



Artikel

Perancangan Sistem Informasi Konsultasi Dokter Hewan, *Pet Hotel* Dan *Pet Grooming* Berbasis Web Dengan Metode *Location Based Service*

Agung Ependi¹, Tugiman²^{1,2} Universitas Buddhi Dharma, Sistem Informasi, Banten, Indonesia

JEJAK PENGIRIMAN

Received: Jan 22, 2023

Final Revision: March 12, 2023

Available Online: March 24, 2023

KATA KUNCI

Petshop, Konsultasi Dokter Hewan, *Location Based Service*

KORESPONDENSI

Telepon: 0882-1145-4933

E-mail: agung.ependy03@gmail.comTugiman0311@gmail.com,

A B S T R A K

Petshop merupakan tempat yang menjual jasa layanan seperti *pet hotel*, *pet grooming*, dan konsultasi dokter hewan. Agar suatu *petshop* lebih diminati oleh para pecinta hewan, maka dibutuhkan suatu kelebihan dari *petshop* tersebut untuk menarik minat para pecinta hewan. Kebanyakan *petshop* hanya ada penjualan yang masih datang langsung ke toko, sehingga membuat pecinta hewan sulit bila sedang tidak ada waktu untuk mengurus hewan peliharaannya. Dengan adanya masalah tersebut, maka dibutuhkan suatu perancangan sistem pencarian yang terdekat pada *petshop* itu sendiri. Dimana dengan adanya sistem tersebut, maka para pecinta hewan dapat mencari *petshop* terdekat dengan lokasinya, memesan layanan dan konsultasi dokter hewan. Adapun metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Location Based Service (LBS)*, dimana metode ini mencari akurasi dari sebuah titik lokasi dengan pendukung bahasa pemrograman *PHP*, *MySQL* dan *Android*. Pada perancangan sistem ini dinilai dari beberapa kuisisioner menggunakan *User Acceptance Test (UAT)* dan *Black Box Testing* dimana hasil *UAT* sebesar 83,73% dan *Black Box Testing* 87,87% yang artinya sangat baik dari penentuan bobot yang ada.

PENGANTAR

Petshop bergerak dibidang jasa seperti klinik hewan, *grooming* dan *pet hotel*. Untuk dapat meningkatkan kualitas layanan maka *petshop* perlu *website* atau situs untuk lebih memudahkan *petshop* dalam bertransaksi secara *online* sehingga memduahkan pelanggan dalam mencari kebutuhan hewan peliharaan mereka.

Dari pengalaman pribadi penulis, pernah suatu saat anjing yang penulis miliki mengalami muntah yang sangat sering dari siang sampai malam hari yang disertai tidak nafsu makan. Pada saat malam hari sangat sulit menemukan klinik hewan yang buka 24 jam dan rata-rata klinik hewan tutup pada pukul 5 sore, sehingga harus menunggu keesokan harinya untuk membawa anjing penulis ke klinik hewan. Hal tersebut

membuat penulis khawatir dengan keadaan anjingnya, bagaimana jika tidak terselamatkan dalam waktu beberapa jam? Dengan melihat permasalahan tersebut, membuat penulis terinspirasi untuk membuat sebuah *website* untuk mencari *petshop* terdekat dan kita bisa memilih mana *petshop* yang sesuai dan nanti kita bisa menyewa jasa *grooming* yang bisa kita panggil ke rumah, *pet hotel* yang bisa langsung kita *booking* dengan pilihan paket tertentu, dan jasa konsultasi dokter hewan yang siap melayani 24 jam.

I. STUDI LITERATUR

Dalam jurnal penelitian sebelumnya penulis membuat sebuah sistem untuk *juristic petshop*, dimana bertujuan untuk memudahkan pelanggan melakukan transaksi di *website* secara *online*. [1]

Dalam jurnal penelitian sebelumnya penulis membuat sistem *e-commerce* yang memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan barang secara *online*. [2]

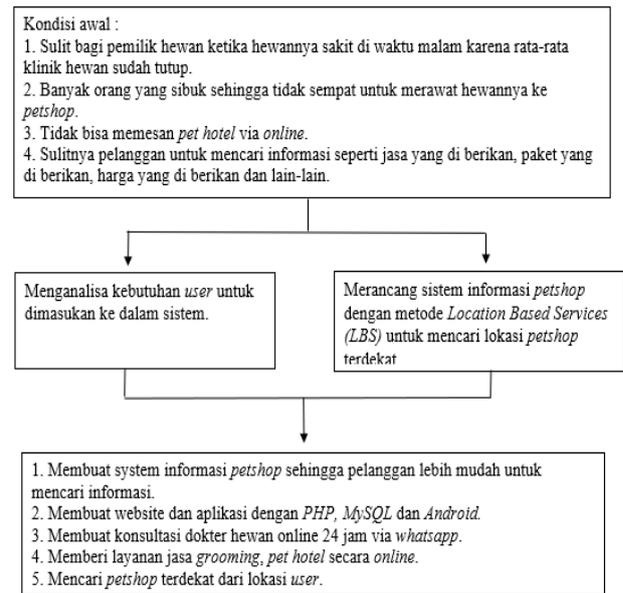
Dalam jurnal penelitian sebelumnya penulis menggunakan metode *location based service (LBS)* pada aplikasi *Geographic Information System (GIS)* untuk menemukan lokasi-lokasi yang ada pada kota Bandar Lampung. [3]

