

Aplikasi Berbasis Android Dalam Penjualan Makanan Hewan Peliharaan

Android Based Application in Selling Pet Food

Rr. Dini Fauziah¹, Nita Sari Br. Sembiring²

Informatika¹, Sistem Informasi²

Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Universitas Potensi Utama, Jl.K.L. Yos Sudarso Km. 6,5 No. 3A Tanjung Mulia - Medan

Email: rorofauziah0@gmail.com¹, nita.sembiring86@gmail.com²

ABSTRAK

Sei Rotan Pet Shop merupakan sebuah usaha yang melakukan penjualan makanan hewan peliharaan. Sampai saat ini, sistem penjualan Sei Rotan Pet Shop masih menggunakan sistem manual toko fisik yang kurang efisien. Media pemasaran yang digunakan Sei Rotan Pet Shop hanya melalui fitur story pada aplikasi WhatsApp, dimana jangkauan pemasarannya sangat terbatas dan konsumen tidak bisa update produk terbaru dari toko. Adapun pengiriman barang hanya dilakukan oleh pihak toko sendiri, tanpa melibatkan pihak ketiga. Oleh karena itu, perlu dikembangkan aplikasi berbasis Android yang dapat mempermudah proses penjualan makanan hewan peliharaan yang dapat meningkatkan efisiensi penjualan, kemudahan bagi konsumen dalam membeli makanan hewan peliharaan dan memperluas jangkauan pemasaran pada Sei Rotan Pet Shop.

Kata Kunci: Kotlin, Aplikasi Penjualan, Makanan Hewan Peliharaan, MySQL.

ABSTRACT

Sei Rotan Pet Shop is a business that operates in the field of selling pet food. Until now, the Sei Rotan Pet Shop sales system still uses a physical shop manual system which is less efficient. The marketing media used by Sei Rotan Pet Shop is only through the story feature on the WhatsApp application, where the marketing reach is very limited and consumers cannot update the latest products from the store. The delivery of goods is only carried out by the store itself, without involving third parties. Therefore, it is necessary to develop an Android-based application that can simplify the process of selling pet food which can increase sales efficiency, make it easier for consumers to buy pet food and expand marketing reach at Sei Rotan Pet Shop.

Keywords: Kotlin, Sales Application, Pet Food, MySQL.

Info Artikel :

Disubmit: 12 Februari 2023

Direview: 3 Maret 2023

Diterima : 10 April 2023

Copyright © 2023 - Journal UPU. All rights reserved.

1. PENDAHULUAN

Pada era perkembangan khususnya di bidang teknologi informasi, pekerjaan manusia kini dapat digantikan dengan sistem komputer [1]. Teknologi dapat membantu memecahkan masalah yang dihadapi oleh seluruh lapisan masyarakat, mulai dari bagian terkecil seperti pasar, hingga ke tingkat yang lebih tinggi seperti pendidikan, bisnis, pemerintahan, dan lain-lain [2]. Pemasaran dan penjualan dalam bisnis sangat penting sehingga diperlukan strategi yang lebih baik untuk pengembangan bisnis ke arah yang lebih maju [3]. Seiring dengan perkembangan teknologi, persaingan dalam dunia bisnis semakin meningkat [4]. Kemajuan teknologi *mobile* yang menggunakan sistem operasi berlaku untuk semua pekerjaan manusia yang telah mewarisi banyak perkembangan dan aktivitas

[5]. Dalam hal ini, teknologi informasi yang berkembang pesat dan dapat digunakan adalah Android yang mampu mempermudah proses penjualan yang dilakukan oleh perusahaan.

Sei Rotan *Pet Shop* adalah perusahaan yang berjalan di bidang penjualan makanan hewan peliharaan. Sampai saat ini, sistem penjualan Sei Rotan *Pet Shop* masih menggunakan sistem manual toko fisik yang kurang efisien. Media pemasaran yang digunakan Sei Rotan *Pet Shop* hanya melalui fitur *story* pada aplikasi *WhatsApp*, dimana jangkauan pemasarannya sangat terbatas dan konsumen tidak bisa *update* produk terbaru dari toko. Adapun pengiriman barang hanya dilakukan oleh pihak toko sendiri, tanpa melibatkan pihak ketiga. Adapun masalah lain yang sering terjadi pada Sei Rotan *Pet Shop* adalah konsumen yang ingin membeli makanan hewan peliharaannya tetapi tidak memiliki waktu untuk pergi ke Sei Rotan *Pet Shop* harus menunda atau membatalkan pembeliannya. Oleh karena itu, Sei Rotan *Pet Shop* dapat kehilangan beberapa pendapatan harian. Sei Rotan *Pet Shop* belum memiliki sistem penjualan *online*, sehingga semua pembeli harus selalu datang ke toko fisik di Jalan Sei Rotan Pasar X Tembung.

Penelitian dengan judul “Aplikasi *E-Commerce Petshop* Dengan Fitur *Petpedia*”, hasil dari penelitian ini adalah untuk mempermudah pemilik hewan peliharaan dalam berbelanja kebutuhan hewan peliharaannya [6]. Penelitian dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Pakan Berbasis Android Pada Toko Mulder Jaya Pakan Rajagaluh Kidul”, hasil dari penelitian ini adalah untuk mempromosikan produk dengan media yang efektif dan efisien serta memberikan kemudahan dalam memberikan fasilitas penjualan kepada pelanggan [7]. Penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Waterfall* Pada Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Jasa dan Penjualan Dengan Pemodelan Berorientasi Objek”, hasil dari penelitian ini adalah untuk mempermudah Butik Husna Busana dalam transaksi dan pengolahan pendataan penjualan yang sebelumnya dibuat dalam laporan per periode laporan [8].

Dengan dibangunnya aplikasi penjualan makanan hewan peliharaan berbasis Android ini diharapkan dapat memfasilitasi penjualan, menyederhanakan transaksi, memudahkan pembelian *online* saat jauh, meningkatkan penjualan, dan memperluas upaya promosi [9]. Adapun Admin memiliki sebuah *website* untuk melakukan *input* produk dan mengelola data pesanan. *Website* tersebut dapat dijalankan melalui *web browser* seperti *Chrome*, *Mozilla*, *Opera*, dan sebagainya [10].

2. METODE

Berikut metode penelitian yang penulis gunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

A. Studi Lapangan (*Field Research*)

Metodologi penelitian ini dilakukan penulis melalui pengamatan langsung di tempat penelitian yaitu Sei Rotan *Pet Shop* di Jalan Sei Rotan Pasar X Tembung.

B. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Metodologi penelitian ini dilakukan penulis dengan mengumpulkan data kepustakaan, menganalisa buku dan jurnal yang berkaitan dengan judul penelitian penulis.

