

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
LAYANAN PENITIPAN HEWAN
DI PESHOP SUCI BANDUNG**

TUGAS AKHIR

Disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan Program Strata 1,
di Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pasundan



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG
MEI 2019**

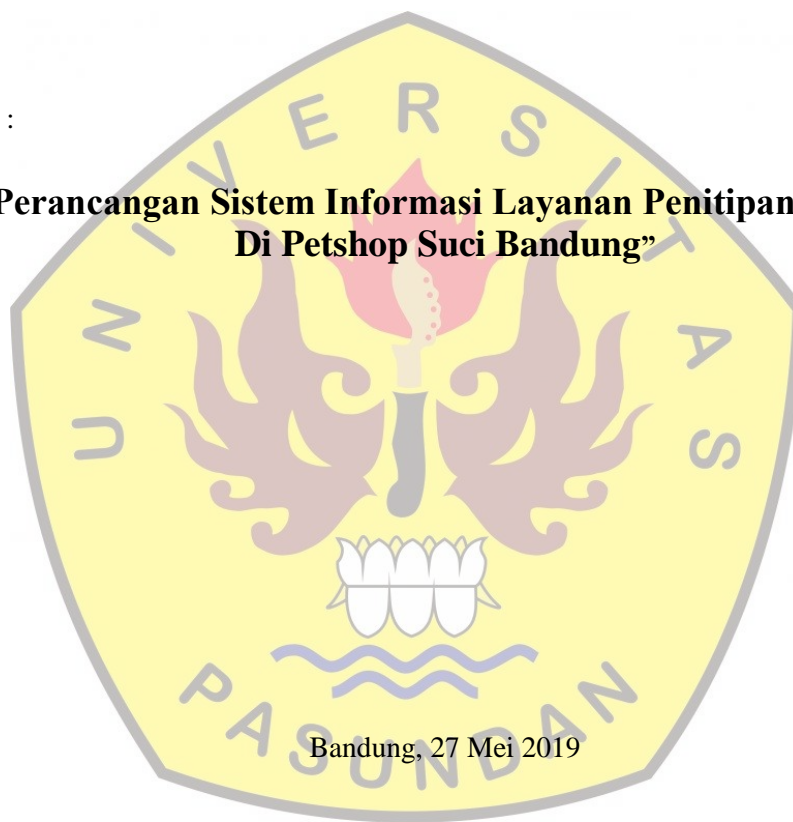
**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Telah diujikan dan dipertahankan dalam Sidang Sarjana Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung, pada 27 Mei 2019, tugas akhir dari :

Nama : Rahma Febriyah Nizar
Nrp : 14.304.0202

Dengan judul :

**“Perancangan Sistem Informasi Layanan Penitipan Hewan
Di Petshop Suci Bandung”**



Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

(Ir.R.Djunaedy Sakam, M.T.)

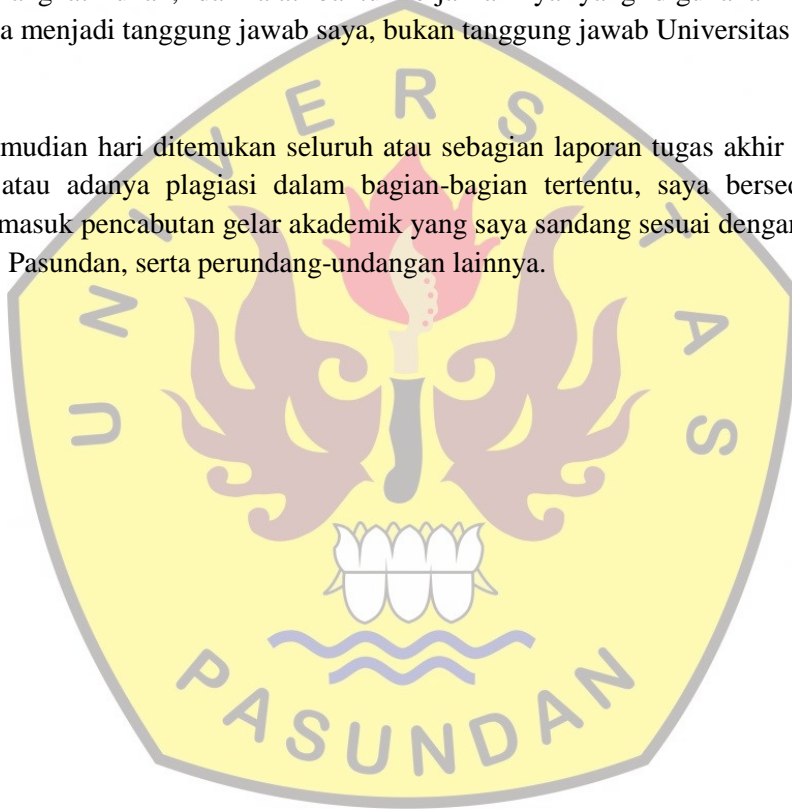
(Shanti Herliani, S.T)

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

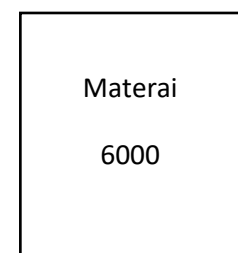
Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Tugas akhir ini adalah benar-benar asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik Universitas Pasundan Bandung maupun Perguruan Tinggi lainnya
2. Tugas akhir ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari tim Dosen Pembimbing
3. Dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu dalam penulisan laporan Tugas Akhir yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan dalam sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan karya ilmiah, serta disebutkan dalam Daftar Pustaka pada tugas akhir ini
4. Kakas, perangkat lunak, dan alat bantu kerja lainnya yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya, bukan tanggung jawab Universitas Pasundan Bandung

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian laporan tugas akhir ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiasi dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi akademik, termasuk pencabutan gelar akademik yang saya sandang sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Pasundan, serta perundang-undangan lainnya.



