

Pengembangan Sistem Informasi Administrasi Petshop Berbasis Web Dengan Metode *Framework for the Application System Thinking* (FAST)

Sri Wahyuni¹, Ikhsan Abdul Aziz²

^{1,2} Universitas Panca Sakti Bekasi, Jl. Raya Hankam No 54 Jati Rahayu Pondok Melati Bekasi, 17114

e-mail: sriyuni82.sw@gmail.com¹, azizikhsan96@gmail.com²

INFORMASI ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi : 28 Juli 2022

Revisi Akhir : 30 Mei 2023

Diterbitkan Online : 31 Mei 2023

Kata Kunci :

Sistem Informasi, Administrasi Petshop,

FAST, UML

Korespondensi :

Telepon / Hp: 01813-1716-2306

E-mail: sriyuni82.sw@gmail.com

ABSTRAK

Terdapat banyak penelitian pengembangan sistem namun masih sedikit yang menggunakan metode FAST (*Framework for the Application of System Thinking*). Metode FAST merupakan metode pengembangan sistem, yang merupakan kombinasi dari beberapa metode pengembangan sistem yang banyak digunakan, disajikan dalam kerangka kerja yang fleksibel, dan dapat dikembangkan dengan metode lain. Pengembangan sistem digunakan adalah berbasis web, karena agar dapat menjawab masalah akses aplikasi yang bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun. Metode studi yang digunakan oleh peneliti yakni dengan metode penelitian kualitatif, dikarenakan peneliti melaksanakan riset dengan melakukan observasi ataupun riset lapangan dengan melihat secara langsung proses persediaan barang yang berlangsung pada Love Petshop. Dalam penelitian ini menggunakan alat penggambaran UML sedangkan aplikasi dikembangkan dengan bahasa PHP dan MySQL. Sistem informasi administrasi petshop berbasis web yang memberikan kemudahan bagi pemilik untuk melakukan penjualan dan mengontrol laporan bulanan yang dapat dilakukan dengan efisien.

1. PENDAHULUAN

Love Cat Petshop ialah salah satu industri yang terkategori dalam usaha kecil menengah. Dalam bisnisnya Love Cat Petshop menjual bermacam kebutuhan hewan, pelengkapan hewan, menyediakan pelayanan kesehatan hewan, serta menawarkan pelayanan jasa grooming. Pada saat ini Love Cat Petshop membutuhkan pelaksanaan IT dibidang ekonominya yang bermanfaat untuk meningkatkan kinerja dan daya saing dengan kompetitor lain yang sejenis, hal ini dapat mempengaruhi positif dalam keuntungan. Ketepatan, kecepatan serta keakuratan sesuatu sumber data menjadi salah satu penentu strategi suatu bisnis sangatlah penting mengingat kompetitor bisnis yang terus menjadi banyak, serta pastinya suatu teknologi data mampu dengan mudah untuk melayani serta menjembatani kebutuhan pokok sumber input data untuk diolah menjadi bahan pertimbangan, sehingga mendapatkan hasil output yang optimal.

Pada saat ini sistem pencatatan yang digunakan oleh Love Cat Petshop masih memakai sistem konvensional, dimana administrasi wajib dicatat dengan metode manual di tulis untuk pembelian kebutuhan hewan peliharaan, memesan layanan kesehatan serta grooming hewan peliharaan. Permintaan barang dari bagian suplier ke gudang masih menggunakan dengan metode manual dengan menulis dalam buku catatan bulanan. Hal ini menyebabkan terdapatnya ketidakcocokan antara stok barang yang dicatat dengan stok harga barang. Proses pencarian informasi juga mejadi terkendala serta tidak efisien karena catatan dicari secara manual. Serta terdapatnya keterlambatan penduduk yang tinggi di kota besar, iklim, suhu dan daerah metropolitan merupakan faktor risiko utama untuk tertular virus.[11].

Dari adanya faktor yang mempengaruhi kasus Covid-19 sehingga Satgas Penanganan code menilai pentingnya bagi semua pihak termasuk masyarakat memahami faktor-faktor lonjakan kasus Covid-19 agar terhindar dari kasus itu[12].

dalam pelaporan stok benda, sehingga mengganggu kinerja dalam proses distribusi barang. Dengan adanya permasalahan yang telah diuraikan diatas, sehingga peneliti membuat aplikasi untuk Love Cat Petshop. Tujuan dari riset ini untuk merancang suatu sistem data administrasi berbasis website untuk memecahkan kasus yang timbul dari pengolahan informasi secara manual. Dengan mengubah sistem menjadi terkomputerisasi, diharapkan pengelolaan informasi pelanggan serta persediaan barang menjadi lebih efisien serta efektif, penyajian laporan informasi pelanggan dan persediaan barang menjadi lebih akurat serta tepat waktu.

