3. Buatlah 3 sub sistem.
4. Online sistem to dibuat.

Bandar Lampung,
Pembahas Seminar,

(.....)



BIRO ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)

NOTULEN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Didik Permadi
NPM : 1511050121
Program Studi/Jur : S1 SI/TI/SK/AK/MA
Judul Proposal Skripsi : Sistem Informasi Penitipan Kucing pada toko Hewan Jaga Bandar Lampung berbasis mobile.
Tanggal Seminar :
Catatan Seminar:

Pertanyaan dan Saran:

1. Dapam presentasi = Jurnal yg berminat ke tahun. buku referensi 5 thn sebelumnya. (Internal & External).
2. Gambarkan System Design Usecase. Diagram model & UML use system. - Mapal menggunakan Mobile (kebutuhan, system). (proses bisnis dalam hal gambar system).
3. Teori & berorientasi objek.
4. Latar belakang di jelaskan mengenai Mobile Sifat proses penitipannya. < 3 sub bab

- Judul Uas
- Ringkasan < dipasukan

Bandar Lampung, 30-11-2018
Pembahas Seminar,

Babak Bayan, Acron, MRSI