Bandung, 27 Mei 2019
Yang membuat pernyataan,



(Rahma Febriyah Nizar)
NRP. 14.304.0202

ABSTRAK

Layanan menjadi salah satu elemen yang memegang peranan penting. Menurut Suparlan (2000:35), Layanan ialah sebuah usaha pemberian bantuan pada orang lain, agar orang tersebut bisa mengatasi masalahnya itu sendiri. Salah satu petshop yang ada di Bandung, Petshop tersebut memiliki layanan penitipan hewan bagi para pemilik hewan, sehingga para pemilik hewan tidak perlu khawatir saat ingin meninggalkan hewan yang dimilikinya.

Analisis layanan penitipan hewan yang digunakan adalah analisis layanan penitipan hewan yang diperoleh berdasarkan literature dan standar yang ada dalam layanan penitipan hewan, SSADM (Sistem Terstruktur Metode Analisis dan desain). Oleh karena itu, diperlukan perancangan sistem informasi layanan penitipan hewan agar efektif.

Hasil dari penelitian tugas akhir ini berupa rancangan sistem informasi layanan penitipan hewan. Penelitian ini dapat dikembangkan untuk penelitian lain yaitu implementasi hasil rancangan dengan membuat perangkat lunak sistem informasi layanan penitipan hewan. Sehingga rancangan layanan pada penelitian tugas akhir ini dapat digunakan oleh pengguna.

Kata Kunci : Layanan, Petshop, Penitipan Hewan dan SSADM



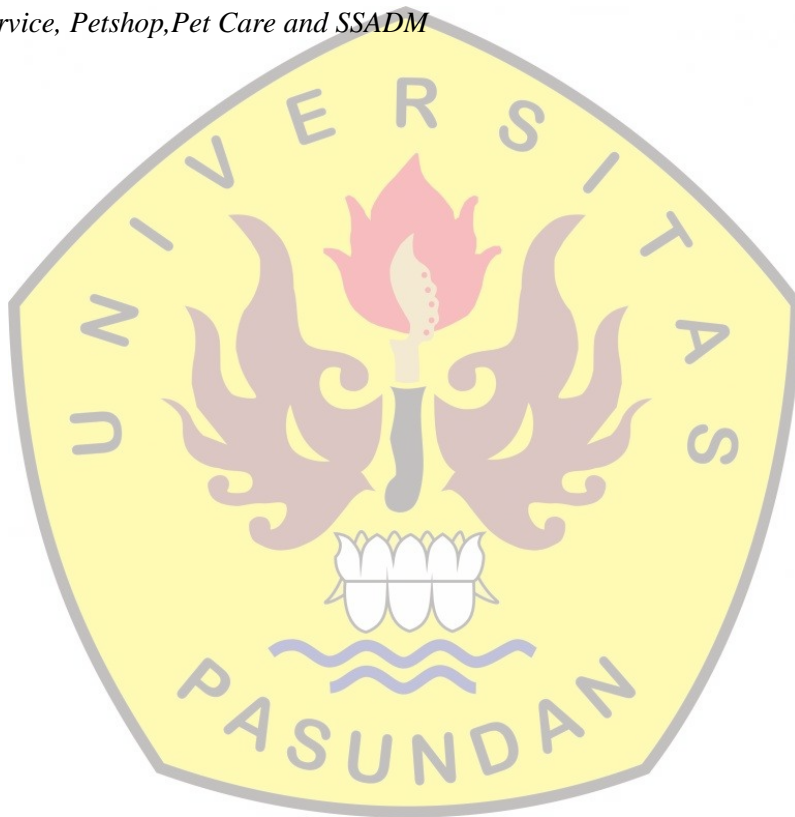
ABSTRACT

Service is one element that plays an important role. According to Suparlan (2000: 35), Service is an effort to provide assistance to other people, so that the person can overcome the problem itself. One of the pet shops in Bandung, Petshop has an pet care service for pet owners, so pet owners don't need to worry when they want to leave their pet .

Analysis of pet care services used is analysis of pet care services obtained based on literature and standards in pet care services, SSADM (Structure of Analysis and Design Methods). Therefore, it is necessary to design an pet care service information system to be effective and efficient.

The results of this final project are in the form of an pet care service information system design. This research can be developed for other studies, namely the implementation of design results by creating an animal care service information system software. So that the design of services in this final project research can be used by users.

Keyword : Service, Petshop, Pet Care and SSADM



KATA PENGANTAR

Ucapan rasa syukur penulis dengan menyebut nama Allah SWT akhirnya mampu menyelesaikan laporan Tugas akhir yang berjudul “**Perancangan Sistem Informasi Layanan Penitipan Hewan Di Petshop Suci Bandung**”.

Adapun tujuan penulisan laporan ini agar pengguna yang memiliki hewan peliharaan di Bandung dapat mengetahui informasi mengenai penitipan hewan. Dalam penyusunan laporan ini, tidak sedikit hambatan yang penulis hadapi. Namun penulis menyadari bahwa kelancaran dalam penyusunan laporan ini tidak lain berkat dukungan, dorongan dan semangat dari orang terdekat, sehingga penulis mampu menyelesaikannya.

