

Aplikasi E-Commerce Petshop Dengan Fitur Petpedia

Robby Rachmatullah^{*1}, Dessyana Kardha², Muhammad Puspa Yudha³

^{1,3}Program Studi Sistem Informasi, STMIK AUB, Surakarta, Indonesia

²Program Studi Sistem Komputer, STMIK AUB, Surakarta, Indonesia

e-mail: ^{*1}robby_r@stmik-aub.ac.id, ²dessyanakardha@stmik-aub.ac.id

Abstrak

Petshop merupakan toko kebutuhan hewan peliharaan. Agar mempermudah pemilik hewan peliharaan dalam berbelanja dibuatkan penjualan online khusus petshop. Kebutuhan pemilik hewan peliharaan mendasari penelitian ini untuk menganalisa kebutuhan dan merancang suatu aplikasi penjualan online.

Analisa dilakukan untuk mengetahui kebutuhan sistem yang diperlukan sebuah aplikasi penjualan online yang dapat berjalan pada sistem operasi Android. Berdasarkan hasil perancangan dilakukan implementasi dengan bahasa pemrograman PHP dan Javascript menggunakan MYSQL sebagai database-nya. Pengujian dilakukan untuk mengetahui kesesuaian antara fungsi-fungsi aplikasi yang diimplementasikan dengan hasil analisa kebutuhan yang ada.

Aplikasi E-commerce Petshop dengan Fitur Pet-pedia memudahkan pengguna untuk bertransaksi karena menggunakan sistem operasi Android dengan proses transaksi yang sederhana.

Kata kunci— *Petshop, E-Commerce, PHP, Javascript, MYSQL, Android.*

Abstract

Petshop is a pet needs store. To make pet owners easier for shopping, We will make online shop for petshop. Pet owner needs underlie this research to analyze and design an online shop application.

Analysis is carried out to determine the system requirements needed by an online shop application that can run on the Android operating system. Based on the results of the design carried out the implementation of the PHP and Javascript programming languages using MYSQL as the database. Testing to determine the suitability of the application functions that are implemented with the results of analysis.

Aplikasi E-commerce Petshop dengan Fitur Pet-pedia makes transaction easy for users because this application is using the Android operating system with a simple transaction process.

Keywords— *Petshop, E-Commerce, PHP, Javascript, MYSQL, Android.*

1. PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang harus berinteraksi antar manusia untuk kelangsungan hidup mereka. Terkadang manusia juga melakukan interaksi terhadap hewan baik itu hewan liar ataupun hewan peliharaan untuk sekedar melepas penat, sebagai hobi, ataupun sebagai teman hidup untuk mengisi hari-hari mereka agar tidak merasa kesepian dan memiliki kesenangan tersendiri memiliki hewan peliharaan. Mereka, para binatang kesayangan, adalah anasir hayati yang mempunyai perbedaan dalam bentuk fisik, kondisi biologis, tata kehidupan, dan bahasa dengan pemeliharanya (Lessing, 2016).

Hewan peliharaan ini memerlukan berbagai peralatan hewan yang mendukung aktivitas hewan tersebut untuk semakin mudah dalam interaksi dan sarana bermain bagi hewan agar hewan tidak merasa terkekang dan depresi. Dalam melengkapi berbagai kebutuhan hewan peliharaan, pemilik membutuhkan berbagai peralatan untuk membantu kebutuhan hewan peliharaan agar selalu sehat, bersih, nyaman, dan menyenangkan di Petshop. Namun karena terkendala jarak, tenaga, dan waktu terkadang pemilik menginginkan suatu petshop yang bisa bertransaksi secara online untuk mempermudah pemilik dalam memilih kebutuhan hewan peliharaan mereka hanya pada gadget mereka.

Memasuki era globalisasi ini banyak perusahaan yang menggunakan jasa penjualan online untuk membantu memasarkan. Di era perdagangan dengan bantuan alat elektronik atau e-commerce ini, seseorang sangat dimudahkan dalam bertransaksi berbagai kebutuhan secara online, begitu juga pembelian alat dan kebutuhan hewan peliharaan akan sangat terbantuan dengan sistem e-commerce ini. Sistem operasi yang sangat populer di masyarakat yang cocok untuk e-commerce ini adalah Android, aplikasi yang berjalan menggunakan Android memudahkan pengguna untuk mencari dan bertransaksi karena mereka bisa melakukan transaksi kapanpun dan dimanapun dengan gadget mereka (Kotler, 2004).

