

## PERANCANGAN SISTEM APLIKASI JASA GROOMING DAN PENJUALAN PADA FAMILY PET SHOP

Dinda Zahra<sup>1</sup>, Michael Sonny<sup>2</sup>, Nurfidah Dwitianti<sup>3</sup>

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer,  
Universitas Indraprasta PGRI

Jalan Raya Tengah No 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur

[dindazahra26@gmail.com](mailto:dindazahra26@gmail.com)<sup>1</sup>, [michael.sonny04@gmail.com](mailto:michael.sonny04@gmail.com)<sup>2</sup>, [nurfidah.pulungan@gmail.com](mailto:nurfidah.pulungan@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Family Pet Shop merupakan suatu badan usaha di Kota Jakarta Timur yang menjual berbagai kebutuhan hewan peliharaan serta perlengkapan aksesoris hewan. Family Pet shop juga menyediakan jasa *grooming* dan penitipan khusus kucing. Namun, segala jenis transaksi masih dihitung dengan kalkulator konvensional dan laporan dicatat secara manual. Hal ini menimbulkan banyak kesalahan yang akan merugikan badan usaha, sehingga Family Pet Shop membutuhkan suatu sistem aplikasi yang dapat membantu dalam hal pengolahan data, proses transaksi hingga pembuatan laporan untuk mengurangi resiko kesalahan tersebut. Maka dilakukan perancangan sistem aplikasi menggunakan Netbeans dan bahasa pemrograman berbasis Java dengan *database* yang digunakan adalah *database* MySQL. Dari hasil penelitian menunjukkan dengan dibuatnya aplikasi ini dapat mempermudah pencatatan transaksi dan pengolahan data, menyediakan layanan perhitungan, layanan pengecekan stok secara otomatis dan layanan pembuatan laporan yang terkomputerisasi pada Family Pet Shop.

**Kata Kunci:** Jasa *Grooming*, Penjualan, Java, MySQL

### Abstract

*Family Pet Shop is a business entity in East Jakarta City that sells various pet needs and animal accessories. Family Pet Shop also provides grooming and cat daycare services. However, all types of transactions are still calculated with a conventional calculator, and reports are recorded manually. This causes many errors that will harm business entities, so Family Pet Shop needs an application system that can help in terms of data processing, transaction processes, and report generation to reduce the risk of these errors. The design of the application system uses Netbeans and Java-based programming languages, and the database used is MySQL. From the results of the study, it shows that this application can facilitate transaction recording and data processing, provide calculation services, automatic stock checking services, and computerized report generation services at Family Pet Shop.*

**Keywords:** *Grooming services, Sales, Java, MySQL*

### PENDAHULUAN

Saat ini, perkembangan teknologi khususnya di bidang teknologi informasi telah berkembang semakin pesat. Perusahaan-perusahaan di Indonesia yang bergerak di bidang perdagangan dan jasa harus mampu meningkatkan performasinya dibandingkan sebelumnya, serta mampu bersaing dalam hal teknologi informasi dengan perusahaan-perusahaan lain. Karena peranan teknologi informasi yang penting tersebut, banyak perusahaan yang menerapkan suatu teknologi informasi menjadi sesuatu yang harus ada pada perusahaan agar dapat mendukung kegiatan yang dilakukan oleh perusahaan agar dapat meningkatkan dan membuat bisnis lebih menguntungkan.

Family Pet Shop merupakan salah satu perusahaan di Kota Jakarta Timur yang bergerak dalam menjual berbagai kebutuhan hewan peliharaan serta perlengkapan aksesoris hewan. Selain itu, Family Pet Shop juga menawarkan pelayanan jasa *grooming* dan pelayanan jasa penitipan khusus kucing. *Grooming* adalah kegiatan merawat diri yang dilakukan oleh makhluk hidup (Pawanhewan, 2022) Namun, dalam menjalankan bisnisnya Family Pet Shop masih menggunakan sistem konvensional mulai dari kegiatan transaksi, rekapitulasi barang, laporan penjualan dan pembelian serta laporan keuangan. Proses tersebut sangatlah memakan waktu yang cukup banyak. Oleh karena itu, Family Pet Shop membutuhkan suatu sistem aplikasi yang dapat membantu pengolahan data, proses transaksi, proses jasa *grooming* dan pembuatan laporan. Menurut Maniah & Hamdini,

