

APLIKASI PELAYANAN SALON KUCING MENGGUNAKAN METODE UCD (USER CENTERED DESIGN) BERBASIS WEBSITE

Rahma Andriani¹, Boni Oktaviana Sembiring², Andi Marwan Elhanafir³

rahmaandriani2000@gmail.com¹, bonioktaviana@yahoo.co.id²,

andimarwanelhanafi@gmail.com³

Universitas Harapan Medan

ABSTRAK

Aplikasi merupakan perangkat lunak komputer yang memiliki fungsi tertentu yang ditunjukkan kepada pengguna. Teknologi dan perawatan saling membutuhkan, membuat pelaku usaha salah satunya adalah petshop membuat terobosan baru yang sesuai dengan perkembangan teknologi yang sedang berkembang pada saat ini. Permasalahan yang sering terjadi yaitu penumpukan pelanggan saat perawatan hewannya, proses pembayaran yang masih secara manual, proses pelayanan juga secara manual, dan proses manajemen pelayanan apa saja yang diberikan masih menggunakan cara yang manual, maka dari itu diperlukan sebuah aplikasi untuk melakukan manajemen terhadap proses transaksi pada petshop. Pengguna aplikasi berbasis website masih menjadi pilihan terbaik bagi pelaku bisnis. Perancangan aplikasi berbasis web menggunakan metode user centered design (UCD) yang mempermudah karyawan untuk melaporkan data pelanggan, data pemesanan grooming, data reservasi hotel kucing dan konfirmasi pembayaran pada bagian administrasi, sehingga waktu dan kinerja administrasi dapat terkontrol oleh manajer dan data tersimpan dalam database yang dapat ditampilkan untuk kebutuhan. Setelah aplikasi selesai dirancang memudahkan pelanggan dan pemilik petshop, terutama antrian di petshop tidak lagi mengantri dalam melakukan perawatan pada hewannya, pembayaran secara online yang mudah dilakukan dan pemilik petshop juga mudah melakukan pendataan pelanggan pada petshop.

Kata kunci: Aplikasi Web, Proses Transaksi, Petshop

ABSTRACT

Applications are computer software that have certain functions that are shown to users. Technology and care need each other, making business actors, one of which is pet shop, make new breakthroughs that are in line with current technological developments. The problems that often occur are the accumulation of customers when caring for their animals, the payment process is still manual, the service process is also manual, and the management process for any services provided still uses manual methods, therefore an application is needed to manage the transaction process at the pet shop. Website-based application users are still the best choice for business people. The web-based application design uses the user centered design (UCD) method which makes it easier for employees to report customer data, grooming order data, cat hotel reservation data and payment confirmation to the administration section, so that administration time and performance can be controlled by managers and the data is stored in a database. can be displayed as needed. After the application has been designed, it will make it easier for customers and pet shop owners, especially in the queue at the pet shop, there will no longer be a queue to carry out care for their animals, online payments are easy to make and it is also easy for pet shop owners to collect customer data at the pet shop.

Keywords: Web Application, Transaction Process, Pet shop

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin modern dan canggih dirancang untuk mempermudah pekerjaan sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Kemajuan teknologi komunikasi di satu sisi memberikan dampak yang positif seperti memudahkan manusia untuk berinteraksi antara satu dengan yang lain, memudahkan manusia untuk menjalankan aktivitasnya dan memudahkan manusia untuk memperoleh informasi yang dibutuhkannya, mudahnya informasi yang diperoleh oleh masyarakat ini dapat mempengaruhi cara pandang, gaya hidup serta budaya dalam suatu masyarakat tertentu (Ngafifi, M. 2014). Karena di era serba digital ini, kita tahu bahwa penggunaan handphone/smartphone bukan lagi menjadi kebutuhan sekunder melainkan kebutuhan pokok yang harus dimiliki oleh setiap individu. Maka dari itu kita harus dapat memanfaatkan teknologi yang ada contohnya seperti berbisnis online, kita dapat memasarkan produk dan jasa dengan lebih mudah. Selain itu, penggunaan media internet memberikan dampak yang sangat baik terhadap penyajian informasi, termasuk bisnis yang di kembangkan oleh Petshop B'Gozz berbentuk aplikasi website bisnis.