Aplikasi penjualan seperti Petshop online sangat dibutuhkan untuk mendukung kebutuhan pemilik hewan peliharaan. Keuntungannya adalah mempermudah pemilik hewan peliharaan untuk berbelanja kebutuhan hewan peliharaan seperti makanan, kandang, dan berbagai aksesoris lainnya dengan hanya menggunakan aplikasi tanpa harus membeli ke toko fisik yang memiliki jarak lokasi yang jauh dan dengan pet-pedia pemilik juga dapat mempelajari cara perawatan hewan dan berbagai tips yang membuat hewan merasa nyaman dan sehat saat berada di samping pemiliknya hanya dengan gadget Android mereka.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis bermaksud untuk membuat aplikasi untuk memberikan kemudahan kepada pemilik hewan peliharaan dalam memenuhi semua kebutuhan hewan peliharaan yang berjalan pada sistem Android.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan beberapa tahapan penelitian untuk dapat membuat aplikasi sebagai berikut:

2.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

- a. Metode Wawancara
Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Sugiyono (2013)
- b. Metode Observasi
Dalam observasi peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sugiyono (2013)
- c. Metode Pustaka
Metode ini dilakukan dengan cara membaca atau mempelajari buku-buku referensi literature yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas guna memperoleh landasan teori untuk keperluan menganalisa data. Usman dan Akbar (2000).

2.2 Jenis Dan Sumber Data

Jenis dan sumber data yang digunakan bersumber dari:

- a. Data Primer, yaitu sumber-sumber dasar yang merupakan bukti atau saksi utama dari kejadian yang lalu. Data primer diperoleh langsung dari sumbernya, diamati dan dicatat untuk pertama kalinya (Sugiyono, 2003). Penulis memperoleh data dari Booney Petshop Surakarta melalui wawancara dengan Anur Sidiq pemilik Booney Petshop Surakarta.

- b. Data Sekunder, yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Jadi berupa bukti catatan atau laporan yang tersusun dalam arsip (Usman dan Akbar, 2000). Penulis memperoleh data seperti kategori hewan, makanan, alat-alat dan aksesoris yang berhubungan dengan petshop yang berasal dari Booney Petshop Surakarta.

2.3 Metode Analisa Sistem

Untuk mengidentifikasi masalah, maka harus dilakukan analisa terhadap ekonomi, pengendalian, efisiensi dan pelayanan atau juga sering disebut dengan analisa PIECES. Adapun pengertian dari analisa PIECES sebagai berikut Al Fatta (2007) :

- a. *Performance* (Analisa Kinerja Sistem)
Kinerja adalah suatu kemampuan sistem dalam menyelesaikan tugas dengan cepat sehingga sasaran dapat segera tercapai. Kinerja diukur dengan jumlah produksi (*throughput*) dan waktu yang digunakan untuk menyelesaikan perpindahan pekerjaan (*responsetime*).
- b. *Information* (Analisa Informasi)
Informasi merupakan hal penting karena dengan informasi tersebut pihak manajemen (marketing) dan user dapat melakukan langkah selanjutnya.
- c. *Economy* (Analisa Ekonomi)
Pemanfaatan biaya yang digunakan dari pemanfaatan informasi. Peningkatan terhadap kebutuhan ekonomis mempengaruhi pengendalian biaya dan peningkatan manfaat.
- d. *Control* (Analisa Pengendalian)
Analisa ini digunakan untuk membandingkan sistem yang dianalisa berdasarkan pada segi ketepatan waktu, kemudahan akses dan ketelitian data yang diproses.
- e. *Efficiency* (Analisa Efisiensi)
Efisiensi berhubungan dengan bagaimana sumber tersebut dapat digunakan secara optimal. Operasi pada suatu perusahaan dikatakan efisien atau tidak biasanya didasarkan pada tugas dan tanggung jawab dalam menyelesaikan kegiatan.
- f. *Service* (Analisa Pelayanan)
Peningkatan pelayanan memperlihatkan kategori yang beragam. Proyek yang dipilih merupakan peningkatan pelayanan yang lebih baik bagi manajemen (*marketing*), user dan bagian lain yang merupakan simbol kualitas dari suatu sistem informasi.

2.4 Metode Pengembangan Sistem

Tahapan pengembangan ini menggunakan metode pengembangan *waterfall* yang memiliki beberapa tahapan yang berurutan yaitu:

- a. *Requirement Analisa* (Analisa Kebutuhan)
Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisa untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.
- b. *System Design* (Desain Sistem)
Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain Sistem membantu dalam menentukan perangkat keras (*hardware*) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.
- c. *Implementation* (Penerapan Desain dengan Pengkodean)
Pada tahap ini, desain sistem dikembangkan menjadi program dengan pengkodean menggunakan bantuan framework Apache Cordova untuk membaca bahasa pemrograman JavaScript dan PHP untuk dikemas menjadi sebuah aplikasi.
- d. *Verification* (Pengujian)
Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan.

e. *Maintenance* (Pemeliharaan)

Tahap akhir dalam model penelitian ini, aplikasi yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan akan dilakukan saat kesalahan atau penemuan kebutuhan yang muncul saat aplikasi dijalankan agar aplikasi dapat berjalan sesuai kebutuhan yang diharapkan pengguna.