D. (2017), sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen berupa data, jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, sumber daya manusia, teknologi baik *hardware* maupun *software* yang saling berinteraksi sebagai satu kesatuan untuk mencapai tujuan/sasaran tertentu yang sama. Menurut Arifin & Veza (2019), aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur Windows &, permainan (*game*), dan sebagainya. Dengan adanya sistem aplikasi maka diharapkan bisnis dapat berjalan lebih cepat dan mengurangi terjadinya kesalahan yang akan merugikan pihak perusahaan serta menjamin fungsi-fungsi dari bagian-bagian sistem aplikasi tersebut dapat dipakai untuk meningkatkan pelayanan penjualan barang dan jasa pada Family Pet Shop.

Dari masalah tersebut, maka perlu dibuat sebuah sistem berbasis komputer yang terintegrasi untuk membantu tugas admin. Oleh karena itu, timbul dorongan untuk menyusun penelitian berjudul perancangan sistem aplikasi jasa grooming dan penjualan pada Family Pet Shop Berbasis Desktop. Tujuan dilakukannya penelitian ini antara lain mendesain dan merancang alur sistem aplikasi jasa grooming dan penjualan pada Family Pet Shop, menyediakan layanan atau fitur perhitungan untuk admin agar tidak terjadi kesalahan perhitungan dalam proses transaksi, menyediakan layanan atau fitur yang dapat mengetahui stok barang secara otomatis, dan menyediakan layanan pembuatan laporan secara terkomputerisasi. Diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini dapat membantu Family Pet Shop dalam mengelola data penjualan dan pembelian yang sudah terkomputerisasi. Data yang tersimpan akan lebih rapih dan aman, sehingga dalam pencarian, pembuatan laporan dan pengelolaan data akan menjadi lebih mudah.

## **PENELITIAN RELEVAN**

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan sejumlah referensi dari penelitian lain sebagai landasan dalam membuat penelitian yang baik, antara lain:

Penelitian yang dibuat oleh Septiyanti (2018) dengan judul sistem informasi penjualan, pengadaan dan jasa grooming pada Momo Petshop & Care. Hasil penelitian tersebut adalah dengan adanya sistem informasi ini dapat berguna untuk membantu mempermudah dan memperlancar proses pengolahan data transaksi penjualan, pengadaan dan jasa grooming pada Momo petshop & care sehingga lebih efektif serta mempermudah dan mempercepat kinerjanya.

Penelitian yang dibuat oleh Nadjamuddin (2014) dengan judul sistem informasi penjualan, pembelian dan jasa grooming pada Tera Petshop. Hasil penelitian tersebut adalah adanya sistem informasi penjualan, pembelian dan jasa grooming pada Tera Petshop yang sudah terkomputerisasi, pengolahan data akan lebih efisien dan efektif sehingga mempermudah jalannya operasional penjualan dan pembelian di Tera Petshop dan pendataan kucing yang akan di *grooming*.

Dan penelitian lainnya dilakukan juga oleh Taufik (2019) dengan judul perancangan sistem informasi penjualan makanan kucing dan anjing berbasis web. Hasil penelitian tersebut adalah adanya program atau sistem penjualan yang terkomputerisasi dan berbasis web, proses penjualan di Siego Petshop mulai lebih baik dikarenakan sedikit terjadinya kehilangan atau kerangkapan data, proses pencarian data lebih efisien dan pembuatan laporan yang lebih menghemat waktu dan lebih akurat. Berdasarkan penelitian sebelumnya ini, peneliti melakukan penelitian dengan membuat aplikasi jasa grooming dan penjualan pada Family Pet Shop berbasis dekstop.