C. *Web Browsing*

Metodologi penelitian ini dilakukan penulis dengan mencari beberapa jurnal nasional *digital* yang berkaitan dengan judul penelitian yang diambil.

D. Studi Literatur

Adapun pendekatan teoritis yang dilakukan penulis melalui beberapa studi literatur yang berhubungan dengan penelitian seperti sebagai berikut:

E. Aplikasi

Aplikasi adalah program yang dapat digunakan untuk menjalankan fungsi bagi pengguna lain atau aplikasi yang dapat digunakan oleh target yang dituju. Aplikasi juga

merupakan perangkat lunak sistem yang menggunakan kemampuan komputer untuk menjalankannya [11].

F. Penjualan

Penjualan adalah aktivitas yang dijalankan oleh pedagang dalam menjual produk atau jasa dengan tujuan memperoleh keuntungan dari penjualan [12].

G. Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* yang berbasis *Linux* yang terdiri dari sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android menawarkan kepada pengembang sebuah platform terbuka untuk membangun aplikasi mereka. Saat ini, banyak produsen *smartphone* yang menggunakan sistem operasi Android karena bersifat *open source* sehingga produsen manapun dapat menggunakannya dengan bebas [13].

H. Kotlin

Kotlin hampir sama dengan Java, yaitu bahasa pemrograman utama untuk Android, Namun kelebihan *Kotlin* dapat digunakan di aplikasi platform lain seperti IOS. *Kotlin* adalah bahasa pemrograman kelas satu resmi untuk *developer* Android statis modern pada *Java Virtual Machine* (JVM). Bahasa pemrograman ini mencakup pengembangan *server*, klien, *web*, dan Android [14].

I. Database

Database adalah kumpulan data yang saling berkaitan dan terkumpul dalam satu lokasi yang sama, serta dimanfaatkan oleh aplikasi sistem yang dikelola secara sentral dan memiliki nilai penting bagi pemiliknya [15].

J. MySQL

MySQL adalah implementasi dari sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis di bawah *General Public License* (GPL). MySQL adalah salah satu jenis *database* yang biasa digunakan untuk membangun aplikasi berbasis *web* dinamis [16].

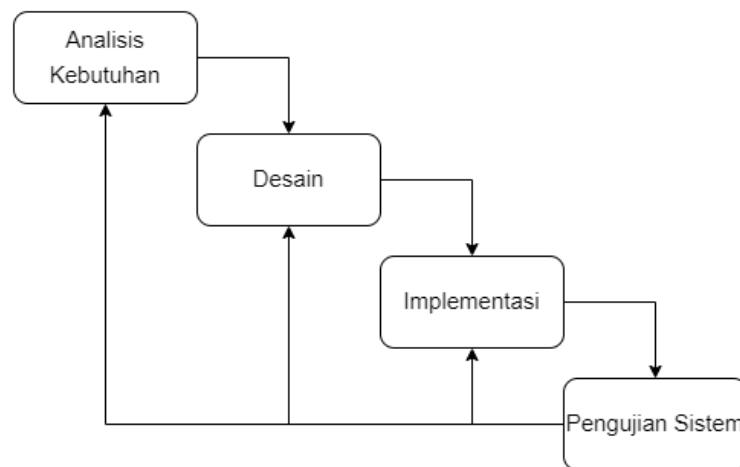
K. Unified Modelling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah metode pemodelan visual untuk alat desain sistem berorientasi objek, dimana definisi UML adalah bahasa standar yang digunakan untuk menggambarkan secara visual desain dan dokumentasi sistem perangkat lunak [17].

L. METODE PERANCANGAN APLIKASI

Dalam merancang aplikasi penjualan makanan hewan peliharaan berbasis Android ini, penulis menggunakan metode *Waterfall*. Alasan penulis menggunakan metode *Waterfall* adalah karena metode *Waterfall* ini memiliki alur pengembangan yang sistematis, sehingga dapat mengurangi kesalahan-kesalahan dalam proses pengembangan aplikasi yang penulis bangun.

Adapun tahapan dalam membangun aplikasi penjualan makanan hewan peliharaan dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

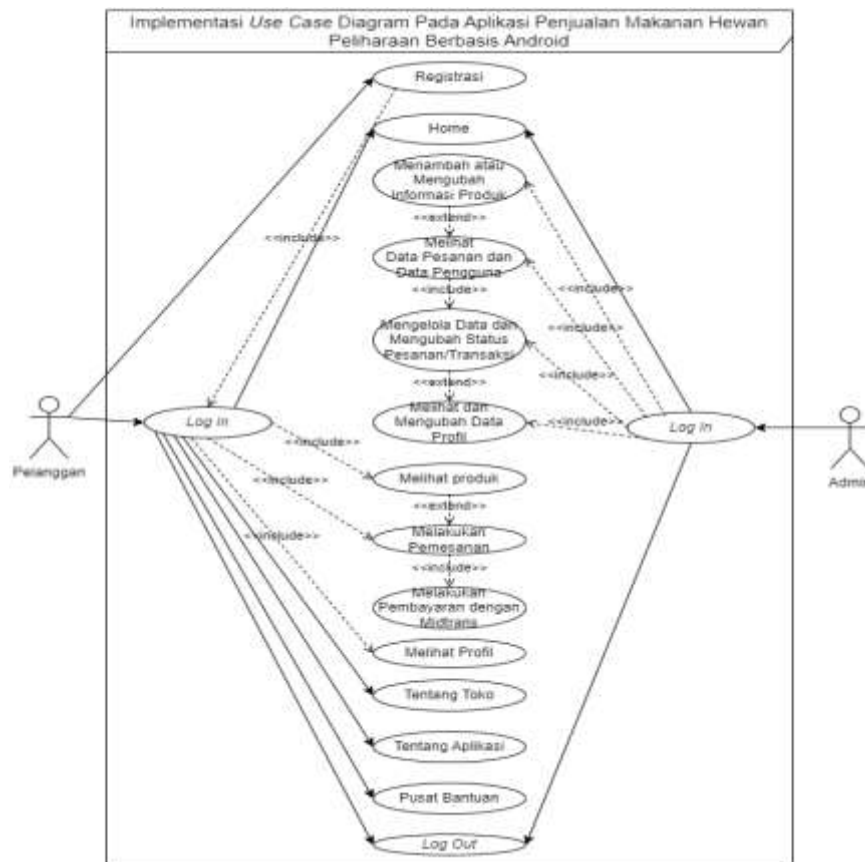
Gambar 1. Perancangan Metode *Waterfall*

