

Paradise Pet Shop Center : Programming (Aplikasi E-Commerce Pet Shop Berbasis Web Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP)

Restu Arizalbi^{1*}, Deddy Gusman², Safni Marwa³

^{1,2,3} Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Jl. Tuanku Tambusai Nomor 23, Kelurahan Suka Mulya, Kecamatan Bangkinang, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau
E-mail: resturizalbi29@gmail.com

*Corresponding Author



<https://doi.org/10.70292/pctif.v3i2.136>

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 29 Jul 2025

Revised: 04 Aug 2025

Accepted: 10 Aug 2025

Kata Kunci:

Aplikasi *Pet Shop*,
Aplikasi *E-Commerce*,
Perancangan Berbasis
Web, Metode *Spiral*.

Keywords:

Application Pet Shop, E-Commerce Application, Web-Based Design, Spiral Method.



ABSTRACT

Petshop sebagai salah satu bagian dari pelaku bisnis dalam bidang hewan peliharaan juga dituntut agar berkembang dalam penerapan teknologi. Dengan diterapkannya teknologi dalam proses bisnis tentu akan sangat membantu petshop dalam meningkatkan kinerjanya. Usaha *Pet shop* tersebut kebanyakan adalah usaha yang menjual makanan dan aksesoris untuk hewan peliharaan. Tetapi sekarang sudah ada beberapa usaha pet shop yang memiliki fasilitas grooming, steril dan juga penitipan hewan peliharaan. Metode dalam penelitian ini adalah Metode *spiral* dari *System Development life cycle*(SDLC) untuk pengembangan sistem. Metode ini membantu dalam Analisis dan Perancangan sistem berbasis website. Untuk Perancangan sistem, khususnya rancangan proses digunakan *Unifield Modelling Language*(UML).

Petshop as of one part of business in the pet also are required to develop in application of technology. With the implementation of the technologies in of business process would be helpful petshop to improve their performance. The most business is a pet shop selling food and accessories for pets. But now there have been several business own a pet grooming shop, sterile and pet care. The method in this study is the spiral method of the System Development Life Cycle (SDLC) for system development. This method helps in website-based systems analysis and planning. For the planning of the system, Unifield Modeling Language (UML).



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

PENDAHULUAN

Memelihara hewan, khususnya kucing, memberikan berbagai manfaat bagi manusia, seperti meningkatkan kebahagiaan, mengurangi stres dan kecemasan, serta melatih tanggung jawab dan meningkatkan kualitas sosial. Namun, merawat hewan peliharaan membutuhkan pengetahuan dan waktu, sehingga sebagian pemilik mengalami kesulitan karena kesibukan pekerjaan. Kondisi tersebut menyebabkan meningkatnya kebutuhan terhadap jasa *pet shop* yang menyediakan berbagai kebutuhan, seperti makanan, aksesoris, *grooming*, sterilisasi, penitipan, dan perawatan hewan.

Di Kota Bangkinang, jumlah pemilik hewan peliharaan dan usaha *pet shop* semakin berkembang. Namun, informasi mengenai *pet shop* dan layanan yang tersedia masih sulit diperoleh karena pemilik hewan harus mencari dan mendatangi *pet shop* satu per satu. Oleh karena itu, diperlukan sebuah aplikasi *e-commerce pet shop* berbasis web, yaitu Paradise Pet Shop Center, yang dapat memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi mengenai produk dan layanan *pet shop* di sekitar Kota Bangkinang secara cepat, tepat, dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

METODE

Didalam penelitian ini menggunakan Metode pengembangan sistem digunakan dalam penelitian ini adalah metode *System Development Life Cycle* (SDLC). Berikut tahapan metode SDLC:

1. Perencanaan Sistem (*System Planning*) Sebagai tahap awal pengembangan sistem yang memperkirakan permasalahan dan kebutuhan fitur pada sistem yang diperlukan oleh pengguna.

2. Analisis Sistem (*System Analysis*) Pada tahap ini, sistem akan dianalisis bagaimana akan dijalankan nantinya. Hasil analisis berupa kelebihan dan kekurangan sistem, fungsi sistem, hingga pembaharuan yang dapat diterapkan. Bagian ini termasuk dalam bagian perencanaan.
3. Desain/Perancangan Sistem (*System Design*) Tahap setelah analisis sistem yang menentukan proses dan data yang diperlukan oleh sistem. Langkah-langkah yang dilakukan adalah menyiapkan rancangan sistem yang terinci/grafis, dan yang umum berupa informasi serta menyiapkan usulan implementasi.
4. Penerapan/Implementasi Sistem (*System Implementation*) Tahap berikutnya adalah implementasi yaitu mengimplementasikan rancangan dari tahap-tahap sebelumnya dan melakukan uji coba.
5. Perawatan Sistem (*System Maintenance*) pada tahap akhir dari metode SDLC(*System Development Life Cycle*) peneliti melakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Sistem Berjalan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan pada *Paradise Pet Shop Center*, diketahui bahwa proses pembelian makanan dan perlengkapan hewan peliharaan masih dilakukan secara manual dengan mendatangi *pet shop* secara langsung. Kondisi tersebut kurang efektif karena produk yang dibutuhkan belum tentu tersedia, sehingga pemilik hewan harus mencari ke beberapa *pet shop* yang membutuhkan waktu dan biaya lebih besar. Selain itu, informasi mengenai layanan yang tersedia juga masih diperoleh secara langsung dengan mendatangi *pet shop*. Dalam pengelolaan usaha, pencatatan data penjualan masih dilakukan secara manual menggunakan kertas, sedangkan informasi mengenai ketersediaan produk dan layanan masih disampaikan melalui spanduk. Oleh karena itu, diperlukan suatu sistem berbasis web yang dapat membantu meningkatkan efektivitas dalam penyampaian informasi, pengelolaan data, serta pelayanan kepada pemilik hewan peliharaan.