## **METODE PENELITIAN**

Desain penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus (*case studies research*). Penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci (Anggito & Setiawan, 2018). Studi kasus ialah suatu serangkaian kegiatan ilmiah untuk memperoleh pengetahuan mendalam tentang peristiwa (Rahardjo, 2017). Penelitian ini dilakukan di Family Pet Shop yang beralamat di Jl. Lubang Buaya No.60, RT.11/RW.9, Lubang Buaya, Kec. Cipayung, Kota Jakarta Timur. Sumber data berasal dari observasi, kepustakaan dan wawancara. Dalam pengembangan sistem penulis menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle waterfall*).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisa Permasalahan

Setelah melakukan penelitian maka dihasilkan analisa permasalahan sebagai berikut:

1. Pada proses pendataan pelanggan, pendataan untuk kucing yang di *grooming* dan dititipkan serta pendataan *supplier* masih manual sehingga membuat administrasi kesulitan melihat data-data tersebut.
2. Proses transaksi masih dalam bentuk manual.
3. Proses pembelian barang pada *supplier* masih dalam bentuk manual.
4. Dalam proses pembuatan laporan masih dilihat pada buku catatan sehingga menyulitkan di dalam pembuatan laporan karna membutuhkan waktu yang lama.

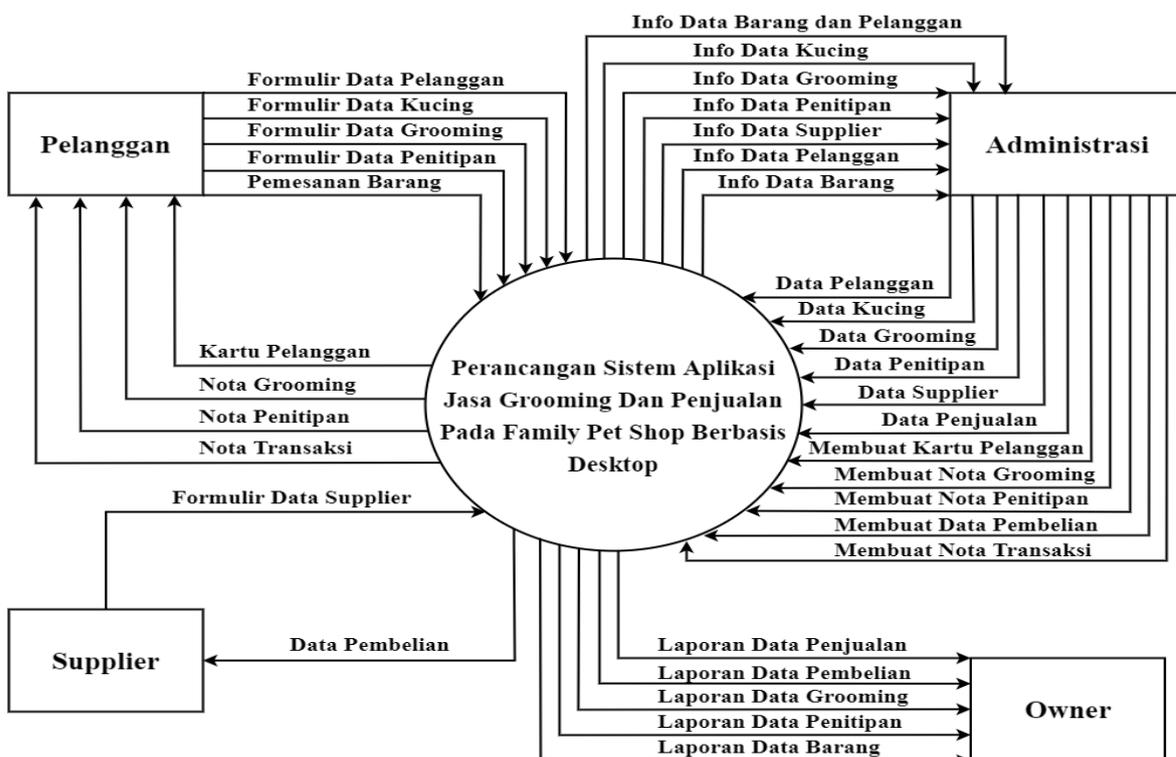
### Alternatif Penyelesaian Masalah

Setelah melakukan penelitian maka dihasilkan alternatif penyelesaian permasalahan sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi sistem informasi jasa *grooming* dan penjualan yang terkomputerisasi agar mempermudah dalam mengelola data yang ada pada Family Pet Shop.
2. Dalam proses transaksi akan ada pengelolaan data pada sistem aplikasi.
3. Dalam proses pembelian barang pada *supplier* akan ada pengelolaan data pada sistem aplikasi pembelian.
4. Menyusun laporan dari data-data yang sudah dibuat dengan aplikasi, agar mudah dalam pembuatan laporan.