Petshop B'Gozz merupakan salah satu jasa perawatan menyediakan beberapa jasa seperti (grooming, pangkas kucing, dan penitipan kucing) yang ada di Bagan Batu yang beralamat di Paket D Kelompok 12. Petshop B'Gozz ini sudah didirikan sejak 3 tahun yang lalu tepatnya pada tahun 2020. Awal mula berdiri tempat ini dikarenakan permintaan pengguna yang membutuhkan konsep jasa petshop. Berdasarkan observasi yang dilakukan permasalahan yang saat ini sering terjadi pada Petshop B'Gozz yaitu belum dapat menyajikan informasi terkait paket perawatan secara lengkap dan akurat karena penyajiannya hanya mengandalkan media sosial seperti Instagram dan Whatsapp. Para pecinta kucing sulit mencari informasi lengkap tentang jasa yang disediakan, sementara pengelolaan data masih manual, berpotensi menyebabkan kesalahan pada detail pemesanan. Selain itu, para pecinta kucing juga kesulitan dalam memilih perawatan yang sesuai dengan kebutuhan kucing mereka. Penelitian ini pernah dilakukan oleh (Rachmatullah, Kardha, and Yudha 2020) hasil penelitian ini berhasil memberikan rekomendasi sesuai keinginan pengguna yang dapat mengetahui perawatan mana yang diperlukan oleh hewan peliharaannya, meskipun terkadang profil pengguna yang dibutuhkan lebih spesifik lagi untuk lebih akurat. Penelitian ini dibuat untuk membantu dalam memilih perawatan apa saja yang bisa dilakukan oleh pemilik hewan peliharaan terutama pada kucing.

Dari permasalahan diatas, maka diperlukan aplikasi E-Petshop sebagai sarana untuk menyajikan informasi dan rekomendasi terkait perawatan kepada kucing. Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan tanggal booking yang telah ditentukan oleh pihak petshop untuk memberikan kemudahan dalam melakukan reservasi dan menghindari kebingungan mengenai ketersediaan tanggal dan waktu. Dalam aplikasi ini, Metode User Centered Design (UCD) ialah teknik desain tampilan yang berpacu pada kebutuhan pada pengguna sistem tersebut (Sitorus, Saragih, and Yohanna 2022). Sehingga memberikan akses mudah bagi pemilik hewan peliharaan untuk merawat kucing kesayangannya. Pada Aplikasi berbasis web ini terdapat pelayanan seperti perawatan dan penginapan peliharaan, cara merawat, dan tips-tips bagi pemilik hewan peliharaan. Oleh karena itu, metode User Centered Design dianggap sebagai solusi yang tepat dan relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Berdasarkan uraian-uraian yang telah disampaikan di atas, maka dibuatlah aplikasi E-Petshop yang akan dijabarkan dalam bentuk skripsi dengan judul "Aplikasi Pelayanan Salon Kucing Menggunakan Metode UCD (User Centered Design) Berbasis Web", Penulis berharap dengan dibuatnya Aplikasi E-Petshop dapat membantu serta mempermudah pengguna guna merawat kucing-kucing kesayangannya dalam menentukan keperluan yang

diinginkan mencari perlengkapan yang dibutuhkan. Karena itu dengan adanya aplikasi ini pengguna dapat dengan mudah untuk memanjakan hewan peliharaannya.

METODOLOGI

Pada penelitian ini, desain penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif, dilihat dari penelitian terdahulu. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini keseluruhan populasi sebanyak 63 pegawai pada Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) Kabupaten Tangerang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Setelah dilakukan perancangan dan analisis kebutuhan pada BAB sebelumnya, selanjutnya merupakan tahapan implementasi sistem, hasil dan pembahasan pada aplikasi yang dirancang. Aplikasi proses transaksi material toko bangunan menghasilkan sistem yang dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna (user), sehingga pada BAB ini akan dibahas mengenai hasil perancangan aplikasi proses pembayaran material toko bangunan berbasis website.

