

## APLIKASI PENJUALAN PRODUK DAN PELAYANAN JASA GROOMING DI CV. HIKMA PETSHOP BERBASIS WEB

Yanti Efendy<sup>1)</sup>, Adelia Pratiwi<sup>2)</sup>, Dini Hari Pertiwi<sup>3)</sup>, Maria Veronica<sup>4)</sup>  
Program Studi S1 Informatika<sup>1)</sup>, D3 Sistem Informasi<sup>2,3)</sup>, S1 Sistem Informasi<sup>4)</sup>  
Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech

Jl. BasukiRahmatNo.05, Palembang 30129, Indonesia  
yanti.efendy@palcomtech.ac.id<sup>1)</sup>, adeliapraatiwi@gmail.com<sup>2)</sup>,  
dini\_hpertiwi@palcomtech.ac.id<sup>3)</sup>, maria.vee14@gmail.com<sup>4)</sup>

**Abstrak:** CV Hikma Petshop adalah salah satu Petshop di Palembang yang menyediakan makanan kucing, aksesoris kucing, kandang, dll. Selain menjual berbagai macam makanan dan aksesoris CV Hikma Petshop juga menawarkan pelayanan jasa grooming atau dikenal dengan salon hewan khusus untuk kucing seperti perawatan, mandi, dan potong kuku. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dari wawancara, diketahui bahwa dalam melakukan rekapitulasi data transaksi hanya menggunakan cara manual yaitu menggunakan kalkulator, sehingga membuat menyebabkan proses kerja administrator memakan waktu yang cukup lama. Perancangan sistem informasi ini menggunakan model pengembangan prototipe. Model ini dipilih untuk digunakan merancang sebuah sistem berdasarkan kebutuhan pengguna. Model pengembangan prototipe memiliki lima tahapan, yaitu tahap identifikasi kebutuhan pemakai, membuat prototipe, menguji prototipe, melakukan perbaikan prototipe apabila pengujian sebelumnya belum diterima, kemudian tahap terakhir ialah mengembangkan versi produksi. Sistem ini berbasis website yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL untuk penyimpanan database. Hasil dari Tugas Akhir ini berupa aplikasi website yang bertujuan dapat membantu proses rekapitulasi data transaksi penjualan, dimana di dalam sistem ini dapat menyimpan data penjualan, data produk, dan data jasa pelayanan grooming.

**Kata kunci:** Website Penjualan Produk, Grooming, Prototype.

**Abstract:** CV Hikma Petshop is one of the pet shops in Palembang that provides cat food, cat accessories, cages, etc. Apart from selling various kinds of food and accessories, CV Hikma Petshop also offers grooming services, also known as a special pet salon for cats, such as grooming, bathing, and cutting nails. Based on the data that has been collected from interviews, it is known that in recapitulating transaction data only using the manual method, namely using a calculator, thus causing the administrator's work process to take quite a long time. The design of this information system uses a prototype development model. This model was chosen to be used to design a system based on user needs. The prototype development model has five stages, namely identifying user needs, making prototypes, testing prototypes, making repairs to prototypes if previous tests have not been received, then the final stage is developing a production version. This website-based system is created using the PHP and MySQL programming languages for database storage. The result of this Final Project is in the form of a website application that aims to help the recapitulation process of sales transaction data, where in this system it can store sales data, product data, and grooming service data.

**Keywords:** Product Sales Website, Grooming, Prototype.

### PENDAHULUAN

Petshop merupakan bisnis yang bergerak di bidang penjualan, pendistribusian dan pelayanan untuk hewan peliharaan.

Pecinta binatang atau mereka yang peduli terhadap binatang saat ini memberikan celah pada bidang bisnis Pet Shop[1]. Grooming merupakan kegiatan merawat,

memelihara penampilan dan secara tidak langsung menjaga kesehatan kucing, seperti pemberian vitamin, memandikan kucing, perawatan bulu kucing, pemeriksaan kuku, dan telinga. *Grooming* sebenarnya merupakan hal yang sederhana tetapi dapat memberikan manfaat yang cukup besar. Pelaksanaan *grooming* dapat meminimalisir penyebaran penyakit yang ditularkan dari kucing ke manusia [2].

