

## **APLIKASI PENITIPAN HEWAN PADA JUANDA PETSHOP DEPOK BERBASIS WEBSITE**

**Ma'mun Johari, Bambang Subana A, Ghina Qurratu 'Ain**

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Saintek Muhammadiyah, Indonesia

Email: [mir.johari@umbanten.ac.id](mailto:mir.johari@umbanten.ac.id), [suba7kngasri@gmail.com](mailto:suba7kngasri@gmail.com),  
[ghinaqurratuain@gmail.com](mailto:ghinaqurratuain@gmail.com)

### **Abstract**

*Pet sitting services are one of the best solutions for the majority of Indonesian people who have pets but are forced to travel long distances and it is not possible to bring their pets with them. This is seen as a good business opportunity by the owner of Juanda Petshop. However, in carrying out business processes so far they still use manual recording which sometimes causes losses both in terms of material and customer trust. This application is in the form of a website created using the Unified Modeling Language (UML), PHP and HTML programming languages and MySQL database. The development method used is waterfall. The stages in the waterfall method are Requirement Analysis, Design, Implementation, Testing and Maintenance. This application was developed using observation and interview methods. The results of this research are based on application testing accompanied by a testing process using black box and white box as well as a validation process to obtain data samples that can be concluded that the application runs reliably and accurately based on its function to improve service to customers to be faster and more accurate thereby increasing customer satisfaction and trust against Juanda Petshop.*

**Keyword:** Application, Care, Animals, Website, UML, PHP, HTML, MySql, Waterfall

### **Abstrak**

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. Namun, dalam melakukan proses bisnisnya selama ini masih menggunakan pencatatan secara manual yang terkadang menyebabkan kerugian baik dalam hal materi maupun kepercayaan pelanggan. Aplikasi ini berupa *website* yang dibuat menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*, bahasa pemrograman *PHP* dan *HTML* serta *database MySQL*. Metode pengembangan yang digunakan adalah *waterfall*. Tahapan-tahapan dalam metode *waterfall* yaitu *Requirement Analysis, Design, Implementasi, Testing* dan *Maintenance*. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan metode observasi dan wawancara. Hasil dari penelitian ini berdasarkan pengujian aplikasi disertai dengan proses pengujian menggunakan *black box* dan *white box* serta proses validasi mendapatkan sampel data yang dapat disimpulkan aplikasi berjalan dengan handal dan akurat

berdasarkan fungsinya untuk meningkatkan pelayanan kepada pelanggan menjadi lebih cepat dan akurat sehingga meningkatkan kepuasan dan kepercayaan pelanggan terhadap Juanda *Petshop*.

**Kata Kunci:** Aplikasi, Penitipan, Hewan, Website, UML, PHP, HTML, MySql, Waterfall.

Diserahkan: 20-02-2024; Diterima: 05-03-2024; Diterbitkan: 22-03-2024

## PENDAHULUAN

Memelihara hewan peliharaan telah menjadi gaya hidup bagi banyak orang di Indonesia, bukan sekadar hobi. Semakin banyak orang memiliki hewan peliharaan, semakin berkembang pula bisnis penitipan hewan (Edewelma, 2023; Kholifah, 2018). Ini karena banyak orang yang butuh solusi saat harus pergi jauh tanpa membawa hewan peliharaan mereka. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem pengelolaan penitipan hewan yang terintegrasi dengan menggunakan teknologi informasi (Akmaresa, 2012).

Teknologi informasi digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, menyimpan, dan memanipulasi data untuk menghasilkan informasi berkualitas. Penerapan teknologi informasi di bisnis penitipan hewan diharapkan dapat mempercepat proses bisnis, mengurangi kesalahan manusia, dan meningkatkan kualitas layanan (Hartono, Hasbullah, & Sutomo, 2022; Pakaya, Tapate, & Suleman, 2020).

Juanda Petshop, misalnya, adalah salah satu penyedia jasa penitipan hewan yang belum memanfaatkan media promosi modern secara efektif. Mereka masih mengandalkan promosi tradisional seperti mulut ke mulut dan brosur cetak. Oleh karena itu, Juanda Petshop menghadapi tantangan dalam menjangkau dan menarik lebih banyak pelanggan. Untuk mengatasi hal ini, mereka ingin membangun sistem pemesanan online untuk mempromosikan layanan dan fasilitas yang mereka tawarkan.

Beberapa penelitian mengenai judul artikel ini sebelumnya pernah dibahas oleh beberapa peneliti, seperti yang bisa dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 1.** Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Nama Jurnal dan Skripsi	Tahun
1.	(Nurjannah & Hasti, 2020)	Sistem Informasi Penitipan Hewan Berbasis <i>Web</i>	Metode <i>Prototype</i>	Jurnal Gaung Informatika	2020
2.	(Rian & Nugraha, 2021)	Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Jasa Penitipan Hewan Berbasis <i>Web</i>	Metode <i>Waterfall</i>	Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer	2021