Adapun keterangan dari gambar rancangan di atas sebagai berikut:

1. **Analisis Kebutuhan**
Analisis kebutuhan merupakan tahap menganalisa hal-hal yang berkaitan dengan proses penjualan makanan hewan peliharaan. Dalam hal ini, dilakukan analisis atau pengumpulan informasi yang berkaitan dan dibutuhkan untuk perancangan aplikasi penjualan makanan hewan.
2. **Desain**
Desain merupakan tahap penerjemah yang telah dianalisis dalam bentuk yang mudah dipahami dengan menggunakan UML (*Unified Modelling Language*). Dalam hal ini, dilakukan pengembangan struktur data, arsitektur perangkat lunak, perancangan *interface*, dan perancangan fungsi internal dan eksternal dari setiap algoritma.
3. **Implementasi**
Implementasi merupakan tahap penerjemah aplikasi yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan. Dalam hal ini, pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman Kotlin dan pembuatan *website* menggunakan bahasa pemrograman PHP. Serta MySQL sebagai *database*.
4. **Pengujian Sistem**
Pengujian sistem merupakan tahap di mana pengujian aplikasi mencakup pengujian fungsional dan keandalan sistem. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *blackbox (interface)* yaitu melakukan pengujian fungsional perangkat lunak aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Use Case Diagram*



Gambar 2. Use Case Diagram Aplikasi Penjualan Makanan Hewan Peliharaan Berbasis Android

Keterangan:

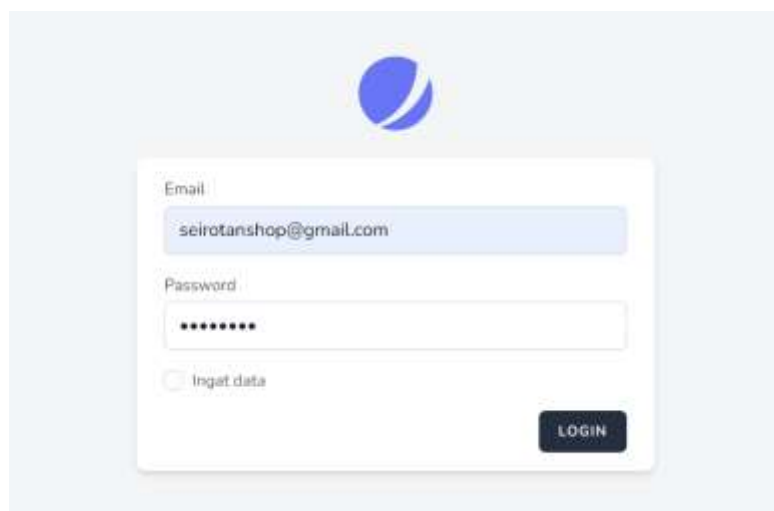
- Pada *use case* diagram aplikasi penjualan makanan hewan peliharaan berbasis Android terdapat dua *actor*, yaitu Admin dan Pelanggan.
- Admin dapat melakukan *login* ke *website*, menambah produk baru, mengubah informasi produk sebelumnya, menghapus produk, mengubah status pesanan pelanggan, melihat data akun pelanggan, dan mengubah data profil akun Admin.
- Pelanggan dapat melakukan pendaftaran akun, *login* ke aplikasi, melihat produk, melakukan pemesanan, melakukan pembayaran melalui *Midtrans*, dan membatalkan pesanan.

B. Tampilan *Website* dan Aplikasi

Pada pembahasan hasil tampilan ini akan dijelaskan tampilan-tampilan dari *website* dan aplikasi penjualan makanan hewan peliharaan berbasis Android yang telah dibangun oleh penulis. Berikut penjelasan dari tampilan *website* dan aplikasi penjualan makanan hewan peliharaan berbasis Android.

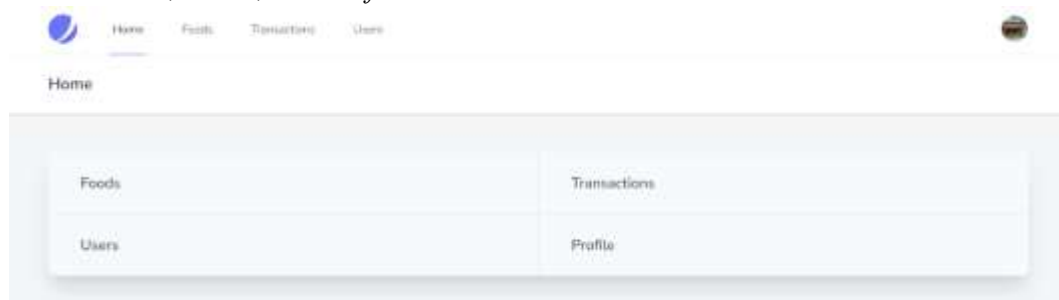
1. Tampilan Halaman *Login* Admin

Halaman *login* admin membutuhkan dua entri, yaitu alamat *email* dan *password* yang terdaftar. Apabila *email* dan *password* sudah benar, maka akan langsung masuk ke halaman *Home*. Jika *email* dan *password* salah, maka Admin harus mengisi kembali dengan yang benar.



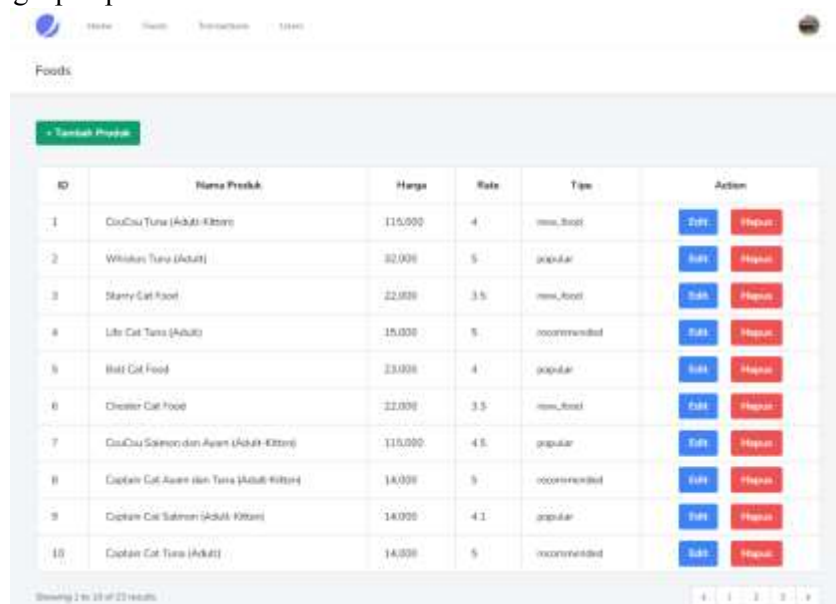
Gambar 3. Tampilan Halaman *Login Admin*

2. Tampilan Halaman *Home Admin*
Pada tampilan halaman *home* admin terdapat beberapa menu di antaranya *Foods*, *Transactions*, *Users*, dan *Profile*.