2.5 *Metode Pengujian Sistem*

Tahap ini peneliti akan melakukan pengujian menggunakan sekumpulan aktifitas validasi, dengan pendekatan *blackbox testing*. *Blackbox testing* adalah menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Shalahuddin dan Rosa (2011).

Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi - fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Pengujian *blackbox* dilakukan dengan membuat kasus uji yang bersifat mencoba semua fungsi dengan memakai perangkat lunak apakah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 *Uji Coba Sistem*

Pada bagian ini menguraikan tentang tahapan-tahapan dalam melakukan pengujian terhadap sistem dan program yang sudah dibuat, sehingga sistem tersebut bebas dari kesalahan agar dapat dilanjutkan pada proses selanjutnya yaitu implementasi sistem dengan menggunakan *blackbox testing* sebagai metode pengujian sistem. Uji coba pada sistem dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Pengujian Penggunaan Aplikasi

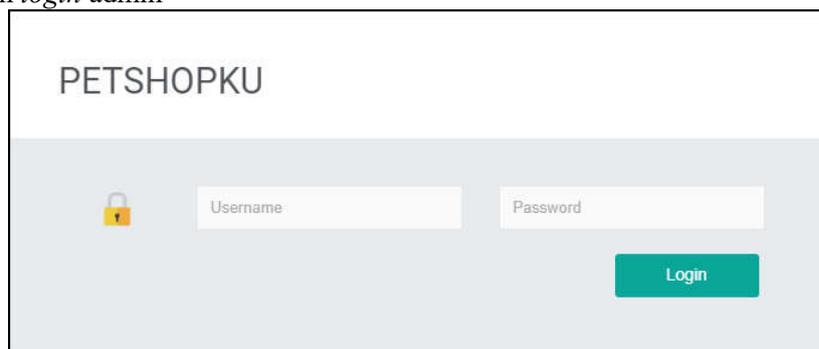
| No | Skenario Pengujian | Hasil yang diharapkan | Hasil pengujian | Kesimpulan |
|----|--|---|-----------------|------------|
| 1 | Pembeli memasukkan data nama toko, nama lengkap, nomor HP, alamat, propinsi, kota, kecamatan, email, username, password dan klik tombol Daftar | Sistem menyimpan data pengguna | Sesuai harapan | Valid |
| 2 | Pembeli memilih menu login | Sistem menampilkan form username dan password | Sesuai harapan | Valid |
| 3 | Pembeli memasukkan username dan password yang telah didaftarkan | Sistem berhasil masuk ke halaman utama pengguna | Sesuai harapan | Valid |
| 4 | Pembeli melakukan pencarian produk berdasarkan nama barang, jenis produk, harga | Sistem menampilkan daftar barang sesuai dengan filter pencarian | Sesuai harapan | Valid |
| 5 | Pembeli memilih barang yang akan dibeli | Sistem menampilkan detail barang yang dipilih oleh pembeli | Sesuai harapan | Valid |
| 6 | Pembeli melakukan pemesanan | Sistem menyimpan data barang sesuai yang dipilih oleh pembeli | Sesuai harapan | Valid |

| | | | | |
|----|---|--|----------------|-------|
| 7 | Pembeli mengupload bukti bayar dengan memilih foto bukti transfer | Sistem menyimpan bukti pembayaran | Sesuai harapan | Valid |
| 8 | Penjual memilih menu transaksi | Sistem menampilkan data daftar transaksi jual dan beli | Sesuai harapan | Valid |
| 9 | Penjual memilih tab jual | Sistem menampilkan data transaksi penjualan | Sesuai harapan | Valid |
| 10 | Penjual memasukkan nomor resi pengiriman | Sistem menyimpan nomor resi pengiriman | Sesuai harapan | Valid |
| 11 | Pembeli memilih menu ulasan | Sistem menampilkan form ulasan | Sesuai harapan | Valid |
| 12 | Pembeli memasukkan rating dan ulasan | Sistem menyimpan data rating dan ulasan | Sesuai harapan | Valid |

3.2 Implementasi

Berikut adalah manual program beserta *interface* atau antarmuka program yang telah dibuat yaitu seperti pada Gambar 1 – 10.