Analisis Sistem Baru

Tujuannya yaitu untuk memberikan usulan penyelesaian masalah pada sistem diatas, dengan cara membuat usulan sistem yang baru dimana sistem tersebut terdapat fitur-fitur yang diharapkan dapat memaksimalkan informasi yang ada di dalam *Pet Shop* dimana sistem dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *Framework CodeIgniter* sebagai landasan *HTML* dan *CSS*.

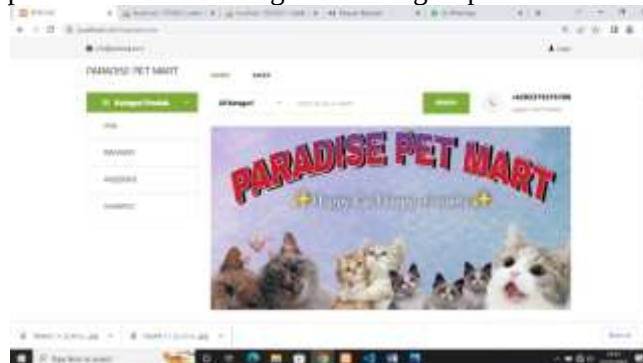
Implementasi Sistem

Implementasi Sistem

Tahapan ini merupakan hasil implementasi dari analisa dan perancangan yang telah dibuat. Tahap ini memperlihatkan tampilan dengan 3 aktor yang terlibat. Berikut adalah tampilan antarmuka sistem PARADISE PET SHOP CENTER.

1. Halaman *Home*

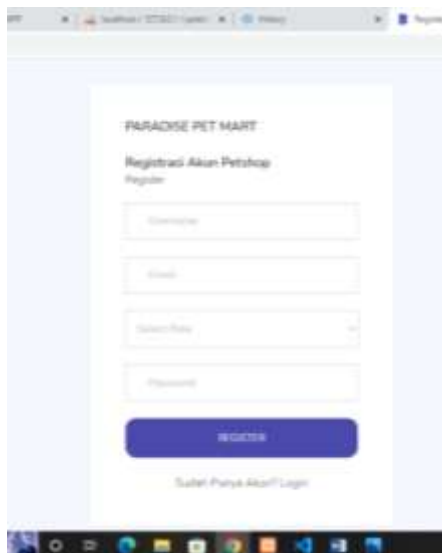
Halaman ini menampilkan menu utama login dan kategori produk.



Gambar 1. Halaman Home

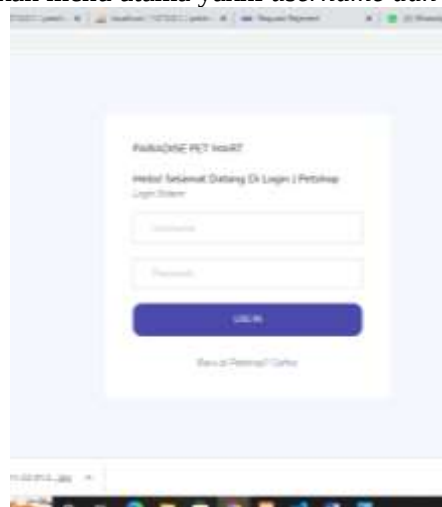
2. Halaman register

Pada halaman ini terdapat menu utama yaitu *username*, *email*, select role, dan *password*.