Dalam jurnal penelitian sebelumnya penulis membuat sistem pada PT. Prima Lakto Sehat untuk membuat proses bisnis perusahaan menjadi efisien. [4]

Dalam jurnal penelitian sebelumnya penulis menggunakan metode *location based service (LBS)* dan *Ionic Framework* untuk pencarian lokasi usaha lokal. [5]

Dalam jurnal penelitian sebelumnya penulis menggunakan metode *User Acceptance Testing (UAT)* pada sistem informasi pelayan kategorial pelayanan anak. [6]

II. KERANGKA PEMIKIRAN



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran diatas dibuat berdasarkan masalah-masalah yang sering dialami oleh pemilik hewan, maka terbentuk ide untuk membuat sistem agar pemilik hewan mudah dalam melakukan perawatan kepada hewan peliharaanya.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Location Based Service (LBS)

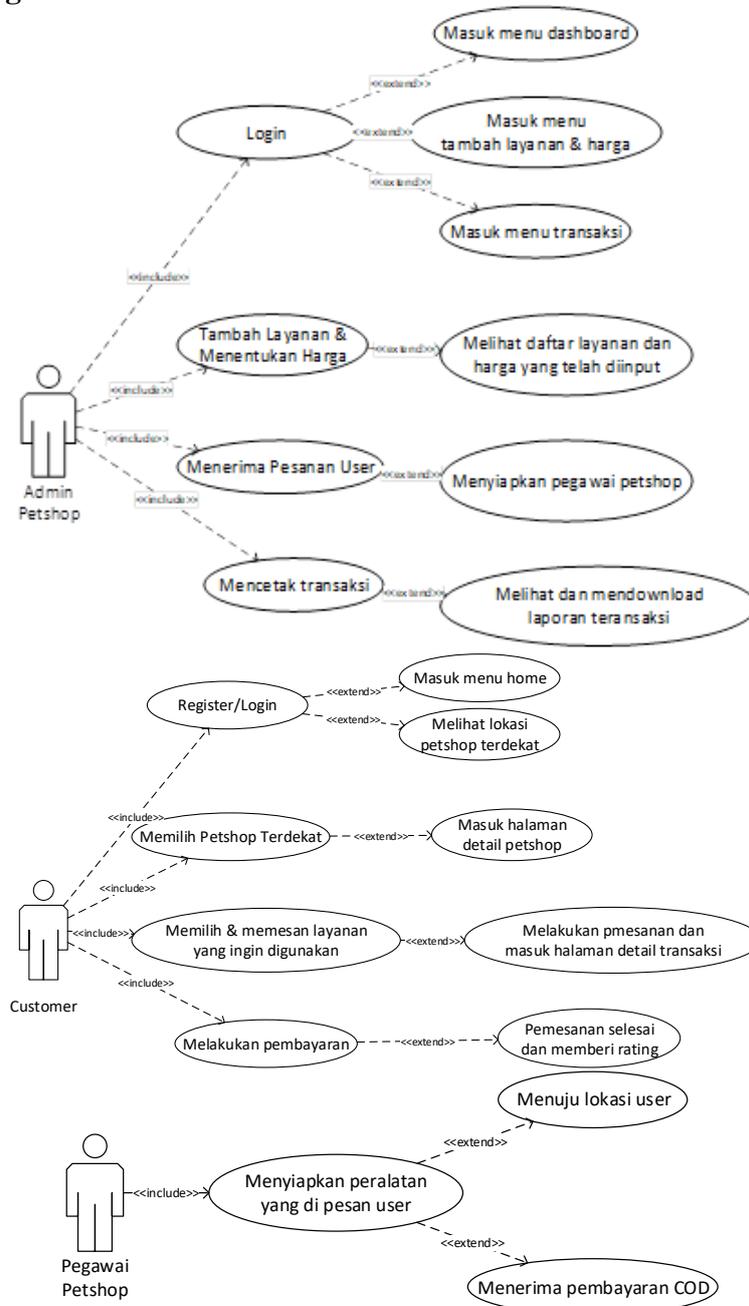
Pada perancangan sistem aplikasi ini, menggunakan metode *Location Based Service (LBS)* di mana metode ini berguna untuk menemukan letak geografis dari sebuah lokasi, sehingga *user* dapat dengan mudah menemukan lokasi *petshop* yang terdekat dari lokasi *user*. Adapun gambaran cara kerja *LBS* adalah sebagai berikut :

1. Posisi pengguna diperoleh menggunakan *Global Positioning System (GPS)*, lalu perangkat pengguna mengirimkan sebuah permintaan informasi yang mengirimkan posisi melalui jaringan.
2. *Gateway* adalah sebuah pertukaran pesan di antara jaringan. *Gateway* menyimpan informasi tentang perangkat yang telah meminta informasi.