Gambar 4. Tampilan Halaman *Home Admin*

3. Tampilan Halaman *Foods*
Tampilan halaman *foods* akan menampilkan semua data produk yang telah dimasukkan. Selain itu, Admin juga dapat menambah, mengubah dan menghapus produk di halaman ini.



Gambar 5. Tampilan Halaman *Foods*

4. Tampilan Halaman Tambah Produk

Pada tampilan halaman tambah produk terdapat beberapa data yang perlu diisi oleh Admin yaitu nama, foto, deskripsi, bahan-bahan, harga, *rate*, dan tipe produk. Setelah mengklik tombol simpan produk, maka akan kembali ke halaman *foods*.

Food - Tambah Produk

NAME
Whiskas Wet food

PHOTO
Choose File

DESCRIPTION
Makanan yang sehat untuk kucing dewasa usia 1 tahun ke atas

BAHAN-BAHAN
Seluruh Grain beras (jagung, padi), gluten tepung jagung, unggas, unggas rebus produk, ikan laut, bungkil kedelai, steamin sawit, minyak kedelai, ovdor susu, garam b...

HARGA
7900

RATE
0

TYPE
recommended

Simpan Produk

Gambar 6. Tampilan Halaman Tambah Produk

5. Tampilan Halaman *Edit* Produk

Admin dapat mengubah informasi produk yang diperlukan pada halaman *edit* produk. Jika terdapat peringatan saat menklik tombol *update* produk, maka Admin perlu memeriksa Kembali informasi produk.

Food - Whiskas Wet Food - Edit

NAME
Whiskas Wet Food

PHOTO
Choose File

DESCRIPTION
Makanan yang sehat untuk kucing dewasa usia 1 tahun ke atas

BAHAN-BAHAN
Seluruh Grain beras (jagung, padi), gluten tepung jagung, unggas, unggas rebus produk, ikan laut, bungkil kedelai, steamin sawit, minyak kedelai, ovdor susu, garam b...

HARGA
7900

RATE
0

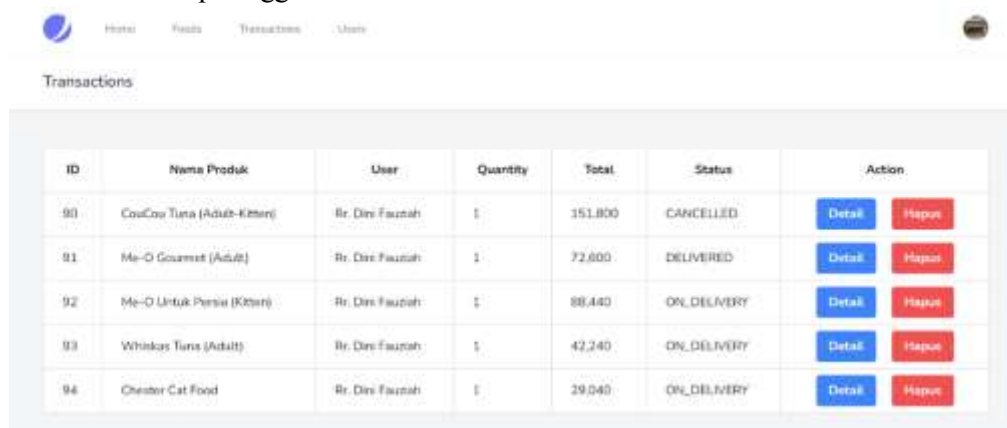
TYPE
recommended

Update Produk

Gambar 7. Tampilan Halaman *Edit* Produk

6. Tampilan Halaman *Transactions*

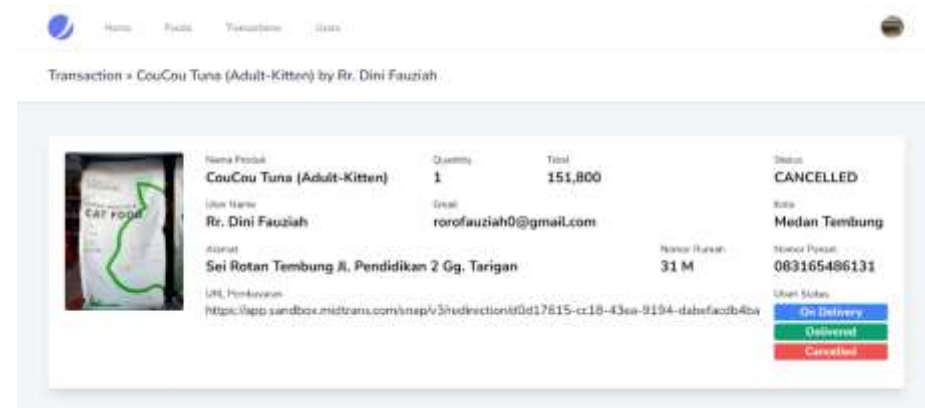
Pada tampilan halaman *transactions* Admin dapat melihat detail dari transaksi yang telah dilakukan pelanggan dan Admin dapat menghapus transaksi yang telah dilakukan pelanggan.



ID	Nama Produk	User	Quantity	Total	Status	Action
90	CouCou Tuna (Adult-Kitten)	Rr. Dini Fauziah	1	151,800	CANCELLED	Detail Hapus
91	Me-O Gourmet (Adult)	Rr. Dini Fauziah	1	72,600	DELIVERED	Detail Hapus
92	Me-O Untuk Persia (Kitten)	Rr. Dini Fauziah	1	88,440	ON DELIVERY	Detail Hapus
93	Whiskas Tuna (Adult)	Rr. Dini Fauziah	1	42,240	ON DELIVERY	Detail Hapus
94	Chester Cat Food	Rr. Dini Fauziah	1	29,040	ON DELIVERY	Detail Hapus

Gambar 8. Tampilan Halaman *Transactions*7. Tampilan Halaman Detail *Transactions*

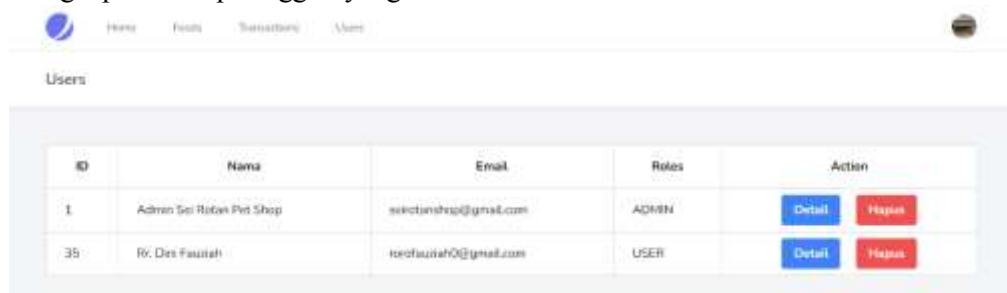
Pada tampilan halaman detail *transactions* Admin dapat mengubah status pesanan pelanggan, dimana terdapat tiga status yaitu *on delivery*, *delivered* dan *cancelled*.