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Nama Jurnal dan Skripsi	Tahun
3.	(Ramadhan & Alamsyah, 2022)	Perancangan Sistem Aplikasi Penitipan Hewan Wiyadi <i>Pet Shop</i> Berbasis Java	Metode Kualitatif	Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK)	2022
4.	(Ramadani, Yanto, & Supriyanto, 2022)	Sistem Informasi Manajemen Penitipan Hewan Pada Faisal <i>PetShop</i> Berbasis Web Dengan Pengujian <i>User Acceptant Test (UAT)</i>	Metode <i>fishbone</i>	<i>Riau Journal of Computer Science</i>	2022
5.	(Sudarmono, Syukriah, & Erlina, 2022)	Rancang Bangun Betty <i>Pet Shop</i> Dengan Layanan <i>Pet Hotel</i> Berbasis Web	Metode <i>System Development Life Cycle (SDLC)</i>	Jurnal Ilmiah Teknik	2022

Penelitian ini memperbandingkan pendekatan dan fokus antara penelitian yang diteliti oleh penulis dengan penelitian sebelumnya. Penelitian penulis lebih menitikberatkan pada layanan penitipan hewan peliharaan dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi, serta menggunakan aplikasi berbasis web dan pengujian dengan metode Blackbox Testing. Di sisi lain, penelitian sebelumnya lebih terfokus pada proses antar jemput hewan dan memberikan informasi tentang aktivitas dan kondisi hewan selama dititipkan, dengan aplikasi berbasis Java dan pengujian menggunakan User Acceptance Test. Selain itu, penelitian sebelumnya juga menyediakan layanan jasa grooming sebagai tambahan layanan.

Penelitian ini memiliki persamaan dalam hal menggunakan basis website untuk membahas pemesanan penitipan hewan, merancang aplikasi sistem pemesanan berbasis website, mengelola data dan proses transaksi layanan penitipan hewan, membahas pemesanan penitipan hewan peliharaan, serta sebagai tempat pemasaran layanan penitipan hewan yang dimiliki oleh pengelola.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan fokus pada pengembangan aplikasi penitipan hewan berbasis website di Juanda Petshop Depok. Dilakukan analisis terhadap sistem yang berjalan serta identifikasi permasalahan internal dan eksternal yang dihadapi. Berdasarkan temuan tersebut, dirancang solusi berupa aplikasi yang user-

friendly dengan fitur integrasi pembayaran online dan manajemen data yang efisien. Setelah pengembangan, aplikasi akan diuji coba untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam meningkatkan kualitas layanan penitipan hewan di petshop tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

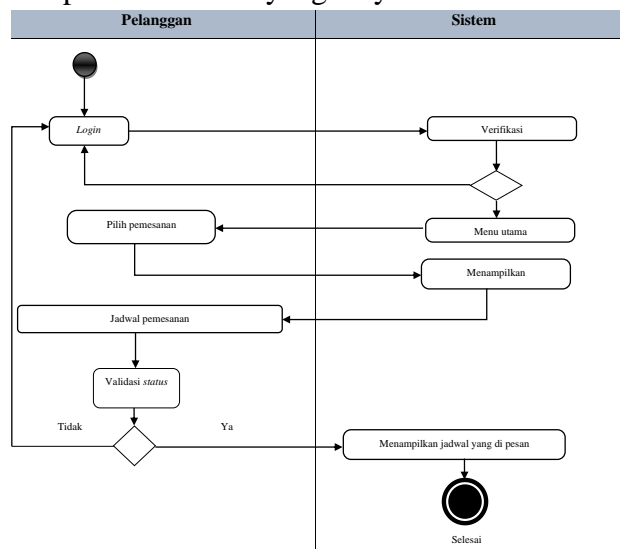
### Analisa Kebutuhan Sistem

Analisa kebutuhan sistem untuk Aplikasi Penitipan Hewan Pada Juanda Petshop Depok berbasis website mencakup kebutuhan hardware dan software. Kebutuhan hardware mencakup laptop Asus dengan prosesor Intel Core i5-10210U, RAM 4 GB, harddisk 1 TB, monitor, serta keyboard dan mouse. Sedangkan kebutuhan software mencakup sistem operasi, XAMPP, dan Sublime Text 3. Untuk kebutuhan fungsional, Pemilik Usaha dan Manajer Operasional memiliki hak akses penuh untuk mengontrol seluruh aspek bisnis, termasuk transaksi, inventaris, layanan pelanggan, pengaturan, manajemen pegawai, dan keuangan. Sementara itu, Admin bertugas melayani pelanggan dalam transaksi, mengelola inventaris, dan layanan pelanggan.

