

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BOOKING
GROOMING DAN DOKTER SERTA PENJUALAN
KEBUTUHAN HEWAN BERBASIS WEBSITE**

SKRIPSI

Oleh :

Khairul Lutfi

201610225248



**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA**

2021

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Booking Grooming Dan Dokter Serta Penjualan Kebutuhan Hewan Berbasis Website

Nama Mahasiswa : Khairul lutfi

Nomor Pokok Mahasiswa : 201610225248

Program Studi/Fakultas : Informatika / Ilmu Komputer

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 11 Februari 2021



Dwi Budi Srisulistiowati, S.KOM.,M.M.
NIDN 0323057701

Dani Yusuf, S.Kom., M.Kom.
NIDN 0330067003

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Booking Grooming Dan Dokter Serta Penjualan Kebutuhan Hewan Berbasis Website

Nama Mahasiswa : Khairul lutfi

Nomor Pokok Mahasiswa : 201610225248

Program Studi/Fakultas : Informatika / Ilmu Komputer

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : Kamis, 11 Februari 2021

Bekasi, 18 Februari 2021

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : Prima Dina Atika, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0311037107


Penguji I : Sri Rejeki, S.Kom., M.M.
NIDN. 0320116602


Penguji II : Dwi Budi Srisulistiowati, S.Kom., M.M.
NIDN. 0323057701

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi
Informatika

Dekan
Fakultas Ilmu Komputer


Rakhmat Purnumo, S.Pd., S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0322108201


Herlawati, S.Si., M.M., M.Kom.
NIDN. 0311097302



LEMBAR PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Khairul Lutfi
NPM : 201610225248
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sistem Informasi Booking Grooming Dan
Dokter Serta Penjualan Kebutuhan Hewan Berbasis
Website

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi yang telah saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya. Apabila dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan dari pihak manapun.

Bekasi, 11 Februari 2021
Khairul Lutfi



ABSTRAK

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BOOKING GROOMING DAN DOKTER SERTA PENJUALAN KEBUTUHAN HEWAN BERBASIS WEBSITE

Nama : khairul lutfi

Npm : 201610224248

Sistem Informasi booking dokter dan grooming serta penjualan kebutuhan hewan adalah sebuah sistem yang dirancang secara umum untuk mengolah data yang berkaitan dengan petshop khususnya di dearpets bekasi. Masalah yang dihadapi dearpets bekasi saat ini adalah dalam melakukan pelayanan sirkulasi masih menggunakan cara manual seperti contoh menjual kebutuhan hewan, *booking* dokter, *booking grooming*, dan adopsi hewan. Tujuan dibuatnya sistem informasi dearpets ini yakni untuk mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi di dearpets, dan juga menjadi lebih efisien, cepat, dan akurat. Metode yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi ini adalah metode observasi, wawancara, studi literatur, dan metode waterfall. Program ini dikembangkan dengan menggunakan bahasa php dan menggunakan *framework laravel*. Dengan basis data / database *MySQL*, desain yang dibangun menggunakan *bootstrap* yang memerlukan *HTML* dan *CSS*. Hasil yang diharapkan dari pembuatan sistem informasi ini adalah agar pemilik petshop dapat terbantu untuk mengelola usahanya dan agar lebih maju lagi usaha petshopnya.

Kata kunci: sistem informasi, grooming hewan, adopsi hewan, booking dokter, penjualan.