Gambar 2. Halaman Register

3. Halaman *login*
Pada halaman ini menampilkan menu utama yakni *username dan password*.



Gambar 3. Halaman Login

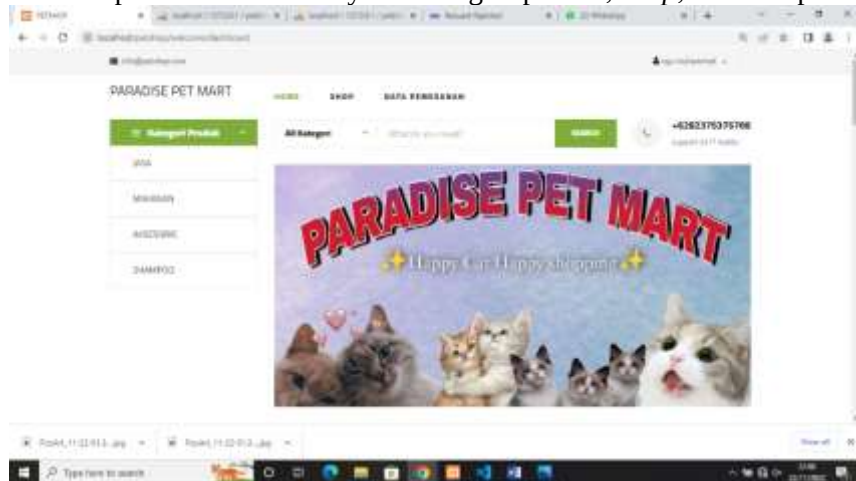
4. Halaman *dashboard admin*
Halaman ini menampilkan menu utama yakni data *user* dan data *role*.



Gambar 4. Halaman Dashboard Admin

5. Halaman *home customer*

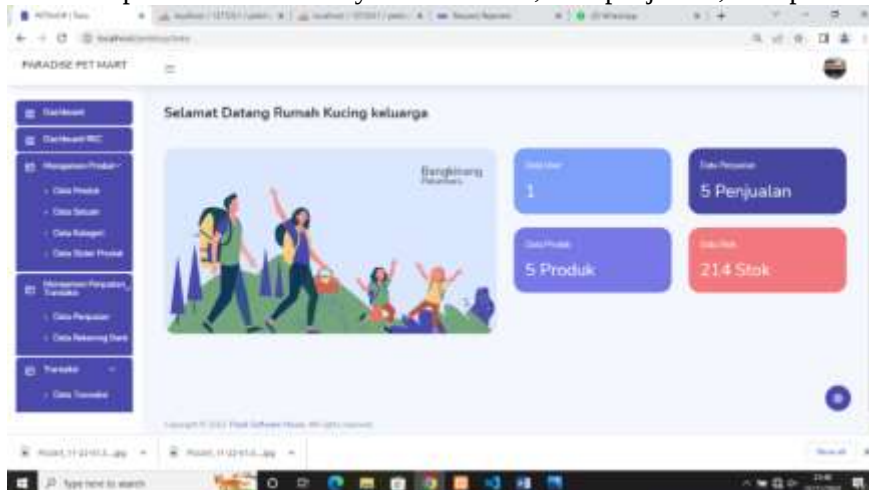
Halaman ini menampilkan menu utama yakni kategori produk, *shop*, dan data pemesanan.



Gambar 5. Halaman *Home Customer*

6. Halaman *dashboard toko*

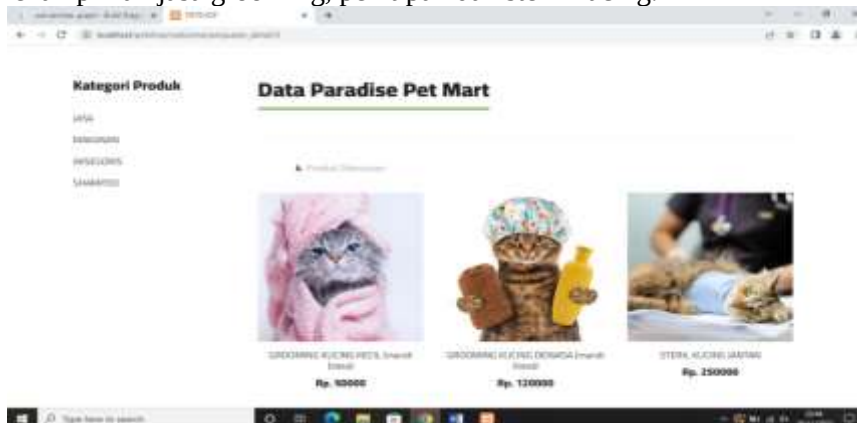
Halaman ini menampilkan menu utama yakni data *user*, data penjualan, data produk, dan data stok.



Gambar 6. Halaman *Dashboard Toko*

7. Halaman data kategori produk

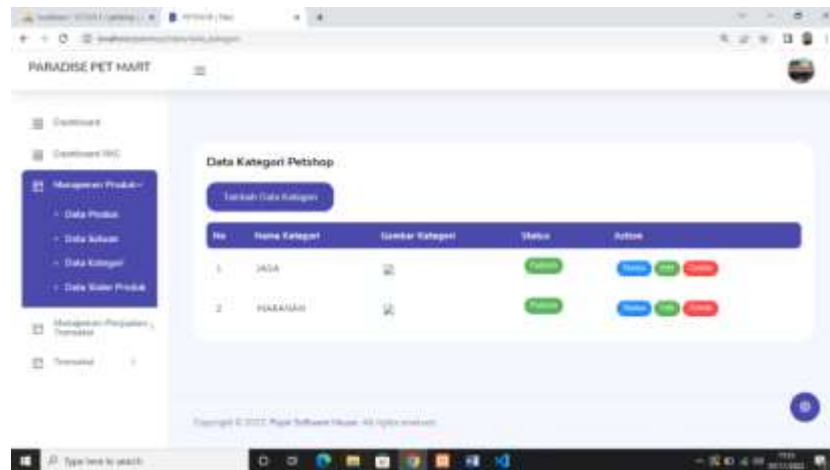
Halaman menampilkan jasa grooming, penitipan dan steril kucing.