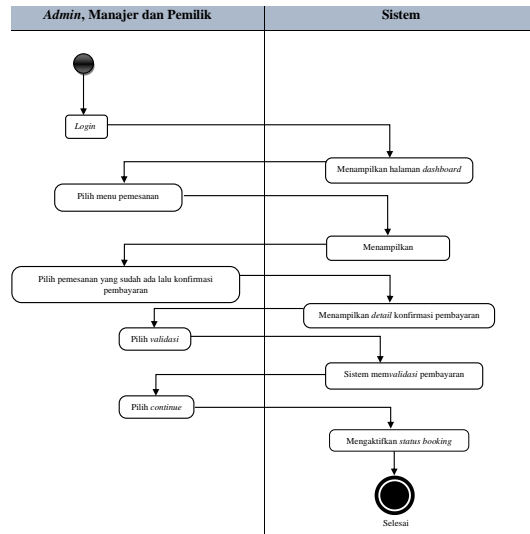
### System Design

#### Rancangan Sistem UML

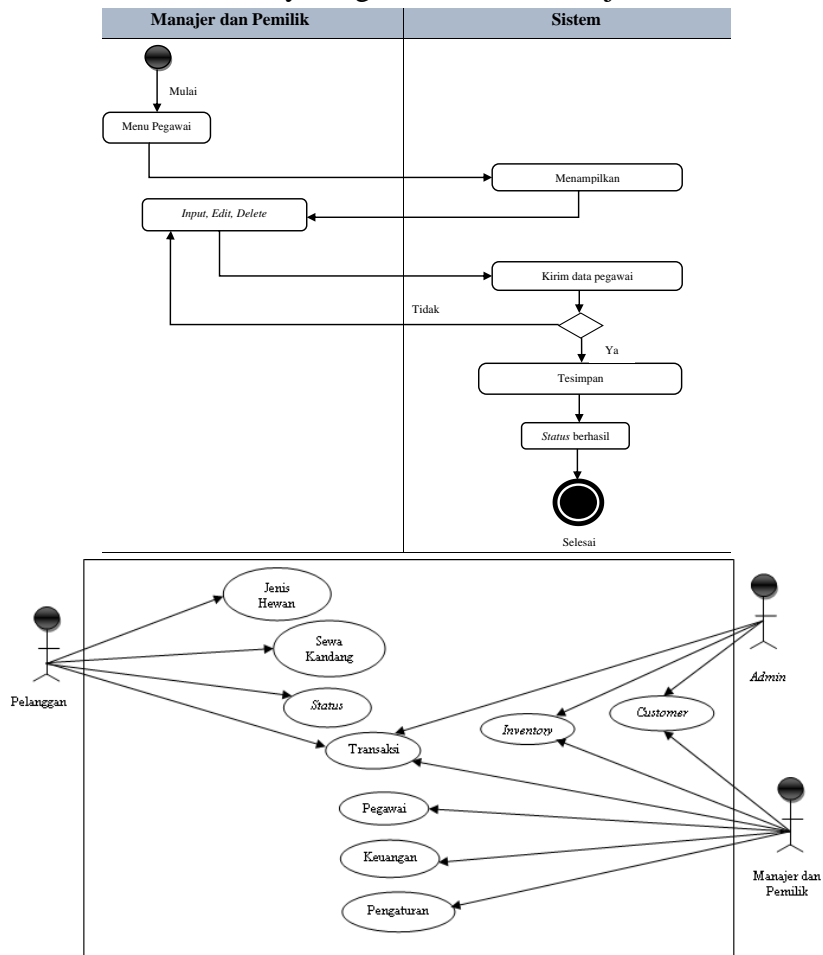
Activity Diagram Pelanggan disini menjelaskan alur untuk melakukan transaksi dalam melakukan penitipan hewan kesayangannya.



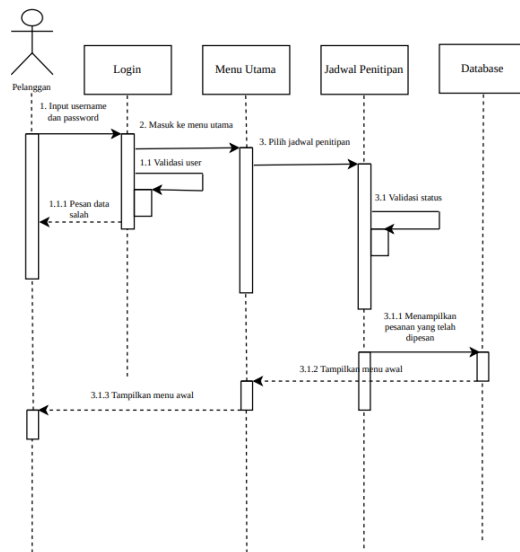
**Gambar 1.** Activity Diagram Pelanggan



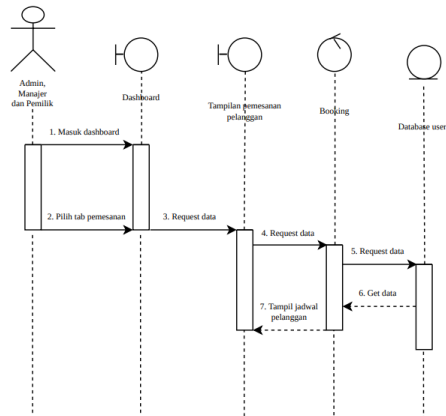
**Gambar 2.** Activity Diagram Admin, Manajer dan Pemilik



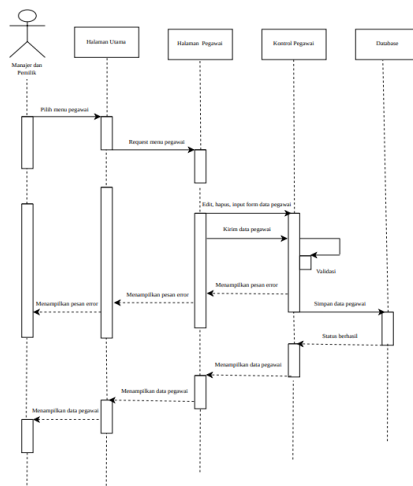
**Gambar 3.** Use Case Diagram



Gambar 5. Sequence Diagram Login



Gambar 6 Sequence Diagram Pemesanan



Gambar 7. Sequence Diagram Menu Pegawai

### Rancangan Desain Basis Data

Basis data (database) kumpulan data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Perancangan basis data merupakan salah satu tahap yang penting dalam proses pembuatan aplikasi. Tujuan dirancangnya basis data adalah untuk mendefinisikan data-data (record-record) yang ada dalam satu file.