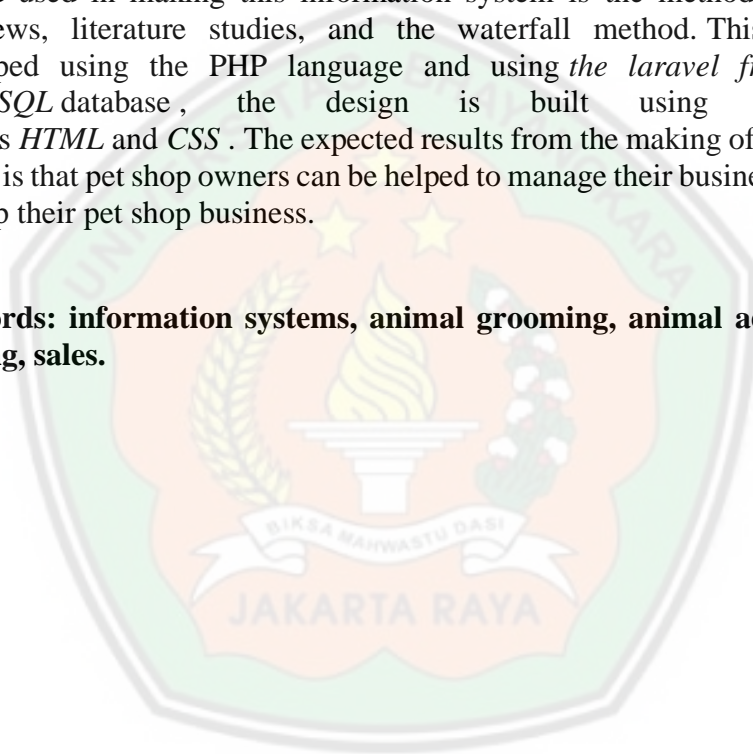
ABSTRAK

Nama : khairul lutfi

Npm : 201610224248

This information system for doctor and grooming bookings and the sale of animal needs is a system designed in general to process data related to pet shops, especially in Bekasi area. The problem faced by Bekasi dearpets at this time is that in carrying out circulation services, they still use manual methods such as selling animal needs, *booking* doctors, *booking grooming*, and animal adoption. The purpose of making this dearpets information system is to make it easier for consumers to make transactions on dearpets, and also to be more efficient, fast, and accurate. The method used in making this information system is the method of observation, interviews, literature studies, and the waterfall method. This program was developed using the PHP language and using *the laravel framework* . With the *MySQL* database , the design is built using *bootstrap* which requires *HTML* and *CSS* . The expected results from the making of this information system is that pet shop owners can be helped to manage their business and to further develop their pet shop business.

Keywords: information systems, animal grooming, animal adoption, doctor booking, sales.



**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai sivitas akademik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Khairul Lutfi
NPM : 201610225248
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*)**, atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“Perancangan Sistem Informasi Booking Grooming Dan Dokter Serta Penjualan Kebutuhan Hewan Berbasis Website”

beserta perangkat yang ada (bila diperlukan). Dengan hak bebas royalti non-ekklusif ini, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bekasi
Pada tanggal : 11 Februari 2021
Yang Menyatakan



Khairul Lutfi

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BOOKING GROOMING DAN DOKTER SERTA PENJUALAN KEBUTUHAN HEWAN BERBASIS WEBSITE" yang disusun sebagai syarat untuk mencapai Sarjana SI Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat selesai karena adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Irjen Polisi (P) Dr., Drs. Bambang Karsono, S.H, M.M., Selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Ibu Herlawati, S.Si., M.M., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bapak Rakhmat Purnomo, S.Pd, S.Kom, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
4. Ibu Dwi Budi Srisulistiowati, S.KOM, M.M. selaku Dosen Pembimbing 1 di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah memberikan bimbingan dan arahan guna terwujudnya penulisan skripsi ini.
5. Bapak Dani Yusuf, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing 2 di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah memberikan bimbingan dan arahan guna terwujudnya penulisan skripsi ini.
6. Pemilik Dearpets petshop yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian
7. Orang Tua Tercinta, yang telah memberikan doa, semangat, dukungan dan motivasi selama melakukan studi.
8. Seluruh teman yang telah memberikan motivasi dan dukungannya selama ini.

Jakarta, 11 Februari 2021



Khairul lutfi

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRAK</i>	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.7 Metode Penelitian.....	6
1.8 Sistem Penulisan.....	8
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 PetShop.....	12
2.2.1 Pengertian PetShop	12
2.2.2 Penjualan Online	12
2.2.3 <i>Booking grooming</i>	12
2.2.4 Adopsi Hewan.....	13