3. *Server* membaca permintaan serta mengaktifkan layanan yang terkait. Lalu, *service* menganalisa pesan dan memutuskan mana informasi untuk menjawab permintaan pengguna. Selanjutnya *service* akan menemukan informasi tentang jarak petshop terdekat.
4. *Service* akan melakukan *buffer* spasial dan *query routing* untuk mendapatkan beberapa petshop terdekat. Setelah menemukan petshop terdekat, hasil dikirim kembali ke pengguna.
5. Kemudian, pengguna menerima informasi tentang *Petshop* yang terdekat.[7]

IV. PEMBAHASAN

4.1 Use Case Diagram



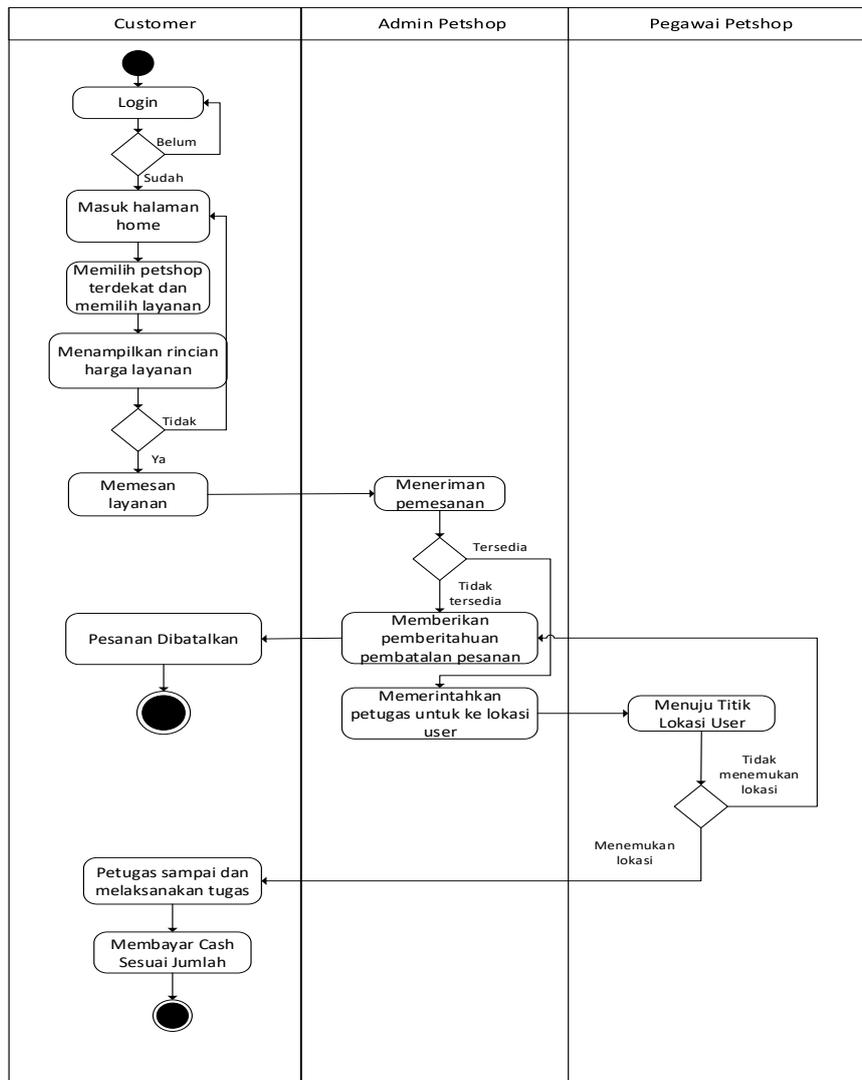


Gambar 2. Use Case Diagram Usulan

Penjelasan Aktor :

1. Admin petshop, yang akan mengatur layanan, harga, dan transaksi
2. Customer, yang memesan layanan yang ada pada aplikasi.
3. Pegawai petshop, petugas yang kan menuju ke tempat customer dan memberikan layanan sesuai pesanan customer.
4. Dokter hewan, yang menerima konsulasti dan memberikan solusi kepada customer.

4.2 Activity Diagram

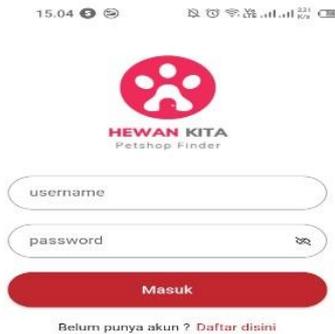


Gambar 3. Activity Diagram Usulan (Aktivitas dari awal customer login sampai selesai transaksi)

4.3 Tampilan Program

1. Halaman *Login User*

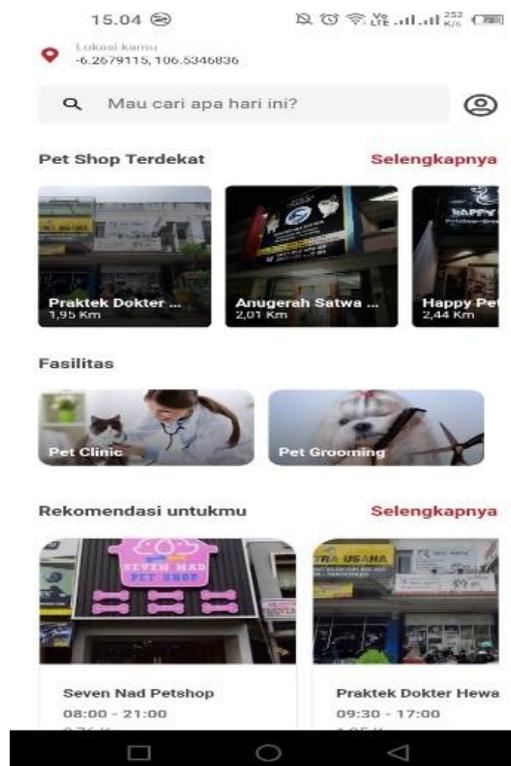
Pada halaman ini *user* wajib mengisi *username* dan *password* yang sudah dibuat sebelumnya untuk dapat masuk ke halaman *home*.