Pada tahap ini penulis sudah mulai merancang file database yang nantinya akan digunakan dalam merancang aplikasi penitipan hewan pada juanda petshop Depok berbasis website, adapun rancangan basis data adalah sebagai berikut

**Tabel 2.** gambar

No	Nama	Jenis	Keterangan
1	<i>id_gambar</i>	<i>int(11)</i>	<i>primary key</i>
2	<i>nama_gambar</i>	<i>Text</i>	

**Tabel 3.** hewan

No	Nama	Jenis	Keterangan
1	<i>id_pelanggan</i>	<i>int(11)</i>	<i>primary key</i>
2	Jenis	<i>varchar(10)</i>	

**Tabel 4.** kategori\_hewan

No	Nama	Jenis	Keterangan
1	<i>id_titip</i>	<i>int(11)</i>	<i>primary key</i>
2	jenis_hewan	<i>varchar(20)</i>	
3	Harga	<i>int(20)</i>	
4	Kandang	<i>int(10)</i>	

**Tabel 5.** pegawai

No	Nama	Jenis	Keterangan
1	<i>id_pegawai</i>	<i>int(11)</i>	<i>primary key</i>
2	Nama	<i>varchar(30)</i>	
3	<i>Email</i>	<i>varchar(20)</i>	
4	<i>Password</i>	<i>varchar(20)</i>	
5	Telepon	<i>varchar(20)</i>	
6	jenis_kelamin	<i>varchar(10)</i>	
7	tempat_lahir	<i>varchar(20)</i>	
8	tanggal_lahir	<i>date</i>	
9	<i>Level</i>	<i>varchar(10)</i>	
10	Gambar	<i>varchar(100)</i>	

**Tabel 6.** pelanggan

No	Nama	Jenis	Keterangan
1	<i>id_pelanggan</i>	<i>int(11)</i>	<i>primary key</i>
2	nama_pelanggan	<i>varchar(50)</i>	
3	Telepon	<i>varchar(20)</i>	
4	Alamat	<i>text</i>	

5	jenis_kelamin	<i>varchar(10)</i>
6	tanggal_lahir	<i>date</i>
7	<i>Email</i>	<i>varchar(50)</i>
8	<i>Password</i>	<i>varchar(20)</i>
9	tanggal_daftar	<i>date</i>

**Tabel 7.** penitipan

No	Nama	Jenis	Keterangan
1	<i>id_penitipan</i>	<i>int(11)</i>	<i>primary key</i>
2	<i>id_pelanggan</i>	<i>int(11)</i>	<i>foreign key</i>
3	<i>id_ktp</i>	<i>varchar(16)</i>	
4	<i>jenis_hewan</i>	<i>varchar(50)</i>	
5	<i>tanggal_titip</i>	<i>date</i>	

No	Nama	Jenis	Keterangan
6	<i>tanggal_akhir</i>	<i>date</i>	
7	<i>tanggal_pesan</i>	<i>date</i>	
8	<i>Perhari</i>	<i>int(20)</i>	
9	<i>Status</i>	<i>varchar(20)</i>	
10	<i>bukti_bayar</i>	<i>varchar(100)</i>	

**Tabel 8.** tentang

No	Nama	Jenis	Keterangan
1	<i>id_tentang</i>	<i>int(11)</i>	<i>primary key</i>
2	<i>Baris</i>	<i>Text</i>	

**Tabel 9.** waktu\_operasional

No	Nama	Jenis	Keterangan
1	<i>id_waktu</i>	<i>int(11)</i>	<i>primary key</i>
2	<i>Hari</i>	<i>varchar(10)</i>	
3	<i>jam_buka</i>	<i>varchar(10)</i>	
4	<i>jam_tutup</i>	<i>varchar(10)</i>	

**Tabel 10.** filepdf

No	Nama	Jenis	Keterangan
1	<i>id_file</i>	<i>int(11)</i>	<i>primary key</i>
2	<i>nama_file</i>	<i>varchar(50)</i>	
3	<i>Title</i>	<i>varchar(50)</i>	
4	<i>Size</i>	<i>int(11)</i>	
5	<i>Ekstensi</i>	<i>varchar(25)</i>	
6	<i>Berkas</i>	<i>varchar(100)</i>	



### Rancangan *Input Output*

Home

Juanda *Petshop*

Email

Password

Masuk

**Gambar 8.** Desain Login

Revisitrasi

Home   Tentang Kami   Lokasi   Kontak Kami

PENDAFTARAN

Nama   Nama Lengkap

Telepon   08XXXX

Alamat

Jenis Kelamin

Tanggal Lahir

Email   email@email.com

Password

Kirim

**Gambar 9.** Desain Pendaftaran Pelanggan

Menu   Keluar

TRANSAKSI

Jenis Hewan   Anjing

Tanggal Penitipan   14 Februari 2024 sampai 16 Februari 2024

Lama Penitipan   3 Hari

Status Bayar   Rehim Timas

Total yang harus dibayar sebesar Rp 300.000,00 selama penitipan hewan 3 hari dari harga Rp 100.000,00 perhari., sudah termasuk biaya makan dan minum.  
Kirim ke rekening BCA 34567351 Atas nama Juanda Petshop

