

SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN PETERNAKAN AYAM (STUDI KASUS PADA PETERNAKAN AYAM BASIRON KUDUS)

Mita Murniawati, Arief Susanto, Aditya Akbar Riadi

Teknik Informatika, Universitas Muria Kudus

Jalan Lingkar Utara UMK, Gondangmanis, Bae, Kudus, Indonesia

202051072@std.umk.ac.id

ABSTRAK

Peternakan Ayam Basiron merupakan suatu usaha perseorangan yang bergerak pada bidang ternak ayam pedaging. Peternakan Ayam Basiron banyak mengelola data peternakan seperti data ayam masuk, data penjualan, data kematian ayam dan biaya pengeluaran yang meliputi biaya pakan ayam, perawatan ayam, gaji karyawan serta perawatan kandang. Pada pengelolaan data di Peternakan Ayam Basiron masih manual dengan pencatatan menggunakan kertas sehingga menimbulkan data tidak tersusun urut dan pencarian data yang sudah lama menjadi sulit. Tujuan dari penelitian ini untuk membantu memberikan solusi dari permasalahan yang dialami Peternakan Ayam Basiron dengan membuat Sistem Informasi Pengelolaan Peternakan berbasis Web. Sistem tersebut akan dibangun menggunakan metode *Waterfall* sebagai metode pengembangan sistem. Sistem akan dibuat menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, *Visual Studio Code* sebagai teks editor untuk kode program dan *MySQL* sebagai database penyimpanan data. Pengujian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Black Box testing* untuk menguji fitur yang ada pada setiap menu didalam sistem dan melakukan pengujian user yang bertujuan untuk mengetahui sistem ini sudah sesuai dengan keinginan pengguna. Hasil dari dibuatnya sistem ini bisa membantu peternak dalam mengelola data ternak dengan mudah dan tepat, sehingga memudahkan dalam pencarian data yang sudah lama dan dalam membuat laporan setiap data menjadi mudah serta dapat memberikan informasi lebih tepat.

Kata kunci : *Peternakan Ayam, Waterfall, PHP, MySQL*

1. PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi dan informasi yang modern menjadikan seluruh prosedur kerja menjadi sederhana. Dibandingkan dengan proses manual, komputer merupakan media yang menawarkan beberapa keunggulan, antara lain kecepatan, presisi, dan efisiensi dalam pengolahan data. Oleh karena itu, kemajuan teknologi diyakini akan memungkinkan bisa mengatasi dalam mengelola permasalahan yang terjadi di tempat kerja guna menemukan solusi terbaik. Teknologi saat ini berguna diberbagai bidang seperti bidang peternakan. Dalam bidang peternakan memanfaatkan teknologi dengan menggunakan sistem informasi untuk mengelola data ternak agar memudahkan dalam melakukan pencarian data maupun penginputan data sehingga mengurangi kesalahan dalam pencatatan data [1].

Peternakan ayam basiron merupakan salah satu usaha yang bergerak pada industri peternakan. Usaha ini sangat membutuhkan sistem informasi pengelolaan data yang bisa berfungsi sebagai tempat pengelolaan data secara cepat dan dapat mempermudah dalam pencarian data pada peternakan. Peternakan Ayam Basiron usaha dibidang peternakan yang mengelola data seperti detail data pakan ayam setiap hari mulai dari pembelian pakan hingga berapa pakan yang dihabiskan untuk pemberian pakan ayam mulai dari bibit ayam hingga panen siap jual, data jumlah pembelian bibit ayam, data kematian ayam atau ayam yang gagal panen, data pemberian vaksin untuk tumbuh kembang ayam, data penjualan ayam, data perawatan kandang seperti pembersihan kandang

setiap habis panen hingga kerusakan yang perlu diperbarui untuk kandang ayam dan termasuk gaji untuk pegawai.