Gambar 7. Halaman Data Kategori Produk

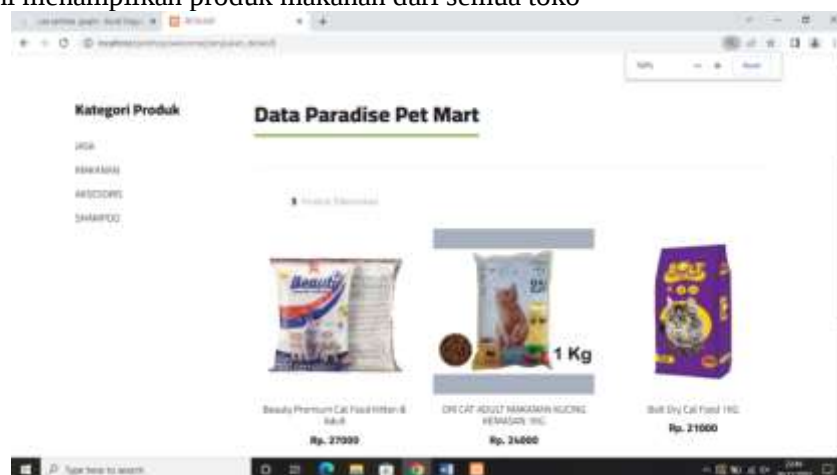
8. Halaman data kategori

Halaman ini menampilkan menu utama yakni tambah data kategori, status, edit, dan delete.