Penghargaan dan ucapan terima kasih yang setulus- tulusnya kepada Ayahanda tercinta Muhammad Zar dan Ibunda yang kusayang Uni Setianingsih yang telah mencurahkan segenap cinta dan kasih sayang serta perhatian moril maupun materiil, yang telah menjadi orang tua terhebat sejagad raya, yang selalu memberikan motivasi, nasehat, cinta serta doa yang tentu takkan bisa penulis balas. Semoga Allah selalu melimpahkan Rahmat, Kesehatan, Karunia dan keberkahan di dunia dan di akhirat atas budi baik yang telah diberikan kepada penulis.

Untuk kakak penulis Ika dan adik penulis Rafli terima kasih atas segala perhatian, kasih sayang, dan motivasi serta doanya. Terima kasih banyak telah menjadi bagian dari motivator yang luar biasa sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam laporan ini. Oleh karena itu segala kritikan dan saran yang membangun akan penulis terima dengan baik.

Semoga penulisan laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi pembaca.

Bandung, 27 Mei 2019

Penulis

KATA PENGANTAR

Ucapan rasa syukur penulis dengan menyebut nama Allah SWT akhirnya mampu menyelesaikan laporan Tugas akhir yang berjudul “**Perancangan Sistem Informasi Layanan Penitipan Hewan Di Petshop Suci Bandung**”.

Adapun tujuan penulisan laporan ini yang memiliki hewan peliharaan di Bandung dapat mengetahui informasi mengenai penitipan hewan. Dalam penyusunan laporan ini, tidak sedikit hambatan yang penulis hadapi. Namun penulis menyadari bahwa kelancaran dalam penyusunan laporan ini tidak lain berkat dukungan, dorongan dan semangat dari orang terdekat, sehingga penulis mampu menyelesaikannya. Oleh karena itu penulis pada kesempatan ini mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Kepada Pembimbing Utama, Bapak Ir. R. Djunaedi Sakam, M.T yang telah membimbing dan memberi arahan serta dorongan agar dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
2. Kepada Pembimbing Pendamping, Ibu Shanti Herliani , S.T. yang telah membimbing dan memberi arahan serta dorongan agar dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
3. Kepada Penguji sidang Tugas Akhir Bapak Sali Alas Majapahit, S.ST, M.Kom
4. Koordinator Tugas Akhir dan Ketua Kelompok Keilmuan serta seluruh civitas akademika Teknik Informatika di UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG, yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis menimba ilmu.
5. Kepada Ibu Sari selaku petugas perpustakaan Teknik Informatika
6. Kepada Ibu Jaya selaku petugas Tata Usaha Teknik Informatika
7. Kepada Bapak Rudi selaku petugas Tata Usaha Teknik Informatika
8. Kepada Bapak Juju selaku petugas Tata Usaha Teknik Informatika
9. Kepada Petugas di Petshop SUCI Bandung yang telah bersedia memberikan arahan dan masukan untuk menyelesaikan laporan ini.
10. Kepada teman-teman seperjuangan Universitas Pasundan Bandung yang tidak bisa semua penulis sebutkan.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam laporan ini. Oleh karena itu segala kritikan dan saran yang membangun akan penulis terima dengan baik. Semoga penulisan laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi pembaca.

Bandung, 27 Mei 2019

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| LEMBAR PENGESAHAN..... | i |
| KATA PENGANTAR | ii |
| DAFTAR ISI | iii |
| DAFTAR ISTILAH | iv |
| DAFTAR TABEL | v |
| DAFTAR GAMBAR | vi |
| DAFTAR SIMBOL | vii |
| BAB 1 Pendahuluan | 1-1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1-1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 1-2 |
| 1.3 Tujuan Tugas Akhir | 1-2 |
| 1.4 Lingkup Tugas Akhir | 1-2 |
| 1.5 Metodologi Tugas Akhir | 1-2 |
| 1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir | 1-4 |
| BAB 2 Landasan Teori dan Penelitian Terdahulu | 2-1 |
| 2.1 Teori Yang Digunakan | 2-1 |
| 2.1.1 Konsep Dasar Sistem | 2-1 |
| 2.1.2 Elemen Sistem | 2-1 |
| 2.1.3 Pengertian Informasi | 2-3 |
| 2.1.4 Pengertian Sistem Informasi | 2-3 |
| 2.1.5 Pengertian Perancangan | 2-4 |
| 2.1.6 Pengertian Petshop | 2-4 |
| 2.1.7 Pengertian Penitipan Hewan | 2-4 |
| 2.1.8 Hewan Peliharaan | 2-4 |
| 2.1.9 Kucing | 2-5 |
| 2.1.10 Jenis-Jenis Kucing Peliharaan..... | 2-5 |
| 2.1.11 Karakteristik dan Kebutuhan Kucing | 2-5 |
| 2.1.12 Tinjauan Fasilitas Hewan | 2-6 |
| 2.1.13 Penyakit Kucing | 2-6 |
| 2.1.14 Definisi Pelayanan | 2-7 |
| 2.1.15 Definisi Web | 2-8 |
| 2.2 Diagram Sebab Akibat | 2-10 |
| 2.2.1 Karakteristik Diagram Sebab dan Akibat | 2-10 |