2. LANDASAN PUSTAKA

2.1 Sistem Informasi

Sistem adalah terdiri atas objek-objek atau unsur- unsur yang berkaitan atau berhubungan satu sama lain nya sedemikian rupa sehingga unsur-unsur tersebut merupakan suatu kesatuan pemrosesan atau pengolahan yang tertentu [1]. Sistem menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah perangkat yang unsurnya berkaitan untuk membangun sebuah totalitas. Namun untuk mendapatkan dampak positif dari penggunaan sistem, semua unsur – unsur yang terkait didalamnya harus berkerja sama guna mencapai tujuan yang sudah ditentukan sebelumnya.

2.2 FAST (Framework for the Application of System Thinking)

Framework for the Application of System Thinking (FAST) adalah suatu metode pengembangan system yang cukup fleksibel yang digunakan untuk berbagai strategi kerja dan proyek kerja [2]. Metode Fast ini dikembangkan dari beberapa gabungan dari beberapa praktek penelitian terbaik yang sudah pernah ditemui dan telah dilaksanakan oleh beberapa peneliti terdahulu.

Ada beberapa metode pengembangan sistem FAST (Framework for the Application of System Thinking) yang dapat digunakan antara lain [3].

1. Ruang Lingkup (Scope Definition), tahapan yang pertama pada metode FAST adalah tahapan scope definition, peneliti yang menjelaskan ruang lingkup permasalahan dan tujuan dari pembangunan sistem informasi serta menentukan batasan-batasan dari sistem yang dibangun.
2. *Scope project* harus dipastikan dan problem statement yang terdiri dari permasalahan, peluang dan arahan juga harus diketahui. Analisa masalah dalam tahap ini bertujuan untuk menganalisa pemahaman lebih dalam mengenai problem statement yang telah dikumpulkan di tahapan sebelumnya.
3. Analisis Masalah (*Problem Analysis*) pada tahapan ini peneliti mempelajari sistem yang berjalan dan menganalisis sistem yang berjalan untuk mencari dan menemukan permasalahan yang terjadi sebagai bahan untuk pengembangan sistem.
4. Analisis Kebutuhan (*Requirement Analysis*) yaitu tahapan peneliti untuk menganalisis kebutuhan yang dibutuhkan dalam sistem, baik kebutuhan non fungsional ataupun fungsional.
5. Desain Logis (*Logical Desain*) Dalam tahap ini bertujuan untuk menggambarkan business requirement statement ke dalam pemodelan sistem. Model sistem (*system models*) adalah gambaran realitas dari sistem yang diinginkan. Pemodelan sistem dapat dibuat dengan menggunakan desain UML (*Unified Modeling Language*) menggunakan Use Case Diagram, Activity Diagram dan Class Diagram. peneliti merancang kebutuhan dan mengkonsepkan sistem menggunakan beberapa diagram UML (*Unified Modelling Language*).
6. Desain Fisik dan Integrasi (*Physical Desain and Integration*). Dalam tahapan *physical design and integration* ini bertujuan untuk mentransformasikan business requirement statement yang sudah direpresentasikan dalam pemodelan sistem ke dalam spesifikasi desain fisik yang akan dijadikan acuan dalam tahapan berikutnya. Yaitu dengan menterjemahkan logical design ke dalam bentuk fisik suatu aplikasi, meliputi perancangan user interface dan detail design.

2.3 Unified Modeling Language (UML)

UML (Unified Modeling Language) yaitu alat bantu dalam mendeskripsikan dan menggambarkan suatu perangkat lunak sistem berorientasi objek yang ditampilkan dalam bentuk diagram atau gambar.

1. *secase Diagram* yaitu interaksi antara satu atau lebih aktor yang akan dibuat. Usecase Diagram dapat digunakan untuk mengetahui fungsi yang ada didalam sebuah sistem [4].
2. *Activity Diagram*. Diagram aktivitas atau Activity Diagram mendeskripsikan mengenai workflow (aliran kerja) atau kegiatan dari sebuah sistem atau menu yang ada dalam perangkat lunak.
3. *Sequence Diagram*. Diagram sequence mendeskripsikan kegiatan objek pada *use case* dengan menggambarkan masa aktif objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek.
4. *Class Diagram*. Diagram class mendeskripsikan struktur sistem dari segi konsep kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

2.4 PHP

Bahasa pemrograman yang berupa script yang bersifat *open source* yang digunakan untuk membuat halaman website untuk menghasilkan isi web yang sesuai dengan permintaan konsumen [5].

2.5 MySQL

Yaitu program untuk membuat dan mengelola database atau sering disebut dengan DBMS (Database Management System). MySQL ini juga tersedia dalam perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General Public License (GPL) [6]. Kelebihan dari MySQL adalah mudah digunakan dan didukung oleh driver ODBC, sehingga dapat digunakan dan diakses oleh aplikasi apa saja.