a. Halaman *login* admin

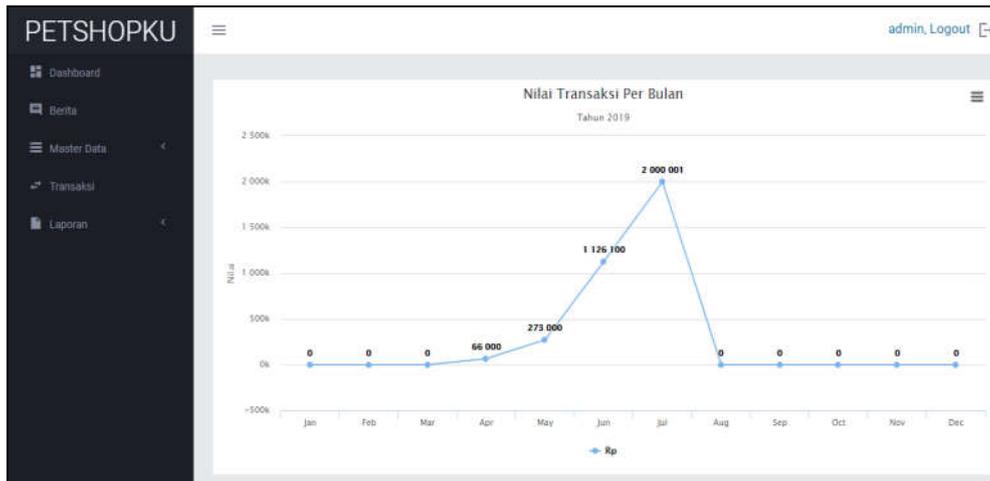


Gambar 1. Halaman *Login Admin*

Gambar 1, halaman ini digunakan untuk *login* kedalam sistem oleh *admin*, dengan menggunakan *username*, *password* yang sudah terdaftar sebelumnya.

b. Halaman beranda admin

Halaman beranda merupakan halaman utama setelah *admin* berhasil *login* kedalam sistem. Pada halaman beranda *admin* menampilkan grafik transaksi per bulan. Penampilan halaman lebih jelas pada Gambar 2.

Gambar 2. Halaman Beranda *Admin*

Keterangan Gambar 2, halaman ini menampilkan grafik penjualan perbulan dengan jumlah nilai transaksi perbulannya. Jumlah transaksi perbulan juga ditampilkan dalam bentuk tabel dibawah grafiknya.

c. Halaman Berita Admin

Penampilan halaman berita dapat dilihat Gambar 3 berikut.

Judul

Tanggal: 15-07-2019

Kategori: Pilih Kategori

isi

A Normal text - Black - Bold Italic Underline

Gambar 3 Halaman Berita *Admin*

Pada gambar 3, halaman berita ini menampilkan data berita yang telah di *posting*, pada halaman data berita terdapat fasilitas tambah untuk menambah data, mengubah data, dan menghapus data berita oleh admin.

d. Halaman Master Data Barang

Penampilan halaman data barang dilihat pada gambar 4 berikut.

Gambar 4. Halaman Master Data Barang

Pada Gambar 4, halaman kategori menampilkan data barang, pada halaman data barang terdapat fasilitas tambah untuk menambah data, edit untuk mengubah data, dan menghapus data yang memudahkan admin untuk mengelola data barang yang ada pada aplikasi yang sedang berjalan.

e. Halaman Data Penjualan

Tampilan halaman data penjualan dapat dilihat pada Gambar 5 berikut.

| NO | NAMA | KODE PEMESANAN | TANGGAL PEMESANAN | STATUS PEMESANAN | RESI |
|----|------|----------------|-------------------|------------------|--------|
| 1 | Tes | CE0424 | 24 April 2019 | Belum Lunas | Detail |
| 2 | Joko | VY0515 | 15 Mei 2019 | Belum Lunas | Detail |
| 3 | | AD0516 | 16 Mei 2019 | Belum Lunas | Detail |
| 4 | T | WP0615 | 15 Juni 2019 | Belum Lunas | Detail |

Gambar 5. Halaman Data Penjualan

Pada gambar 5, halaman data penjualan digunakan untuk menampilkan status pemesanan produk, detail pembelian produk, detail pengiriman produk. Admin melakukan transaksi dengan sistem melalui halaman ini untuk melihat pesanan yang belum lunas, melihat bukti pembayaran, penggantian status pembayaran, dan melihat resi. Admin akan mengganti status penjualan sesuai bukti atau nomor resi yang telah di unggah oleh pengguna sesuai alur yang ada pada sistem.

f. Halaman Laporan Penjualan

Tampilan halaman laporan penjualan dapat dilihat pada Gambar 6 berikut.