Gambar 4. Halaman *Login User*

2. Halaman *Home*

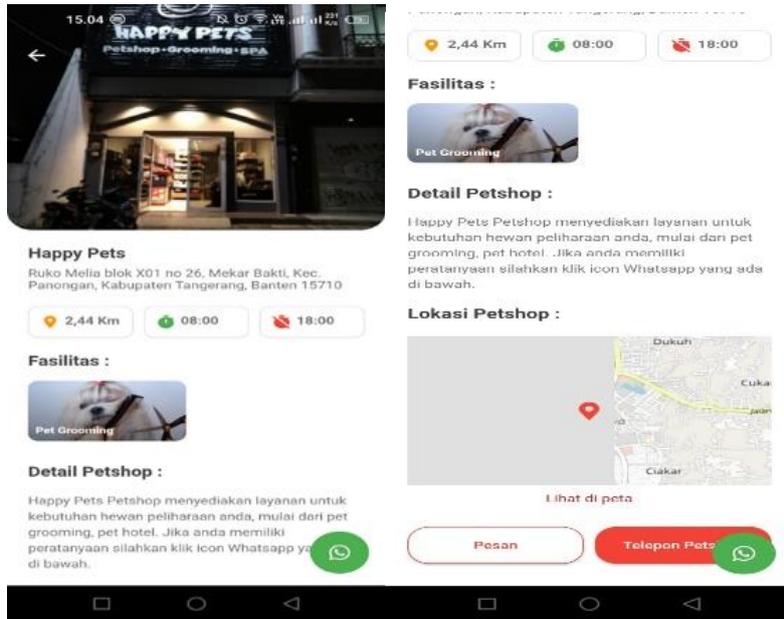
Halaman ini berisi seputar daftar *petshop* terdekat, fasilitas yang ada, rekomendasi *petshop* dan melihat titik kordinat *user*, serta *user* dapat mencari *petshop* atau fasilitas yang diinginkan.



Gambar 5. Halaman *Home User*

3. Halaman Detail *Petshop*

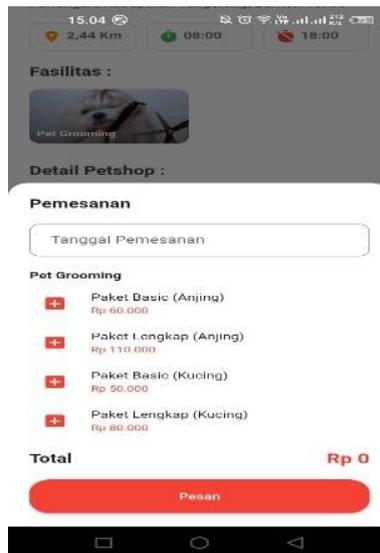
Halaman ini muncul ketika *user* mengklik *petshop* yang mereka inginkan, di halaman ini menampilkan informasi seputar *petshop* dari mulai jarak ke titik lokasi kita, jam buka dan tutup, serta fasilitas yang tersedia.



Gambar 6. Halaman Detail *Petshop*

4. Halaman Pemesanan

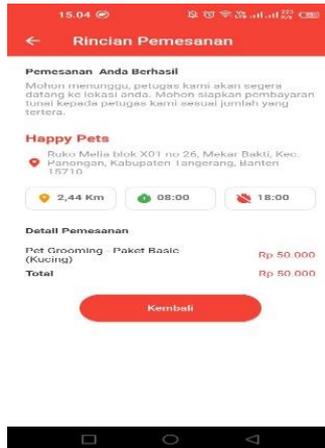
Halaman ini muncul ketika *user* mengklik tombol pesan yang ada di halaman detail *petshop*, disini *user* bisa menambahkan pesanan yang mau mereka order. [8][9]



Gambar 7. Halaman Pemesanan

5. Halaman Pemesanan Berhasil

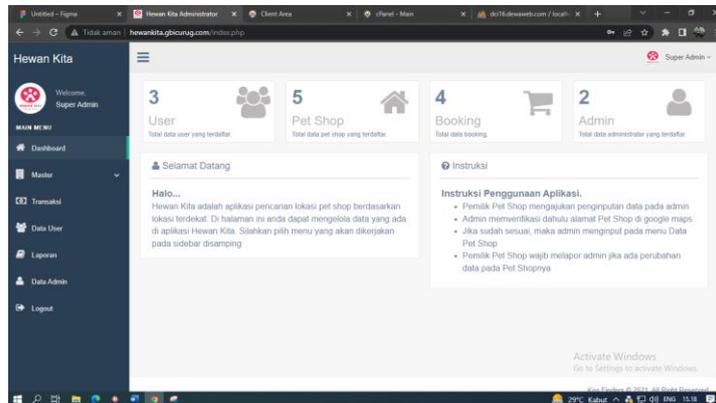
Halaman ini menunjukkan bahwa *user* telah berhasil memproses pemesanan dan tinggal menunggu petugas *petshop* datang ke lokasi *user*.