Permasalahan yang dialami oleh Peternakan Ayam Basiron saat ini yaitu dalam mengelola data peternakan ayam masih secara manual dengan menggunakan kertas saja, sehingga dapat menimbulkan kesalahan dalam menginputkan data, data tidak tersusun dengan rapi dan dapat menimbulkan kesusahan pencarian data yang sudah lama. Pengelolaan data yang masih manual ini dapat menimbulkan berbagai masalah yang dapat menjadikan pengelolaan data yang tidak maksimal. Untuk mengatasi permasalahan yang dialami maka dibuatlah Sistem Informasi Pengelolaan Peternakan agar bisa mengelola data yang dibutuhkan dengan mudah dan mengurangi resiko kesalahan dalam input data, data menjadi lebih tertata dan memudahkan dalam pencarian data yang sudah lama. Sistem ini diharapkan dapat menjadikan pengelolaan data lebih efisien dan menghasilkan informasi yang bermanfaat dan akurat.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sistem Informasi

Sistem adalah jaringan komunikasi dari proses-proses terkait yang bersatu untuk melaksanakan suatu tindakan atau mencapai tujuan tertentu. Sedangkan pengertian informasi merupakan perubahan data yang telah diubah ke dalam format yang lebih bernilai bagi yang menerimanya. Dari uraian tersebut maka dapat disimpulkan sistem informasi adalah sekelompok

komponen yang terhubung bekerja sama sebagai satu kesatuan untuk mengolah, menyimpan, dan menyajikan informasi [2].

2.2. Bahasa Pemrograman PHP

PHP atau yang biasa disebut *Hypertext Preprocessing* merupakan salah satu bahasa yang berbentuk skrip atau code yang digunakan untuk pengembangan web. Dalam hal tersebut PHP digunakan untuk membuat aplikasi berbasis web dengan menggunakan skrip yang ditempatkan pada server dan kemudian akan diproses di server juga, supaya pengguna bisa melihat hasilnya di web browser [3].

2.3. MySQL (Structured Query Language)

MySQL adalah program database online yang mengelola server, database, dan item yang berada di dalamnya. MySQL aplikasi layanan tidak memerlukan antarmuka pengguna di desktop atau bilah tugas untuk beroperasi. MySQL dapat digunakan dalam mode Teks, Command Prompt, atau *PHPMyAdmin* [4].

2.4. Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language merupakan metode perancangan yang biasa digunakan untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembuatan aplikasi. UML menghasilkan metode pemodelan yang dapat digunakan oleh manusia dan komputer di masa depan dengan memodelkan sistem dengan paradigma berorientasi objek (PBO) dan menyediakan visual pemodelan kepada pengguna dari beragam bahasa pemrograman. Oleh karena itu, akan mempermudah evaluasi data dan pengembangan aplikasi. Bahasa yang disebut UML digunakan untuk menentukan, menggambarkan, membuat, dan mendeskripsikan suatu sistem informasi [5].

2.5. Metode Waterfall

Waterfall merupakan metode yang disebut juga dengan metode air terjun. *Waterfall* bisa disebut metode air terjun sebab tahapan-tahapan yang dilalui tidak boleh dilewati jika tahapan sebelumnya belum selesai. Dengan kata lain metode *Waterfall* merupakan metode yang menggambarkan pendekatan sistematis dan berurutan dalam pengembangan sistem [6].

2.6. Black Box Testing

Pengujian *Black Box* adalah metodologi pengujian yang berkonsentrasi pada spesifikasi program, seperti antarmuka pengguna, fungsionalitas, dan penyesuaian alur fungsi dengan alur kerja yang direncanakan perancang. Tujuan dari pendekatan pengujian *Black Box* adalah untuk menemukan kelemahan sistem aplikasi seperti menu aplikasi yang hilang dan fungsi sistem yang tidak berfungsi. Oleh karena itu, metode untuk menguji fungsinya suatu sistem aplikasi disebut pengujian *Black Box*. [7]

3. METODE PENELITIAN

3.1. Metodologi Penelitian

Pada tahap metodologi penelitian penulis memilih objek penelitian di Peternakan Ayam Basiron dan penulis menggunakan beberapa tahapan untuk melakukan pengumpulan data dalam penelitian ini. Berikut tahapan yang digunakan penulis:

3.1.1. Wawancara

Pada tahapan ini merupakan teknik yang digunakan penulis untuk pengumpulan data dengan bertemu langsung kepada pihak yang mempunyai peternakan agar mendapatkan informasi dari masalah yang akan diteliti.