### Diagram Alur Data (DAD)

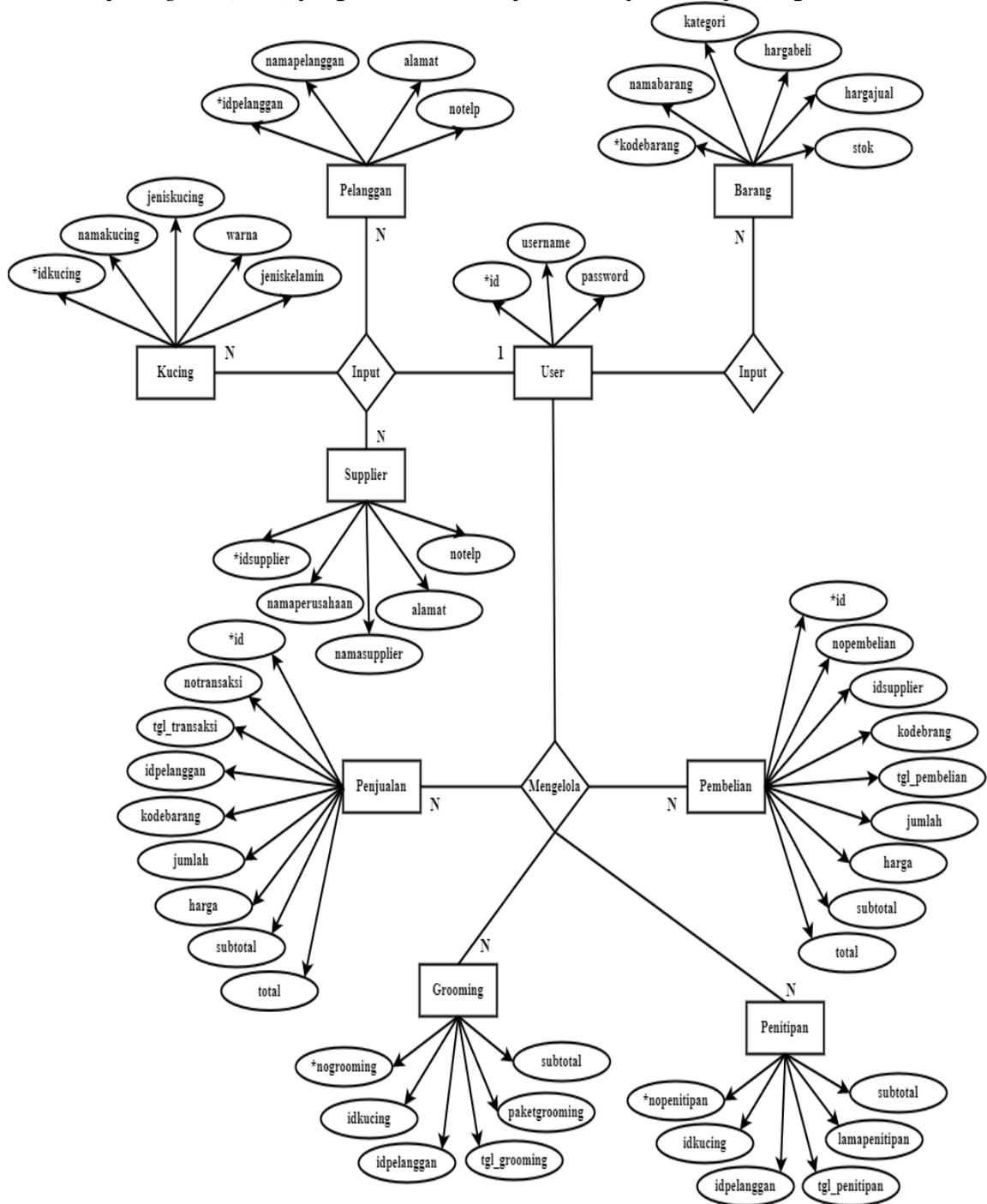
Diagram Alur Data (DAD) adalah diagram arus data yang menggunakan simbol-simbol untuk menyajikan entitas, proses, arus data dan penyimpanan yang berkaitan dengan suatu sistem dengan tujuan untuk memberikan indikasi mengenai bagaimana data ditransformasi pada saat data bergerak melalui sistem dan menggambarkan fungsi-fungsi (dan sub fungsi) yang mentransformasikan aliran data (Kurniawan, 2020). Berikut ini penggambaran tentang Sistem Aplikasi Jasa Grooming dan Penjualan pada Family Pet Shop Berbasis Desktop dalam Diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Konteks Sistem yang Diusulkan