2.3	Sistem Informasi.....	14
2.4	Sistem	15
2.4.1	Definisi Sistem.....	15
2.4.2	Karakteristik Sistem.....	15
2.5	Waterfall.....	17
2.6	Website.....	18
2.6.1	Javascript.....	19
2.6.2	Bootstrap.....	20
2.6.3	PHP	21
2.7	Mysql.....	21
2.8	XAMPP	22
2.9	Laravel.....	22
2.9.1	Fitur – Fitur Laravel.....	23
2.10	Visual Studio Code.....	24
2.10.1	Extensi dan plugin.....	24
2.11	Uml.....	25
2.12	Software Uml.....	26
2.13	Usecase diagram.....	26
2.14	Class Diagram	28
2.15	Activity diagram.....	29
2.16	Sequence Diagram.....	30
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....		32
3.1	Waktu dan Tempat Penelitian	32
3.1.1	Visi Dan Misi	32
3.1.2	Struktur Usaha / Team Kerja.....	33
3.1.3	Tugas Dan Tanggung jawab.....	33
3.1.4	Logo Usaha	34
3.2	Alat Pendukung penelitian	35

3.3	Metode Waterfall.....	35
3.4	Teknik Pengumpulan data.....	36
3.4.1	Jenis Data	36
3.5	Wawancara	37
3.6	<i>Usecase Diagram</i> Sistem Berjalan.....	38
3.7	<i>Activity Diagram</i> berjalan.....	39
3.8	Analisis Sistem Berjalan.....	40
3.8.1	Permasalahan.....	40
3.8.2	Analisis sistem	40
3.8.3	Kerangka Pikir	41
3.8.4	Flowmap sistem berjalan.....	42
3.8.5	Flowmap sistem usulan.....	43
BAB 4 PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI.....		45
4.1	Perancangan sistem	45
4.1.1	Usecase Diagram.....	45
4.1.2	Skenario Usecase Diagram	46
4.1.3	Activity Diagram.....	48
4.1.4	Sequence diagram	52
4.1.5	Class Diagram	57
4.1.6	Rancangan Tabel Relasional.....	58
4.1.7	Desain Tabel.....	59
4.2	Desain prototype.....	62
4.2.1	Desain login	62
4.2.2	Desain Registrasi Login	62
4.2.3	Desain Menu	63
4.2.4	Desain Informasi Booking Grooming.....	63
4.2.5	Desain Informasi dokter Booking.....	64
4.2.6	Desain Checkout Grooming.....	64
4.2.7	Desain Checkout Dokter	65
4.2.8	Adopsi Hewan.....	65
4.2.9	Desain Admin.....	66

4.2.10	Desain Tambah adopsi	66
4.2.11	Desain Detail Transaksi	67
4.3	Implementasi Sistem	67
4.3.1	Tampilan Halaman utama user.....	68
4.3.2	Tampilan halaman login.....	68
4.3.3	Halaman registrasi.....	69
4.3.4	Halaman informasi grooming	69
4.3.5	Halaman checkout grooming	70
4.3.6	Halaman success	70
4.3.7	Halaman transaksi.....	71
4.3.8	Halaman adopsi hewan	71
4.3.9	Halaman informasi Booking dokter.....	72
4.3.10	Halaman checkout dokter.....	72
4.3.11	Halaman Penjualan kebutuhan hewan	73
4.3.12	Halaman Detail Penjualan Kebutuhan hewan.....	73
4.3.13	Halaman Cart Penjualan Kebutuhan Hewan.....	74
4.3.14	Halaman admin	74
4.3.15	Detail transaksi.....	75
4.3.16	Informasi Booking grooming.....	75
4.3.17	Adopsi hewan.....	76
4.3.18	Tambah adopsi	76
4.3.19	Ubah Informasi banner.....	77
4.3.20	Memasukkan Produk Kebutuhan Hewan.....	77
4.3.21	Kategori Produk	78
4.4	Pengujian Sistem	78
BAB 5 PENUTUP.....		81
5.1	Kesimpulan.....	81
5.2	Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA		I
LAMPIRAN.....		III