Transaction » CouCou Tuna (Adult-Kitten) by Rr. Dini Fauziah	
	Nama Produk CouCou Tuna (Adult-Kitten) Quantity 1 Total 151,800 Status CANCELLED User Name Rr. Dini Fauziah Email rorofauziah0@gmail.com Alamat Sei Rotan Tembung Jl. Pendidikan 2 Gg. Tarigan Alamat Rumah 31 M URL Pembelian https://app.sandbox.midtrans.com/inap/v3/transaction/d0d17615-c018-43ea-8194-dabefacdb4ba Medan Tembung 083165486131 User Status On Delivery Delivered Cancelled

Gambar 9. Tampilan Halaman Detail *Transactions*8. Tampilan Halaman *Users*

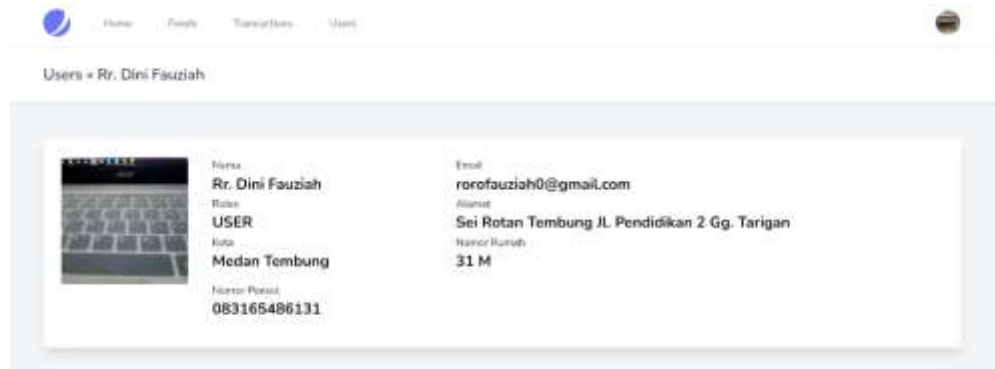
Pada tampilan halaman *users* Admin dapat melihat detail akun pelanggan dan menghapus akun pelanggan yang telah terdaftar.



ID	Nama	Email	Roles	Action
1	Admin Sei Rotan Pet Shop	seirotanshop@gmail.com	ADMIN	Detail Hapus
35	Rr. Dini Fauziah	rorofauziah0@gmail.com	USER	Detail Hapus

Gambar 10. Tampilan Halaman *Users*9. Tampilan Halaman Detail *Users*

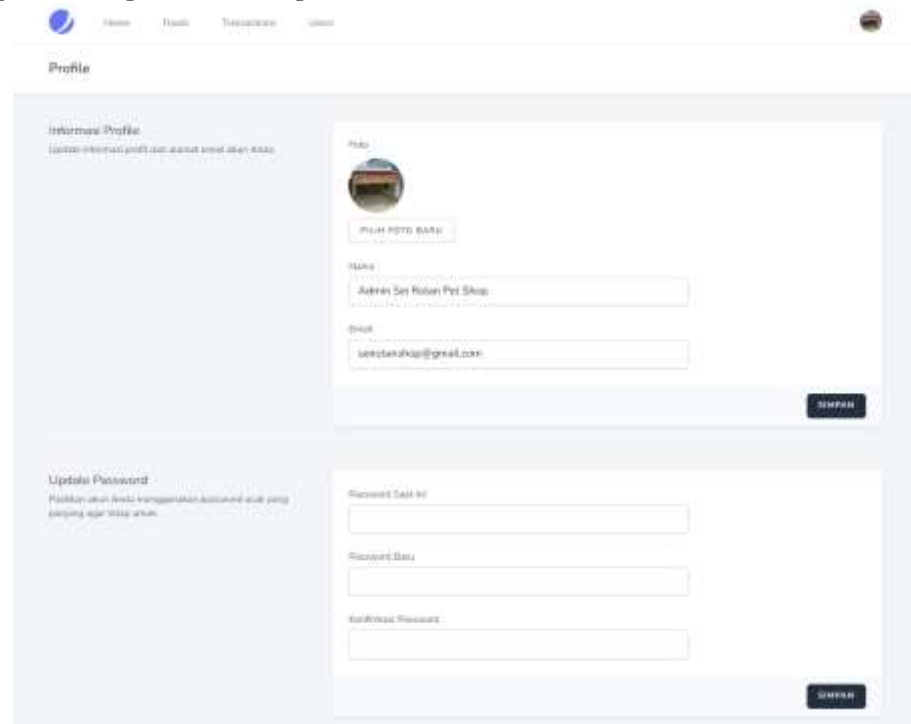
Pada tampilan halaman detail *users* Admin dapat melihat data akun pelanggan secara detail dan lengkap.



Gambar 11. Tampilan Halaman Detail *Users*

10. Tampilan Halaman Profil Admin

Admin dapat mengubah data akun Admin seperti foto profil, nama, *email*, dan *password* pada halaman profil Admin.



Gambar 12. Tampilan Halaman Profil Admin

11. Tampilan Halaman *Splash Screen*

Halaman *splash screen* akan muncul saat pelanggan membuka aplikasi Sei Rotan *Pet Shop*. Kemudian pelanggan akan langsung masuk ke halaman *login* pelanggan.



Gambar 13. Tampilan Halaman *Splash Screen*

12. Tampilan Halaman *Login* Pelanggan

Pada halaman *login* pelanggan perlu diisi *email* dan *password* yang sudah didaftarkan. Namun jika belum memiliki akun, maka pelanggan perlu membuat akun baru dengan mengklik tombol daftar akun baru.

The image shows a login form on a white background. At the top, the text "Sign In" is displayed in a bold, black font. Below it, a smaller line of text reads "Silakan login dan masukkan pemisahan". The form consists of two input fields: "Alamat Email" and "Password". Each field has a placeholder text: "Masukkan alamat email Anda" and "Masukkan password Anda" respectively. Below the input fields, there are two buttons: a yellow button labeled "Masuk" and a grey button labeled "Buat Akun Baru".

