



Aplikasi Penitipan Hewan Berbasis Desktop Menggunakan Metode OOAD (Studi Kasus: Erni Pet Shop)

**Deny Priyantoko¹, Dicky Wahyudi², Fian Kurniawan³, Julieta Cahya Mestika⁴,
Wahyu Muhamad Sidik⁵, Niki Ratama⁶**

Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspittek, Buaran, Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310

e-mail: 1deny.priyantoko57@gmail.com , 2dickywahyudi0329@gmail.com ,
3fiank744@gmail.com , 4julietamestikacahya@gmail.com , 5wahyumuhamadsidik01@gmail.com ,
6dosen00835@unpam.ac.id

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 Erni Petshop. Namun, dalam melakukan proses bisnisnya selama ini masih menggunakan pencatatan secara manual yang terkadang menyebabkan kerugian baik dalam hal materi maupun kepercayaan pelanggan. Tujuan penelitian ini untuk menanggulangi permasalahan tersebut, yaitu dengan merancang sistem pengelolaan penitipan hewan peliharaan secara terintegrasi dan terorganisir lebih baik dengan memanfaatkan teknologi informasi yang sudah berkembang pesat. Metodologi dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan mengumpulkan data yang berhubungan dengan masalah-masalah yang hendak diteliti. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa perancangan aplikasi penitipan hewan pada Erni Petshop dapat dijadikan sebagai salah satu solusi yang baik untuk meningkatkan mutu kualitas pelayanan.

Kata kunci: Java Desktop, Aplikasi, Penitipan Hewan Peliharaan, Berorientasi Objek

Abstract - Animal care service offered by petshops is one of the best solutions for most Indonesians who cannot bring along their pets during their long-distance traveling. It is seen as a good business opportunity by the owner of Erni Petshop. However, in doing its business process, it usually uses a manual recording which sometimes causes losses both in terms of material and customer trust. The purpose of this research is to deal with the problem by designing a well-integrated and organized pet management system by utilizing the rapidly evolving information technology. The method used in this study is a qualitative approach by which the data on the related problems are collected and studied. The result of the research shows that the design of animal care service application in Erni Petshop can be a good solution to improve the quality of service.

Keywords: Java Desktop, Application, Petshop, Object Oriented

1. PENDAHULUAN

Ketertarikan masyarakat dalam memelihara hewan peliharaan semakin berkembang dan meningkat. Dengan mulai banyaknya jenis anjing dan kucing peliharaan pada saat ini maka banyak masyarakat yang merasa tertarik untuk memeliharanya. Kebanyakan masyarakat merasa tertarik untuk memelihara hewan karena memiliki karakter dan fungsi yang beragam. Semakin banyak pula bermunculan bisnis jasa pelayanan hewan peliharaan atau pet shop. Selain menjual berbagai kebutuhan hewan peliharaan pet shop juga menawarkan jasa merawat hewan seperti memandikan, memberi makan, dan menjaga hewan peliharaan yang jadwalnya dapat disesuaikan oleh pemiliknya. Jasa ini banyak diminati pecinta hewan yang tidak bisa membawa serta hewan peliharaannya saat pemilik bepergian. Pemilik hewan akan merasa tenang saat bepergian karena hewan peliharaannya aka naman, sehat dan terjaga dengan baik di pet shop.

Erni Pet Shop merupakan salah satu pet shop yang menawarkan jasa penitipan hewan peliharaan sehat khususnya kucing, dan anjing. Selain menyediakan jasa pelayanan penitipan hewan Erni Pet Shop juga menyediakan pelayanan perawatan dan menjual berbagai kebutuhan hewan peliharaan. Erni Pet Shop terletak di Jl. Raya Gandul No.3c, Gandul, kota Depok. Dalam pengembangan usahanya Erni Pet Shop masih menggunakan

sistem secara manual, mulai dari pencatatan data konsumen yang akan menitipkan hewan peliharaannya dengan cara manual, belum adanya bukti receipt yang diberikan kepada konsumen secara komputerisasi, serta dalam pembuatan laporan yang memerlukan pencatatan ulang dari setiap berkas dan data fisik tidak dilakukan secara otomatis sehingga menyebabkan terjadinya kesalahan pencatatan data dan penggandaan data.