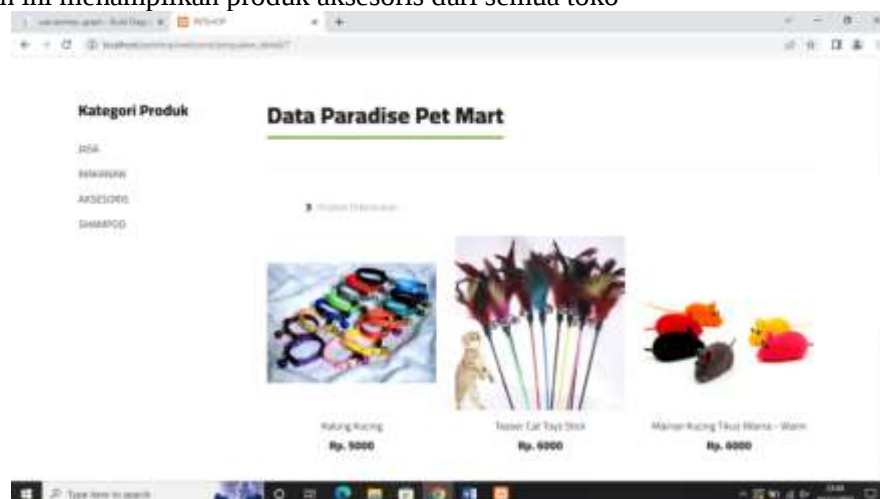
Gambar 8. Halaman Data Kategori

9. Halaman data makanan
Halaman ini menampilkan produk makanan dari semua toko



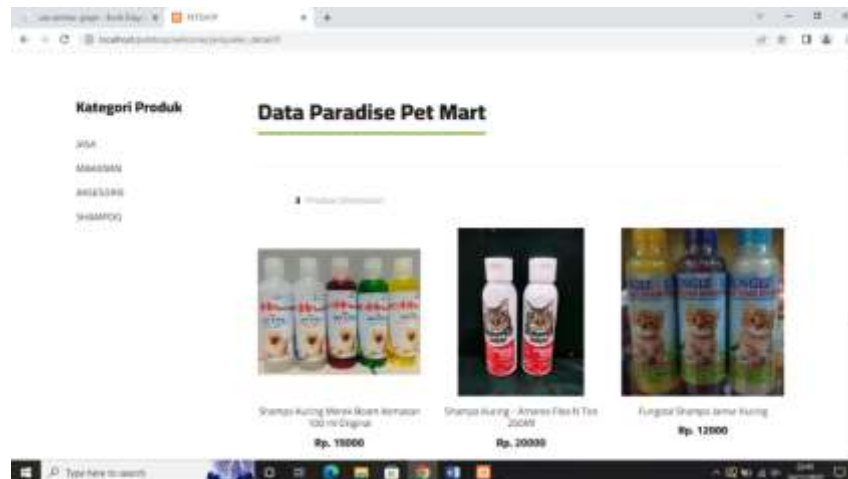
Gambar 9. Halaman Data Makanan

10. Halaman data aksesoris
Halaman ini menampilkan produk aksesoris dari semua toko



Gambar 10. Halaman Data Aksesoris

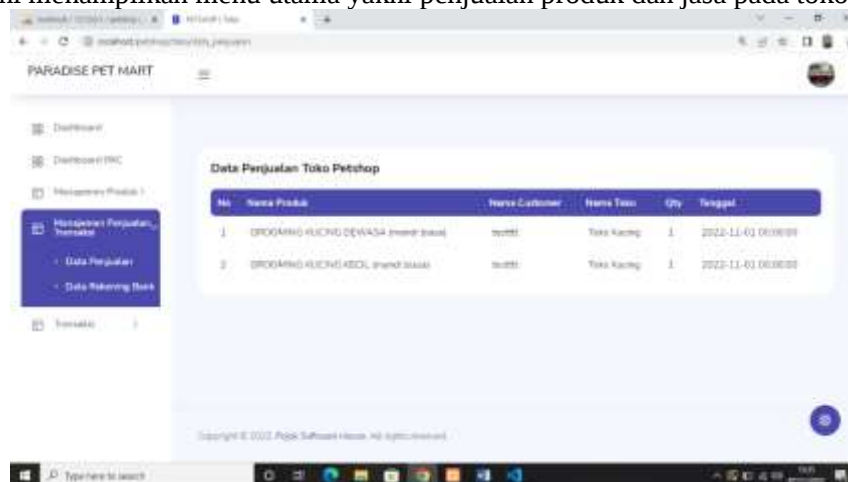
11. Halaman data *shampoo*
Halaman ini menampilkan produk *shampoo* dari semua toko



Gambar 11. Halaman Data Shampoo

12. Halaman data penjualan

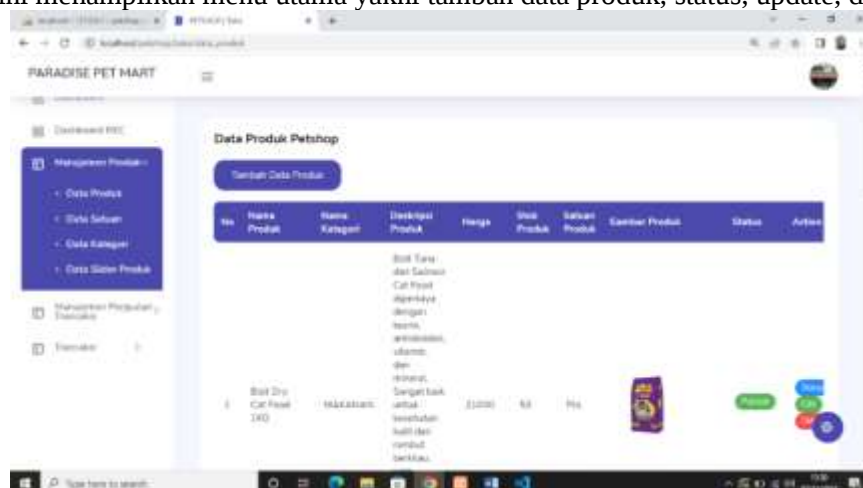
Halaman ini menampilkan menu utama yakni penjualan produk dan jasa pada toko



Gambar 12. Halaman data Penjualan

13. Halaman data produk

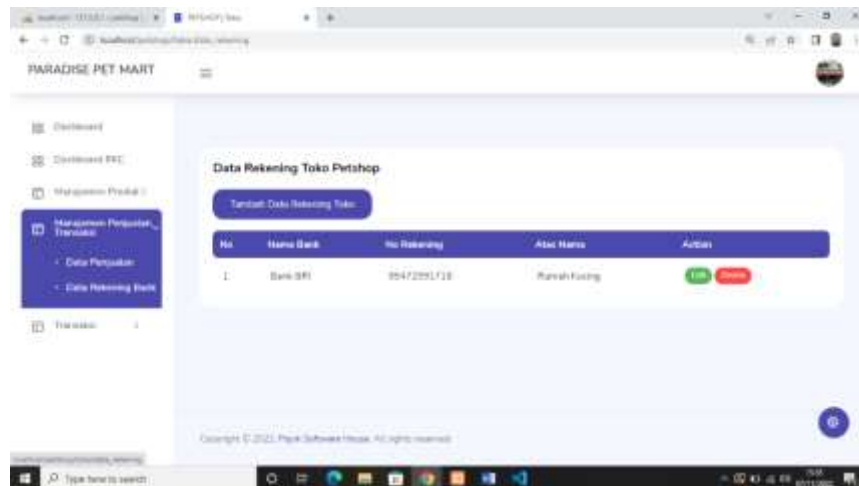
Halaman ini menampilkan menu utama yakni tambah data produk, status, update, dan delete.