Gambar 8. Halaman Pemesanan Berhasil

6. Halaman Dashboard Admin

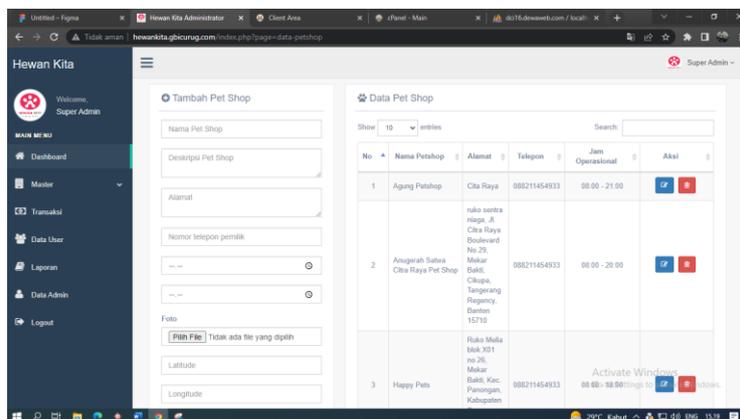
Halaman yang akan digunakan oleh *admin* untuk melakukan beberapa penambahan atau pengeditan seputar *petshop* yang terdaftar.



Gambar 9. Halaman Dashboard Admin

7. Halaman Tambah Petshop

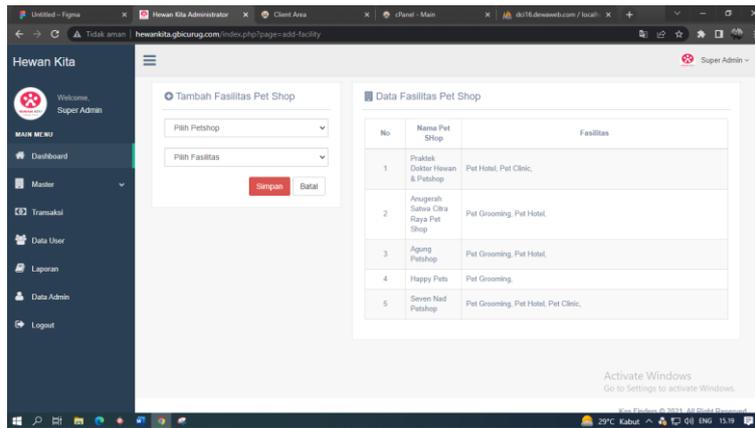
Halaman yang akan digunakan oleh *admin* untuk menambahkan *petshop* yang telah mendaftar dan mengisi informasi-informasi *petshop* yang nantinya akan muncul di aplikasi *user*.



Gambar 10. Halaman Tambah Petshop

8. Halaman Tambah *Petshop*

Halaman yang akan digunakan oleh *admin* untuk menambahkan fasilitas dan harga sesuai ketentuan *petshop* yang telah mendaftar.



Gambar 11. Halaman Tambah Layanan Petshop

4.4 *User Acceptance Testing*

Pada pengujian *user acceptance testing*, pengguna dihibau untuk menginstall dan menggunakan aplikasi serta diminta menjawab pertanyaan berupa kuesioner dengan menggunakan kriteria evaluasi yang terdapat pada tabel 1.

Tabel 1. Bobot Penilaian

Keterangan	Bobot
1. Sangat: jelek/sulit/tidak sesuai/tidak jelas/buruk/sedikit	1
2. Jelek/sulit/tidak sesuai/tidak jelas/buruk/sedikit	2
3. Netral	3
4. Bagus/mudah/sesuai/jelas/baik/banyak	4
5.Sangat:bagus/mudah/sesuai/jelas/baik/banyak	5

Dalam menjawab kuisisioner terdapat responden sebanyak 32 orang. Peran pengguna yang menjadi target yaitu user yang memiliki hewan peliharaan.

Tabel di bawah ini menunjukkan skor *UAT* responden terhadap pertanyaan tersebut :

Tabel 2. Jawaban dan Persentase Hasil Kuisisioner

No	Pertanyaan	Jawaban					Persentase				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Apakah tampilan aplikasi Hewan Kita ini menarik?	0	2	7	9	14	0%	6,30%	21,90%	28,10%	43,80%
2	Apakah aplikasi Hewan Kita ini mudah digunakan?	0	1	5	12	14	0%	3,10%	15,60%	37,50%	43,80%
3	Apakah menu-menu dari aplikasi Hewan	1	1	7	9	14	3,10%	3,10%	21,90%	28,10%	43,80%