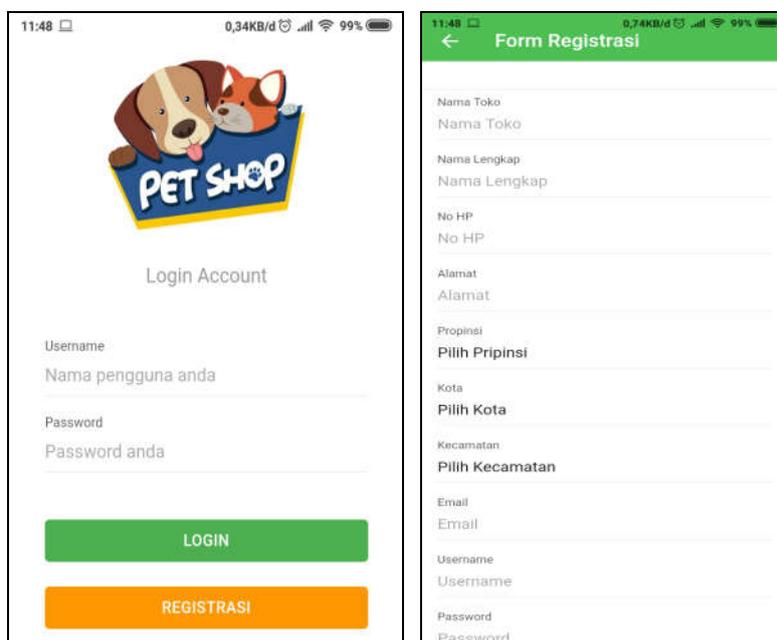


Gambar 6. Halaman Laporan Penjualan

Pada Gambar 6, halaman laporan data pesanan, menampilkan informasi laporan yang berisi nama produk, jumlah produk, harga dan tanggal penjualan. Halaman ini mempermudah admin untuk melihat dan memantau laporan penjualan sesuai bulan dan tahun yang dipilih dan akan menampilkan detail penjualan seperti nama produk, banyaknya produk, jumlah pembayaran dan tanggal transaksi.

g. Halaman *Login* dan Registrasi

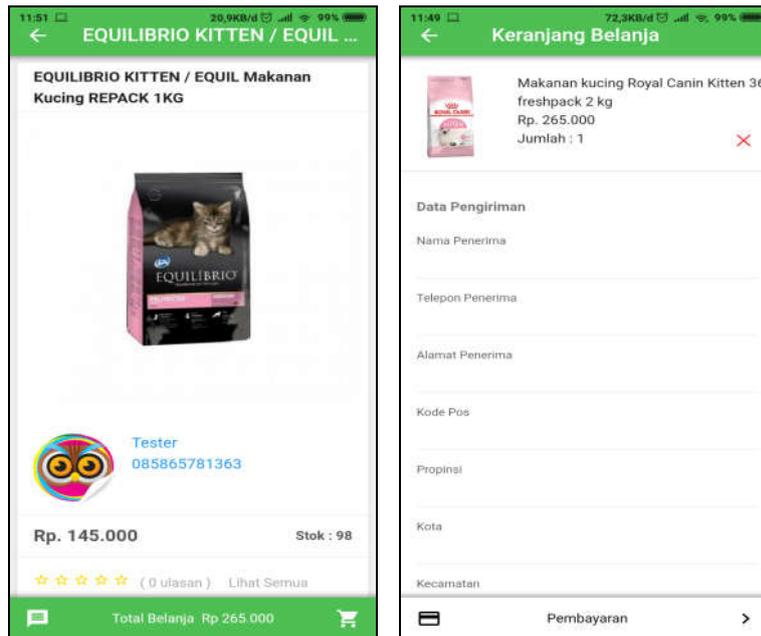
Halaman *login* ini muncul saat pengguna menekan tombol *login* pada saat awal aplikasi berjalan. Aplikasi akan menampilkan form awal yang berisi berita dan sejumlah barang, namun pengguna belum dapat melakukan transaksi sebelum pengguna login. Tampilan halaman *login user* dapat dilihat pada Gambar 7 berikut.



Gambar 7 Halaman *Login* dan Registrasi

Halaman Gambar 7 ini menampilkan berbagai form isian yang harus diisi oleh pengguna yang akan membuat akun di aplikasi ini.