2.6 Penelitian Terdahulu

Selain menggunakan dasar teori tekstual, penelitian ini juga mempelajari penelitian-penelitian terdahulu. Portal Publikasi Jurnal Karya Ilmiah Program Studi Sistem Informasi Ftk Universitas Harapan Berbasis Web Dengan Metode Fast (Framework for The Application Of Systems Thinking), membahas tentang Sistem untuk mengupload jurnal-jurnal karya ilmiah untuk mahasiswa dan dosen yang diperuntukan untuk perguruan tinggi yang memiliki portal web jurnal [7]. Agar nantinya dapat memiliki portal publikasi jurnal sendiri yang diharapkan dapat digunakan untuk

mempublikasikan jurnal karya ilmiah universitas harapan program studi sistem informasi yang di update berdasarkan tanggal, bulan dan tahun mahasiswa tersebut mengupload jurnal pada administasi web portal. Portal web publikasi jurnal ini diharapkan dapat digunakan untuk mempublikasikan jurnal karya ilmiah universitas harapan program studi sistem informasi yang di update berdasarkan tanggal, bulan dan tahun mahasiswa tersebut mengupload jurnal pada administasi web portal. Pemrograman PHP (*Personal Hypertext Processor*) untuk dapat memberikan intruksi perintah pada aplikasi web.

Dengan judul Sistem Informasi Penjualan Pada TB Harmonis Menggunakan Metode FAST, membahas tentang permasalahan-permasalahan pada penjualan yang belum menggunakan sistem penjualan yang terkomputerisasi, dimana TB Harmonis masih menerapkan sistem manual dan sederhana [8]. Sistem penjualan dilakukan dengan cara pencatatan ke buku besar.

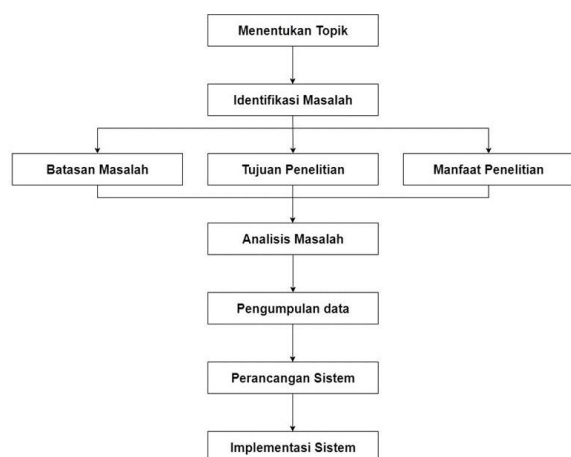
3. METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian yaitu tempat peneliti melakukan penelitian, terutama untuk melihat beberapa fenomena dan penelitian yang sebenarnya terjadi dari subjek penelitian dan memperoleh data penelitian yang akurat. Penelitian ini dilaksanakan di Love Cat Petshop Kecamatan Jatibarang, Kabupaten Brebes, Jawa Tengah.

3.2 Kerangka Penelitian

gambaran terkait dengan kerangka kerja sesuai pemikiran dari penulis dalam pelaksanaan kegiatan penelitian, sebagai berikut:



Gambar 3.1 Kerangka Penelitian

1. Menentukan Topik Penelitian

Peneliti menentukan topik yang hendak diteliti sesuai dengan kasus dan permasalahan yang didapat serta suatu

kebutuhan yang dibutuhkan dalam pengerjaan penelitian.

2. Identifikasi Masalah

Peneliti membuat Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian dari topik yang sudah ditentukan.

3. Analisa Masalah

Untuk dapat memahami permasalahan terkait layanan penitipan dan perawatan pada Love Cat Petshop, maka peneliti melakukan analisis secara langsung pada Love Cat Petshop melalui kegiatan wawancara dan observasi. Dalam menganalisis masalah penulis menggunakan metode Analisa Metode FAST, karena metode analisis ini bisa dijadikan sebagai dasar untuk memperoleh pokok permasalahan yang lebih spesifik. Sebelum mengembangkan sebuah sistem informasi, Spesifikasi desain cenderung stabil, solid karena disesuaikan dengan kebutuhan dan fleksibel karena berbasis model.

4. Pengumpulan Data

Dalam tahap ini akan dilakukan studi terhadap informasi terkait dengan proses administrasi yang berjalan pada Love Cat Petshop. Dan Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara studi pustaka, wawancara, dan observasi.

5. Perancangan Sistem

Pada Tahapan ini, proses perancangan sistem akan dimulai dengan menerapkan metode FAST (Framework for the Application Sistem Thinking).

6. Implementasi Sistem

Tahap implementasi penerapan dan sekaligus pengujian bagi sistem berdasarkan hasil analisa dan perancangan yang telah dilakukan. Implementasi hasil rancangan menjadi sebuah aplikasi Sistem Informasi administrasi love cat petshop dengan metode Framework for the Application Sistem Thinking (FAST).