| | |
|---|------------|
| 2.2.2 Keuntungan Diagram Sebab dan Akibat | 2-11 |
| 2.4 Penelitian Terdahulu | 2-12 |
| BAB 3 Skema Penelitian | 3-1 |
| 3.1 Alur Penyelesaian Tugas Akhir | 3-1 |
| 3.2 Perumusan Masalah | 3-2 |
| 3.3 Kerangka Berpikir Teoritis | 3-4 |
| 3.4 Skema Analisis | 3-5 |
| 3.5 Manfaat Tugas Akhir | 3-7 |
| 3.6 Profil Tempat Penelitian | 3-7 |
| 3.7 Analisis <i>Current System</i> | 3-8 |
| 3.7.1 Analisis Alur Aktivitas | 3-8 |
| BAB 4 Analisis dan Perancangan | 4-1 |
| 4.1 Analisis <i>Current System</i> | 4-1 |
| 4.1.1 Definisi Sistem Informasi Layanan Penitipan Hewan | 4-1 |
| 4.1.2 Analisis Dokumen..... | 4-1 |
| 4.1.2.1 Analisis Prosedur Pendaftaran Hewan | 4-2 |
| 4.1.2.2 Analisis Prosedur Perawatan Hewan | 4-3 |
| 4.1.2.3 Analisis Prosedur Pengembalian Hewan..... | 4-4 |
| 4.1.3 Analisis Kebutuhan Data dan Informasi | 4-5 |
| 4.1.4 Hierarki Proses (<i>Current System</i>) | 4-6 |
| 4.1.5 Ruang Lingkup Sistem (<i>Current System</i>) | 4-7 |
| 4.1.6 Identifikasi Aliran Data (<i>Current System</i>)..... | 4-8 |
| 4.1.7 System Objective | 4-12 |
| 4.1.8 Kesimpulan Analisis | 4-13 |
| 4.2 Perancangan | 4-13 |
| 4.2.1 Definisi Sistem Informasi Layanan Penitipan Hewan | 4-13 |
| 4.2.2 Struktur Proses <i>Required System</i> | 4-14 |
| 4.2.3 Aliran Data (<i>Required System</i>) | 4-15 |
| 4.2.4 Perancangan Basis Data | 4-22 |
| 4.2.5 <i>System Objective</i> | 4-24 |
| 4.2.6 <i>Requirement Required System</i> | 4-24 |
| 4.2.7 Data Store | 4-24 |
| 4.3 User Role | 4-27 |
| 4.4 Deskripsi Peranan Pengguna | 4-27 |
| 4.5 Keuntungan Menggunakan Web | 4-28 |
| 4.6 Prototype Pathway | 4-31 |
| 4.7 Tampilan Antarmuka | 4-35 |

| | |
|----------------------------------|-----|
| BAB 5 Kesimpulan dan Saran | 5-1 |
| 5.1 Kesimpulan | 5-1 |
| 5.2 Saran | 5-1 |
| 5.3 Rekomendasi | 5-1 |

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR ISTILAH

Berikut dibawah ini adalah istilah-istilah yang terdapat didalam laporan perancangan sistem informasi layanan penitipan hewan di Petshop SUCI Bandung.