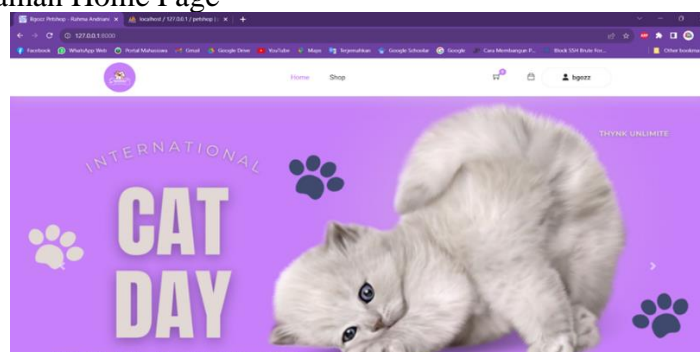
Perancangan aplikasi ini nantinya akan menghasilkan kelebihan dan kekurangan pada sistem. Berikut hasil perancangan aplikasi, penerapan metode, dan tampilan pada sistem beserta penjelasannya agar mudah dipahami. Pengujian aplikasi ini nantinya dapat menggunakan google chrome, mozilla firefox, atau aplikasi web browser lainnya. Proses perancangan, pembangunan, dan uji coba sistem dilakukan menggunakan hardware dan software sebagai berikut:

1. Hardware:
 - a. Processor AMD Ryzen 5 5500U
 - b. RAM
 - c. VGA
 - d. Hard Drive
2. Software :
 - a. Sistem Operasi Windows 11
 - b. Visual Studio Code versi
 - c. Laravel versi
 - d. XAMPP versi

B. Implementasi Sistem Aplikasi

Pada proses implementasi sistem terdapat dua hak user yang berbeda, yakni user biasa dan administrator. Berikut merupakan hasil implementasi sistem aplikasi:

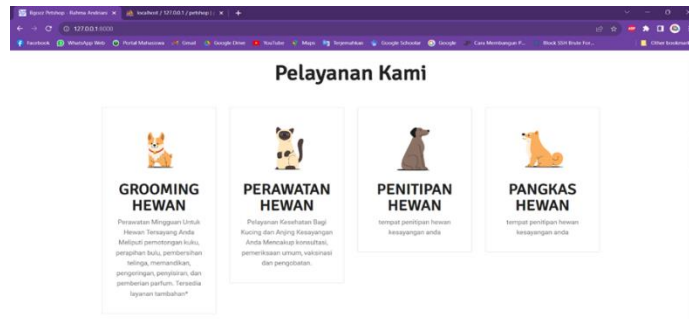
1. Tampilan Halaman Home Page



Gambar 1 Tampilan Halaman Home Page

Keterangan gambar:

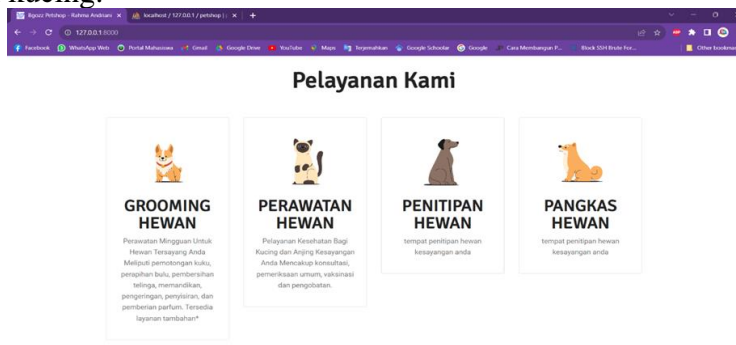
Gambar diatas merupakan tampilan awal jika user mengakses alamat website. Dimana user akan melihat tampilan awal mengenai website. Penulis menggunakan framework laravel dan bootstrap terbaru untuk melakukan design awal website agar terlihat lebih elegan.



Gambar 2 Kategori Produk pada Home Page

Keterangan gambar:

Jika dilakukan scroll pada website akan terlihat tampilan seperti pada gambar diatas memperlihatkan menu-menu yang merupakan kategori produk yang dijual pada aplikasi pelayanan salon kucing.