Istilah pendekatan objek sendiri mulai dikenal pada awal tahun 1967, melalui bahasa pemrograman yang bertujuan sebagai pemodelan atau simulasi. Dalam pendekatan berorientasi objek data direpresentasikan sebagai sebuah objek, baik dalam hal pengaksesannya maupun dalam hal pemodelannya. Program dan data yang dirancang terintegrasi dengan baik sehingga proses penyimpanan dan pengambilan data jauh lebih sederhana. Hal tersebut dikarenakan pemrogram tidak perlu lagi menguraikan objek ke table, memikirkan relasi antar table, dan sebaliknya karena program langsung mengakses data dengan objeknya (Ika Mei Lina, 2018).

Aplikasi berbasis desktop berguna untuk memberikan kemudahan bagi pengguna komputer atau laptop dalam mengelola data sehingga mampu menghasilkan sebuah laporan yang cepat, tepat dan akurat. Meskipun saat ini banyak pengguna sudah mulai beralih ke aplikasi berbasis smartphone, baik itu Android maupun iOS, penggunaan aplikasi berbasis desktop masih efektif untuk digunakan. Hal tersebut disebabkan oleh keterbatasan perangkat yang mendukung aplikasi berbasis Android ataupun iOS untuk mencetak laporan (Kurniawan & Syahputra, 2018).

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan diatas maka penulis ingin mengatasinya dengan membuat “Aplikasi Penitipan Hewan Berbasis Desktop Dengan Menggunakan Metode OOAD”. Oleh karena itu dengan penerapan metode ini bisa memberikan manfaat bagi penyedia jasa penitipan hewan agar dapat menjalankan proses bisnisnya lebih cepat dan tepat serta mengurangi adanya human error sehingga dapat meningkatkan mutu dan kualitas dalam pelayanan terhadap konsumen.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai dalam pembuatan project aplikasi ini adalah:

1. Studi Pustaka

Dalam penulisan ini tidak terlepas dari data-data yang terdapat dari berbagai buku, artikel maupun internet yang menjadi referensi mengenai berbagai macam tutorial pembuatan aplikasi berbasis desktop dan referensi-referensi lainnya yang berkaitan dengan penyusunan laporan dan sebagai landasan teori untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yaitu menggambarkan mengenai kebutuhan yang harus disediakan oleh sistem agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

3. Perancangan

Melakukan perancangan dalam pembuatan aplikasi ini dengan mempertimbangkan tujuan dan manfaat dari aplikasi penitipan hewan di Pet Shop berbasis desktop. Perancangan sistem ini melalui pemodelan dengan menggunakan use case diagram.

3.HASIL DAN PEMBAHASAN

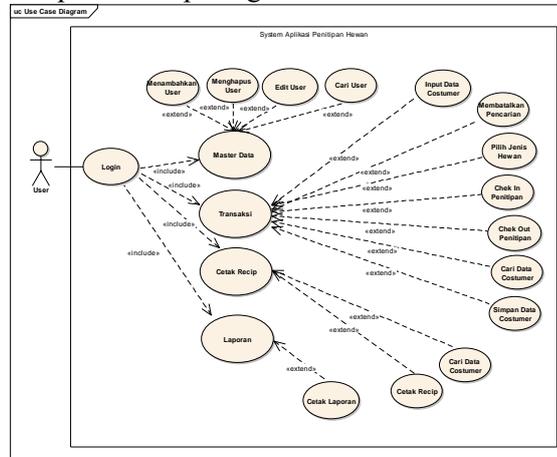
a. Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan memahami dan menganalisa dari beberapa jurnal lalu diseleksi sehingga didapat 5 jurnal yang sesuai dengan pembahasan kami. Berikut adalah hasil dari jurnal yang telah diseleksi dari beberapa jurnal yang ada:

No	Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1	Lucky Ramadhan, Nur Alamsyah (2022)	Perancangan Sistem Aplikasi Penitipan Hewan Berbasis Java	Perancangan aplikasi untuk hewan peliharaan	Aplikasi berbasis Java dan target berupa toko hewan peliharaan.	Dapat meningkatkan efektifitas, efisiensi dalam pendutaan transaksi untuk admin, serta mempermudah dan mempercepat dalam pembuatan suatu laporan.
2	Siti Narajizah, Maulana Saputra (2018)	Aplikasi Sistem Informasi One Stop Pet Shop Berbasis Web Pada Golden Pet	Perancangan aplikasi untuk hewan peliharaan	Aplikasi berbasis Web dan target bisnis berupa toko hewan peliharaan.	Dapat memberikan kemudahan bagi pihak lembaga dalam mengelola data member maupun pemesanan jasa untuk grooming dan boarding.
3	Dwi Yulianto	Analisa dan Perancangan Aplikasi	Perancangan aplikasi untuk hewan peliharaan	Aplikasi berbasis Android	Dapat mencari adopter untuk hewan peliharaan dengan
	Handric Noprisom (2019)	Clow Untuk Adopsi Hewan Peliharaan Berbasis Android	hewan peliharaan	dan target bisnis berupa toko hewan peliharaan.	baik dan memberikan informasi hewan yang tersedia untuk diadopsi
4	Rynetta Rizky Nugroho, Silvana Rasio Hensim (2020)	Aplikasi Penitipan Hewan Peliharaan di Pet Shop Menggunakan Fitur Pembayaran Virtual Berbasis Android	Perancangan aplikasi untuk hewan peliharaan	Aplikasi Berbasis iOS dan target bisnis berupa toko hewan peliharaan.	Dapat memberikan informasi dengan mudah mengenai harga penitipan hewan serta mudah dalam melakukan reservasi penitipan hewan
5	Denka Aralia Putri, Ratna Mutu Manikam (2021)	Perancangan Aplikasi Pencarian Lokasi Penitipan Hewan Peliharaan Menggunakan Metode Haversine Formula	Perancangan aplikasi untuk hewan peliharaan	Aplikasi Berbasis Web dan target bisnis berupa toko hewan peliharaan.	Dapat memberikan informasi dalam pencarian lokasi pet shop secara online dan berbagai produk dan perawatan

3.2. Use Case Diagram

Dalam diagram use case ini menjelaskan mengenai fungsi sistem yang sederhana yang memperlihatkan dari sudut pandang pengguna, serta memperlihatkan penjelasan model sistem yang dibuat. Deskripsi use case diagram yang di usulkan dapat dilihat pada gambar 3.2 berikut ini.



Gambar 3.2 Use Case Diagram

3.3. Tampilan Aplikasi

1. Login

Pada tampilan login ini, kita diminta untuk memasukkan username dan password yang sudah dibuat sebelumnya. Apabila berhasil, maka akan masuk ke menu tampilan utama.



Gambar 1 Login

2. Menu Utama

Tampilan berikut merupakan tampilan awal apabila berhasil memasukkan username dan password dengan benar.



Gambar 2 Menu Utama

3. Master Data

Tampilan berikut merupakan tampilan dimana kita ingin menambahkan dan menghapus user.



Gambar 3 Master Data

4. Transaksi

Pada tampilan ini merupakan tampilan untuk melakukan transaksi penitipan hewan.



Gambar 4 Transaksi

5. Cetak Receipt

Pada tampilan ini merupakan tampilan jika ingin melakukan pencetakan receipt untuk customer.



Gambar 5 Cetak Receipt

6. Cetak Laporan

Tampilan ini merupakan tampilan dimana kita ingin mencetak laporan data customer yang ingin menitipkan hewan.

nama_penitip	jenis	tanggal	jam_in	jam_out	biaya
dwi	KUCING	29/05/2023	20:39:02	21:59:23	75.000
ada	ANJING	29/05/2023	20:40:47	22:05:33	100.000

Gambar 6 Cetak Laporan

4. KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini, telah berhasil dikembangkan aplikasi penitipan hewan berbasis desktop yang memudahkan owner dan karyawan petshop dalam mengelola data dan mencetak laporannya.
2. Aplikasi ini menawarkan fitur-fitur seperti menambahkan user, menginput data penitipan, mencetak receipt, serta laporan histori.
3. Melalui pengujian dan evaluasi, aplikasi ini telah terbukti mampu meningkatkan efisiensi dan keandalan dalam penitipan hewan.