	Kita ini berfungsi dengan baik?										
4	Apakah pemilihan warna dari aplikasi Hewan Kita ini terlihat nyaman?	1	0	8	12	11	3,10%	0%	25%	37,50%	34,40%
5	Apakah layanan yang diberikan sudah sesuai dengan kebutuhan anda?	0	1	4	10	17	0%	3,10%	12,50%	31,20%	53,10%
6	Apakah aplikasi Hewan Kita ini memiliki fungsi yang cukup banyak?	1	1	7	7	16	3,10%	3,10%	21,90%	21,90%	50%
7	Apakah aplikasi Hewan Kita ini berguna untuk kebutuhan hewan anda?	1	0	2	16	12	3,20%	0%	6,50%	51,60%	38,70%
8	Apakah aplikasi Hewan Kita ini membantu petshop dalam media promosi?	0	0	4	12	16	0%	0%	12,50%	37,50%	50%
9	Apakah aplikasi Hewan Kita ini membawa keuntungan bagi petshop yang mendaftar? (bandingkan jika hanya memakai penjualan offline)?	0	0	4	13	15	0%	0%	12,50%	40,60%	46,90%
10	Apakah fasilitas yang disediakan pada aplikasi Hewan Kita ini cukup memadai bagi admin petshop?	0	1	5	17	9	0,0%	3,10%	15,60%	53,10%	28,10%
11	Jika anda mempunyai usaha petshop, apakah anda tertarik untuk memakai layanan Hewan Kita?	0	0	4	13	15	0%	0%	12,50%	40,60%	46,90%
12	Bagaimana menurut anda tentang keseluruhan aplikasi Hewan Kita (Baik dari sisi admin & customer)?	0	1	3	15	13	0,00%	3,10%	9,40%	46,90%	40,60%

Data yang didapatkan pada tabel di atas diolah dengan cara mengalikan setiap titik respon dengan bobot yang telah ditentukan sesuai dengan tabel bobot respon, dan hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Data Kuesioner Setelah Diolah

No	Pertanyaan	Nilai					Jumlah
		1x1	2x2	3x3	4x4	5x5	
1	Apakah tampilan aplikasi Hewan Kita ini menarik?	0	$2x2 = 4$	$7x3 = 21$	$9x4 = 36$	$14x5 = 70$	131
2	Apakah aplikasi Hewan Kita ini mudah digunakan?	0	$1x2 = 2$	$5x3 = 15$	$12x4 = 48$	$14x5 = 70$	135
3	Apakah menu-menu dari aplikasi Hewan Kita ini berfungsi dengan baik?	$1x1 = 1$	$1x2 = 2$	$7x3 = 21$	$9x4 = 36$	$14x5 = 70$	129
4	Apakah pemilihan warna dari aplikasi Hewan Kita ini terlihat nyaman?	$1x1 = 1$	0	$8x3 = 24$	$12x4 = 48$	$11x5 = 55$	128
5	Apakah layanan yang diberikan sudah sesuai dengan kebutuhan anda?	0	$1x2 = 2$	$4x3 = 12$	$10x4 = 40$	$17x5 = 85$	139
6	Apakah aplikasi Hewan Kita ini memiliki fungsi yang cukup banyak?	$1x1 = 1$	$1x2 = 2$	$7x3 = 21$	$7x4 = 28$	$16x5 = 80$	132
7	Apakah aplikasi Hewan Kita ini berguna untuk kebutuhan hewan anda?	$1x1 = 1$	0	$2x3 = 6$	$16x4 = 64$	$12x5 = 60$	131
8	Apakah aplikasi Hewan Kita ini membantu petshop dalam media promosi?	0	0	$4x3 = 12$	$12x4 = 48$	$16x5 = 80$	140
9	Apakah aplikasi Hewan Kita ini membawa keuntungan bagi petshop yang mendaftar? (bandingkan jika hanya memakai penjualan offline)?	0	0	$4x3 = 12$	$13x4 = 52$	$15x5 = 75$	139
10	Apakah fasilitas yang disediakan pada aplikasi Hewan Kita ini cukup memadai bagi admin petshop?	0	$1x2=2$	$5x3 = 15$	$17x4 = 68$	$9x5 = 45$	130
11	Jika anda mempunyai	0	0	$4x3 = 12$	$13x4 = 52$	$15x5 = 75$	139

	usaha petshop, apakah anda tertarik untuk memakai layanan Hewan Kita?						
12	Bagaimana menurut anda tentang keseluruhan an aplikasi Hewan Kita (Baik dari sisi admin & customer)?	0	1x2=2	3x3 = 9	15x4 = 60	13x5 = 65	136

Tabel 4 merupakan hasil perkalian antara *UAT* dengan bobot pada Tabel 3. Data dalam tabel ini digunakan untuk perhitungan persentase. Rumus untuk menghitung nilai rata-rata adalah:

$$\text{Nilai Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah bobot nilai responden}}{\text{Total responden}}$$

Setelah kita mendapatkan rata-rata, kita perlu menghitung persentase pertanyaan yang dijawab untuk melihat apakah itu berguna

$$\text{Persentase} = \frac{\text{nilai rata - rata}}{\text{bobot maximum}} \times 100\%$$