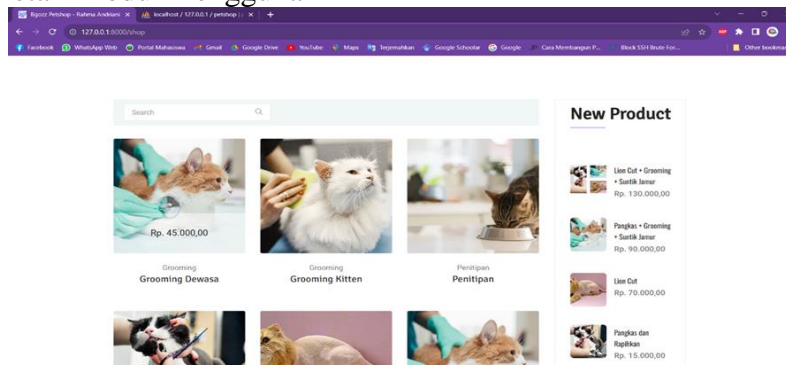


Gambar 3 Tampilan Detail Produk pada Home Page User

Keterangan gambar:

Jika pada button shop now diatas diklik, maka tampilan seluruh list produk akan ditampilkan kepada user. Tampilan tersebut berupa gambar dan nama produk, disamping itu pada nav bar bagian kanan akan menampilkan list produk terbaru.

2. Tampilan Detail Produk Pengguna



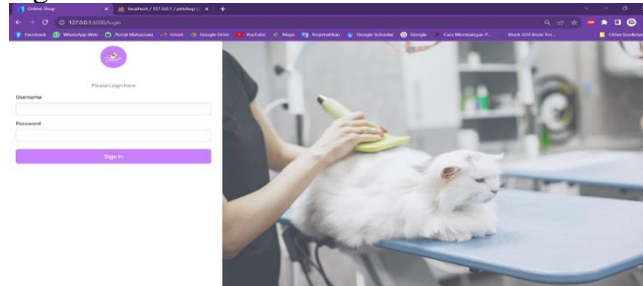
Gambar 4 Tampilan Detail Produk User

Keterangan gambar:

Pada gambar diatas menampilkan detail produk. Detail produk akan menampilkan gambar, harga, kategori produk, stok barang yang tersedia, kuantitas barang, dan deskripsi

barang. Pada halaman detail produk juga dapat menambahkan produk kedalam keranjang belanja.

3. Tampilan Login Page

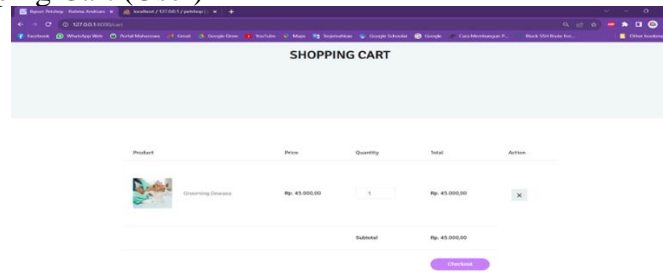


Gambar 5 Tampilan Login Page

Keterangan gambar:

Pada gambar diatas memperlihatkan halaman login. Dimana user yang sudah melakukan registrasi dapat melakukan login, sementara user yang belum mendaftarkan akun harus mendaftar terlebih dahulu dengan menekan tombol “Create an Account”.

4. Tampilan Shopping Cart (User)

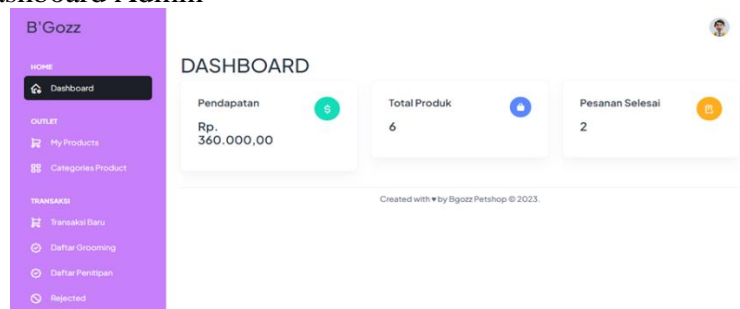


Gambar 6 Tampilan Shopping Cart

Keterangan gambar:

Pada gambar diatas menampilkan halaman shopping cart (keranjang belanja). User yang sudah melakukan checkout akan diarahkan ke halaman shopping cart. Pada halaman ini menjelaskan produk yang dipilih, harga dasar, kuantitas barang, harga total produk.