7. Implementasi Sistem

Tahap implementasi penerapan dan sekaligus pengujian bagi sistem berdasarkan hasil analisa dan perancangan yang telah dilakukan. Implementasi hasil rancangan menjadi sebuah aplikasi Sistem Informasi administrasi love cat petshop dengan metode Framework for the Application Sistem Thinking (FAST).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Scope Definition

Dalam tahapan pendefinisian ruang lingkup merupakan tahapan awal dalam pembangunan sistem informasi Admisitrasi Love Cat Petshop dengan menggunakan metode FAST. Ruang lingkup penelitian ini meliputi: pengelolaan data buku, pengelolaan data penjualan serta pembuatan laporan data stok dan laporan data penjualan.

4.2 Scope Project

Dalam website Sistem Informasi Admisistrasi Petshop terdapat 3 halaman Utama, yaitu Data Master, Transaksi, dan Laporan. Pada menu data master terdapat menu Category, Suplier, Barang, Jenis Grooming dan Management User [10]. Dalam menu tersebut semuanya dapat diubah maupun dihapus. Halaman admin membatasi pada perubahan update hak akses untuk semua akses user. Pada menu Data master terdapat input category, input data suplier, input barang, input jenis grooming, input user dan lihat stok barang. Di halaman Transaksi terdapat input barang, monitoring transaksi penjualan, data input titip sehat, dan input grooming. Pada menu laporan menyediakan berbagai data laporan seperti pengadaan barang, laporan penjualan, laporan titip sehat, dan laporan grooming. Dalam menu Data Master, Transaksi, dan Laporan hanya dapat diakses oleh admin.

4.3 Problem Analisis

Permasalahan yang ditemukan dalam sistem informasi sistem admisistrasi Love Cat Petshop saat ini adalah masih menerapkan sistem penjualan manual dan sederhana. Hal ini tentu saja masih banyak kekurangan, antara lain:

1. Sistem penjualan dilakukan dengan cara pencatatan ke dalam buku besar dan membutuhkan waktu yang cukup lama terutama dalam hal pencarian data stok buku yang masih tersedia.
2. Data yang dapat disimpan menyebabkan terjadinya duplikasi data penjualan karena informasi yang tidak akurat dan tidak terorganisir dengan baik.
3. Penggunaan menggunakan buku/kertas yang berlebihan untuk proses dokumentasi menyebabkan biaya yang cukup mahal.
4. Dalam Sistem pencatatan manual yang dilakukan dapat menyebabkan kesalahan dalam proses input data selain itu dapat menyebabkan data-data penjualan dalam bentuk kertas sangat mudah rusak atau hilang dikarenakan tercecer dan lain sebagainya.
5. Proses dalam pembuatan laporan bulanan maupun tahunan memakan waktu yang lama dikarenakan harus membuka catatan penjualan dalam buku besar.
6. Sulitnya dalam melakukan pencarian stok barang apakah masih tersedia atau sudah habis, sehingga harus melakukan pencarian secara langsung ke lokasi buku, hal tersebut tentu saja dapat membuang waktu dan tidak efisien.

4.4 Requirement Analisis

Hasil berikut merupakan bentuk hasil akhir dari beberapa tahap analisa yang telah dilakukan sehingga dapat menjadi suatu acuan penulis dalam melakukan perancangan sistem yang akan dibangun [11]. Berikut kebutuhan fungsional dan non fungsional untuk sistem yang dikembangkan adalah:

Tabel 4.1 Kebutuhan Fungsional

Analisa Kebutuhan	
Kebutuhan Fungsional	
No	Harapan Sistem Dapat Menampilkan Sebagai Berikut
1	Menampilkan Menu Login Dan Register
2	Dapat Menampilkan Verifikasi Login Jika Salah
3	Menampilkan Menu Dashboard User Dan Admin
4	Admin Dapat Mengakses Data Master
5	Menampilkan Category
6	Menampilkan Data Suplier
7	Menampilkan Data Barang
8	Menampilkan Jenis Grooming
9	Admin Dapat Mengakses Management User
10	Menampilkan Dan Menambahkan Pengadaan Barang
11	Menampilkan Dan Menambahkan Penjualan Barang
12	Menampilkan Dan Menambahkan Titip Sehat
13	Menampilkan Dan Menambahkan Grooming
14	Admin Dapat Mencetak Laporan
15	Menampilkan Pencarian Data
16	Menampilkan Session

Tabel 4.2 Kebutuhan Non Fungsional

Analisa Kebutuhan	
Kebutuhan Non Fungsional	
No	Harapan sistem dapat menampilkan sebagai berikut
1	Tampilan pada sistem informasi dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna
2	Sistem dapat berjalan dengan dinamis
3	Keamanan dalam sistem terjamin