UPLOAD BUKTI BAYAR

BATALL PESANAN

**Gambar 10.** Desain Transaksi Pembayaran Pelanggan

**KATEGORI** X

Hewan

Harga

BATAL
SIMPAN

**Gambar 11.** Desain Tambah Data Jenis Hewan

FORM KARYAWAN BARU

Nama

Telepon

Jenis Kelamin

Tempat Lahir

Tanggal Lahir

Email

Password

Jabatan

Upload Foto

SIMPAN

**Gambar 12.** Desain *input* Data Pegawai

**KATEGORI HEWAN** Keluar

TAMBAH HEWAN

No	Hewan	Biaya	Aksi	
1	Anjing	Rp 100.000,00	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">EDIT</span>	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">HAPUS</span>
2	Kelinci	Rp 40.000,00	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">EDIT</span>	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">HAPUS</span>
3	Kucing	Rp 80.000,00	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">EDIT</span>	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">HAPUS</span>

**Gambar 13.** Desain *Output* Daftar Jenis Hewan

**PEMESANAN** Keluar

Pesanan	Belum Bayar	Kandang Selesai	Belum Ambil	Cancel
No Tanggal	Pesan Nama Hewan	Tanggal Penitipan	Waktu Biaya	Bukti Bayar
1 11-02-2024	Johan Anjing	14-02-2024 sd 16-02-2024	3 hari Rp 300.000,00	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">AKSI</span>

**Gambar 14.** Desain *Output* Data Pemesanan

**KANDANG HEWAN** Keluar

No	Hewan	Kandang	Aksi
1	Anjing	28	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">Update</span>
2	Kelinci	10	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">Update</span>
3	Kucing	8	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">Update</span>

**Gambar 15.** Desain *Output* Daftar Tersedia Kandang

MEMBER					Keluar
No	Nama	Telepon	Email	Keterangan	
1	Ghina	082211233018	ghinaqurratuain@gmail.com		<a href="#">Detail</a>
2	Johan	0888779912	johan@gmail.com		<a href="#">Detail</a>
3	Lulu Khansa Azizah	085837093839	lulukhansa@gmail.com		<a href="#">Detail</a>

Gambar 16. Desain *Output* Data Pelanggan

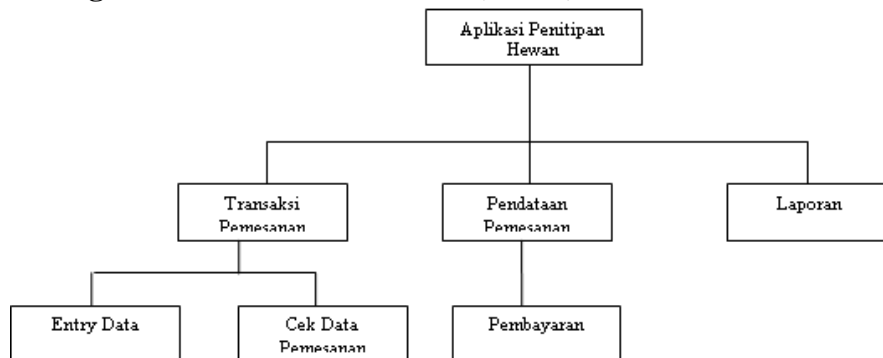
PENGATURAN WAKTU OPERASIONAL				Keluar
Hari	Jam Buka	Jam Tutup	Aksi	
Senin	09.00	21.00	<a href="#">Mengubah Waktu</a>	
Selasa	09.00	21.00	<a href="#">Mengubah Waktu</a>	
Rabu	09.00	21.00	<a href="#">Mengubah Waktu</a>	
Kamis	09.00	21.00	<a href="#">Mengubah Waktu</a>	
Jumat	09.00	21.00	<a href="#">Mengubah Waktu</a>	
Sabtu	09.00	21.00	<a href="#">Mengubah Waktu</a>	
Minggu	09.00	21.00	<a href="#">Mengubah Waktu</a>	

LAPORAN					Keluar
Filter Tanggal					
<input type="text" value="Tanggal awal"/>	s/d	<input type="text" value="Tanggal akhir"/>	<input type="button" value="Tampilkan"/>		
Data Transaksi					
Semua Data Transaksi					
<input type="button" value="EKSPORT PDF"/>					
No	Tanggal penitipan	Nama pelanggan Hewan	Waktu	Biaya	
1	14-02-2024 s/d 16-02-2024	Johan Anjing	3 hari	Rp 300.000,00	

Gambar 17. Desain *Output* Pengaturan Waktu Operasional

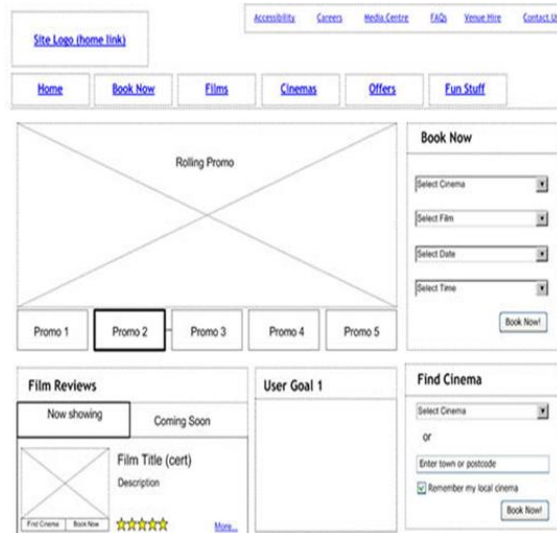
Gambar 18. Laporan Pemesanan Per Periode