Gambar 13. Halaman data Produk

14. Halaman data rekening toko

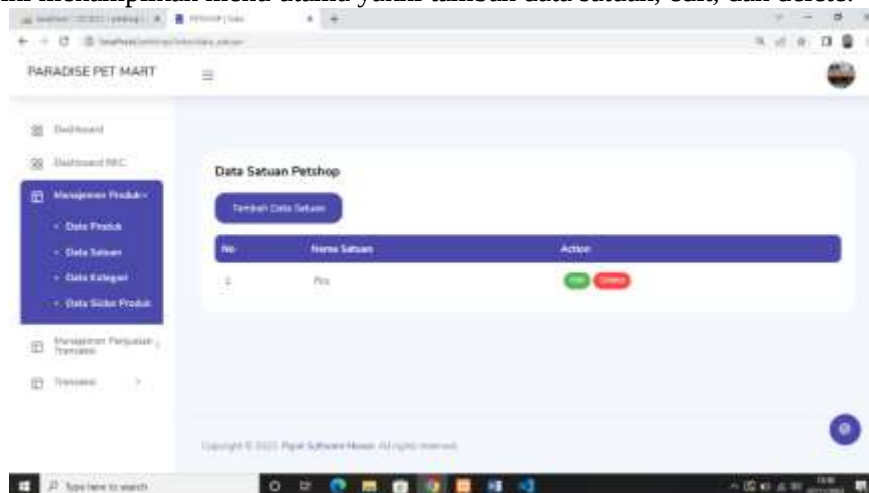
Halaman ini menampilkan tambah data rekening toko, edit dan delete



Gambar 14. Halaman Data Rekening Toko

15. Halaman data satuan

Halaman ini menampilkan menu utama yakni tambah data satuan, edit, dan delete.



Gambar 15. Halaman Data Satuan

16. Pemesanan *customer*

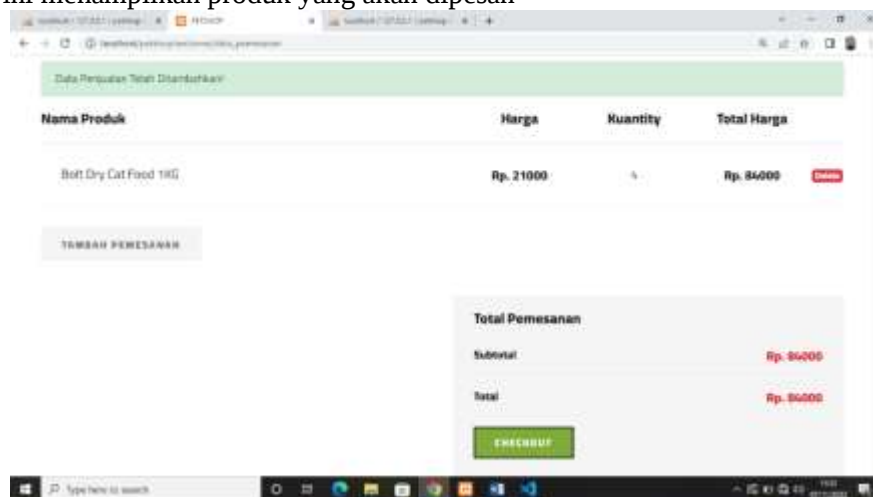
Halaman ini menampilkan form pemesanan barang



Gambar 16. Halaman Pemesanan *Customer*

17. Halaman check out pemesanan

Halaman ini menampilkan produk yang akan dipesan



Gambar 17. Halaman Check Out Pemesanan

18. Halaman chat

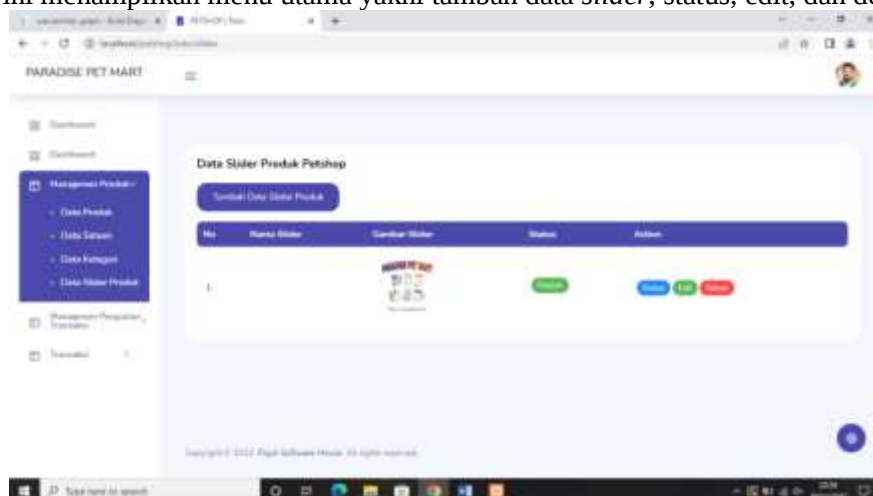
Halaman ini menampilkan menu chat pembeli dan penjual