Adapun hasil presentase pertanyaan dapat dilihat pada tabel 4

Tabel 4 Hasil Persentase

No	Nilai Rata-rata	Persentase
1	131/32 = 4,09	4,09/5 * 100 = 81,8%
2	135/32 = 4,21	4,21/5 * 100 = 84,2%
3	129/32 = 4,03	4,03/5 * 100 = 80,6%
4	128/32 = 4	4/5 * 100 = 80%
5	139/32 = 4,34	4,34/5 * 100 = 86,8%
6	132/32 = 4,12	4,12/5 * 100 = 82,4%
7	131/32 = 4,09	4,09/5 * 100 = 81,8%
8	140/32 = 4,37	4,37/5 * 100 = 87,4%
9	139/32 = 4,34	4,34/5 * 100 = 86,8%
10	130/32 = 4,06	4,06/5 * 100 = 81,2%
11	139/32 = 4,34	4,34/5 * 100 = 86,8%
12	136/32 = 4,25	4,25/5 * 100 = 85%

Tabel 4 memberikan hasil persentase pertanyaan tes penerimaan pengguna dan dapat disimpulkan bahwa persentase rata-rata

bagi pengguna, untuk mendapatkan hasil kualitas sistem.

pertanyaan adalah 83,73% ([81,8% + 84,2% + 80,6% + 80% + 86,8% + 82,4%) + 81,8% + 87,4% + 86,8% + 81,2% + 86,8% + 85%] / jumlah pertanyaan), berdasarkan kriteria yang terdapat pada Tabel 5, hasil aplikasi sangat baik.

Tabel 5 Kriteria Interpretasi Skor

Persentase	Keterangan
0%-20%	Sangat Kurang Baik
21%-40%	Kurang Baik
41%-60%	Cukup Baik
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

Berikut adalah Analisa dari setiap pertanyaan:

a. Analisa pertanyaan pertama

Bobot untuk pertanyaan ke-1 adalah 131. Nilai rata-ratanya adalah 131/32 = 4,09. Persentase nilainya adalah 4,09/5 * 100% = 81,8% dengan penentuan bobot skor yaitu sangat baik. Jadi disimpulkan bahwa tampilan aplikasi sudah sangat baik.

b. Analisa pertanyaan kedua

Bobot untuk pertanyaan ke-2 adalah 135. Nilai rata-ratanya adalah $135/32 = 4,21$. Persentase nilainya adalah $4,21/5 * 100\% = 84,2\%$ dengan penentuan bobot skor yaitu sangat baik. Jadi disimpulkan bahwa, aplikasi sangat mudah untuk digunakan.

c. Analisa pertanyaan ketiga

Bobot untuk pertanyaan ke-3 adalah adalah 129. Nilai rata-ratanya adalah $129/32 = 4,03$. Persentase nilainya adalah $4,03/5 * 100\% = 80,6\%$ dengan penentuan bobot skor yaitu baik. Jadi disimpulkan bahwa, menu di dalam aplikasi sudah berfungsi dengan baik.

bahwa, aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan customer.

f. Analisa pertanyaan keenam

Bobot untuk pertanyaan ke-6 adalah 132. Nilai rata-ratanya adalah $132/32 = 4,12$. Persentase nilainya adalah $4,12/5 * 100\% = 82,4\%$ dengan penentuan bobot skor yaitu sangat baik. Jadi disimpulkan bahwa, aplikasi sudah memiliki banyak fungsi.

g. Analisa pertanyaan ketujuh

Bobot untuk pertanyaan ke-7 adalah 131. Nilai rata-ratanya adalah $131/32 = 4,09$. Persentase nilainya adalah $4,09/5 * 100\% = 81,8\%$ dengan penentuan bobot skor yaitu sangat baik. Jadi disimpulkan bahwa, aplikasi sangat berguna untuk hewan peliharaan customer.

h. Analisa pertanyaan kedelapan

Bobot untuk pertanyaan ke-8 adalah 140. Nilai rata-ratanya adalah $140/32 = 4,37$. Persentase nilainya adalah $4,37/5 * 100\% = 87,4\%$ dengan penentuan bobot skor yaitu sangat baik. Jadi disimpulkan bahwa, aplikasi sangat membantu petshop dalam media promosi.

i. Analisa pertanyaan kesembilan

d. Analisa pertanyaan keempat

Bobot untuk pertanyaan ke-4 adalah adalah 128. Nilai rata-ratanya adalah $128/32 = 4$. Persentase nilainya adalah $4/5 * 100\% = 80\%$ dengan penentuan bobot skor yaitu baik. Jadi disimpulkan bahwa, aplikasi sudah terlihat nyaman.

e. Analisa pertanyaan kelima

Bobot untuk pertanyaan ke-5 adalah adalah 139. Nilai rata-ratanya adalah $139/32 = 4,34$. Persentase nilainya adalah $4,34/5 * 100\% = 86,8\%$ dengan penentuan bobot skor yaitu sangat baik. Jadi disimpulkan

Bobot untuk pertanyaan ke-9 adalah 139. Nilai rata-ratanya adalah $139/32 = 4,34$. Persentase nilainya adalah $4,34/5 * 100\% = 86,8\%$ dengan penentuan bobot skor yaitu sangat baik. Jadi disimpulkan bahwa, aplikasi sangat membawa keuntungan bagi petshop.