4.5 Logical Design

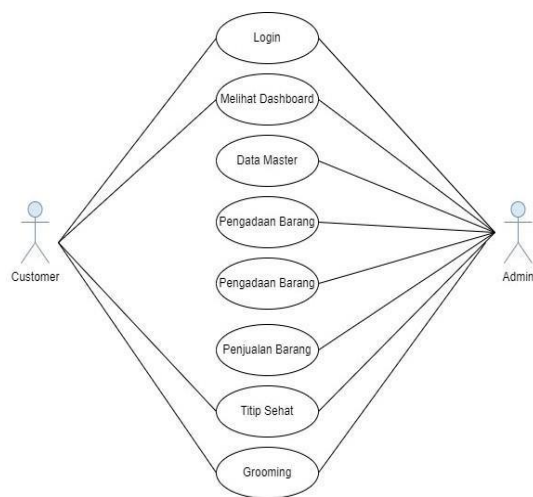
Dalam tahap ini merupakan tahapan pemodelan sistem menggunakan diagram UML. Diagram UML yang digunakan adalah Use Case diagram, Activity Diagram dan Sequence Diagram. Berikut adalah rancangan desain menggunakan UML:

1. Use Case Diagram

Berdasarkan Gambar 3. dapat dilihat bahwa sistem ini terdiri dari dua aktor yaitu user dan customer. User dan Admin dalam sistem ini harus melakukan login untuk

dapat mengolah data sistem informasi dan mengelola data transaksi. User hanya dapat mengakses fitur menu titip sehat dan grooming. Admin dapat mengakses semua menu seperti melihat data master, pengadaan barang, penjualan barang, titip sehat dan grooming.

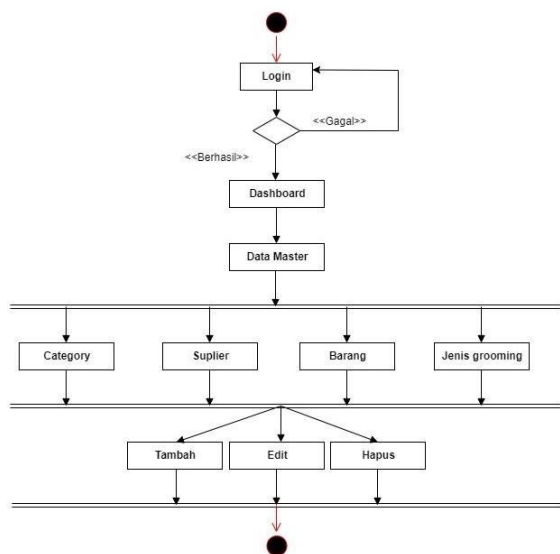
Admin juga dapat mengubah dan menghapus isi dari semua menu. Untuk membuat laporan, Admin dapat langsung membuatnya tanpa harus melakukan login.



Gambar 4.1. Use Case Diagram

2. Activity Diagram

Berdasarkan Activity diagram pada Gambar 4. dapat dilihat bahwa untuk menggunakan sistem, user terlebih dahulu melakukan login agar dapat menggunakan sistem antara lain mengelola data Master, data category, data supplier, data penjualan barang, jenis grooming dan membuat laporan penjualan.



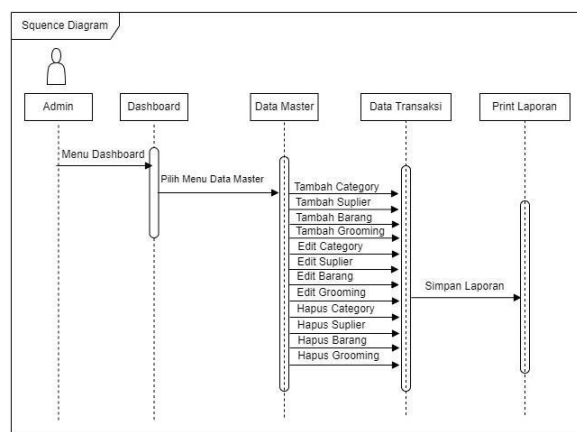
Gambar 4.2. Activity Diagram

3. Sequence Diagram

Pada Gambar 5. proses sistem yang berjalan ke menu Dashboard dalam melakukan pemesanan barang yang

ingin dibeli dan melakukan penjualan. Lalu bagian penjualan mengecek persediaan barang yang dipesan oleh pelanggan. Jika persediaan barang tidak tersedia maka, bagian penjualan mengkonfirmasi bahwa persediaan barang sudah habis. Jika persediaan tersedia, maka bagian penjualan membuat invoice pesanan dan mengkonfirmasi ke pelanggan untuk melakukan pembayaran. Lalu pelanggan menerima konfirmasi pembayaran. Pelanggan melakukan

pembayaran ke bagian kasir. Lalu bagian kasir menerima pembayaran tersebut Kemudian Admin dapat membuat laporan penjualan atau pengadaan.



Gambar 4.3. Sequence Diagram

4.1 Decision Analysis

Berdasarkan hasil perancangan sistem yang sudah dibuat, selanjutnya sistem informasi dibangun dengan sarana dan prasarana berupa spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak sistem.