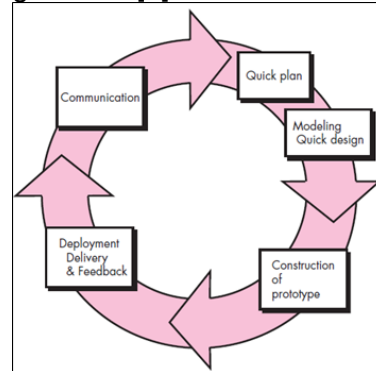
CV Hikma Petshop adalah usaha yang menyediakan berbagai kebutuhan hewan, berdiri sejak tanggal 4 April 2020 yang beralamatkan di Jalan Pangeran Sido Ing Lautan, lorong Kb. Gede No. 172 Kota Palembang. CV Hikma Petshop menyediakan berbagai kebutuhan hewan seperti makanan hewan, aksesoris, kandang hewan peliharaan, dan melayani jasa *grooming*.

Kendala pada bagian admin untuk proses perekapan dalam menghitung total penjualan masih secara manual menggunakan kalkulator. Pelayanan jasa *grooming*, pelanggan masih harus datang langsung ke toko dengan membawa hewan peliharaannya, terkadang *customer* lebih memilih menitipkan hewan peliharaannya karena proses *grooming* yang lumayan lama. Sedangkan penjualan produk di CV Hikma Petshop pelanggan hanya bisa datang ke toko untuk melakukan pembelian produk, namun terkadang ada beberapa produk yang tidak tersedia atau adanya perubahan harga produk. Dari permasalahan tadi maka dibuatlah aplikasi penjualan produk dan pelayanan jasa *grooming* untuk mempermudah pekerjaan dari admin dan pembeli[3].

Hal ini membuat pekerjaan menjadi lebih lambat dan kurang efisien karena pada proses perekapan data penjualan masih dilakukan secara manual contohnya seperti admin masih kesulitan dalam membuat laporan perbulan karena harus menghitung dari total penjualan harian. Maka dari itu penulis bekerja sama dengan pihak perusahaan dalam merancang aplikasi yang dapat mempermudah proses penjualan dan pelayanan jasa *grooming*[4].

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Prototype*. Metode *Prototype* Prototyping dimulai dengan mengumpulkan kebutuhan, melibatkan pengembang sistem dan pengguna untuk menentukan tujuan, fungsi dan persyaratan operasional sistem[5]. Ilustrasi metode *Prototype* dapat dilihat pada gambar 1[6]:



Gambar 1 Ilustrasi Metode *Prototype*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Telah dihasilkannya sebuah Aplikasi Penjualan Produk dan Pelayanan Jasa *Grooming* Di CV Hikma Petshop Berbasis Web. Aplikasi ini dapat memproses berbagai macam data seperti data produk, data *grooming*, transaksi pemesanan, dan data pengguna nya sendiri, pada penelitian ini dilakukan 5 tahapan yaitu:

### 1. Pengumpulan Kebutuhan

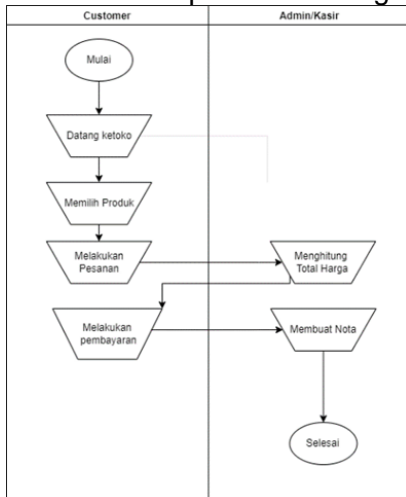
Tahapan pengumpulan kebutuhan yang dilakukan peneliti meliputi:

- Observasi adalah proses pengamatan menyeluruh dan mencermati perilaku pada suatu kondisi tertentu[7]. Pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan pancaindra sebagai alat bantu utamanya[8]. Peneliti melakukan pengamatan secara langsung sistem yang sedang berjalan, data penjualan harian, dan penjualan bulanan.
- Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara (*interview*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewed*) untuk memberikan jawaban atas pertanyaan

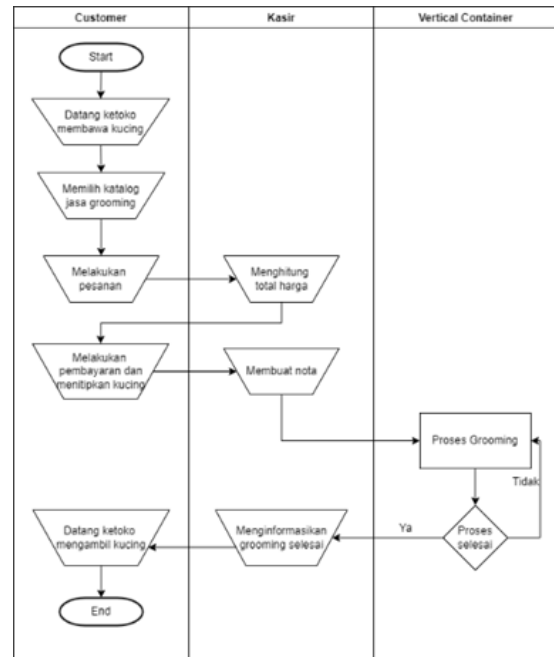
yang diberikan[9]. Peneliti melakukan wawancara dengan saudari Apriliza selaku Admin. Informasi yang didapat dari kegiatan wawancara ini berupa informasi mengenai sistem yang berjalan di CV Hikma Petshop tersebut, dan data-data apa saja yang ada di CV Hikma Petshop.