| No. | Istilah Asing | Definisi |
|-----|------------------------------------|---|
| 1. | <i>Workflow</i> | Adalah suatu proses kerja/bisnis yang sistematis dimana dokumen atau informasi yang dibuat, dialirkan dari satu pihak ke pihak yang lain untuk tindakan lanjutan menurut suatu aturan atau prosedur tertentu yang telah disepakati bersama dalam sebuah organisasi/perusahaan |
| 2. | <i>Data Flow Diagram</i> | Adalah alat pembuatan model yang memungkinkan profesional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi |
| 3. | <i>Flowmap</i> | Adalah penggambaran dari langkah-langkah dan urutan-prosedur dari suatu program |
| 4. | <i>Customer</i> | Adalah orang atau sekelompok orang yang merupakan pengguna akhir produk atau jasa yang dihasilkan dalam suatu sistem sosial |
| 6. | <i>Prototype Pathway</i> | Adalah salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan |
| 7. | <i>Entity Relationship Diagram</i> | Adalah alat pembuatan model data dan membantu menggambarkan data ke dalam entitas dan hubungan antar entitas. |
| 8. | <i>Grooming</i> | Adalah suatu proses memandikan hewan yang ada di Petshop |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|------|
| Tabel 2.1 Ringkasan Penelitian Terdahulu | 2-12 |
| Tabel 3.1 Alur Penyelesaian Tugas Akhir | 3-1 |
| Tabel 3.2 hasil analisis peran perancangan system informasi layanan penitipan hewan | 3-3 |
| Tabel 3.3 Skema Analisis..... | 3-6 |
| Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan Data dan Informasi | 4-5 |
| Tabel 4.2 Identifikasi <i>external entity</i> | 4-8 |
| Tabel 4.3 <i>Objective</i> Sistem | 4-13 |
| Tabel 4.4 Data Identifikasi Hewan | 4-24 |
| Tabel 4.5 Data Identifikasi Kandang | 4-24 |
| Tabel 4.6 Data Identifikasi Dokter Hewan..... | 4-25 |
| Tabel 4.7 Data Identifikasi Aktivitas | 4-25 |
| Tabel 4.8 Data Identifikasi Pelanggan | 4-25 |
| Tabel 4.9 Data Identifikasi Merawat..... | 4-25 |
| Tabel 4.10 Data Identifikasi Mengakses..... | 4-26 |
| Tabel 4.11 Data Identifikasi Petugas..... | 4-26 |
| Tabel 4.12 <i>User Role</i> | 4-27 |
| Tabel 4.13 Peranan Pengguna(<i>User Role</i>) | 4-27 |
| Tabel 4.14 <i>Prototype Pathway</i> Pendaftaran Penitipan Hewan..... | 4-32 |
| Tabel 4.15 <i>Prototype Pathway</i> Cek Kandang | 4-33 |
| Table 4.16 <i>Prototype Pathway</i> Aktivitas | 4-34 |
| Tabel 4.17 <i>Prototype Pathway</i> Perawatan Hewan..... | 4-34 |
| Tabel 4.18 <i>Prototype Pathway</i> Hasil Pemeriksaan | 4-35 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|------|
| Gambar 1.1 Metodologi Tugas Akhir | 1-2 |
| Gambar 2.7 Diagram Sebab dan Akibat[KEL95] | 2-11 |
| Gambar 3.1 Diagram Analisis Masalah Tugas Akhir | 3-3 |
| Gambar 3.2 Kerangka Berpikir Teoritis..... | 3-4 |
| Gambar 3.3 Skema Analisis | 3-6 |
| Gambar 3.4 Struktur Organisasi Petsshop SUCI Bandung..... | 3-8 |
| Gambar 3.5 Alur Aktivitas (Workflow)..... | 3-9 |
| Gambar 4.1 Prosedur Pendaftaran Penitipan Hewan | 4-2 |
| Gambar 4.2 Prosedur Perawatan Hewan..... | 4-3 |
| Gambar 4.3 Prosedur Pengembalian Hewan..... | 4-4 |
| Gambar 4.4 Struktur Proses Current System..... | 4-6 |
| Gambar 4.5 Diagram Konteks Current System..... | 4-7 |
| Gambar 4.6 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 Current System | 4-9 |
| Gambar 4.7 <i>Data Flow Diagram</i> Level 2 Pendaftaran Penitipan Hewan..... | 4-10 |
| Gambar 4.8 <i>Data Flow Diagram</i> Level 2 perawatan hewan..... | 4-11 |
| Gambar 4.9 Struktur Proses (<i>Required System</i>) | 4-14 |
| Gambar 4.10 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 (<i>Required</i>)..... | 4-16 |
| Gambar 4.11 <i>Data Flow Diagram</i> Level 2 (<i>Required</i>) Pendaftaran Penitipan Hewan..... | 4-17 |
| Gambar 4.12 <i>Data Flow Diagram</i> Level 3 (<i>Required</i>) Pendaftaran Penitipan Hewan..... | 4-18 |
| Gambar 4.13 <i>Data Flow Diagram</i> Level 2 (<i>Required</i>) Pendaftaran Penitipan Hewan..... | 4-19 |
| Gambar 4.14 <i>Data Flow Diagram</i> Level 2 (<i>Required</i>) Perawatan Hewan..... | 4-20 |
| Gambar 4.15 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 (required)..... | 4-21 |
| Gambar 4.16 <i>Entity Relationship Diagram</i> penitipan hewan[CON10]..... | 4-23 |
| Gambar 4.17 Halaman Menu Input Data | 4-35 |
| Gambar 4.18 Halaman menu Hasil Pemeriksaan Hewan..... | 4-36 |
| Gambar 4.19 Prototype Menu Cek Kandang | 4-36 |
| Gambar 4.20 Halaman menu aktivitas | 4-37 |
| Gambar 4.21 Halaman menu perawatan | 4-37 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| Lampiran A Kamus Data..... | A-1 |
| Lampiran B Surat Ijin Penelitian Tugas Akhir..... | B-1 |
| Lampiran B Persyaratan Penitipan Hewan..... | B-2 |
| Lampiran B Bukti Penitipan Hewan | B-2 |
| Lampiran B Kandang | B-3 |










DAFTAR SIMBOL

1. Simbol dalam Alur Aktivitas

Berikut ini merupakan simbol dalam representasi *Workflow* yang menjelaskan simbol-simbol yang digunakan dalam merepresentasikan *Workflow* dari berisi Perancangan Sistem Informasi Layanan Penitipan Hewan di Petshop SUCI Bandung.

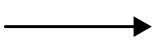

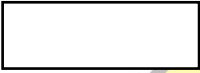
Tabel Daftar Simbol 1 Simbol *Workflow*

| No. | Simbol | Nama Simbol | Deskripsi |
|-----|---|--------------------------|--|
| 1. |  | Kasir | Adalah simbol yang menggambarkan aktor kasir |
| 2. |  | Dokter Hewan | Adalah simbol yang menggambarkan aktor hewan |
| 3. |  | Petugas | Adalah simbol yang menggambarkan aktor petugas |
| 4. |  | Pemilik Hewan | Adalah simbol yang menggambarkan aktor pemilik hewan |
| 5. |  | Laporan | Adalah simbol yang menggambarkan laporan yang berisi hasil pemeriksaan kesehatan hewan |
| 6. |  | kandang | Adalah simbol yang menggambarkan tempat dimana hewan inap |
| 7. |  | Hewan peliharaan(kucing) | Adalah simbol yang menggambarkan hewan(pelaku) yang terlibat dalam penitipan |

2. Simbol dalam Aliran Dokumen

Berikut ini merupakan simbol dalam representasi *Flowmap* yang menjelaskan simbo-simbol yang digunakan dalam merepresentasikan *Flowmap* dari berisi Perancangan Sistem Informasi Layanan Penitipan Hewan di Petshop SUCI Bandung.