h. Halaman Detail Produk dan Keranjang Belanja

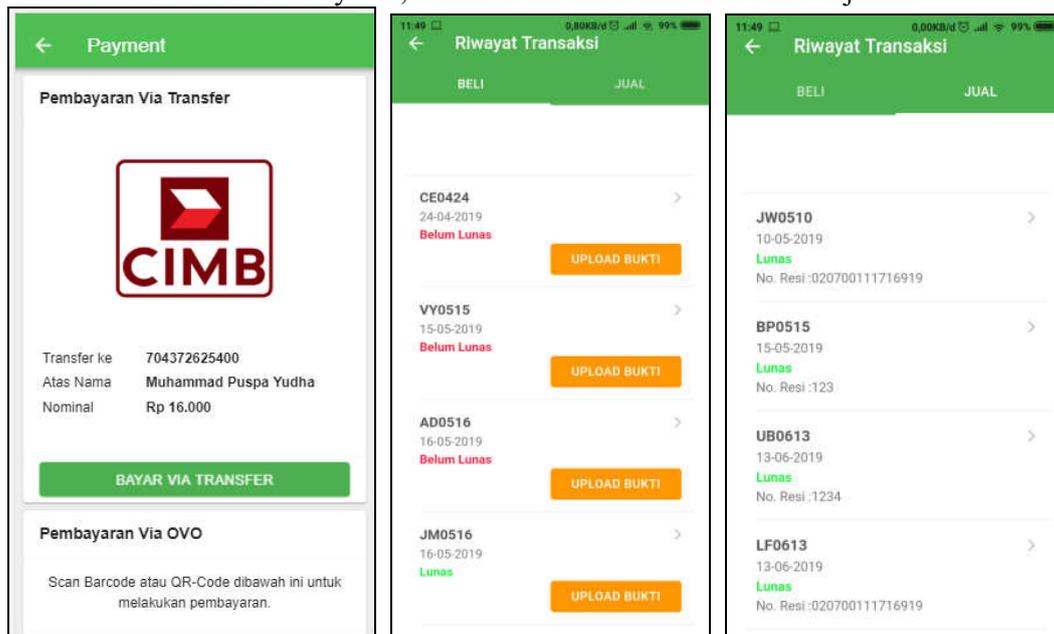


Gambar 8 Halaman Detail Produk dan Keranjang Belanja

Pada Gambar 6, halaman detail produk menampilkan foto produk, keterangan, harga dan stok barang yang ada pada penjual. Pengguna dapat melihat ulasan yang telah diberikan kepada pengguna lain yang telah membeli sebagai bahan perbandingan produk yang ada. Pelanggan dapat memasukan produk yang ingin dibeli dengan menekan tombol “+” pada halaman ini untuk memasukan barang tersebut kedalam keranjang belanja. Total harga belanja juga dapat dilihat pada bagian bawah halaman untuk memudahkan pengguna dalam memantau harga barang yang akan dibeli.

Halaman keranjang belanja menampilkan jumlah produk yang di order, alamat penerima, jasa pengiriman dan layanan *service*. Aplikasi akan menghitung secara otomatis berat dan jarak pengiriman sesuai harga pada jasa pengiriman yang telah dipilih.

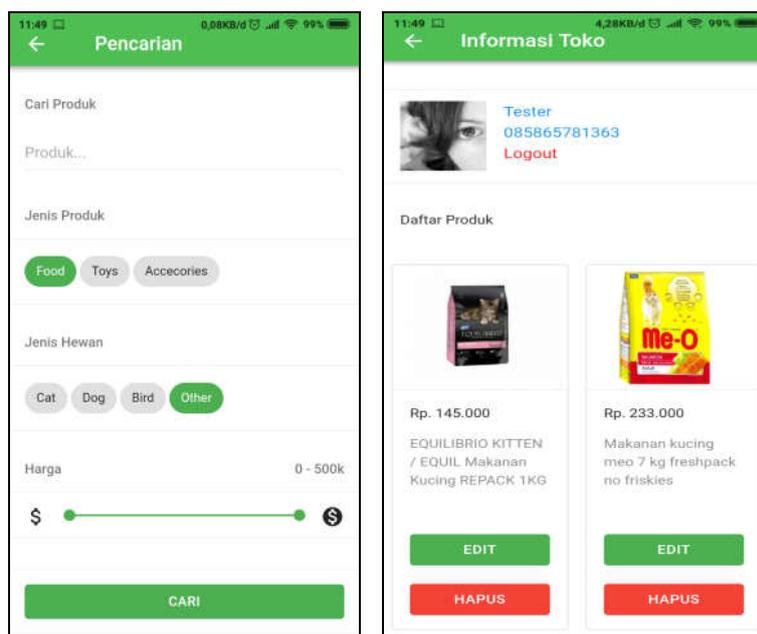
i. Halaman Metode Pembayaran, Daftar Transaksi Pembelian dan Penjualan



Gambar 9. Halaman Pembayaran, Daftar Transaksi Pembelian dan Penjualan

Pada Gambar 9, halaman pembayaran menampilkan nominal pembayaran yang harus dibayarkan sesuai pada harga yang ada pada keranjang belanja sebelumnya dan nomor rekening admin. Untuk melakukan pembayaran dapat menggunakan transfer bank ataupun OVO seperti pada Gambar 9. Halaman daftar transaksi menampilkan seluruh daftar transaksi pembelian dengan status lunas maupun belum. Pengguna dapat melanjutkan status pembayaran dengan melakukan upload bukti transfer untuk kemudian oleh admin dilakukan pengecekan pembayaran dan penggantian status pembayaran. Halaman daftar transaksi penjualan menampilkan daftar transaksi penjualan dengan status lunas atau belum lunas dan sudah ada nomor resi maupun belum ada. Penjual harus memasukan nomor resi untuk dapat dilanjutkan ke status proses pengiriman oleh admin.