- c. Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku, peraturan, laporan kegiatan, foto, dan data yang relevan dengan penelitian[10]. Peneliti mengambil beberapa gambar untuk dijadikan dokumentasi sebagai data penunjang dalam penelitian.

Adapun bagian alur yang berjalan pada CV Hikma Petshop adalah sebagai berikut:



**Gambar 2** Flowchart sistem yang berjalan Penjualan Produk



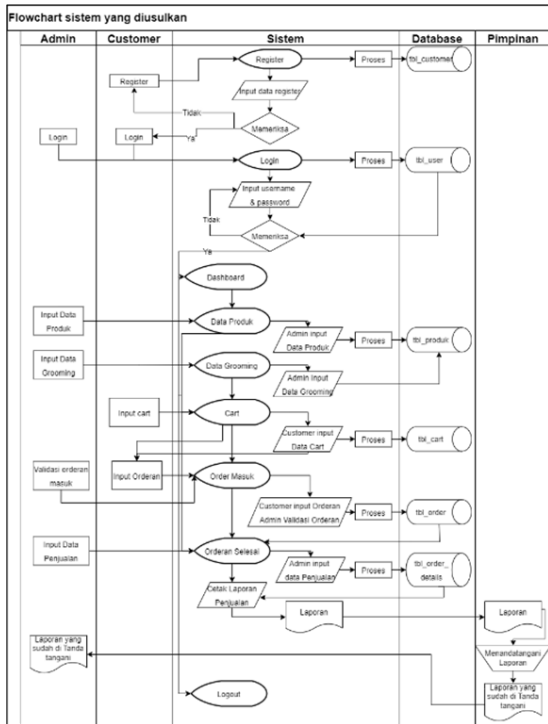
**Gambar 3** Flowchart sistem yang berjalan Pelayanan Jasa Grooming

## 2. Merancang *Prototype*

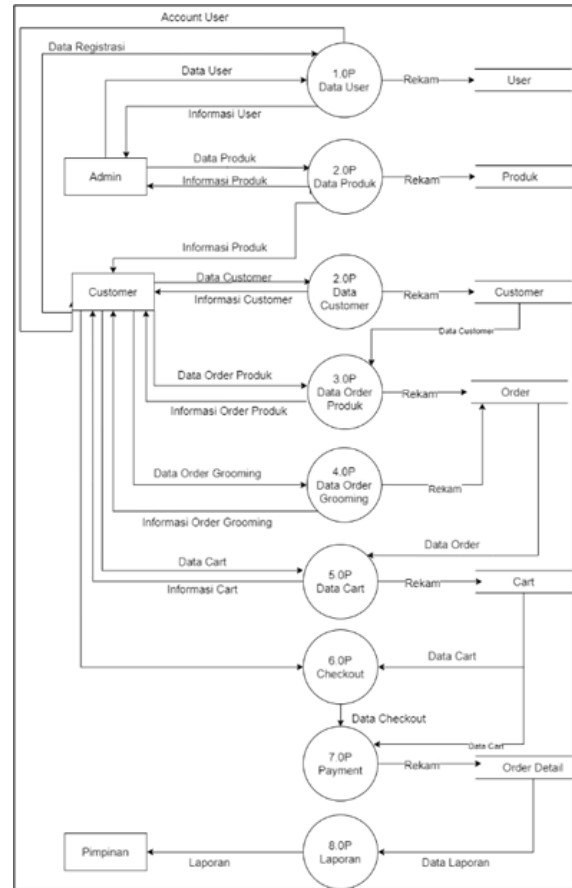
Pada tahapan ini penulis dan pihak CV akan melakukan desain perancangan untuk aplikasi berbasis web yang akan dibuat dan akan diklasifikasikan dengan beberapa klasifikasi diantaranya:

- a. *Flowchart* adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (intruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program[11].
- b. *Data Flow Diagram (DFD)* merupakan pemodelan sistem yang menggambarkan sistem operasional dimana fungsi sistem sangat penting dan kompleks dibandingkan data yang dimanipulasi sistem[12].
- c. *Entity Relationship Diagram (ERD)* merupakan model grafis yang menyertakan penjelasan detail dari seluruh entitas (entity), hubungan (relationship), dan batasan (constraint) untuk membantu sistem analis dalam menyelesaikan pembuatan sebuah sistem[13].