5. Tampilan Dashboard Admin

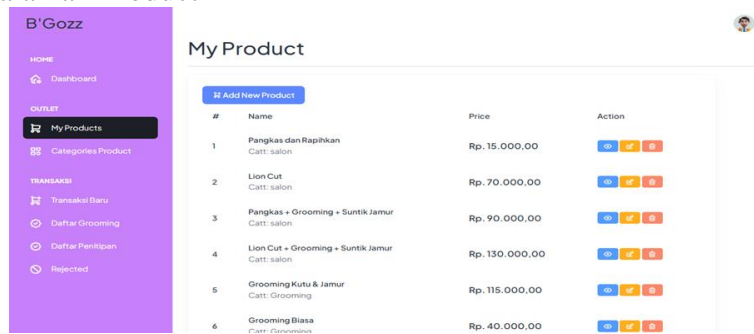


Gambar 7 Tampilan Dashboard Admin

Keterangan gambar:

Pada gambar diatas menampilkan halaman dashboard admin, dimana admin bertugas untuk mengontrol user (pelanggan) agar dapat memesan produk dengan mudah. Selain itu, admin juga akan dapat melihat pendapatan toko, total produk yang disediakan, dan pesanan yang telah selesai.

6. Tampilan Halaman Product

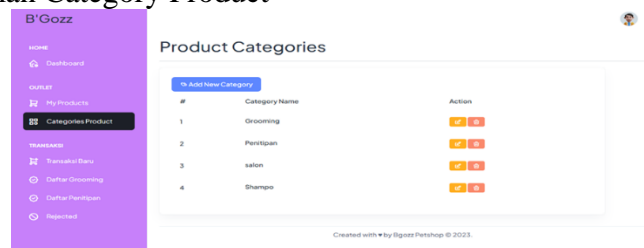


Gambar 8 Product Page

Keterangan gambar:

Pada gambar diatas memperlihatkan halaman produk, dimana halaman produk ini merupakan halaman untuk menambahkan, melihat, menghapus, dan melakukan edit pada produk yang dijual. Halaman ini hanya bisa diakses oleh admin saja. Halaman produk ini juga akan menampilkan nama produk, kategori produk, stok barang, dan harga dasar produk. Sehingga memudahkan admin untuk melakukan pengecekan terhadap produk yang masuk dan keluar.

7. Tampilan Halaman Category Product

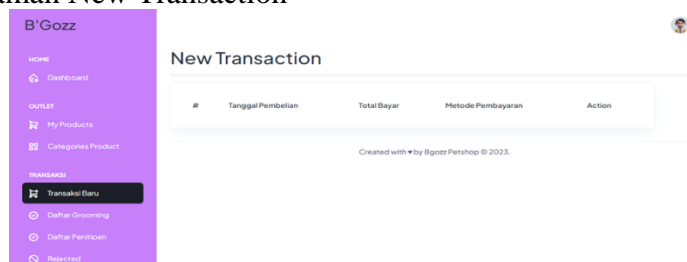


Gambar 9 Category Product

Keterangan gambar:

Pada gambar diatas memperlihatkan halaman kategori produk, dimana pada halaman ini admin dapat menambahkan jenis kategori produk terbaru, sehingga mempermudah admin untuk melakukan input barang baru yang masuk. Halaman ini juga hanya bisa diakses oleh admin.

8. Tampilan Halaman New Transaction

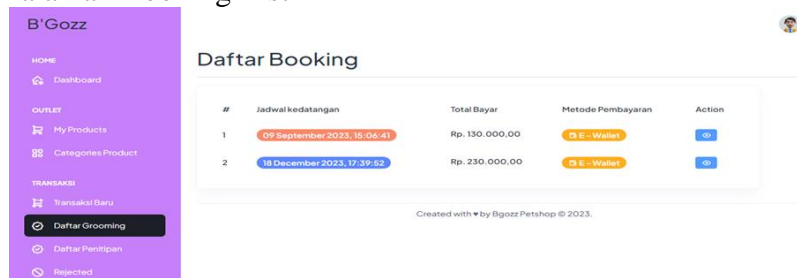


Gambar 10 New Transaction Page

Keterangan gambar:

Pada gambar diatas menampilkan halaman new transaction, dimana transaksi yang baru dilakukan user akan masuk ke halaman ini. Pada halaman ini akan menampilkan tanggal pembelian, total bayar, metode pembayaran, dan aksi. Pada halaman ini, hanya admin yang bisa melakukan akses. Halaman ini juga mempermudah admin dalam melakukan proses transaksi dan melakukan verifikasi pembayaran. Halaman ini bisa saja dikoneksikan dengan sistem perbankan, akan tetapi pada penelitian saya kali ini saya membatasi hanya sampai proses verifikasi pembayaran secara manual.