4. Owner petshop dapat dengan mudah mencetak receipt dan melihat laporan hasil penitipan hewan melalui aplikasi, aplikasi ini juga sangat sederhana sehingga dapat digunakan oleh dengan mudah.
5. Dalam pengembangan selanjutnya, perlu dilakukan peningkatan fitur dan fungsionalitas sesuai dengan saran yang telah disampaikan.

b. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan aplikasi penitipan hewan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk meningkatkan kualitas dan fungsionalitas pada aplikasi ini:

1. Tingkatkan Keamanan Data: Perhatikan keamanan data pengguna dan informasi hewan yang disimpan dalam aplikasi. Implementasikan metode enkripsi yang kuat untuk melindungi data sensitif, serta mekanisme otentikasi yang aman.
2. Detail data : menambahkan data customer lebih detail seperti alamat, no telepon, dll
3. Penyediaan Informasi Penting: Pastikan aplikasi menyediakan informasi penting tentang hewan yang dititipkan, seperti riwayat kesehatan, makanan yang disukai, atau kebutuhan khusus lainnya. Hal ini akan membantu penitipan hewan memberikan perawatan yang tepat dan memastikan kenyamanan hewan yang dititipkan.

REFERENCES

- Amelia, A., Hutajulu, B. M., & Anjani, D. (2021). Perancangan Aplikasi Perawatan dan Penitipan Hewan pada Garden 7 Petshop Berbasis Android. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5, 741-759. Retrieved from <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i4.521>
- Denka, A. P., & Ratna, M. M. (2021, September). Perancangan Aplikasi Pencarian Lokasi Penitipan Hewan Peliharaan Menggunakan Metode Haversine Formula (Studi Kasus: Wilayah Jakarta Barat). *PETIR: Jurnal Pengkajian dan Penerapan Teknik Informatika*, 14, 193-201. doi:<https://doi.org/10.33322/petir.v14i2.1071>
- Dian, A. W., Bakhtiar, R., Yunindyawati, A., & Wida, P. M. (2022, November). Implementasi Metode Scrum Pada Sistem Informasi Penitipan Hewan Untuk Meningkatkan Kualitas Layanan Kepada Pelanggan. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 6, 815-827. doi:10.52362/jisamar.v6i4.924
- Dwi, Y., & Handrie, N. (2019, Agustus). Analisa dan Perancangan Aplikasi Clow Untuk Adopsi Hewan Peliharaan Berbasis Android (Studi Kasus: Shelter Rumahsinggahclow, Bogor). (164-173, Ed.) *JUKOMIKA-(JURNAL ILMU KOMPUTER DAN INFORMATIKA)*, 2(4).
- Ika, M. L. (2018, April). Rancang Aplikasi Penitipan Hewan Berorientasi Objek Pada Juanda Pet Shop and Clinic Depok. *Jurnal String*, 2, 265-273.
- Lucky, R., & Nur, A. (2022, Januari 19). Perancangan Sistem Aplikasi Penitipan Hewan Wiyadi Pet Shop Berbasis Java. *Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK) 2022*, 1211-1216.
- Rian, H., & Nugraha, J. A. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Jasa Penitipan Hewan Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, 7, 132-143. Retrieved from <https://doi.org/10.37012/jtik.v7i2.645>
- Rynetta, R. N., & Silvana, R. (2020, Desember 02). Aplikasi Penitipan Hewan Peliharaan di Pet Shop Menggunakan Fitur Pembayaran Virtual Berbasis iOS. *SATIN-Sains dan Teknologi Informasi*, 6, 118-127.
- Tunawijaya, E. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Penitipan Hewan Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*.
- Yusuf, D., Afrizal, T., & Budiarto, A. (2021). Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis Java Pada Wirabujana Futsal Indramayu. *Journal Of Information System, Applied, Management, Accounting And Research (JISAMAR)*, 5, 125-131. Retrieved from <http://Journal.Stmikjayakarta.Ac.Id/Index.Php/Jisamar/Article/View/347>