- j. Halaman Pencarian dan Profil User
Detail halaman pencarian dapat dilihat pada gambar 10 berikut.



Gambar 10. Halaman Pencarian dan Profil

Pada gambar 10, halaman pencarian menampilkan pilihan pencarian berdasarkan kategori produk, nama produk, harga. Pengguna dapat mencari produk yang diinginkan berdasarkan nama produk dan kategori untuk memudahkan pengguna dalam berbelanja barang kebutuhan hewan mereka.

Halaman profil *user* menampilkan nama *user*, nomor HP, dan daftar barang yang dijual oleh *user*. Halaman ini digunakan untuk mengubah atau menghapus data barang.

3.3 Pembahasan

Dalam Untuk menentukan suatu sistem baru itu layak atau tidak, maka diperlukan suatu analisa terhadap kriteria-kriteria dengan metode PIECES. Berikut adalah Tabel 2 hasil dari aplikasi yang telah dibuat.

Tabel 2. Analisis dengan Metode PIECES

| Analisa | Sistem Sebelumnya | Sistem Yang Telah Dibangun |
|-----------------------------|--|---|
| <i>Perfomance</i> (Kinerja) | Setiap petshop memiliki berbagai barang yang tidak semua petshop menjual barang yang sama, sehingga konsumen harus mencari ke berbagai petshop sehingga memakan tenaga yang cukup banyak. Selain itu harga | Aplikasi menyediakan berbagai barang dengan kualitas dan harga yang banyak, sehingga pembeli hanya perlu melihat kedalam aplikasi untuk mencari dan membandingkan barang yang |

| | | |
|--------------------------------|--|---|
| | setiap barang di berbagai petshop juga bermacam-macam membuat konsumen harus mencari di berbagai petshop untuk menemukan harga dan kualitas yang pas. | diinginkan. |
| <i>Information (Informasi)</i> | Untuk mendapatkan informasi mengenai ketersediaan barang, spesifikasi barang, dan harga barang, pembeli masih mengalami kesulitan karena harus bertanya ke setiap petshop dikarenakan setiap petshop tidak selalu menjual barang yang diinginkan, sedangkan pembeli menginginkan setiap barang dengan harga yang minimal. | Pembeli tidak memiliki kesulitan untuk memperoleh informasi mengenai barang, harga, dan persediaan, dikarenakan barang selalu di update dalam aplikasi petshopku tanpa harus menanyakan kesetiap petshop dengan harga dan spesifikasi yang telah di cantumkan. |
| <i>Economy (Ekonomi)</i> | Konsumen harus mencari dan mengunjungi berbagai petshop untuk menemukan barang yang diinginkan, pasti memakan waktu, tenaga, dan biaya yang besar apalagi barang yang diinginkan tidak juga ditemukan. | Biaya yang dibutuhkan relatif rendah, karena sistem berbasis <i>android</i> sehingga pelanggan dapat melihat, membandingkan, dan memesan barang melalui aplikasi Petshopku. |
| <i>Control (Kontrol)</i> | Konsumen kesulitan mengetahui harga barang disetiap petshop dan membandingkan harga dan spesifikasi secara langsung dikarenakan tiap petshop menjual barang dengan harga dan spesifikasi berbeda sehingga konsumen tidak dapat mengontrol barang dengan harga rendah dengan spesifikasi yang tinggi. | Konsumen dapat membandingkan berbagai produk yang diinginkan karena aplikasi menampilkan produk dengan berbagai macam harga dan jarak. Pengguna juga dapat mengawasi proses pengiriman barang oleh jasa kurir pada aplikasi hingga memudahkan dalam proses kontrol transaksi barang. |
| <i>Efficiency (Efisiensi)</i> | Dengan pertimbangan jarak yang jauh dan harus mencari kebutuhan yang rinci memaksa konsumen mengunjungi berbagai petshop dengan mengorbankan waktu, tenaga, pikiran, dan biaya yang seharusnya itu bisa dipangkas apabila konsumen dapat mengetahui seketika barang yang konsumen cari dalam aplikasi yang ada pada <i>smartphone</i> mereka | Dengan aplikasi Petshopku ini pengguna hanya melakukan transaksi dengan <i>smartphone Android</i> mereka kapanpun dan dimanapun mereka berada. Tanpa harus mengunjungi berbagai toko petshop dan membawa barang bawaan sendiri. |
| <i>Service (Layanan)</i> | Petshop dan konsumen pasti menginginkan keuntungan dalam berbagai transaksi dan pelayanan. Dikarenakan pelayanan jauh dan ditakutkan apabila terdapat pengiriman barang, masing-masing penjual dan pembeli pasti ada ketidakyakinan kejujuran dalam bertransaksi dikarenakan tidak ada jaminan apabila barang telah dikirim atau uang telah dikirim sehingga membuat penjual dan pembeli sama- | Layanan untuk pembeli dan penjual terjamin oleh sistem Petshopku yang menjadi pihak ketiga dalam transaksi untuk memastikan barang telah sampai tujuan dan pesanan yang sama dengan apa yang pembeli pesan. Admin akan meneruskan pembayaran kepada penjual apabila barang yang telah diterima pembeli sesuai pesanan yang ada sehingga membuat kedua pihak |

| | | |
|--|--------------------|---------------------------------|
| | sama merasa takut. | merasa aman dalam bertransaksi. |
|--|--------------------|---------------------------------|