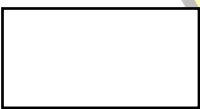
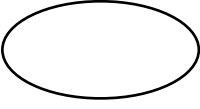
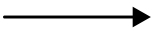
Tabel Daftar Simbol 2 Simbol *Flowmap*

| No. | Simbol | Nama Simbol | Deskripsi |
|-----|---|-----------------|--|
| 1. |  | <i>Custom 2</i> | Adalah simbol yang menggambarkan proses secara manual yang dilakukan oleh bagian dari organisasi |
| 2. |  | <i>Conector</i> | Adalah simbol yang menggambarkan aliran formulir |
| 3. |  | <i>Document</i> | Adalah simbol yang menggambarkan atau formulir |
| 4. |  | <i>Process</i> | Adalah simbol yang menunjukkan kegiatan proses operasi program komputer |

3. Simbol dalam Ruang Lingkup Sistem

Berikut ini merupakan simbol dalam representasi Diagram Konteks yang menjelaskan simbol-simbol yang digunakan dalam merepresentasikan Diagram Konteks dari berisi Perancangan Sistem Informasi Layanan Penitipan Hewan di Petshop SUCI Bandung.



Tabel Daftar Simbol 3 Diagram Konteks

| No. | Simbol | Nama Simbol | Deskripsi |
|-----|---|------------------------|---|
| 1. |  | Sistem | Adalah simbol yang digunakan untuk menggambarkan lingkup dari suatu sistem |
| 2. |  | <i>External Entity</i> | Adalah simbol yang yang digunakan untuk menggambarkan entitas atau pelaku yang berada diluar sistem tetapi berinteraksi dengan sistem |
| 3. |  | <i>Data Flow</i> | Adalah simbol yang digunakan untuk menggambarkan aliran data |

4. Simbol dalam Struktur Proses

Berikut ini merupakan simbol dalam representasi Struktur Proses yang menjelaskan simbol-simbol yang digunakan dalam merepresentasikan Struktur Proses dari berisi Perancangan Sistem Informasi Layanan Penitipan Hewan di Petshop SUCI Bandung.




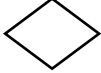
Tabel Daftar Simbol 4 Simbol Struktur Proses

| No. | Simbol | Nama Simbol | Deskripsi |
|-----|---|---------------|--|
| 1. |  | Sistem/Proses | Adalah simbol yang digunakan untuk menggambarkan sistem, proses utama dan sub proses |
| 2. |  | Alur Proses | Adalah simbol yang digunakan untuk menggambarkan hirarki proses |

5. Simbol ERD (Entity Relationship Diagram)

Berikut ini merupakan simbol dalam representasi Diagram Relasi Entitas yang menjelaskan simbol-simbol yang digunakan dalam merepresentasikan Diagram Relasi Entitas dari berisi Perancangan Sistem Informasi Layanan Penitipan Hewan di Petshop SUCI Bandung.

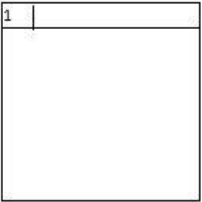


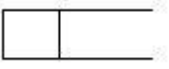
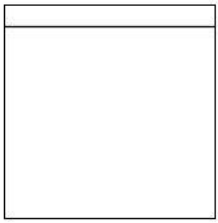
Tabel Daftar Simbol 5 Diagram Relasi Entitas

| No. | Simbol | Nama Simbol | Deskripsi |
|-----|---|-------------|---|
| 1. |  | Entitas | Adalah simbol suatu objek yang dapat dibedakan dengan objek lainnya. |
| 2. |  | Alur | Adalah simbol yang digunakan sebagai penghubung antara relasi dengan entitas |
| 3. |  | Atribut | Adalah simbol yang berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai key diberi garis bawah) |
| 4. |  | Relasi | Adalah simbol yang menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda |

6. Simbol DFD(*Data Flow Diagram*)

Berikut ini merupakan simbol dalam representasi Data Flow Diagram yang menjelaskan simbol-simbol yang digunakan dalam merepresentasikan Data Flow Diagram dari berisi Perancangan Sistem Informasi Layanan Penitipan Hewan di Petshop SUCI Bandung.

Tabel Daftar Simbol 6 Data Flow Diagram

| No. | Simbol | Nama Simbol | Deskripsi |
|-----|---|-------------------------------|---|
| 1. |  | Proses | Adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang atau mesin atau komputer dan hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dilakukan arus data yang akan keluar dari proses |
| 2. |  | Alur data | Menjelaskan alur dari suatu aktivitas atau menjelaskan aliran data dalam sebuah proses. |
| 3. |  | Entitas Luar(external entity) | Adalah orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada dilingkungan luar yang akan memberikan input atau menerima output dari sistem |
| 4. |  | Simpanan data | Adalah simpanan dari data yang dapat berupa file atau database di sistem komputer arsip atau catatan manual, kotak tempat data dimeja seseorang, tabel acuan manual, agenda atau buku |
| 5. |  | Boundary | Batasan atau lingkup dari sistem |

ABSTRAK

Layanan menjadi salah satu elemen yang memegang peranan penting. Menurut Suparlan (2000:35), Layanan ialah sebuah usaha pemberian bantuan pada orang lain, agar orang tersebut bisa mengatasi masalahnya itu sendiri. Salah satu petshop yang ada di Bandung, Petshop tersebut memiliki layanan penitipan hewan bagi para pemilik hewan, sehingga para pemilik hewan tidak perlu khawatir saat ingin meninggalkan hewan yang dimilikinya.

Analisis layanan penitipan hewan yang digunakan adalah analisis layanan penitipan hewan yang diperoleh berdasarkan literature dan standar yang ada dalam layanan penitipan hewan, SSADM (Sistem Terstruktur Metode Analisis dan desain). Oleh karena itu, diperlukan perancangan sistem informasi layanan penitipan hewan agar efektif.

Hasil dari penelitian tugas akhir ini berupa rancangan sistem informasi layanan penitipan hewan. Penelitian ini dapat dikembangkan untuk penelitian lain yaitu implementasi hasil rancangan dengan membuat perangkat lunak sistem informasi layanan penitipan hewan. Sehingga rancangan layanan pada penelitian tugas akhir ini dapat digunakan oleh pengguna.