3.1.2. Observasi

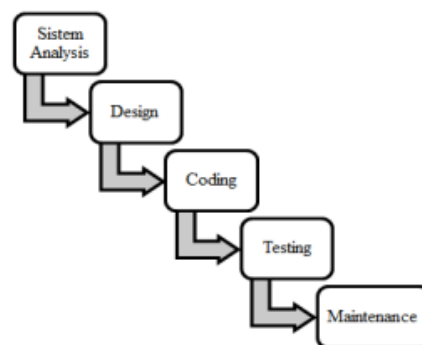
Merupakan tahapan yang dilakukan langsung ke tempat penelitian supaya penulis bisa mengumpulkan data dengan menganalisis langsung masalah yang akan diteliti dan memastikan bahwa penelitian ini bisa membantu menyelesaikan permasalahan yang ada di tempat tersebut.

3.1.3. Studi Pustaka

Pada tahapan ini penulis mengumpulkan berbagai informasi tentang masalah yang akan diteliti dengan mengumpulkan teori-teori dari beberapa referensi seperti jurnal maupun buku yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diteliti. Pada tahapan ini penulis juga dapat banyak referensi untuk membangun suatu sistem.

3.2. Metodologi Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini menggunakan Metode *Waterfall*. Berikut tahapan yang digunakan untuk Metode *Waterfall* : Metode *Waterfall* mempunyai beberapa tahapan.



Gambar 1. Model *Waterfall*

Berikut penjelasan tentang tahapan Metode *Waterfall* [8]

3.2.1. Sistem Analysis

Pada tahapan ini melakukan analisis untuk pembuatan sistem. Tujuannya adalah untuk mempelajari lebih lanjut tentang sistem pengguna, bagaimana cara pengoperasian sistem, dan kapan

menggunakannya sehingga spesifikasi penting untuk sistem baru dapat dipenuhi.

3.2.2. Design (Perancangan)

Pada tahapan ini menjadi tahapan untuk mulai merancang sistem yang meliputi dalam hal perancangan antar muka, basis data untuk penyimpanan data, dan rancangan konsep atau alur dari sistem. Tujuan dari tahapan ini bisa menggambarkan alur dari sistem sesuai keinginan pengguna. Pada perancangan penelitian ini menggunakan model UML yang meliputi Use Case Diagram dan Class Diagram.

3.2.3. Coding

Pada tahapan ini sistem mulai dibuat sesuai kebutuhan pengguna dengan kode program atau pengkodean. Penelitian ini melakukan pengkodean menggunakan bahasa pemrograman PHP dan untuk teks editor menggunakan Visual Studio Code.

3.2.4. Testing (Pengujian)

Tahapan ini digunakan untuk menguji program yang sudah dibuat pada waktu implementasi. Tujuan dari tahapan ini untuk menguji sistem yang sudah dibuat sesuai dengan alur pada sistem, sehingga tahapan ini cukup penting karena digunakan untuk memastikan sistem sudah terhindar dari error dan pengujian kebenaran dalam proses input dengan mendapatkan output yang sesuai. Dalam penelitian ini pengujian menggunakan Black Box Testing.

3.2.5. Maintenance (Perbaikan)

Pada tahap ini menjadi tahapan yang terakhir dalam metode Waterfall. Tahapan ini melakukan pemeliharaan pada sistem yang sudah dibuat secara urut sesuai dengan tahapan metode Waterfall. Tahapan ini melakukan pemeliharaan sistem untuk dapat mengembangkan sistem. Untuk tahapan ini bertujuan melakukan pemeliharaan sistem seperti mengecek jika masih ada error pada sistem dan melakukan pengembangan sistem jika ada permintaan dari pengguna seperti menambah fitur yang belum ada.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem

4.1.1. Use Case Diagram

Diagram Use Case yang sering disebut model Use Case, adalah jenis pemodelan yang mencoba menunjukkan bagaimana perilaku sistem yang harus dibangun. Interaksi antara satu atau lebih pihak (aktor) dengan sistem yang dikembangkan digambarkan secara rinci dalam diagram ini. Diagram Use Case berguna untuk memahami fungsi-fungsi yang ada dalam suatu sistem dan mengidentifikasi pihak-pihak yang berwenang untuk menggunakannya secara singkat [9].