Gambar 14. Tampilan Halaman *Login* Pelanggan

13. Tampilan Halaman Daftar Akun Pelanggan

Pada halaman ini pelanggan perlu mengisi beberapa data seperti foto profil, nama lengkap, alamat *email*, dan *password*.



Gambar 15. Tampilan Halaman Daftar Akun Pelanggan

14. Tampilan Halaman Daftar Akun Detail Pelanggan

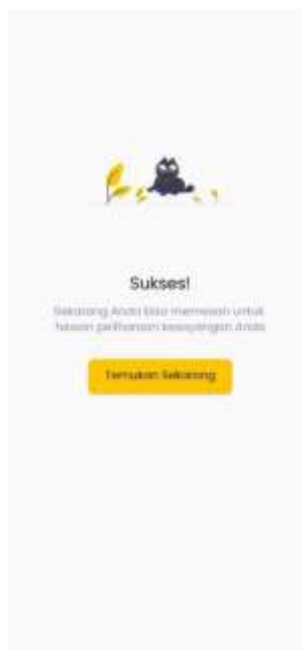
Pada halaman ini pelanggan harus mengisi beberapa data lagi seperti nomor ponsel, alamat rumah, nomor tujuan, dan kota. Setelah mengklik tombol daftar sekarang, maka akan masuk ke halaman berhasil daftar akun.



Gambar 16. Tampilan Halaman Daftar Akun Detail Pelanggan

15. Tampilan Halaman Berhasil Daftar Akun

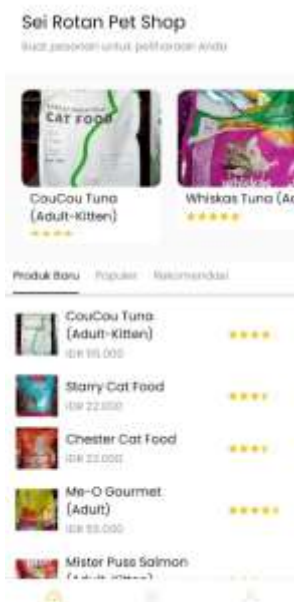
Halaman ini akan muncul jika akun berhasil didaftarkan. Jika tidak, maka pelanggan perlu memeriksa kembali data yang diisi, apakah sudah sesuai atau belum.



Gambar 17. Tampilan Halaman Berhasil Daftar Akun

16. Tampilan Halaman *Home* Pelanggan

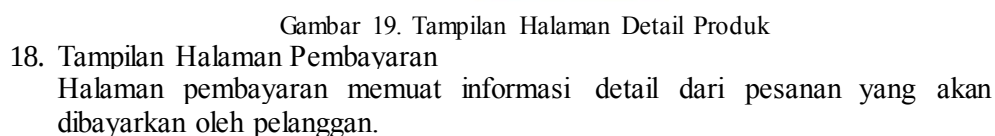
Halaman *home* pelanggan akan menampilkan semua produk yang sebelumnya sudah dimasukkan oleh Admin melalui *website*. Pelanggan bisa melihat produk dan mulai melakukan pemesanan dengan mengklik salah satu produk yang ada.



Gambar 18. Tampilan Halaman *Home* Pelanggan

17. Tampilan Halaman Detail Produk

Halaman ini akan memuat informasi mengenai sebuah produk makanan hewan peliharaan yang terdiri dari nama, *rate*, deskripsi, bahan-bahan, dan harga produk. Jika mengklik tombol pesan sekarang, maka pelanggan akan masuk ke halaman pembayaran.



Gambar 19. Tampilan Halaman Detail Produk

18. Tampilan Halaman Pembayaran

Halaman pembayaran memuat informasi detail dari pesanan yang akan dibayarkan oleh pelanggan.



Halaman *Midtrans* akan menampilkan beberapa pilihan pembayaran *via* transfer seperti GoPay dan melalui beberapa Bank seperti BCA, Mandiri, BNI dan lain-lain.

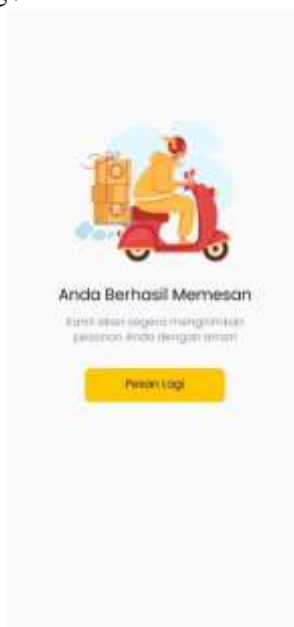
Gambar 20. Tampilan Halaman Pembayaran



Gambar 21. Tampilan Halaman *Midtrans*

20. Tampilan Halaman Berhasil *Order*

Halaman berhasil *order* akan muncul untuk memberitahu jika pesanan berhasil dibuat dan dibayarkan. Pelanggan bisa kembali ke halaman *home* dengan mengklik tombol pesan lagi.



Gambar 22. Tampilan Halaman Berhasil *Order*

21. Tampilan Halaman *Order* Sedang Diproses

Tampilan halaman *order* sedang diproses memuat pesanan yang sedang dikemas atau dikirim oleh pihak *Sei Rotan Pet Shop*. Pelanggan dapat mengklik pesanan untuk melihat detail pesanan.



Gambar 23. Tampilan Halaman *Order* Sedang Diproses

22. Tampilan Halaman *Order* Pesanan Sebelumnya

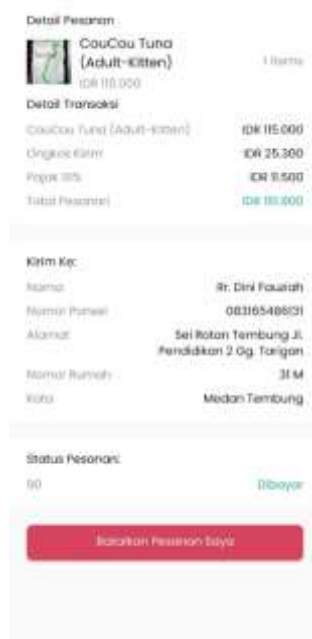
Tampilan halaman *order* pesanan sebelumnya memuat pesanan yang telah selesai atau dibatalkan oleh pelanggan.