### Rancangan Desain Struktur Sistem (HIPO)



Gambar 19. Diagram Hipo

### Rancangan Desain Tampilan



Gambar 20. Wireframe

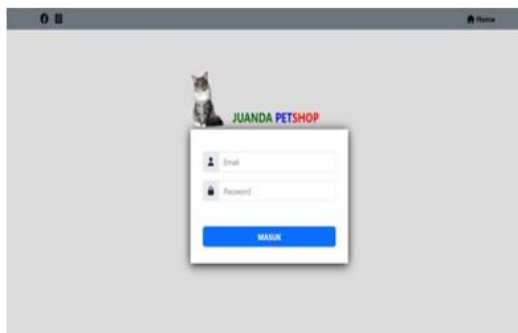
### Implementation



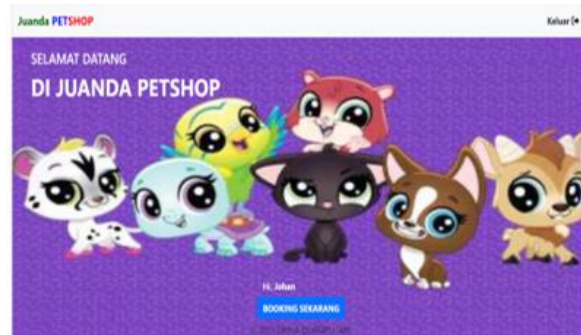
Gambar 21. Tampilan Halaman Awal



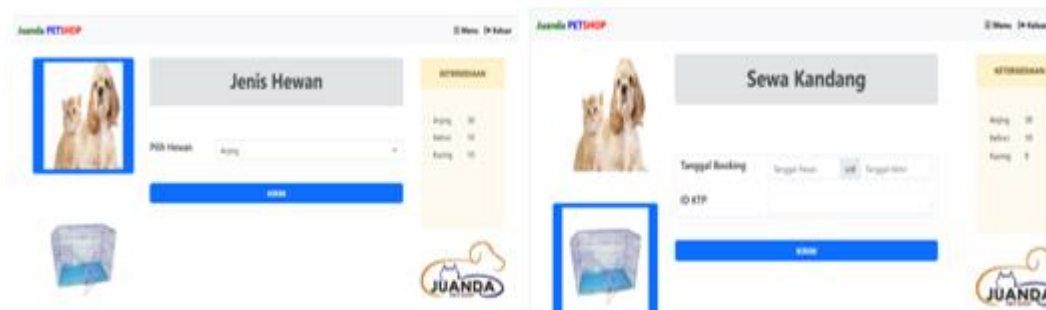
Gambar 22. Tampilan Form Pendaftaran



Gambar 23. Tampilan Login



Gambar 24. Tampilan Halaman Utama Pada Pelanggan



Gambar 25. Tampilan Menu Booking Pada Pelanggan

# Aplikasi Penitipan Hewan Pada Juanda *Petshop* Depok Berbasis Website



Gambar 26. Tampilan Menu Bukti Bayar Pada Pelanggan



Gambar 27. Tampilan Menu Riwayat Pada Pelanggan



Gambar 28. Tampilan Halaman Utama Admin



Gambar 29. Tampilan Halaman Transaksi



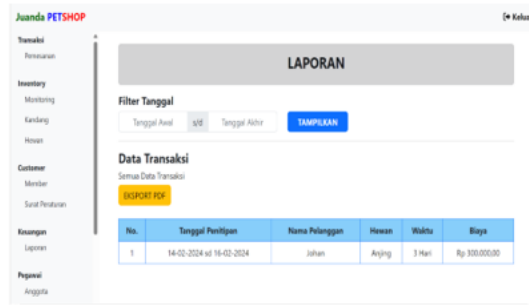
Gambar 30. Tampilan Halaman Tersedia Kandang Hewan