Gambar 18. Halaman From Chat

19. Halaman data slider

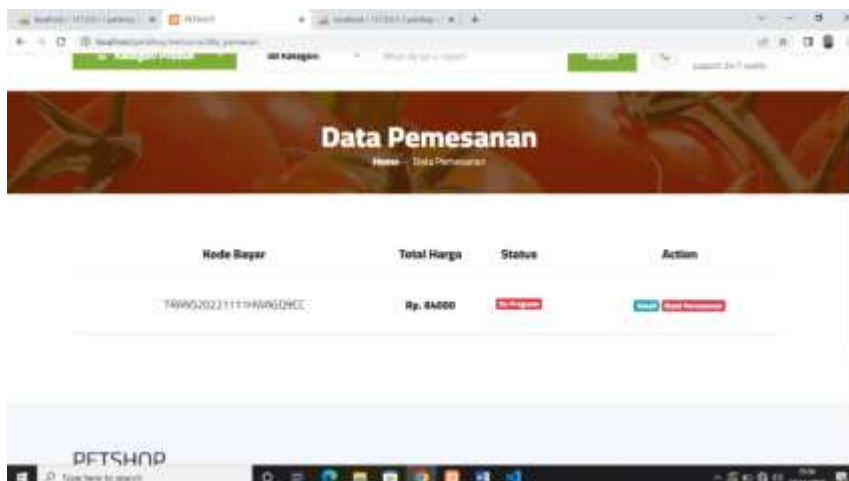
Halaman ini menampilkan menu utama yakni tambah data slider, status, edit, dan delete.



Gambar 19. Halaman Data Slider

20. Data pemesanan

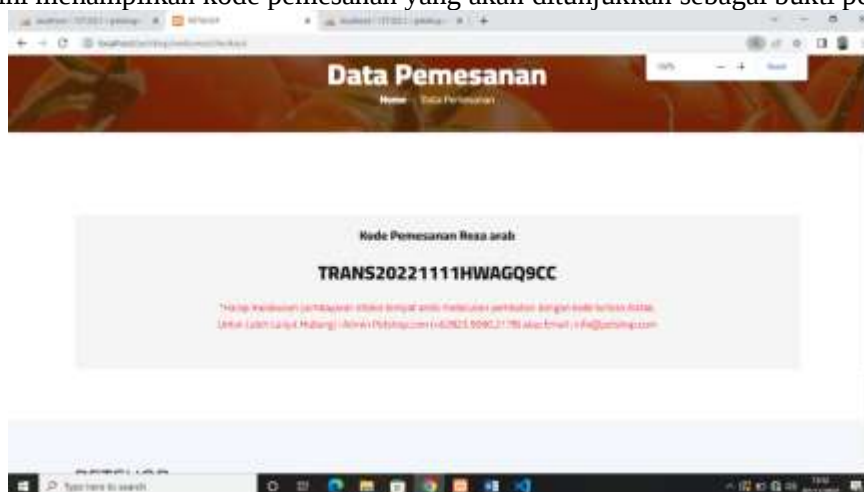
Halaman ini menampilkan bukti pemesanan produk yang sudah check out.



Gambar 20. Halaman Data Pemesanan

21. Kode data pemesanan

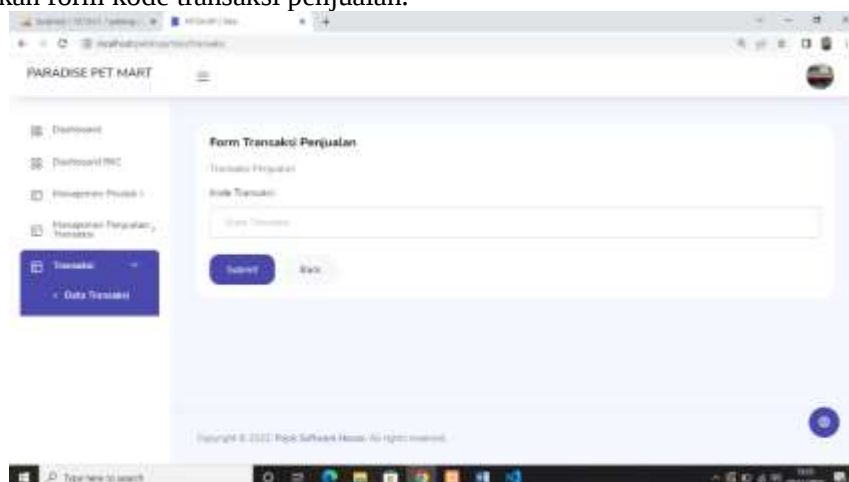
Halaman ini menampilkan kode pemesanan yang akan ditunjukkan sebagai bukti pemesanan.



Gambar 21. Halaman Kode Data Pemesanan

22. Halaman data transaksi

Menampilkan form kode transaksi penjualan.



Gambar 22. Halaman Data Transaksi

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa data pada bab sebelumnya, dapat diperoleh beberapa kesimpulan, yakni:

1. Dengan adanya *website Paradise Pet Shop Center* ini dapat mempermudah kinerja pemilik *pet shop* di Bangkinang Kota dalam menyampaikan informasi dan menyimpan data pesanan.
2. Dengan adanya aplikasi *Paradise Pet Shop Center* diharapkan dapat mempermudah *customer* mendapatkan informasi ketersediaan produk serta jasa dan *customer* dapat melakukan pemesanan pada *Paradise Pet Shop Center* di Bangkinang Kota.
3. Penelitian ini telah berhasil dalam mengimplementasikan sistem yang telah dirancang berbasis web, dan telah terbukti dari hasil pengujian *black box*.