9. Tampilan Halaman Booking List

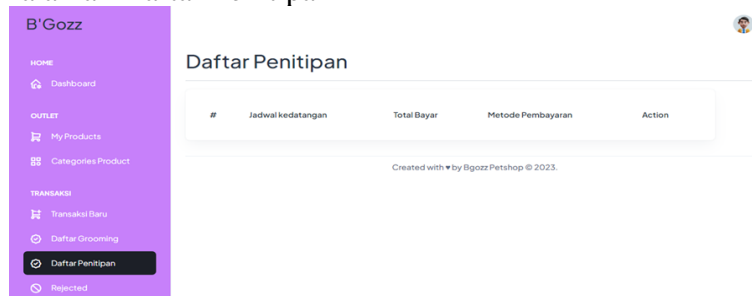


Gambar 11 Booking List Page

Keterangan gambar:

Pada gambar diatas menampilkan halaman booking list, dimana pada halaman ini admin dapat melihat transaksi reservasi layanan grooming kucing maupun binatang peliharaan lainnya yang dilakukan oleh pelanggan. Pada halaman ini terdapat tanggal pemesanan produk, total bayar, metode pembayaran, dan aksi.

10. Tampilan Halaman Daftar Penitipan

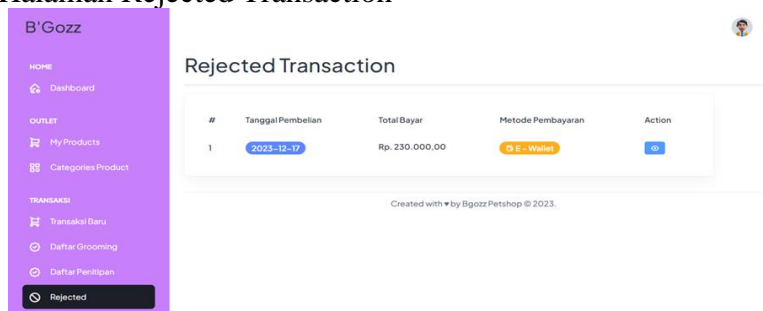


Gambar 12 Daftar Penitipan Page

Keterangan gambar:

Pada gambar diatas menampilkan halaman daftar penitipan, dimana pada halaman ini admin dapat melihat transaksi reservasi layanan penitipan kucing maupun binatang peliharaan lainnya yang dilakukan oleh pelanggan. Pada halaman ini terdapat tanggal pemesanan produk, total bayar, metode pembayaran, dan aksi.

11. Tampilan Halaman Rejected Transaction

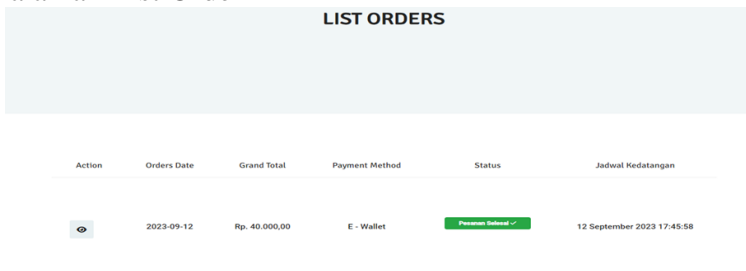


Gambar 13 Halaman Rejected Transaction

Keterangan Gambar:

Pada gambar diatas menampilkan halaman rejected transaction, dimana pada halaman ini admin dapat melihat transaksi yang tidak berhasil atau ditolak pada saat reservasi layanan penitipan kucing maupun binatang peliharaan lainnya yang dilakukan oleh pelanggan. Pada halaman ini terdapat tanggal pemesanan produk, total bayar, metode pembayaran, dan aksi.