Gambar 31. Tampilan Halaman Data Pelanggan

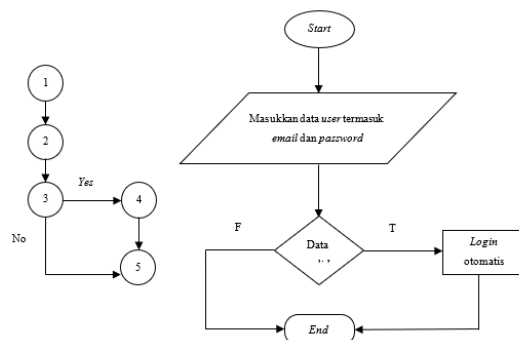


Gambar 32. Tampilan Halaman Pengaturan Waktu Operasional

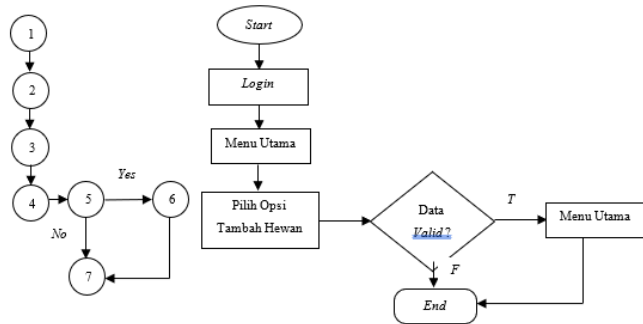


Gambar 33. Tampilan Halaman Laporan

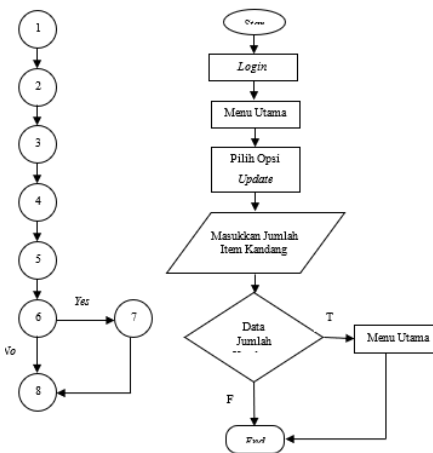
**Verification  
White Box**



Gambar 34. Pengujian Whitebox Login



Gambar 35. Pengujian Whitebox Form Kategori Hewan



Gambar 36. Pengujian Whitebox Update Kandang Hewan

**Black Box**

Tabel 11. Hasil Pengujian Login Logout

No	Sub Modul	Skenario Uji	Espektasi Hasil	Hasil
1	Login	Login (benar)	Menampilkan "Halaman Menu Utama"	Sesuai
		Login (Salah)	Tampil pesan login gagal	Sesuai
2	Logout	Logout	Kembali ke menu login	Sesuai

Tabel 12. Hasil Pengujian User Pendaftaran Pada Pelanggan

No	Sub Modul	Skenario Uji	Espektasi Hasil	Hasil
----	-----------	--------------	-----------------	-------

1	Pendaftaran	Mendaftar (benar)	Pendaftaran berhasil	Sesuai
		Mendaftar (Salah)	Pendaftaran gagal	Sesuai
2	<i>Sign up</i>	<i>Sign up</i>	<i>Sign up</i> berhasil	Sesuai

**Tabel 13.** Hasil Pengujian *User Admin*

No	Sub Modul	Skenario Uji	Espektasi Hasil	Hasil
1	Tambah <i>kategori hewan</i>	<i>Input list</i> kategori hewan berhasil	Data <i>list</i> kategori hewan tersimpan di <i>database</i>	Sesuai
		<i>Input list</i> kategori hewan gagal	Data <i>list</i> kategori hewan tersimpan di <i>database</i>	Sesuai
2	<i>Edit list</i> kategori hewan	<i>Edit list</i> kategori hewan berhasil	Data <i>list</i> kategori hewan sebelumnya ditampilkan dan di <i>update</i>	Sesuai
		<i>Edit list</i> kategori hewan gagal	Data <i>list</i> kategori hewan tidak muncul atau data tidak tersimpan	Sesuai
3	Hapus <i>list</i> kategori hewan	Hapus <i>list</i> kategori hewan	Muncul konfirmasi dan data terhapus dari <i>database</i>	Sesuai
4	<i>Edit list</i> ketersediaan kandang	<i>Edit list</i> ketersediaan kandang berhasil	Data <i>list</i> ketersediaan kandang sebelumnya ditampilkan dan di <i>update</i>	Sesuai
		<i>Edit list</i> ketersediaan kandang gagal	Data <i>list</i> ketersediaan kandang tidak muncul atau data tidak tersimpan	Sesuai
5	Pengajuan pemesanan	Transaksi pengajuan <i>booking</i> penitipan hewan berhasil	Data transaksi pemesanan tersimpan di <i>database</i> dan otomatis meng <i>update</i> data terkait	Sesuai
		Transaksi pengajuan <i>booking</i> penitipan hewan gagal	Data transaksi tidak tersimpan di <i>database</i>	Sesuai

**Tabel 14.** Hasil Pengujian *User Manager* dan Pemilik

No	Sub Modul	Skenario Uji	Espektasi Hasil	Hasil
1	Tambah <i>kategori hewan</i>	<i>Input list</i> kategori hewan berhasil	Data <i>list</i> kategori hewan tersimpan di <i>database</i>	Sesuai

		<i>Input list</i> kategori hewan gagal	Data <i>list</i> kategori hewan tersimpan di <i>database</i>	Sesuai
2	<i>Edit list</i> kategori hewan	<i>Edit list</i> kategori hewan berhasil	Data <i>list</i> kategori hewan sebelumnya ditampilkan dan di <i>update</i>	Sesuai
		<i>Edit list</i> kategori hewan gagal	Data <i>list</i> kategori hewan tidak muncul atau data tidak tersimpan	Sesuai
3	Hapus <i>list</i> kategori hewan	Hapus <i>list</i> kategori hewan	Muncul konfirmasi dan data terhapus dari <i>database</i>	Sesuai
4	<i>Edit list</i> ketersediaan kandang	<i>Edit list</i> ketersediaan kandang berhasil	Data <i>list</i> ketersediaan kandang sebelumnya ditampilkan dan di <i>update</i>	Sesuai
		<i>Edit list</i> ketersediaan kandang gagal	Data <i>list</i> ketersediaan kandang tidak muncul atau data tidak tersimpan	Sesuai
5	Tambah pegawai	<i>Input</i> pegawai berhasil	Data pegawai tersimpan di <i>database</i>	Sesuai
		<i>Input</i> pegawai gagal	Data pegawai tidak tersimpan di <i>database</i>	Sesuai
6	<i>Edit</i> pegawai	<i>Edit</i> pegawai berhasil	Data pegawai sebelumnya ditampilkan dan di <i>update</i>	Sesuai
		<i>Edit</i> pegawai gagal	Data pegawai tidak muncul atau data tidak tersimpan	Sesuai
7	Hapus pegawai	Hapus pegawai	Muncul konfirmasi dan data pegawai terhapus	Sesuai