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Jumlah pelanggan yang melakukan transaksi	3
Tabel 2.1 Tinjauan pustaka	9
Tabel 2.2 Usecase diagram	27
Tabel 2.3 Class diagram.....	28
Tabel 2.4 Activity diagram	29
Tabel 2.5 Diagram Sequence	30
Tabel 4.1 Skenario usecase diagram penjualan kebutuhan hewan	46
Tabel 4.2 Skenario usecase diagram janji dokter.....	46
Tabel 4.3 Skenario usecase diagram booking grooming	47
Tabel 4.4 Skenario usecase diagram adopsi hewan	47
Tabel 4.5 Desain tabel admin.....	59
Tabel 4.6 Desain tabel user	59
Tabel 4.7 Desain tabel penjualan kebutuhan hewan	60
Tabel 4.8 Desain tabel booking grooming	60
Tabel 4.9 Desain tabel booking dokter	61
Tabel 4.10 Desain tabel adopsi hewan.....	61
Tabel 4.11 Pengujian Sistem Pelanggan	79
Tabel 4.12 Pengujian Sistem Admin.....	80

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 model waterfall.....	17
Gambar 2.2 Extensi visual studio code.....	25
Gambar 3.1 Lokasi dearpets.....	32
Gambar 3.2 Struktur organisasi.....	33
Gambar 3.3 Logo Usaha	34
Gambar 3.4 metode waterfall.....	35
Gambar 3.5 Usecase diagram sistem berjalan.....	38
Gambar 3.6 Activity diagram berjalan.....	39
Gambar 3.7 Flowmap sistem berjalan.....	42
Gambar 3.8 Flowmap sistem usulan	44
Gambar 4.1 Usecase diagram.....	45
Gambar 4.2 Activity diagram registrasi	48
Gambar 4.3 Activity diagram penjualan kebutuhan hewan.....	49
Gambar 4.4 Activity diagram Booking grooming	50
Gambar 4.5 Activity diagram booking dokter	51
Gambar 4.6 Activity diagram adopsi hewan.....	52
Gambar 4.7 Sequence diagram registrasi akun	53
Gambar 4.8 Sequence diagram penjualan kebutuhan hewan.....	54
Gambar 4.9 Sequence diagram booking grooming.....	55
Gambar 4.10 Sequence diagram booking dokter	56
Gambar 4.11 Sequence diagram adopsi hewan.....	56
Gambar 4.12 Class diagram	57
Gambar 4.13 Tabel relasional	58
Gambar 4.14 Desain login.....	62
Gambar 4.15 Desain registrasi	62
Gambar 4.16 Desain menu.....	63
Gambar 4.17 Desain informasi grooming.....	63
Gambar 4.18 Desain informasi dokter	64
Gambar 4.19 desain checkout grooming.....	64

Gambar 4.20 Desain checkout dokter	65
Gambar 4.21 Desain adopsi hewan.....	65
Gambar 4.22 Desain admin.....	66
Gambar 4.23 Desain tambah adopsi.....	66
Gambar 4.24 Desain detail transaksi.....	67
Gambar 4.25 Tampilan halaman utama user.....	68
Gambar 4.26 Tampilan halaman login.....	68
Gambar 4.27 Tampilan halaman registrasi	69
Gambar 4.28 Tampilan halaman informasi grooming	69
Gambar 4.29 Tampilan halaman checkout grooming	70
Gambar 4.30 Tampilan halaman success	70
Gambar 4.31 Tampilan halaman transaksi.....	71
Gambar 4.32 Tampilan halaman adopsi hewan	71
Gambar 4.33 Tampilan halaman informasi booking dokter	72
Gambar 4.34 Tampilan halaman checkout dokter	72
Gambar 4.35 Tampilan halaman penjualan kebutuhan hewan	73
Gambar 4.36 Tampilan halamn detail penjualan kebutuhan hewan	73
Gambar 4.37 Tampilan halaman cart penjualan kebutuhan hewan	74
Gambar 4.38 Tampilan halaman admin	74
Gambar 4.39 Tampilan halaman detail transaksi	75
Gambar 4.40 Tampilan informasi booking grooming.....	75
Gambar 4.41 Tampilan halaman adopsi hewan	76
Gambar 4.42 Tampilan tambah adopsi	76
Gambar 4.43 Tampilan ubah informasi banner.....	77
Gambar 4.44 Tampilan memasukkan produk kebutuhan hewan	77
Gambar 4.45 Tampilan kategori produk	78

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Keterangan Riset
2. Curriculum Vitae
3. Plagiasi
4. Kartu Bimbingan

