

TUGAS AKHIR PEMOGRAMAN BERBASIS WEB PADA APLIKASI PET SHOP



Disusun oleh:

Mutiara Zhavira

A11.2222.14676

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
2022**

BAB I

DESKRIPSI

1. Deskripsi

Kucing merupakan hewan yang sering dipelihara di rumah. Merawat kucing tentu membutuhkan perhatian khusus mulai dari pakan, kesehatan, dan juga kebutuhan biologis kucing tersebut. Saat ini ketika pemilik hewan ingin mengawinkan kucingnya, pemilik kucing sering kali kesulitan mencari orang yang juga memiliki kucing yang ingin dikawinkan. Kemudian pada saat kucing menunjukkan hal-hal yang tidak wajar, pemilik kucing yang tidak memiliki kenalan dokter hewan bingung ingin bertanya kepada siapa untuk berkonsultasi mengenai kucingnya. Pemilik hewan yang sering kali tidak tahu apakah produk untuk kucing peliharaannya ada di petshop dekat rumahnya atau tidak membuat pemilik hewan harus mengecek dahulu ke petshop tersebut apakah yang diinginkan ada atau tidak. Tujuan penelitian ini adalah membantu pemilik kucing memudahkan dalam memenuhi kebutuhan kucing peliharaannya. Dengan memanfaatkan teknologi yang sudah terdapat di smartphone android yaitu Global Positioning System (GPS) dan web service kedua teknologi ini dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan posisi dan menyimpan data menggunakan perangkat smartphone Android. Setelah dilakukan pengujian dengan metode black box dan melakukan kuesioner, kesimpulan yang didapat yaitu perlu adanya aplikasi yang dapat mencari pemilik kucing yang kucingnya ingin dikawinkan, aplikasi yang dapat memudahkan pemilik kucing berkonsultasi dengan dokter hewan, serta aplikasi yang dapat memudahkan pemilik kucing dalam mencari produk kebutuhan kucing peliharaannya tanpa harus datang ke petshop. Sebuah website e-pet solution platform mobile, dengan memanfaatkan teknologi GPS, LBS, dan FCM yang bertujuan untuk:

1. Memudahkan pemilik hewan peliharaan mencari lokasi keberadaan pet shop terdekat yang menyediakan apa yang diinginkan pemilik hewan peliharaan.
2. Memudahkan pemilik hewan peliharaan berkonsultasi dengan dokter hewan.
3. Memudahkan pemilik hewan peliharaan mencari pemilik hewan lain yang hewannya ingin di pacak.

2. Analisa Pengguna

- a. Mengelola data layanan Pethotel, Pethospital, Petgrooming, kontrol hewan, dan Monitoring.
- b. Melakukan pencarian data layanan Pethotel, Pethospital, Petgrooming, kontrol hewan, dan Monitoring.
- c. Melihat data layanan Pethotel, Pethospital, Petgrooming, kontrol hewan, dan Monitoring.
- d. Melakukan peringatan atau pemberitahuan saat waktunya hewan kontrol kepada pemilik dengan pesan singkat.
- e. Mengelola riwayat data layanan Pethotel, Pethospital, Petgrooming, kontrol hewan.
- f. Memberikan informasi Monitoring status atau keadaan hewan pemilik kepada pemilik melalui pesan singkat.

g. Memberikan informasi status atau keadaan Petgrooming hewan pemilik kepada pemilik melalui pesan singkat.

h. Memberikan informasi jika pemilik hewan salah format sms.

3. Workflow Penggunaan Aplikasi

Tahapan dalam membangun sistem ialah tahap perancangan perangkat lunak yang merupakan proses multi langkah dan berfokus pada beberapa atribut perangkat lunak. Proses ini berdasarkan dari analisis sebelumnya sehingga menciptakan sebuah rancangan yang sesuai dengan kebutuhan dari pihak Toko PetZone.