**Entity Relationship Diagram (ERD)**

Entity Relationship Diagram adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang di simpan dalam sistem secara abstrak (Ladjamudin, 2015). Berikut gambar diagram Entity Relationship Diagram (ERD) yang akan diusulkan pada Family Pet Shop, sebagai berikut:



Gambar 2. Entity Relationship Diagram (ERD)

## Tampilan Layar



Gambar 3. Tampilan Form Login

Tampilan di atas terdapat pada awal program. Menu *login* digunakan sebagai kata kunci sebelum kita memasuki menu utama. Apabila pengguna dapat memasukkan *username* dan *password* yang sesuai dengan data yang ada di *database*, maka menu utama akan tampil dan program siap untuk dijalankan.



Gambar 4. Tampilan Menu Utama

Layar di atas menampilkan tampilan menu utama, pada layar utama tersedia pilihan data pelanggan. Data kucing, data barang, data supplier, grooming, penitipan, pembelian, penjualan, dan laporan.

DATA GROOMING				
<b>Data Kucing</b>				
Id Kucing	Nama Kucing	Jenis Kucing	Warna	Jenis Kelamin
1	Lulu	Domestik	Abu bela...	Jantan
2	Samy	Domestik	Putih	Jantan
<b>Data Pelanggan</b>				
Id Pelanggan	Nama Pelanggan	Alamat	No Telp	
1	Diana	Jl. Inerbang	088554266212	
2	Rifaldi	Jl. Delima	085634235587	
3	Bia	Jl. Bunga	087673124619	
No Grooming: 10				
Tgl Grooming: Aug 16, 2022				
Nama Kucing: _____				
Warna: _____				
Jenis Kucing: _____				
Nama Pelanggan: _____				
No. Telp: _____				
Paket Grooming: -Pilih Jenis Paket Grooming-				
Total: _____				
Bayar: 0				
Kembalian: 0				

Gambar 5. Tampilan Form Data Grooming

Dalam form data grooming di atas berfungsi untuk melakukan transaksi grooming, di dalam form tersebut ada tabel kucing untuk memilih kucing, ada tabel pelanggan untuk memilih pelanggan, kemudian memilih paket grooming.

PENJUALAN				
<b>Data Pelanggan</b>				
Id Pelanggan	Nama Pelanggan	Alamat	No Telp	
1	Diana	Jl. Inerbang	088554266212	
2	Rifaldi	Jl. Delima	085634235587	
3	Bia	Jl. Bunga	087673124619	
<b>Data Barang</b>				
Kode Barang	Nama Barang	Jumlah	Harga	Subtotal
No Transaksi: P001				
Tgl Transaksi: Aug 16, 2022				
Nama Pelanggan: _____				
Nama Barang: _____				
Harga: 0				
Jumlah: _____				
Subtotal: 0				
Total: 0				
Bayar: _____				
Kembalian: 0				

Gambar 6. Tampilan Form Penjualan

Dalam form penjualan di atas berfungsi untuk melakukan transaksi penjualan, di dalam form tersebut ada table pelanggan untuk memilih pelanggan, ada tabel barang untuk memilih barang yang diinginkan, dan di tabel keranjang adalah barang-barang yang dipesan.