Use Case pada penelitian ini digunakan untuk menggambarkan interaksi pengguna dengan sistem.

pengguna pada sistem informasi pengelolaan peternakan memiliki dua pengguna yaitu admin (peternak) dan karyawan. Admin bisa melakukan segala aktivitas didalam sistem, serta bisa mengakses semua fitur yang ada di sistem ketika sudah Login. Karyawan atau pegawai hanya bisa melakukan aktivitas input data harian berupa data ayam mati dan pakan yang digunakan, serta bisa cetak laporan pengeluaran saja.

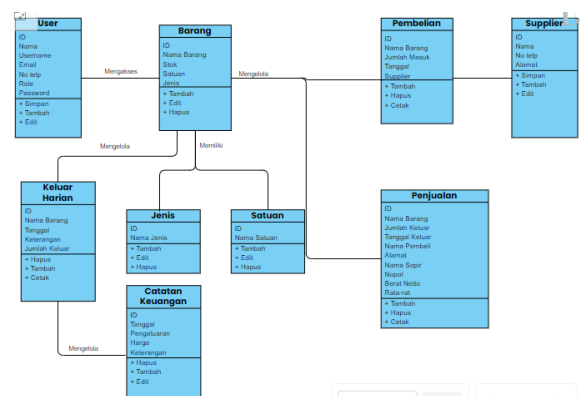
4.1.2. Class Diagram



Gambar 2. Perancangan Use Case

Class Diagram merupakan diagram yang digunakan untuk menunjukkan bagaimana kelas-kelas yang berbeda berhubungan satu sama lain. Class Diagram memberikan penjelasan tentang model yang digunakan untuk mengembangkan karakteristik dan fitur yang diperlukan untuk membangun sistem baru [10].

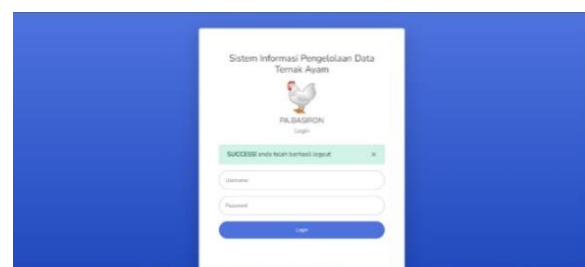
4.2. Implementasi Sistem



Gambar 3. Perancangan Class Diagram

4.2.1. Halaman Login

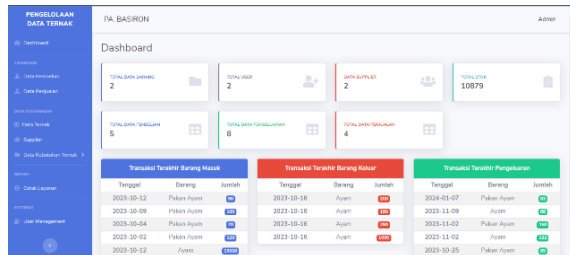
Halaman yang digunakan untuk masuk ke dalam sistem untuk bisa mengakses menu yang ada didalam sistem.



Gambar 4. Halaman Login

4.2.2. Halaman Dashboard

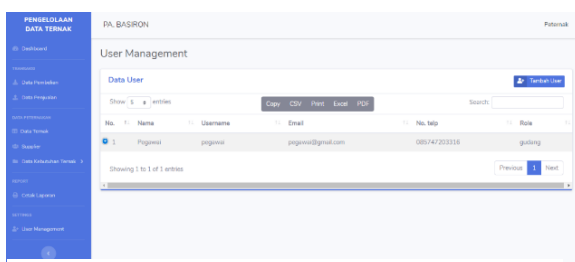
Halaman yang berfungsi untuk memberikan informasi mengenai jumlah data pada beberapa menu. Pada halaman ini admin dan karyawan mempunyai dashboard yang berbeda. Berikut tampilan Dashboard pada admin.



Gambar 5. Halaman Dashboard Admin

4.2.3. Halaman User

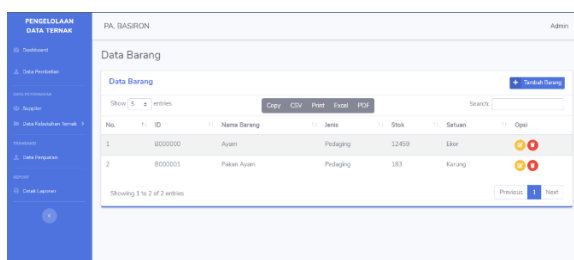
Halaman ini berfungsi untuk mengelola user yang bisa akses sistem. Ada dua jenis user yang bisa akses yaitu bagian gudang dan admin. Admin bisa akses semua fitur yang ada dan gudang hanya bisa akses pengeluaran harian dan cetak laporan pengeluaran.