Kata Kunci : Layanan, Petshop, Penitipan Hewan dan SSADM



ABSTRACT

Service is one element that plays an important role. According to Suparlan (2000: 35), Service is an effort to provide assistance to other people, so that the person can overcome the problem itself. One of the pet shops in Bandung, Petshop has an pet care service for pet owners, so pet owners don't need to worry when they want to leave their pet .

Analysis of pet care services used is analysis of pet care services obtained based on literature and standards in pet care services, SSADM (Structure of Analysis and Design Methods). Therefore, it is necessary to design an pet care service information system to be effective and efficient.

The results of this final project are in the form of an pet care service information system design. This research can be developed for other studies, namely the implementation of design results by creating an animal care service information system software. So that the design of services in this final project research can be used by users.

Keyword : Service, Petshop, Pet Care and SSADM



BAB 1

PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, lingkup tugas akhir, metodologi tugas akhir, metode penelitian serta sistematika pembahasan.

1.1 Latar Belakang

Adanya kekhawatiran terhadap hewan ketika ditinggal pergi oleh pemiliknya membuat pemilik menitipkan hewan peliharaannya ke petshop yang terpercaya dan menjamin perawatan selama dititipkan. Tidak banyak petshop yang memberikan layanan yang baik terhadap pelanggan maupun hewan yang dititipkan.

Menurut Hary [TJI00] kualitas pelayanan merupakan suatu proses atau aktivitas yang dilakukan oleh perusahaan yang dapat dirasakan secara langsung hasilnya, yang pada akhirnya memenuhi harapan pelanggan. Layanan yang baik adalah layanan yang memenuhi kebutuhan pelanggan. Layanan yang sedang berjalan saat ini di petshop masih belum memberikan informasi yang lengkap terhadap kebutuhan konsumen dimana salah satu faktor yang menyebabkan menurunnya kualitas layanan dan kepuasan pelanggan terhadap petshop tersebut.

Permasalahan yang ada karena tidak digunakannya teknologi informasi dengan baik dalam memberikan informasi seperti berapa banyak kandang yang tersedia, jaminan penitipan hewan, pemberitahuan kondisi dan aktivitas yang dilakukan oleh hewan yang dititipkan di petshop tersebut serta tidak diketahui perawatan yang didapatkan. Sehingga pelanggan harus datang secara langsung ke petshop tersebut untuk mendapatkan informasi mengenai apa saja yang harus dipersiapkan sebelum menitipkan hewan, tidak adanya informasi ketersediaan kandang yang membuat pelanggan harus menunggu kepastian kandang tersebut..[SET16]

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan adanya media penyajian data dengan dukungan teknologi informasi berupa web untuk melakukan pendaftaran dengan mudah, akses cepat untuk mengecek ketersediaan kandang dan mendapatkan informasi yang lengkap mengenai aktivitas dan kondisi dari hewan selama dititipkan di petshop tersebut.

Dengan adanya sebuah sistem informasi dalam mengolah data layanan penitipan hewan ini akan mempermudah pihak petshop dan pelanggan untuk mendapatkan informasi dengan lebih cepat dan tepat. Dengan itu dapat meningkatkan kualitas pelayanan penitipan serta kepuasan konsumen.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah disampaikan diatas, penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Belum tersedianya informasi dengan dokumentasi yang jelas mengenai layanan penitipan hewan yang dilakukan oleh pihak petshop, sehingga sulit untuk mengetahui history data kegiatan layanan penitipan hewan.
2. Data dan informasi yang dibutuhkan tidak lengkap.
3. Belum adanya media informasi yang sesuai untuk mengetahui layanan penitipan hewan yang dilakukan petugas kepada hewan yang dititipkan.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

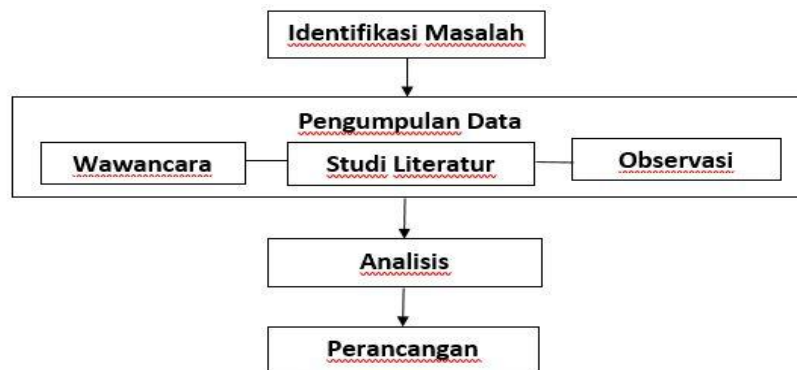
Tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah menghasilkan sebuah rancangan sistem informasi layanan penitipan hewan untuk mengolah data secara lengkap dan akurat menggunakan metodologi SSADM.

1.4 Lingkup Tugas Akhir

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis membatasi pembahasannya pada :

1. Pelaksanaan tugas akhir ini dilakukan di Petshop SUCI Kota Bandung yaitu pada layanan penitipan hewan. Yaitu jenis kucing dan hewan yang dapat dititipkan harus dalam keadaan sehat, bebas kutu dan jamur.
2. Perancangan sistem informasi pada penelitian tugas akhir ini dilakukan sampai dengan pembuatan prototype.
3. Tidak termasuk perhitungan biaya dan hal teknis di Petshop tersebut.
4. Hanya mengenai informasi layanan penitipan hewan.