Gambar 24. Tampilan Halaman *Order* Pesanan Sebelumnya

23. Tampilan Halaman Detail *Order*

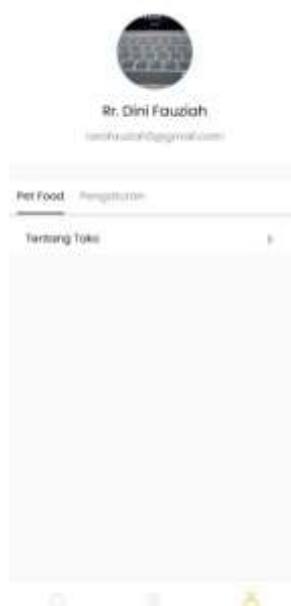
Tampilan halaman detail *order* berisi detail dari pesanan yang dilakukan pelanggan. Pada halaman ini pelanggan bisa membatalkan pesanan dengan mengklik tombol batalkan pesanan saya.



Gambar 25. Tampilan Halaman Detail *Order*

24. Tampilan Halaman Profil Pelanggan

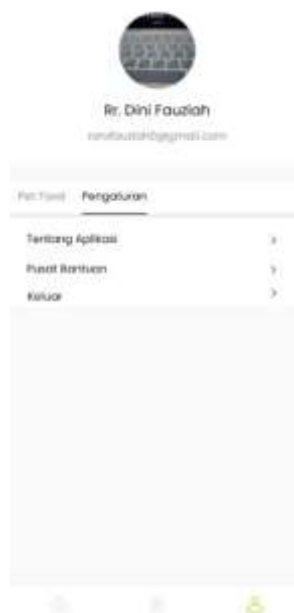
Tampilan halaman profil pelanggan memuat informasi akun pelanggan dan sebuah menu tentang toko yang berisi informasi tentang Sei Rotan *Pet Shop*.



Gambar 26. Tampilan Halaman Profil Pelanggan

25. Tampilan Halaman Pengaturan

Halaman pengaturan berisi beberapa menu seperti tentang aplikasi yang berisi informasi tentang aplikasi Sei Rotan *Pet Shop* dan petunjuk penggunaan aplikasi, menu pusat bantuan yang berisi informasi ke mana pelanggan harus melapor jika aplikasi mengalami masalah, dan menu keluar untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 27. Tampilan Halaman Pengaturan

C. Uji Coba Aplikasi

Uji coba terhadap aplikasi penjualan makanan hewan peliharaan ini menggunakan metode pengujian *blackbox*. Metode pengujian *blackbox* adalah metode pengujian yang berfokus pada uji fungsionalitas suatu aplikasi yang telah dirancang. Berikut tabel hasil pengujian *blackbox* aplikasi penjualan makanan hewan peliharaan:

Tabel 1. Pengujian *Blackbox* Admin

No.	Form Uji	Skenario Uji	Hasil Yang Diinginkan	Hasil Uji
1.	Login	Klik button login	Sistem mengarahkan Admin ke halaman Home	[✓] Valid [] Invalid
2.	Home	Klik menu Home	Sistem menampilkan halaman Home	[✓] Valid [] Invalid
3.	Foods	Klik menu Foods	Sistem menampilkan halaman Foods/produk	[✓] Valid [] Invalid
4.	Tambah Produk	Klik menu tambah produk	Sistem menampilkan halaman tambah produk	[✓] Valid [] Invalid
5.	Edit Produk	Klik menu edit produk	Sistem menampilkan halaman edit produk	[✓] Valid [] Invalid
6.	Transactions	Klik menu transaction/transaksi	Sistem menampilkan halaman transaksi	[✓] Valid [] Invalid
7.	Detail Transactions	Klik menu detail	Sistem menampilkan halaman detail transaksi	[✓] Valid [] Invalid
8.	Users	Klik menu users	Sistem menampilkan halaman users	[✓] Valid [] Invalid
9.	Detail Users	Klik menu detail	Sistem menampilkan halaman detail users/pengguna	[✓] Valid [] Invalid
10.	Profil	Klik menu profil	Sistem menampilkan halaman profil Admin	[✓] Valid [] Invalid

Tabel 2. Pengujian *Blackbox* Pelanggan

No.	Form Uji	Skenario Uji	Hasil Yang Diinginkan	Hasil Uji
1.	Daftar Akun	Klik <i>button</i> daftar akun baru	Sistem menampilkan halaman daftar akun	[✓] <i>Valid</i> [] <i>Invalid</i>
2.	Login	Klik aplikasi Sei Rotan <i>Pet Shop</i>	Sistem mengarahkan <i>User</i> ke halaman <i>login</i>	[✓] <i>Valid</i> [] <i>Invalid</i>
3.	Home	Klik <i>button</i> temukan sekarang	Sistem menampilkan halaman <i>Home</i>	[✓] <i>Valid</i> [] <i>Invalid</i>
4.	Detail Produk	Klik salah satu produk	Sistem menampilkan halaman detail produk	[✓] <i>Valid</i> [] <i>Invalid</i>
5.	Pembayaran	Klik <i>button</i> pesan sekarang	Sistem menampilkan halaman pembayaran	[✓] <i>Valid</i> [] <i>Invalid</i>
6.	Pembayaran Midtrans	Klik <i>button checkout</i> sekarang	Sistem menampilkan halaman pembayaran Midtrans	[✓] <i>Valid</i> [] <i>Invalid</i>
7.	Pesanan	Klik menu pesanan	Sistem menampilkan menu pesanan	[✓] <i>Valid</i> [] <i>Invalid</i>
8.	Batalan Pesanan	Klik <i>button</i> batalkan pesanan Saya	Sistem akan membatalkan dan menampilkan pesanan yang dibatalkan	[✓] <i>Valid</i> [] <i>Invalid</i>
9.	Profil	Klik menu profil	Sistem akan menampilkan halaman profil	[✓] <i>Valid</i> [] <i>Invalid</i>
10.	Tentang Toko	Klik <i>button</i> tentang toko	Sistem akan menampilkan info tentang toko	[✓] <i>Valid</i> [] <i>Invalid</i>
11.	Tentang aplikasi	Klik <i>button</i> tentang aplikasi	Sistem akan menampilkan info tentang aplikasi	[✓] <i>Valid</i> [] <i>Invalid</i>
12.	Pusat Bantuan	Klik <i>button</i> pusat bantuan	Sistem akan menampilkan info pusat bantuan	[✓] <i>Valid</i> [] <i>Invalid</i>

D. Hasil Uji Coba

1. Saat Admin dan Pelanggan memasukkan *username* atau *password* yang salah, aplikasi tidak berpindah ke menu *home*. Saat Admin dan Pelanggan memasukkan *username* dan *password* yang benar, maka aplikasi akan berpindah ke menu *home*.
2. Saat Admin tidak mengisi semua data produk yang diperlukan dengan lengkap pada halaman tambah produk, maka produk gagal disimpan.
3. Saat pelanggan tidak mengisi semua data yang diperlukan pada halaman daftar akun pelanggan dan daftar akun detail pelanggan, maka pendaftaran akan gagal