Hasil Tabel 2 diatas merupakan hasil perhitungan tabulasi data dari kuesioner yang peneliti sebarakan kepada 50 responden yang telah mencoba aplikasi dan memberikan nilai pada kuesioner yang terdapat pada lampiran, hasil perhitungan menunjukkan bahwa responden setuju dengan pernyataan kuesioner yang dapat dilihat pada Tabel 3 hasil perhitungan dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Kuesioner

| Keterangan | Pernyataan | | | | | | Total |
|-----------------------------------|------------|------|------|-----|------|------|--------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | |
| Total Nilai Setiap Pernyataan | 197 | 202 | 201 | 200 | 201 | 207 | 1208 |
| Rata-rata Nilai Setiap Pernyataan | 3,94 | 4,04 | 4,02 | 4 | 4,02 | 4,14 | 24,16 |
| Bobot Nilai Tiap Pernyataan | 0,79 | 0,81 | 0,8 | 0,8 | 0,8 | 0,83 | 0,8053 |
| Presentase Setiap Pernyataan | 79% | 81% | 80% | 80% | 80% | 83% | 81% |

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan Aplikasi E-commerce Petshop Dengan Fitur Pet-pedia, diambil kesimpulan bahwa metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan pustaka. Alur sistem menggunakan Flowchart, Data Flow Diagram, dan Tabel Relasi. Metode pengembangan sistem menggunakan metode Waterfall. Pengembangan sistem menggunakan bahasa pemrograman pendukung yaitu PHP dengan Javascript, dan MySQL sebagai pengolahan database. Sistem ini melakukan pengolahan data kategori, produk, form pemesanan, laporan penjualan. Adanya Aplikasi E-commerce Petshop Dengan Fitur Pet-pedia memberikan media jual-beli kebutuhan hewan peliharaan untuk masyarakat yang mudah dan aman dengan tambahan berita mengenai hewan peliharaan.

5. SARAN

Pada saran yang penulis ajukan demi pengembangan Aplikasi E-commerce Petshop dengan Fitur Pet-pedia dimasa mendatang adalah sebagai berikut:

1. Menambahkan fitur Chat sebagai sarana komunikasi antara penjual dan pembeli.
2. Menambahkan fitur Maps ke dalam aplikasi untuk memastikan bahwa penjual memiliki toko fisik.
3. Menambahkan pilihan otomatisasi alamat pengirim sesuai data alamat yang dimasukan pada akun.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Lessing, D. (2016). Tentang Kucing - Sebuah Memoar. Yogyakarta: Penerbit Basa Basi.
- [2] Kotler, P. (2004). Marketing Management. Jakarta: Indeks.
- [3] Sugiyono. (2013). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: ALFABETA.
- [4] Usman, H., & Akbar, P. S. (2000). Metodologi Penelitian Sosial. Jakarta: Bumi Aksara.
- [5] Al Fatta, H. (2007). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi.
- [6] Salahuddin, M., & Rosa, A. (2011). Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung: Modula.
- [7] Andi, P. (2015). Pembelajaran Konstruktivistik-Scientific. Yogyakarta: Rajawali Pers.

- [8] Arief, M. R. (2011). *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP Dan MYSQL*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [9] Jogiyanto. (2005). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur, Teori, dan Praktis Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi.
- [10] Nugroho, F. E. (2016). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku*. Diambil kembali pada tanggal 2 Maret 2019 dari <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/simet/article/download/786/760>
- [11] Pane, E. S. (2015). *Sistem Informasi Penjualan Boneka Berbasis Web*. Diambil kembali pada tanggal 11 Maret 2019 dari <https://media.neliti.com/media/publications/54304-ID-sistem-informasi-penjualan-boneka-berbas.pdf>
- [12] Safaat, N. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- [13] Setyowibowo, S. (2016). *Aplikasi Sistem Informasi One Stop Pet Shop Berbasis Web Pada Golden Pet*. Diambil kembali pada tanggal 9 Maret 2019 dari <https://lp2m.asia.ac.id/wp-content/uploads/2016/02/4.-Jurnal-sigit.pdf>
- [14] Sunyoto, A. (2007). *Pemrograman Database Dengan Visual Basic Dan Microsoft SQL 2000*. Yogyakarta: Andi Offset.