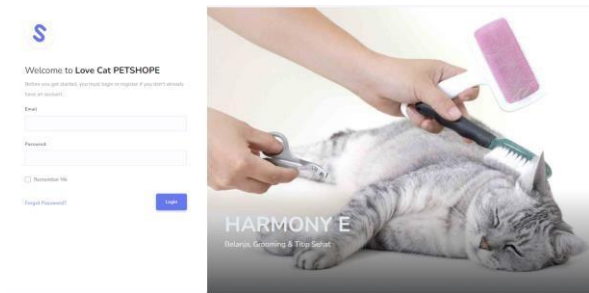
1. Spesifikasi perangkat keras
 - a. Processor intel(R) core i5-7200U
 - b. CPU 2.50GHz (4 CPUs)
 - c. RAM 4GB atau lebih
 - d. HDD 1TB
 - e. Mouse dan Keyboard
2. Spesifikasi Perangkat Lunak
 - a. OS Windows 10 PRO 64-bit
 - b. BIOS V1.21
 - c. Database MYSQL

4.2 Physical Design

Pada tahapan ini dibuat desain antarmuka sistem. User Interface ini menerapkan bentuk visual berdasarkan beberapa bentuk aset visual dari website sendiri. Tampilan pengguna merupakan bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna. Antarmuka pengguna berfungsi untuk menghubungkan antara pengguna dengan sistem operasi, sehingga komputer tersebut bisa digunakan. Desain antarmuka tersebut antara lain:

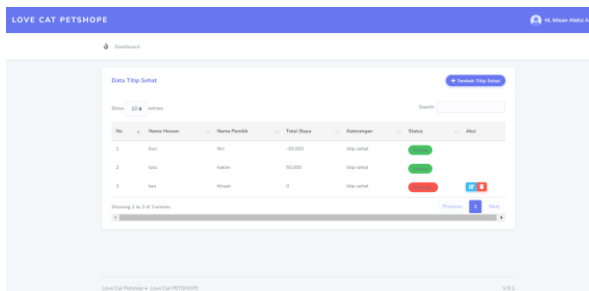
1. Menu Register
menunjukkan tampilan menu Register dimana fungsinya menampilkan form pendaftaran agar nantinya terdaftar di database dan bisa login

1. Menu Login
menunjukkan tampilan menu form Login dimana



Gambar 4.5. Menu Login

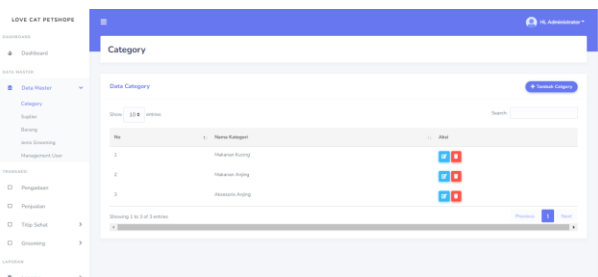
2. Tampilan User (Titip Sehat)
Gambar 8. menunjukkan tampilan menu titip sehat yang menampilkan detail data titip sehat yang sudah dipilih oleh pelanggan



Gambar 4.6. User (Titip Sehat)

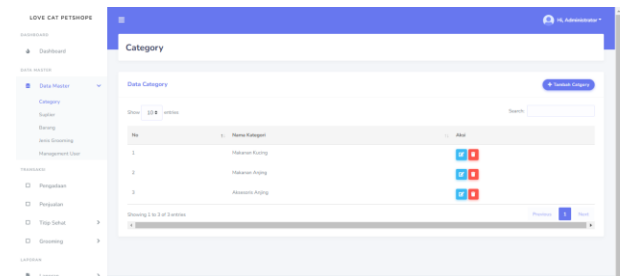
3. Tampilan User (Grooming)
menunjukkan tampilan menu grooming yang menampilkan detail data grooming yang berupa nama pemilik, nama hewan, jenis grooming, dan total biaya dan user dapat merubah atau menghapus data.

4. Menu Data Master (Category)
menunjukkan tampilan menu category dimana terdapat jenis category seperti makanan kucing, makanan anjing dan aksesoris anjing. Data tersebut bisa ditambahkan, diubah maupun dihapus.



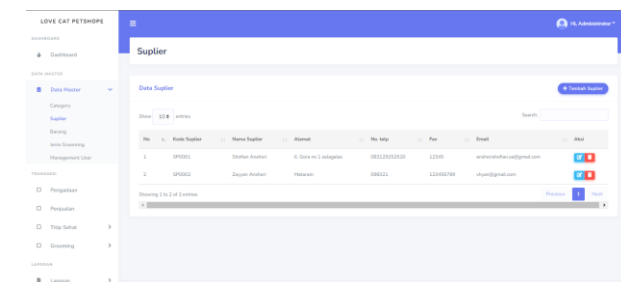
Gambar 4.8. Menu Data Master (Category)

5. Menu Data Master (Category)
menunjukkan tampilan menu category dimana terdapat jenis category seperti makanan kucing, makanan anjing dan aksesoris anjing. Data tersebut bisa ditambahkan, diubah maupun dihapus.