1.5 Metodologi Tugas Akhir



Gambar 1.1 Metodologi Tugas Akhir

Metode penelitian tugas akhir yang diperlukan dalam merancang sistem informasi pengelolaan penitipan hewan di petsop suci Bandung menggunakan beberapa teknik sebagai berikut:

1. Identifikasi masalah

Pada tahap ini dilakukan pengidentifikasian masalah yang terjadi di layanan penitipan hewan serta solusi sementara yang akan diusulkan untuk mengatasi masalah tersebut.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang relevan secara teoritis atau yang didapat dari organisasi tempat penelitian untuk menunjang tahap perancangan sistem informasi layanan penitipan hewan.

a. Wawancara

Yaitu mengadakan tanya jawab secara langsung dengan informasi yang dijadikan objek penelitian agar memperoleh data yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti.

b. Studi Literatur

Merupakan Teknik pengumpulan data dan informasi melalui buku-buku dan referensi-referensi dari hal-hal yang berkaitan dengan penelitian ini.

c. Observasi

Yaitu dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti mengenai layanan penitipan hewan di Petshop SUCI Kota Bandung. Proses ini berlangsung dengan pengamatan yang meliputi melihat, merekam, dan mencatat kejadian. Observasi dapat dikatakan sebagai kegiatan yang menjadi pencatatan secara sistematis kejadian, perilaku objek yang diteliti dan hal-hal yang diperlukan untuk mendukung penelitian.

3. Analisis

Pada Tahap ini dilakukan pengumpulan data yang berhubungan dengan proses bisnis dan serta relasi data di tempat penelitian

4. Perancangan

Pada tahap ini dilakukan Perancangan Sistem Informasi Layanan Penitipan Hewan di Petshop SUCI Bandung

5. Penutup

Pada tahap ini dilakukan penyimpulan dari penelitian yang telah dilakukan terkait dengan masalah yang sudah diidentifikasi, serta saran sebagai produk penelitian selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Buku Tugas Akhir ditulis dengan mengikuti sistematika sebagai berikut :

BAB 1. PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, indentifikasi masalah, tujuan masalah,lingkup tugas akhir dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB 2. LANDASAN TEORI DAN PENELITIAN TERDAHULU

Menjelaskan mengenai landasan teori yang digunakan yang berhubungan dengan topik penulisan laporan.

Menjelaskan mengenai penelitian terdahulu yang menjadi inspirasi ta atau yang mirip dengan topik tugas akhir.

BAB 3. SKEMA PENELITIAN

Berisi uraian mengenai skema penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB 4. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi Perancangan Sistem Informasi Layanan Penitipan Hewan di Petshop SUCI Bandung serta beberapa saran untuk mendapatkan hasil yang maksimal dari analisis yang dilakukan oleh penulis.

BAB 5. PENUTUP

Bab ini berisi mengenai hasil penelitian serta pernyataan yang didapat berdasarkan indentifikasi masalah yang dikemukakan, serta keterkaitan dari semua tahap yang dilakukan dalam penelitian. Di dalamnya terdapat pula saran yang diusulkan untuk penelitian selanjutnya terkait dengan prospek penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [ALT02] Alter, Steven, “*Konsep Sistem Informasi*”, New Jersey : Pearson Education, Inc. 2002
- [GOO95] Goodland, Mike, Caroline, Slater, “The Structured System Analysis And Design Method (SSADM)”, Version 4, The McGraw-Hill Companies, London, 1995.
- [KEL95] Kelleher, Kelvin, Casey G, Lois D, “Cause and Effect Diagram : Plain & Simple”, Joiner Associates Inc, USA, 1995.
- [HAR05] Hartono, Jogiyanto. 2005. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [PET15] Pet Food Manufacturer Association : Pet Care, diakses 15 Maret 2018 dari <http://www.pfma.org.uk/>.
- [RAT07] Ratu Amie, Ariandhini. (2007). Semarang Pet Centre. Skripsi S1. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- [FAL85] Falvey, John Lindsay. 1985. Introduction to Working Animal. Melbourne: MPW Australia.
- [SIL02] Silberschatz Abraham, Korth F. Henry, Sudarshan S. (2002) Database System Concepts. Fourth Edition. McGraw-Hill.
- [SOE08] Soeherman Bonnie & Pinontoan M. (2008). Designing Information System. PT. Elex Media Komputindo.
- [SET16] Setyowibowo, S., Mumpuni, I.D. (2016). Aplikasi Sistem Informasi One Stop Pet Shop Berbasis Web Pada Golden Pet. JITIKA, 10(1). pp 33-40
- [TJI00] Tjiptono, Fandy, 2000. *Manajemen Jasa*, Edisi Kedua, Andy Offset. Jakarta
- [SUY07] Suyanto, Asep Herman. (2007). Step By Step: Web Desain Theory and Practices. Yogyakarta : Andi Offset.
- [LAD05] Ladjamudin, Al-Bahra. (2005). ”Analisis dan Desain Sistem Informasi”.
- [LAD06] Ladjamudin, Al-Bahra. (2006:265) “Analisis Dan Desain Sistem Informasi: Pengertian Flowmap”.
- [REB19] Rebecca, “Keuntungan Website Bisnis “ tersedia : Desember 2016, <https://www.progresstech.co.id/blog/keuntungan-website-bisnis/> , 2019

[CON10]

Connolly Thomas, Begg C.E. (2010) Database Systems : A Practical Approach to Design, Implementation, and Management. Fifth Edition. Addison Wesley.