4. KESIMPULAN

Kesimpulan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Dengan menggunakan aplikasi yang telah dibangun, Sei Rotan *Pet Shop* dapat mengiklankan dan menjual makanan hewan peliharaan melalui sebuah aplikasi berbasis Android.
- b) Dengan membuat Aplikasi Penjualan Makanan Hewan Peliharaan Berbasis Android, maka lebih memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan dan pembayaran tanpa harus selalu datang ke toko fisik yang berada di Sei Rotan Pasar X Tembung.
- c) Dengan menggunakan Aplikasi Penjualan Makanan Hewan Peliharaan Berbasis Android, Sei Rotan *Pet Shop* dapat memperluas jangkauan pemasaran ke daerah luar Tembung.
- d) *Web* dapat memudahkan Admin dalam mempromosikan dan menjual produk usahanya.

- e) Aplikasi dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan dan pembayaran melalui *Midtrans*.
- f) Aplikasi mudah digunakan dan memiliki tampilan yang menarik.

SARAN

Untuk membuat aplikasi penjualan makanan hewan peliharaan ini lebih baik lagi, maka penulis memberi saran sebagai berikut:

- a. Sistem dapat dikembangkan lebih lanjut agar dapat melakukan pengiriman ke seluruh kota Medan.
- b. Sistem dapat dikembangkan agar memiliki fitur *chat* yang dapat memudahkan pelanggan yang ingin melakukan konsultasi sebelum melakukan pemesanan.
- c. Sistem dapat dikembangkan lebih baik sehingga dapat melakukan pengiriman melalui ekspedisi yang memungkinkan untuk pengiriman ke luar kota atau pulau.
- d. Sebaiknya memiliki menu keranjang agar pelanggan dapat memesan lebih dari satu produk dan dapat memesan lebih dari satu *quantity*.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Allah *subhanahu wa ta'ala* yang telah memberikan kesehatan serta kemampuan dan terima kasih kepada Universitas Potensi Utama sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] Bayu Suhendro Nasution, Muhammad Barkah Akbar. "Perancangan Aplikasi *Client Server* Absensi Via QR Code Dengan Menggunakan Metode *Vigenere Chiper* Berbasis Android", Jurnal FTIK, Vol. 1, No. 1, 2020.
- [2] Fetty Ade Putri. "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Serta Perbaikan Komputer (Studi Kasus TNG Computer)", *Information System Journal*, Vol. 5, No. 2, 2021, ISSN 2087-3085.
- [3] Afrida Ismawari Br. Sitepu, Dahri Yani Hakim Tanjung. "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Dan Penjualan Berbasis *Web* Dan Android Pada Toko YT. *Wall Interior*", Jurnal FTIK, Vol. 1, No. 1, 2020.
- [4] Fetty Ade Putri. "Implementasi Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) Dalam Menentukan Karyawan Penjualan Terbaik", *Information System Journal*, Vol. 6, No. 6, 2020, ISSN 2087-3085.
- [5] Nurhildayati, Adil Setiawan dan Muhammad Barkah. "Perancangan Aplikasi Pemesanan Jasa Lukis Berbasis Android", Vol. XI, No. 1, Juli 2022.
- [6] Robby Rachmatullah, Dessyana Kardha, Muhammad Puspa Yudha. "Aplikasi E-Commerce Petshop Dengan Fitur Petpedia", Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB, Vol 26 No. 1, Juni 2020, E-ISSN 2686-4711.
- [7] Suhendri, Suhendri, dan Ii Sopiandi. "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Pakan Berbasis Android pada Toko Mulder Jaya Pakan Rajagaluh Kidul." *Infotech Journal*, Vol. 5, No. 1, 2019, p-ISSN 2460-1861.
- [8] Jauhari Maulani. "Penerapan Metode Waterfall Pada Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Jasa dan Penjualan dengan Pemodelan Berorientasi Objek", *Technologia: Jurnal Ilmiah*, Banjarmasin, Vol 11 No. 2, April – Juni 2020.

- [9] Fetty Ade Putri. “Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* Pada Pucabranded.store”, Jurnal Sains dan Teknologi, Vol. 2, No. 1, Juli 2022, ISSN 2807-7393.
- [10] Adil Setiawan, Fhery Agustin, Bagus Riski, dan Nailul Amali. “Pelatihan Dasar Pemrograman *Web* Pada SOS *Children's Villages* Medan”, PUBLIDIMAS, Vol. 2, No. 1, Mei 2022, e-ISSN 2776-8481.
- [11] Helmi Fauzi Siregar, Nilfa Sari. “Rancang Bangun Aplikasi Simpan Pinjam Uang Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Asahan Berbasis *Web*”, Jurnal Teknologi Informasi, Vol. 2, No. 1, Juni 2018, e-ISSN 2615-2738.
- [12] Charles Jhony Mantho Sianturi, Elsi Ardini, dan Nita Sari Br. Sembiring. “*Sales Forecasting Information System Using The Least Square Method In Windi Mebel*”, Jurnal Inovasi Penelitian, Vol. 1, No. 2, Juli 2020, e-ISSN 2722-9467.
- [13] Fani Panca Sari. “Aplikasi Sistem Informasi Pemesanan Koki dan Masakan Rumahan Berbasis Android”, Jurnal Sitech, Vol.1, No.2, Desember 2018, E-ISSN 2622-2973.
- [14] Mufidah, Lailatul. “Pemesanan Batako Dan *Paving* Berbasis Android *Studio* Dengan Studi Kasus Toko Sandi Kepanjen”, Institut Teknologi Nasional Malang, PhD *Thesis*, 2023.
- [15] Yunahar Heriyanto. “Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT. APM RENT CAR”, Jurnal Intra-Tech, AMIK Mahaputra Riau, Vol. 2, No. 2, Oktober 2018, ISSN 2549-0222.
- [16] Abdurahman Hidayat, Ahmad Yani, Rusidi, dan Saadulloh. “Membangun *Website* SMA PGRI Gunung Raya Ranau Menggunakan PHP dan MySQL”, JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya, Vol. 2, No. 2, Desember 2019.
- [17] Sutiyono, S.T., M.Kom, & S. “Membangun Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru Berbasis Web Dengan Metode MDD (Model Driven Development)”, Jurnal Sistem Informasi, Vol 02 Nomor 01, Juli 2020, ISSN 2716-4195.