12. Tampilan Halaman List Order



Action	Orders Date	Grand Total	Payment Method	Status	Jadwal Kedatangan
	2023-09-12	Rp. 40.000,00	E - Wallet	Pemesan Sukses ✓	12 September 2023 17:45:58

Gambar 14 Daftar List Order

Keterangan Gambar:

Pada gambar diatas menampilkan halaman daftar list order, dimana pada halaman ini admin dapat melihat daftar status pemesanan layanan penitipan kucing maupun binatang peliharaan lainnya yang telah selesai, belum diverifikasi atau pesanan yang ditolak . Pada halaman ini terdapat tanggal pemesanan, total bayar, metode pembayaran, status dan jadwal kedatangan.

Pembahasan

Setelah penulis melakukan perancangan dan mendapatkan hasil akhir dari perancangan aplikasi pelayanan salon kucing menggunakan metode UCD berbasis website. Penulis mendapatkan hasil akhir dan kesimpulan, dimana perancangan aplikasi pelayanan salon kucing ini sangat bermanfaat dan dapat membantu serta mempermudah pelanggan terutama para pecinta hewan dalam melakukan transaksi reservasi perawatan hewan peliharaannya. Dikarenakan masih sangat banyak petshop yang belum memiliki aplikasi seperti ini dan menerapkan pembayaran secara manual, pendataan barang secara manual, dan menghitung pendapatan toko secara manual.

Untuk itu pada penelitian ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa proses pemesanan barang dan pembayaran yang dilakukan melalui website masih lebih optimal dibandingkan cara manual. Pemesanan dan pembayaran secara online seperti ini dapat mempermudah pelanggan yang biasanya cukup jauh untuk melakukan pemesanan/reservasi layanan salon kucing pada petshop.

KESIMPULAN

Dari pembahasan yang sudah penulis uraikan pada bab-bab sebelumnya, maka pada bagian akhir ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi pelayanan salon kucing menggunakan metode UCD berbasis web yang telah dirancang dapat membantu serta mempermudah pengguna (user) terutama pada para pecinta hewan dalam melakukan transaksi, reservasi serta perawatan hewan peliharaannya. Dikarenakan masih banyak petshop yang belum memiliki aplikasi seperti ini dan menerapkan pembayaran secara manual dan menghitung pendapatan toko secara manual. Untuk itu pada penelitian ini penulis menyimpulkan bahwa proses pemesanan perawatan dan pembayaran melalui website masih lebih optimal dibandingkan cara manual.