Pada penulisan tugas akhir ini tentunya tidak terlepas dari kekurangan dan kelemahan. Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan selanjutnya adalah:

1. Sistem ini kemungkinan bisa diadakan pembaharuan terhadap kekurangan dalam sistem *website Paradise Pet Shop Center*, agar sistem selalu berjalan optimal dan sejalan dengan perkembangan data.
2. Metode pembayaran sistem *Paradise Pet Shop Center* memungkinkan dapat di lakukan pembaharuan dalam metode pembayaran dengan menggunakan sistem pembayaran antar rekening bank.
3. *Website Paradise Pet Shop Center* ini bisa dikembangkan lagi menjadi teknologi mobile, misalnya berbasis *android* dan *ios*

REFERENSI

- Abdul Wakil, R. R. C. B. H. A. S. L. D. H. P. S. A. Y. R. F. A. S. (2022). *Tranformasi digital dalam duania bisnis*. Global Eksekutif Teknologi.
- Abdurahman, H., & Riswaya, A. R. (2014). Aplikasi Pinjaman Pembayaran Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti STMIK Mardira Indonesia, Bandung. *Jurnal Computech & Bisnis*, 8(2), 61–69.
- Adiputra, R., Satoto, K. I., & Kridalukmana, R. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Layanan Perawatan dan Penitipan Hewan Berbasis SMS Gateway pada Toko Petshop “PetZone.” *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 2(1), 110–118. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.2.1.2014.110-118>
- Asmarany, 1Anugriaty Indah. (2017). *PERBEDAAN KEBAHAGIAAN PADA INDIVIDU YANG MEMELIHARA MAMALIA ATAU REPTIL*. 13(12), 46–57.
- Ayu, F., & Fitri, N. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Wedding Organizer Online. *Jurnal Intra-Tech*, 3(2), 92–104.
- Dr, R. A. F. S. Psi. , M. S. (2021). *WAWANCARA*. cetakan pertama.
- Filda Anggellia, P. W. R. Dr. K. S. R. U. M. M. Dr. M. S. I. Dr. Ir. I. S. I. N. A. A. Ir. R. N. W. P. (2023). *BUKU AJAR MANAJEMEN PROYEK SISTEM INFORMASI*. PT. Sonmedia Publising Indonesia.
- Firman hamdani, M. ziveria. (2017). *Aplikasi Peningat Vaksinasi Hewan Berbasis Desktop Pada Toko Hewan PamPam Do*. 4.
- Hendini., A. (2016). PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA PONTIANAK). *Communications of the ACM*, 4(1), 27–47. <https://doi.org/10.1145/358315.358387>
- Kasmi, K., & Candra, A. N. (2017). Penerapan E-Commerce Berbasis Business To Consumers Untuk Meningkatkan Penjualan Produk Makanan Ringan Khas Pringsewu. *Jurnal AKTUAL*, 15(2), 109. <https://doi.org/10.47232/aktual.v15i2.27>
- Nathasia, N. D., & Winarsih, W. (2020). Pengembangan System Video Gallery Hasil Liputan Upt Mpr Menggunakan Metode Sdlc. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 4(3), 30–35. <https://doi.org/10.37438/jimp.v4i3.229>
- Oktafianto, M. muslihudin. (2016). *ANALISIS dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. Penerbit Andi.
- Rachmatullah, R., Kardha, D., & Yudha, M. P. (2020). Aplikasi E-Commerce Petshop dengan Fitur Petpedia. *Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB*, 26(1), 24. <https://doi.org/10.36309/goi.v26i1.120>

- Reza Nurul Ichsan, S.E., M.M, Mohammad Yusuf, SH., M.SI, Ahmad Karim, SE., M. (2019). *Komunikasi BISNIS (Busuness Communication)*. CV. Sentosa Deli Mandiri.
- Romindo, Muttakin, Didin Hadi Saputra, Deddy Wahyudin Purba, M. Iswahyudi, Astri Rumondang Aditya Halim Perdana Kusuma, Faried Efendy, O. K. s. (2019). *e-commerce: Implementasi, STRATEGI & INOVASINYA*. Yayasan Kita Menulis.
- Setyowibowo, S., & Mumpuni, I. D. (2016). Aplikasi Sistem Informasi One Stop Pet Shop Berbasis Web Pada Golden Pet. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 10(1), 33–40.
- Sutono, D. R. (2022). *METODE PIECES DALAM PERANCANGAN GAME EDUKASI BELAJAR MUDAH BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID*. 10.
- Tribudiman, A., Rahmadi, R., & Fadhila, M. (2021). Peran Pet Attachment Terhadap Kebahagiaan Pemilik Hewan Peliharaan Di Kota Banjarmasin. *Jurnal Al-Husna*, 1(1), 60. <https://doi.org/10.18592/jah.v1i1.3509>
- Wulan Dari. (2015). Penerapan Metode System Development Life Cycle Pada Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Produk Batik Kurowo Jakarta. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, VOL. 3(2), 223.