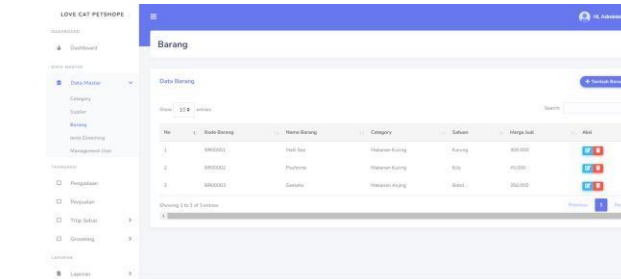
Gambar 4.8. Menu Data Master (Category)

6. Menu Data Master (Suplier)
menunjukkan tampilan menu suplier dimana terdapat beberapa form data suplier seperti kodesuplier, nama suplier, alamat suplier, no telpon, fax, dan email. Dalam menu tersebut data bisa dirubah maupun dihapus.



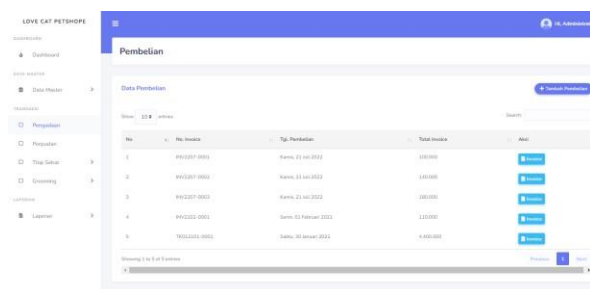
Gambar 4.9. Menu Data Master (Suplier)

7. Menu Data Master (Barang)
menunjukkan tampilan menu data barang seperti kode barang, nama barang, category, satuan, dan harga jual dan data tersebut dapat diubah maupun dihapus.



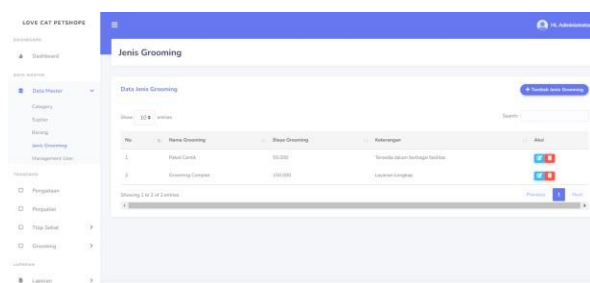
Gambar 4.10. Data Master (Barang)

8. Menu Data Master (Jenis Grooming)
menampilkan menu jenis grooming yang yang nantinya akan dipilih oleh pelanggan, terdapat 2 pilihan yaitu paket cantik dan grooming lengkap.



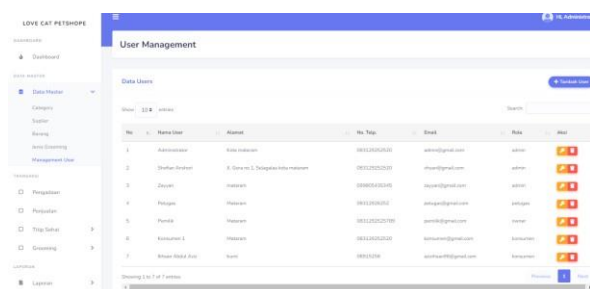
Gambar 4.11. Data Master (Jenis Grooming)

9. Menu Data Master (Jenis Grooming) menampilkan menu jenis grooming yang yang nantinya akan dipilih oleh pelanggan, terdapat 2 pilihan yaitu paket cantik dan grooming lengkap.



Gambar 4.11. Data Master (Jenis Grooming)

10. Menu Data Master (Management User) menunjukkan tampilan menu management user dimana terdapat beberapa user yang sudah mendaftar di website. Admin dapat merubah dan menghapus data user.



Gambar 4.12. Menu Data Master (Management User)

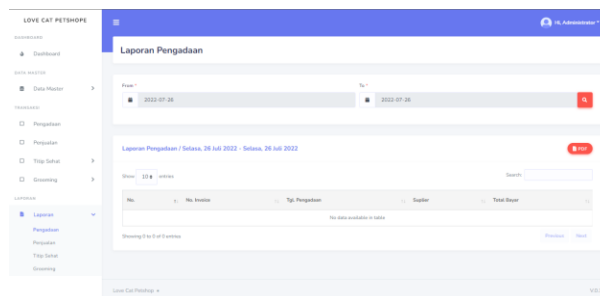
11. Menu Transaksi

Dalam menu Transaksi admin dapat mengelola transaksi yang terjadi seperti: pengadaan barang, penjualan barang, titip sehat, dan grooming.

12. Menu Transaksi

Menu Laporan yang dapat diakses untuk keperluan admin yaitu: Laporan pengadaan barang, laporan penjualan, laporan titip sehat, dan laporan grooming.