 Family PetShop Jl. Lubang Buaya No.60, RT.11/RW.9, Lubang Buaya Kec. Cipayang, Kota Jakarta Timur Telp : 081312262282							
LAPORAN PENJUALAN							
No Transaksi	Tanggal	Nama Pelanggan	Nama Barang	Jumlah	Harga	Subtotal	Total
P001	08/08/2022	Diana	Cat Choize 800gr	2	20000	40000	40000
P002	09/08/2022	Rifaldi	Gunting Kuku	1	13000	13000	28000
P002	09/08/2022	Rifaldi	Flucat Obat Flu & Batuk	1	15000	15000	28000
P003	15/08/2022	Bia	Cat Choize 800gr	1	20000	20000	20000
P004	15/08/2022	Diana	Cat Choize 800gr	3	20000	60000	60000
P005	15/08/2022	Rifaldi	Flucat Obat Flu & Batuk	2	15000	30000	50000
P005	15/08/2022	Rifaldi	Cat Choize 800gr	1	20000	20000	50000
P006	15/08/2022	Rifaldi	Cat Choize 800gr	1	20000	20000	50000
P006	15/08/2022	Rifaldi	Flucat Obat Flu & Batuk	2	15000	30000	50000
P007	15/08/2022	Bia	Cat Choize 800gr	1	20000	20000	33000
P007	15/08/2022	Bia	Gunting Kuku	1	13000	13000	33000
P008	15/08/2022	Rifaldi	Flucat Obat Flu & Batuk	2	15000	30000	30000
P009	15/08/2022	Diana	Cat Choize 800gr	2	20000	40000	40000

Jakarta, Selasa 16 Agustus 2022  
Pemilik  
  
Yogi

Gambar 7. Tampilan Laporan Penjualan

Rekap laporan ini dapat dilihat setelah menekan tombol *print* pada riwayat data penjualan, laporan ini berisi informasi pesanan dan informasi pelanggan.

## SIMPULAN

Dari hasil pembahasan hasil analisa dan penelitian yang sudah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa proses pengolahan data pada Family Pet Shop telah berhasil dibuat menjadi sebuah sistem aplikasi komputersasi yang dapat digunakan untuk a) mempermudah pendataan data-data seputar jasa *grooming*, penitipan kucing dan penjualan yang ada pada Family Pet Shop, b) meminimalisir kesalahan dalam perhitungan pada proses transaksi karena didalam setiap proses transaksi sudah terdapat perhitungan otomatis yang sudah tepat dan pasti akurat, c) sudah terdapat fitur yang dapat mengetahui stok barang secara otomatis, dan fitur riwayat yang langsung terhubung dengan laporan sehingga dapat memudahkan membuat laporan barang, penjualan, pembelian, *grooming*, dan penitipan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, A & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Arifin, N. Y., & Veza, O. (2019). "Dashboard Sistem Aplikasi Pengelolaan Obat." *Engineering And Tecnology International Journal* 1(2): 59–65. <https://www.mand-ycmm.org/index.php/eatij/article/view/37>.
- Kurniawan, T. A. (2020). *Sistem Informasi Akuntansi Dengan Pendekatan Simulasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ladjamudin, A. B. (2015). *Analisis Dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Maniah & Hamdini, D. (2017). *Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Pembahasan Secara Praktis Dengan Contoh Kasus*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nadjamuddin, S. (2014). "Sistem Informasi Penjualan, Pembelian Dan Jasa Grooming Pada Tera Petshop." *Jurnal Teknologi dan Informasi* 4(2): 71–82. DOI: <https://doi.org/10.34010/jati.v4i2.809>
- Pawanghewan. (2022). "Pengertian Grooming Pada Kucing Dan Daftar Harga Grooming." <https://www.pawanghewan.co/pengertian-grooming-pada-kucing> (April 28, 2022).

- Rahardjo, M. (2017). "Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif: Konsep Dan Prosedurnya." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Septiyanti, D. (2018). "Sistem Informasi Penjualan, Pengadaan Dan Jasa Grooming Pada Momo Petshop & Care." Universitas Komputer Indonesia, Bandung.
- Taufik, A. (2019). "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Makanan Kucing Dan Anjing Berbasis Web." *Jurnal Manajemen Informatika (JUMIKA)* 6(2): 61–70. <http://jurnal.stmik-dci.ac.id/index.php/jumika/article/view/412>.