Saran

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan sistem ini selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi berbasis web dapat dikembangkan tidak hanya pada sistem website saja, tetapi juga untuk sistem operasi mobile seperti Android dan iOS.
2. Aplikasi berbasis web ini dapat dikembangkan menjadi lebih animatif dengan tema visual yang lebih menarik.
3. Sebaiknya halaman pemesanan dibedakan menjadi dua khusus perawatan dan penginapan hewannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Rahman. 2021. "Pemodelan Uml Untuk Sistem Informasi Persewaan Alat Pesta." *Jurnal Fasilkom* 11(2): 79–86.
- Agusti, Elmo. 2022. "Perancangan Aplikasi Invoice Berbasis Mobile Studi Kasus Umkm." *Hexatech: Jurnal Ilmiah Teknik* 1(01): 19–33.
- Fauzia, Khairunnisa. 2020. "Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Piutang Usaha Berbasis Web Menggunakan PHP Dan MySQL." *Jurnal Tekno Kompak* 14(2): 80.
- Hamdani, Agus Umar, and Rakha Luri Mubarak. 2019. "Model E-Commerce Dengan Metode Web Engineering Method Untuk Menunjang Pemasaran Produk Pada Xyz Pet Shop." *Prosiding SENDI_U 2019* (1): 978–79.
- Hermiati, Reza, Asnawati Asnawati, and Indra Kanedi. 2021. "Pembuatan E-Commerce Pada Raja Komputer Menggunakan Bahasa Pemrograman Php Dan Database Mysql." *Jurnal Media Infotama* 17(1): 54–66.
- Huda, Baenil, and Bayu Priyatna. 2019. "Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-Commerce." *Systematics* 1(2): 81.
- Itats. "Pengertian Sistem Informasi Dan Perannya." Blog. <https://is.itats.ac.id/pengertian-sistem-informasi-dan-perannya/>.
- Kinaswara, Titus Aditya, Nasrul Rofiah Hidayati, and Fatim Nugrahanti. 2019. "Rancang Bangun Aplikasi Inventaris Berbasis Website Pada Kelurahan Bantengan | Kinaswara | Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENATIK)." *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)* 2(1): 71–75.
- Laudia Tysara. "Pengertian Sistem Dan Contohnya, Ketahui Penerapannya Dalam Kehidupan." *Liputan6*. <https://www.liputan6.com/hot/read/4688978/pengertian-sistem-dan-contohnya-ketahui-penerapannya-dalam-kehidupan>.
- Mahfudh, Adzhal Arwani, and Wahyu Rizqy Saputra. 2022. "Perancangan User Interface User Experience Aplikasi E-Ngaji Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Pada TPQ." *Jurnal Ilmiah Intech : Information Technology Journal of UMUS* 4(02): 255–62.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2(1).
- Pramono, Willy Arief, Hanifah Muslimah Az-Zahra, and Retno Indah Rokhmawati. 2019. "Evaluasi Usability Pada Aplikasi MyTelkomsel Dengan Menggunakan Metode Usability Testing." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 3(3): 2235–42.
- Putra, Ade Dwi, and Ade Dwi Putra. 2020. "Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Usaha Penjualan Helm." *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak* 1(1): 17–24.
- Putra, Agustiranda Bagaskara, and Sekreningsih Nita. 2019. "Perancangan Dan Pembangunan Sistem Informasi E-Learning Berbasis Web (Studi Kasus Pada Madrasah Aliyah Kare Madiun)." *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2019* 1(1): 81–85.
- Putra, Mizan Syah, and Ucu Darusalam. 2023. "Perancangan Sistem Informasi Kontes Cupang Berbasis Web Dengan Metode User Centered Design Design of Web-Based Betta Contest Information System with User Centered Design Method." 11(1): 28–34.
- Rachmatullah, R., Kardha, D., & Yudha, M. P. (2020). Aplikasi E-Commerce Petshop dengan Fitur Rachmatullah, Robby, Dessyana Kardha, and Muhammad Puspa Yudha. 2020. "Aplikasi E-Commerce Petshop Dengan Fitur Petpedia." 26(1).
- Ramadhayani, Aisyah, and Veronica Lusiana. 2022. "Klasifikasi Jenis Kucing Menggunakan Algoritma Principal Component Analysis Dan K-Nearest Neighbor." *Jurnal informasi dan Komputer* 10(2): 256–63.
- Riastuti, Marti, and Yudi Irawan Chandra. 2022. "Perancangan Aplikasi Pelayanan Service Bengkel Motor ABS Menggunakan Model Sequential Linier Berbasis Android." *Jurnal Esensi Infokom : Jurnal Esensi Sistem Informasi dan Sistem Komputer* 6(1): 64–71.
- Romadhon, M Hamdan, Yusuf Yudhistira, and Mukrodin Mukrodin. 2021. "Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Android Dan Website Menggunakan Framework Codeigniter 3 Studi

- Kasus : CV Kopja Mandiri.” Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Peradaban (JSITP) 2(1): 30–36.
- Saputra, Ade Kiki, and Mico Fahrizal. 2021. “Rancang Bangun Berbasis Web Crm (Customer Relationship Management) Berbasis Web Studi Kasus Pt Budi Berlian Motor Hajimena Bandar Lampung.” *Portaldata.org* 17(1): 1–31.
- Setiawan, Rony. “Memahami Class Diagram Lebih Baik.” Blog. <https://www.dicoding.com/blog/memahami-class-diagram-lebih-baik/>.
- Sitorus, Alfonso Pareandos, Naikson F Saragih, and Margaretha Yohanna. 2022. “Perancangan Aplikasi Pengelolaan Dana Desa Di Kabupaten Toba Samosir Dengan Metode User Centered Design (UCD) Berbasis Android.” 2(2): 58–69.
- Suleman, Salman, and Roys Pakaya. 2020. “Perancangan Aplikasi Registrasi Anggota Koperasi Dengan Menggunakan Metode Uml (Unified Modeling Language).” *Seminar Nasional Teknologi, Sains dan Humaniora 2020(SemanTECH)*: 32–40.
- Tere. “Pengertian Informasi Beserta Fungsi Dan Tipe-Tipenya.” *Gramedia Blog*. <https://www.gramedia.com/literasi/>.