j. Analisa pertanyaan kesepuluh

Bobot untuk pertanyaan ke-10 adalah 130. Nilai rata-ratanya adalah $130/32 = 4,06$. Persentase nilainya adalah $4,06/5 * 100\% = 81,2\%$ dengan penentuan bobot skor yaitu sangat baik. Jadi disimpulkan bahwa, aplikasi sudah memiliki fasilitas yang memadai untuk admin petshop.

k. Analisa pertanyaan kesebelas

Bobot untuk pertanyaan ke-11 adalah 139. Nilai rata-ratanya adalah $139/32 = 4,34$. Persentase nilainya adalah $4,34/5 * 100\% = 86,8\%$ dengan penentuan bobot skor yaitu sangat baik. Jadi disimpulkan bahwa, responden tertarik menggunakan layanan Hewan Kita jika memiliki usaha petshop.

l. Analisa pertanyaan keduabelas

Bobot untuk pertanyaan ke-11 adalah 136. Nilai rata-ratanya adalah $136/32 = 4,25$.

Persentase nilainya adalah $4,25/5 * 100\% = 85\%$ dengan penentuan bobot skor yaitu sangat baik. Jadi disimpulkan bahwa, keseluruhan aplikasi sudah sangat baik.

m. Analisa Persentase Total

Persentase total didapatkan dengan cara penjumlahan persentase pertanyaan ke-1 sampai dengan persentase pertanyaan ke-12 dan dibagi dengan jumlah total pertanyaan. Sehingga disimpulkan untuk persentase total pertanyaan yaitu 83,73%. Dengan penentuan bobot skor yaitu sangat baik. Jadi disimpulkan bahwa, aplikasi sesuai dengan kebutuhan *user*. [10][11]

V. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian serta analisa maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Dengan adanya sistem informasi ini maka customer bisa lebih mudah untuk menemukan petshop terdekat serta bisa langsung memesan layanan seperti *pet hotel* dan *grooming* secara langsung lewat aplikasi.
2. Dapat berkonsultasi dengan dokter hewan secara langsung 24 jam melalui *Whatsapp*.
3. Dapat membantu petshop sebagai media promosi *online* dan menjelaskan secara detail layanan yang di miliki oleh masing-masing *petshop*.
4. Dari hasil pengujian *UAT* mendapatkan persentase 83,73% dan pengujian *black box* mendapatkan persentase 87,87%, maka berdasarkan persentase tersebut aplikasi sudah sangat baik untuk dipakai oleh *user*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. F. Nurjannah, N. Hasti, J. Dipatiukur, and N. Bandung, "Sistem Informasi Penitipan Hewan," *Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer*, vol. 13, no. 1, pp. 119–127, 2020.
- [2] S. Handayani, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta," *ILKOM Jurnal Ilmiah*, vol. 10, no. 2, pp. 182–189, 2018, <https://doi.org/10.33096/ilkom.v10i2.310>.
- [3] W. Susanty, I. N. Astari, and T. Thamrin, "Aplikasi Gis Menggunakan Metode Location Based Service (LBS) Berbasis Android," *Explor. J. Sist. Inf. dan Telemat.*, vol. 10, no. 1, 2019, doi: 10.36448/jsit.v10i1.1218.
- [4] Y. Handrianto and B. Sanjaya, "Model Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Produk Dan Outlet Berbasis Web," *J. Inov. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 153–160, 2020, doi: 10.51170/jii.v5i2.66.
- [5] K. Kasmawi, M. Mansur, and D. A. Fitri, "Location Based Service Untuk Pencarian Lokasi Usaha Lokal Menggunakan Ionic Framework," *Matrix J. Manaj. Teknol. dan Inform.*, vol. 9, no. 1, p. 27, 2019, doi: 10.31940/matrix.v9i1.1258.
- [6] J. Abraham and I. E. Ismail, "Unit Testing dan User Acceptance Testing pada Sistem Informasi Pelayan Kategorial Pelayanan Anak," 2021.
- [7] K. A. Yuwamahendra and C. I. Ratnasari, "Penerapan Teknologi Location - Based Services dalam Mobile Application : Suatu Tinjauan Literatur," *Automata*, vol. 1, no. 2, pp. 1–5, 2020.
- [8] Petshop Indonesia, "Pet Hotel Services," *Petshop Indonesia*. <https://petshopindonesia.com/pet-hotel/>.
- [9] Petshop Indonesia, "Pet Grooming," *Petshop Indonesia*. <https://petshopindonesia.com/pet-grooming/>.
- [10] E. C. Permana, "Pengujian UAT (User Acceptance Test)," 2017. <https://endangcahyapermana.wordpress.com/2017/03/14/pengujian-uat-user-acceptance-test/>.
- [11] Binus, "User Acceptance Test," *Binus*, 2020. <https://sis.binus.ac.id/2020/10/28/user-acceptance-test/>.

BIOGRAFI

Agung Ependi, lahir di Tangerang pada 03 Oktober 2000. Menyelesaikan pendidikan Strata I (S1) pada tahun 2022 pada Program Studi Sistem Informasi di Universitas Buddhi Dharma.

Tugiman, saat ini Sebagai Dosen Tetap pada Program Studi Sistem Informasi, Universitas Buddhi Dharma.