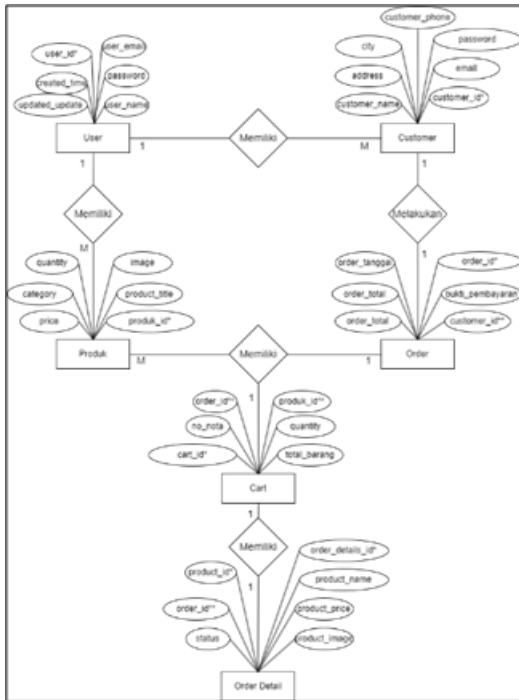
Adapun Flowchart yang diusulkan dari aplikasi penjualan produk dan pelayanan jasa grooming dapat dilihat pada gambar 4.



**Gambar 4 Flowchart yang diusulkan**  
 Berdasarkan Flowchart yang diusulkan pada gambar 4 merupakan gambaran keseluruhan aktivitas yang terjadi pada aplikasi penjualan produk dan pelayanan jasa *grooming* di CV Hikma Petshop. Adapun *Data Flow Diagram* dari aplikasi penjualan produk dan pelayanan jasa *grooming* dapat dilihat pada gambar 5.



**Gambar 5 Data Flow Diagram**  
 Berdasarkan Data Flow Diagram yang telah digambarkan pada gambar 5 merupakan gambaran keseluruhan aktivitas yang terjadi pada aplikasi penjualan produk dan pelayanan jasa *grooming* di CV Hikma Petshop. Berikut merupakan *Entity Relationship Diagram (ERD)* yang berisi komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi atribut-atribut yang dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6 Entity Relationship Diagram (ERD)

### 3. Pengkodean Sistem

Tahapan pengkodean dilakukan setelah melakukan perancangan *prototype*, tahapan ini dibuat dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan database yang digunakan MySQL. Berikut adalah beberapa form yang dirancang pada tahapan ini.

Form ini adalah tampilan dari halaman login. Form ini terdapat field untuk input username dan password. Tampilan form login dapat dilihat pada gambar 8.

Gambar 7. Tampilan Form Login Admin

Form untuk *input* register pelanggan di *input* oleh konsumen dimana data akan disimpan pada tabel *customer*. Adapun tampilan *form input register customer* dapat dilihat pada gambar 8.

Gambar 8 Form *input* register customer

Form untuk *input* tambah produk di *input* oleh admin, data akan disimpan pada tabel produk. Adapun tampilan *form input* tambah produk dapat dilihat pada gambar 9.

Gambar 9 Form *input* tambah produk

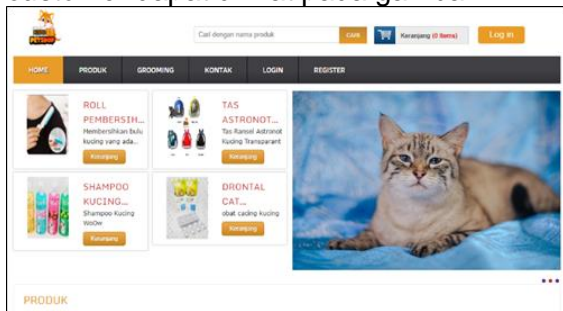
Tampilan ini adalah tampilan detail *dashboard* admin yang berisikan list menu tampilan yang terletak pada konten sebelah kiri. Tampilan *dashboard* admin dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10 Tampilan *Dashboard* Admin

Tampilan ini adalah tampilan detail *homepage* customer yang berisikan

tampilan awal. Tampilan *homepage customer* dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11 Tampilan *homepage customer*

Adapun hasil cetak laporan penjualan produk dan pelayanan jasa *grooming* dapat dilihat pada gambar 12.