**UAT (User Acceptance Test)**

**Tabel 15. Paired Samples Correlations**

Paired Samples Correlations		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre_Test & Post_Test	5	-.320	.599

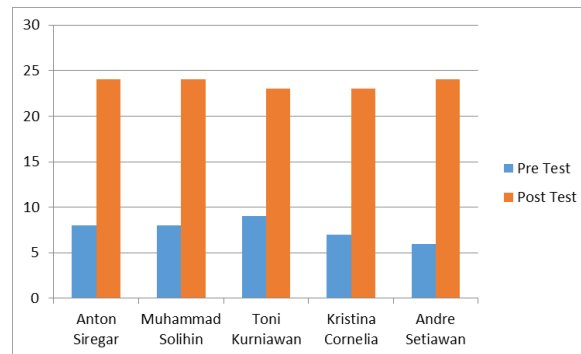
**Tabel 16. Paired Samples Test**

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pre_Test - Post_Test	-1600.000	141.421	63.246	-1775.598	-1424.402	-25.298	4	.000

Tabel 15 *Paired Samples Test* merupakan tabel utama dari *output* yang menunjukkan hasil uji yang dilakukan. Hal ini dapat diketahui dari nilai signifikansi (2-



tailed) pada tabel. Nilai signifikansi (2-tailed) dari contoh kasus ini adalah 0,000 ( $p < 0.05$ ). Sehingga hasil test awal dan test akhir mengalami perubahan yang signifikan (berarti). Berdasarkan statistika deskriptif tes awal dan tes akhir terbukti test akhir lebih tinggi. Dapat disimpulkan Aplikasi Penitipan Hewan Pada Juanda *Petshop* Depok Untuk bertransaksi dalam menitipkan hewan peliharaan sangat diperlukan bisa dilihat pada gambar 37.



**Gambar 37.** Grafik Perbandingan *Pre Test* dan *Post Test*

## KESIMPULAN

Pelanggan dapat mengetahui informasi jadwal operasional yang tersedia tanpa datang langsung ke lokasi. Meskipun tidak datang ke lokasi pelanggan dapat melakukan pemesanan untuk menitipkan hewan peliharaan karena di aplikasi ini bisa melakukan booking secara online. Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan metode waterfall yang melewati tahap proses menganalisa data, desain, implementation, verification dan maintenance.

## BIBLIOGRAFI

- Akmaresa, Enjelika. (2012). *Pets Center Di Yogyakarta -Penerapan Konsep Arsitektur Hybrid Dalam Penyatuan Fungsi Yang Beragam Untuk Memfasilitasi Kebutuhan Hewan Kesayangan*.
- Edewelma, Ikma. (2023). *PERANAN KUALITAS PELAYANAN DAN STORE ATMOSPHERE DALAM MENGGAPAI LOYALITAS PELANGGAN YANG DI MEDIASI OLEH KEPERCAYAAN PADA GEMI-YURI PETSHOP*. STIE BANK BPD JATENG.
- Hartono, Rudi, Hasbullah, Hasbullah, & Sutomo, Sutomo. (2022). *Teknologi Kinerja*.
- Kholifah, Umi. (2018). *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Kucing Peliharaan (study di Pet Shop Purwokerto)*. IAIN Purwokerto.
- Nurjannah, Sakina Fikry, & Hasti, Novrini. (2020). Sistem Informasi Penitipan Hewan Berbasis Web. *Jurnal Gaung Informatika*, 13(2).
- Pakaya, Roys, Tapate, Abdul Rahman, & Suleman, Salman. (2020). Perancangan aplikasi penjualan hewan ternak untuk qurban dan aqiqah dengan metode Unified Modeling Language (UML). *Jurnal Technopreneur (JTech)*, 8(1), 31–40.
- Ramadani, Hendrizal, Yanto, Budi, & Supriyanto, Asep. (2022). Sistem Informasi Manajemen Penitipan Hewan Pada Faisal PetShop Berbasis Web Dengan Pengujian User Acceptant Testing (UAT). *RJOCS (Riau Journal of Computer Science)*, 8(2), 130–138.
- Ramadhan, Lucky, & Alamsyah, Nur. (2022). PERANCANGAN SISTEM APLIKASI PENITIPAN HEWAN WIYADI PET SHOP BERBASIS JAVA. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi)*, 6(1).
- Rian, Hesti, & Nugraha, Jidan Altama. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Jasa Penitipan Hewan Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, 7(2), 132–143.
- Sudarmono, Syahrizal Adindaputra, Syukriah, Fivi, & Erlina, Erlina. (2022). RANCANG BANGUN BETTY PET SHOP DENGAN LAYANAN PET HOTEL BERBASIS WEB. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 1(3), 54–64.

---

**First publication right:**

Jurnal Syntax Fusion: Jurnal Nasional Indonesia

**This article is licensed under:**