Admin dapat mencetak laporan tersebut dengan mencari data berdasarkan tanggal transaksi.



Gambar 4.14. Menu Laporan

5. PENGUJIAN

Pengujian terhadap sistem dilaksanakan dengan menggunakan metode black box testing yaitu dengan menggunakan metode pengujian logika program. Hasil pengujian sistem ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil Pengujian

NO	Kategori tes	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Tampil Login dan register	Menampilkkan dengan memasukkan email dan pssword	Diterima
2	Tampil Data Suplier	Menampilkan datasuplier yang dapat dirubah dan di hapus	Diterima
3	Tampil data barang	Menampilkan databarang dan dapat dihapus dan di edit	Diterima
4	Jenis grooming	Menampilkan pilihanjenis grooming	Diterima
5	Management user	Admin dapat mengakses data user yang bisa dirubah dan dihapus	Diterima
6	Pengadaan barang	Menampillan menubarang dan dapat menambahkan dan menghapus jumlah brang	Diterima
7	Penjualan barang	Menampilkan datapenjualan barang	Diterima
8	Titip sehat	Menampilkan list data titip sehat secara keseluruhan	Diterima
9	Jenis grooming	Menampilkan macam-macam paket grooming	Diterima

10	Laporan pengadaan	Menampilkan laporan pengadaan barang dan bisa dicetak	Diterima
11	Laporan penjualan	Menampilkan laporan penjualan dan bisa dicetak	Diterima
12	Laporan titip sehat	Menampilkan list laporan titip sehat	Diterima
13	Laporan grooming	Menampilkan data grooming konsumen	Diterima

6. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi admistrasi petshop berbasis web dengan menggunakan metode FAST (Framework for the Application of System Thinking). Sistem informasi admistrasi petshop dengan menggunakan metode FAST (Framework for the Application System Thinking). Dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Menghasilkan sistem informasi administrasi petshop berbasis web yang memberikan kemudahan bagi pemilik untuk melakukan penjualan dan mengontrol laporan bulanan yang dapat dilakukan dengan efisien.
2. Sistem memiliki fitur yang dapat memberikan kemudahan bagi pengguna atau pemilik untuk melakukan mengakses data dengan mudah tanpa kesulitan.
3. Pengembangan aplikasi sistem informasi administrasi petshop berbasis website dengan menggunakan PHP, sedangkan untuk database peneliti menggunakan MySQL. Aplikasi sistem informasi admistrasi petshop dibangun dengan harapan dapat membantu pihak pemilik dalam hal pengelolaan data dan transaksi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Prasetyo, E. B. (2020). Perancangan Sistem Pengelolaan Inventory dan Pelayanan Purna Jual (SIPENIPAL) Berbasis Web Menggunakan Metode FAST (Studi Kasus: PT. Anugerah Global Inti Persada). Tekinfo, 21(2), 32-39.
- [2] Afif, A., & Dewi, C. N. P. (2020). Sistem Informasi Kearsipan untuk Menunjang Pendataan Surat Internal Menggunakan Metode FAST pada Biro Kepegawaian Kementerian Pertahanan. Senamika, 1(2), 234-246.
- [3] Halim, R. N. (2020). Sistem Informasi Penjualan Pada TB Harmonis Menggunakan Metode FAST. Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer), 9(2), 203-207.
- [4] Aldo, D., Habibie, D. R., & Susie, S. (2021). Metode FAST Untuk Pembangunan Sistem Inventory. INOVTEK Polbeng-Seri Informatika, 6(2), 211-221.
- [5] Ariani, F. (2019). Perancangan Sistem

Informasi Perpustakaan Berbasis Web Dengan Metode Framework for the Application System Thinking (Fast). INTI Nusa Mandiri, 14(1), 21-26.

[6] David, D. (2020). Rancang Bangun Sistem Aplikasi Penitipan Hewan Berbasis Android (Doctoral dissertation, Prodi Sistem Informasi).

[7] Elsera, M. (2018). Portal publikasi jurnal karyailmiah program studi sistem informasi FTK Universitas Harapan berbasis web dengan metode fast (framework for the application of systems thinking). Buletin Utama Teknik, 14(1), 35-40.

[8] Rachmatullah, R., Kardha, D., & Yudha, M. P. (2020). Aplikasi E-Commerce Petshop dengan Fitur Petpedia. Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB, 26(1),

[9] Sari, M. P., Setiawansyah, S., & Budiman, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan Menggunakan Metode Fast (Framework for the Application System Thinking) (Studi Kasus: Sman 1 Negeri Katon). Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi, 2(2), 69-77.

[10] Sari, A. O., & Nuari, E. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Dengan Metode Fast (Framework For The Applications). Jurnal PILAR Nusa Mandiri, 13(2), 261-266.

Sarwindah, S., & Yanuarti, E. (2020). Pengembangan Prototype Sistem E-Commerce pada Ajun Elektronik dengan Metode FAST. Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer), 9(2), 281-288