No.	No Order	Tanggal	Nama Customer	No HP Customer	Email Customer	Total Amount
1	24	06/08/2022	Isni	088267071080	isni.kanady@outlook.com	Rp. 66.600.00
2	25	06/08/2022	Isni	088267071080	isni.kanady@outlook.com	Rp. 971.750.00
3	22	06/08/2022	Adelia Pratovi	088267071080	adeliapratovi@gmail.com	Rp. 12.075.00
4	23	06/08/2022	Adelia Pratovi	088267071080	adeliapratovi@gmail.com	Rp. 101.200.00
5	20	06/08/2022	Adelia Pratovi	088267071080	adeliapratovi@gmail.com	Rp. 66.600.00
6	19	06/08/2022	Adelia Pratovi	088267071080	adeliapratovi@gmail.com	Rp. 12.075.00
7	18	05/08/2022	Adelia Pratovi	088267071080	adeliapratovi@gmail.com	Rp. 66.600.00
8	17	05/08/2022	Adelia Pratovi	088267071080	adeliapratovi@gmail.com	Rp. 24.150.00
Jumlah Pendapatan						Rp. 1.321.050.00

Gambar 12 Tampilan Laporan penjualan produk dan pelayanan jasa *grooming*

Adapun hasil cetak kwitansi penjualan produk dan pelayanan jasa *grooming* dapat dilihat pada gambar 13.

No.	Nama Produk	Jumlah Produk	Kuantitas Produk	Subtotal Produk
1	Tas Antimoon Kucing Ransel	Rp. 280.000.00	1	Rp. 280.000.00
Total Pembayaran				Rp. 322.000.00

Gambar 13 Tampilan kwitansi penjualan produk dan pelayanan jasa *grooming*

#### 4. Menguji Sistem

Pada tahap ini, peneliti menggunakan metode *Black Box Testing*, dilakukan dengan Menguji perangkat lunak dari segi fungsinya tanpa menguji desain dan kode

program[14]. Setelah melakukan pengujian dengan *Black Box Testing*, secara garis besar aplikasi ini dapat digunakan secara baik dan *user friendly*.

#### KESIMPULAN

Setelah merancang aplikasi penjualan produk dan pelayanan jasa grooming di CV Hikma Petshop, penulis mendapatkan beberapa kesimpulan yaitu 1. Dengan adanya aplikasi penjualan produk dan pelayanan jasa grooming pada CV Hikma Petshop yang sudah terkomputerisasi, pihak admin dapat mengatur segala proses yang mengatur data user, data produk, data grooming, status order dari konsumen. 2. Admin dapat lebih mudah membuat laporan penjualan produk dan pelayanan jasa grooming sehingga pihak pemilik dapat mengawasi jalannya usaha CV Hikma Petshop. 3. Aplikasi ini dapat memudahkan customer dalam melakukan pembelian produk dan pelayanan jasa grooming yang dapat dilakukan dimana saja tanpa harus datang ke toko.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. A. Putra, A. Sasmita, G. Made, and A. A. K. A. C. Wiranatha, "E-Commerce Marketplace Petshop Menggunakan Integrasi Rajaongkir API dan iPaymu Payment Gateway API," *J. Ilm. Teknol. dan Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 13–22, 2020.
- [2] Kuku, "Artikel Kucing," <http://www.kunucats.com/2016/12/alasan-kucing-harus-sering-grooming..html>, 2016.
- [3] R. D. R. K. Habibi, *Tutorial Membuat Aplikasi Sistem Monitoring Terhadap Job Desk Operational Human Capital*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara, 2020.
- [4] F. Hidayat, *Konsep Dasar Sistem Informasi Kesehatan*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- [5] H. Usman and P. Setiady, *Metodologi Penelitian Sosial Budaya*. 2008.
- [6] M. Rosa, A.S dan Shalahuddin,

*Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung, 2018.

[7] A. Tersiana, *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Start Up, 2018.

[8] Bungin, Burhan, *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2017.

[9] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, 2018.

[10] Sudaryono, *Metode Riset di Bidang TI*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET, 2017.

[11] W. Wibawanto, *Desain dan*

*Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2017.

[12] Maniah dan Dini Hamidin., *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish, 2017.

[13] U. Rusmawan, *Teknik Penulisan Tugas Akhir Dan Skripsi Pemrograman - Uus Rusmawan - Google Books*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2019.

[14] M. Sukamto, R., dan Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek (Revisi)*. Bandung: Informatika Bandung, 2018.