1. Menentukan entitas yang terlibat dalam ERD

a. Pegawai

Entitas Kuat Entitas yang berisi data pribadi pegawai Toko PetZone disertai hak akses dalam sistem, keberadaannya tidak bergantung pada entitas lain.

b. Member

Entitas Kuat Entitas yang berisi data pemilik hewan dan kategori layanan yang digunakan, keberadaannya tidak bergantung pada entitas lain.

c. Pethotel

Entitas Lemah Entitas yang berisi data layanan hotel, keberadaannya bergantung pada entitas member.

d. Pethospital

Entitas Lemah Entitas yang berisi data layanan hospital, keberadaannya bergantung pada entitas member.

e. Petgrooming

Entitas Lemah Entitas yang berisi data layanan grooming, keberadaannya bergantung pada entitas member.

f. Kontrol hewan

Entitas Lemah Entitas yang berisi data layanan kontrol hewan, keberadaannya bergantung pada entitas member.

g. Monitoring

Entitas Lemah Entitas yang berisi data- data hewan yang menginap, keberadaannya bergantung pada entitas Pethospital dan Pethotel.

2. Menentukan relasi antar entitas

4. Spesifikasi Aplikasi

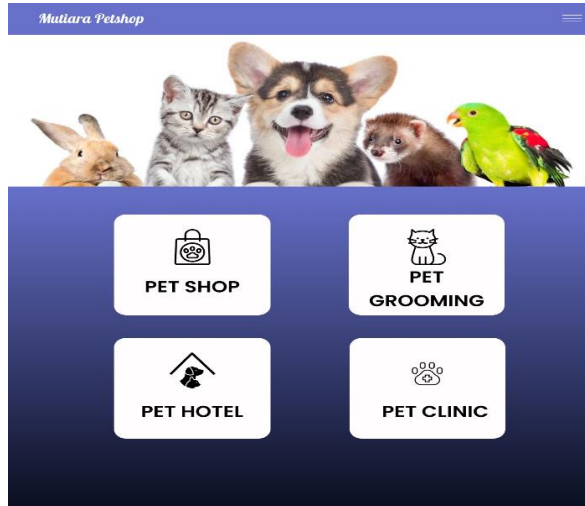
- a. Sistem menyediakan fasilitas bagi pemilik hewan untuk login
- b. Sistem menyediakan fasilitas bagi pemilik hewan untuk lihat profile
- c. Sistem menyediakan fasilitas bagi pemilik hewan untuk kelola toko
- d. Sistem menyediakan fasilitas bagi pemilik hewan untuk mendaftarkan toko
- e. Sistem menyediakan fasilitas bagi pemilik hewan untuk tambah produk
- f. Sistem menyediakan fasilitas bagi pemilik hewan untuk mengedit produk
- g. Sistem menyediakan fasilitas bagi pemilik hewan untuk melihat list produk
- h. Sistem menyediakan fasilitas bagi pemilik hewan untuk kelola data hewan
- i. Sistem menyediakan fasilitas bagi pemilik hewan untuk tambah data hewan
- j. Sistem menyediakan fasilitas bagi pemilik hewan untuk edit data hewan
- k. Sistem menyediakan fasilitas bagi pemilik hewan untuk mengedit profile
- l. Sistem menyediakan fasilitas bagi pemilik hewan untuk mencari hewan pacak
- m. Sistem menyediakan fasilitas bagi pemilik hewan untuk tambah pacak
- n. Sistem menyediakan fasilitas bagi pemilik hewan untuk melihat hewan pacak

- o. Sistem menyediakan fasilitas bagi pemilik hewan untuk lihat toko
- p. Sistem menyediakan fasilitas bagi pemilik hewan untuk melihat petshop
- q. Sistem menyediakan fasilitas bagi pemilik hewan untuk melihat lokasi
- r. Sistem menyediakan fasilitas bagi pemilik hewan untuk melihat produk
- s. Sistem menyediakan fasilitas bagi pemilik hewan untuk melakukan konsultasi
- t. Sistem menyediakan fasilitas bagi pemilik hewan untuk konsultasi dengan dokter hewan

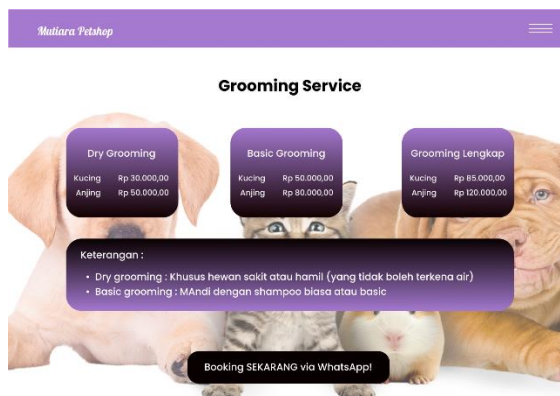
BAB II

DESIGN

1. Halaman utama



2. Halaman pet grooming



3. Halaman pet hotel