Gambar 6. Halaman User

4.2.4. Halaman Data Ternak

Halaman ini menampilkan data ternak yang bertujuan untuk memberitahu admin jumlah stok pakan dan ayam. Dalam halaman ini mempunyai fitur Tambah Data berfungsi untuk menambahkan jenis barang dan untuk penambahan stok masuk ke dalam halaman pembelian. Pada halaman ini user pegawai tidak bisa melakukan Tambah, Edit dan Hapus Data. Pegawai hanya bisa melihat data saja.

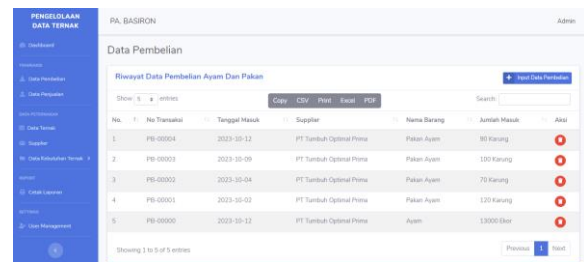


Gambar 7. Halaman Data Ternak

4.2.5. Halaman Pembelian

Halaman ini digunakan untuk menambahkan data pembelian ayam dan pakan. Dalam menu pembelian ini terdapat fitur tambah data dan hapus, jika memilih tambah data maka stok pakan atau ayam

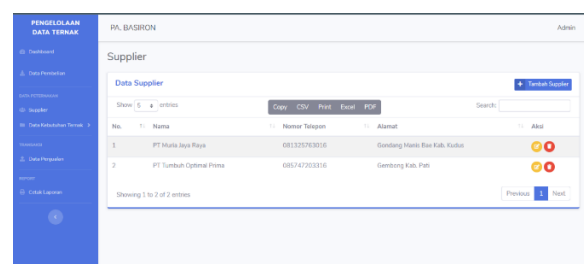
bertambah dan jika memilih hapus maka mengurangi stok berdasarkan jumlah yang dimasukkan.



Gambar 8. Halaman Pembelian

4.2.6. Halaman Supplier

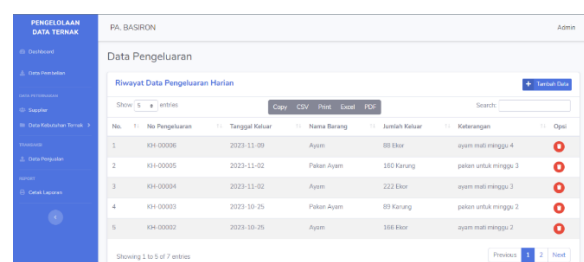
Halaman ini digunakan untuk memberitahu admin tentang data supplier. Pada halaman ini juga terdapat beberapa fitur Tambah Data, Edit dan Hapus. Data supplier ini akan tampil di halaman pembelian jika ingin menambahkan data pembelian.



Gambar 9. Halaman Supplier

4.2.7. Halaman Pengeluaran Harian

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan data pengeluaran seperti ayam mati dan pakan yang digunakan setiap hari. Halaman ini mempunyai fitur tambah dan hapus, jika memilih tambah akan mengurangi stok pada data ternak dan jika memilih hapus maka akan mengembalikan stok berdasarkan jumlah yang dimasukkan. Pada halaman ini dikelola oleh dua user yaitu admin dan pegawai.



Gambar 10. Halaman Pengeluaran

4.2.8. Halaman Penjualan

Halaman ini menampilkan data penjualan ayam. Halaman ini mempunyai fitur tambah dan hapus. Fitur tambah berfungsi untuk pengurangan stok jika ada transaksi penjualan ayam dan fitur hapus akan mengembalikan stok yang keluar sesuai jumlah yang keluar.

Table 11: Data Penjualan

No	No Transaksi	Tanggal Jual	Nama Barang	Jumlah Barang	Total Netto	Berat Kilo-Rata	Nama Pembeli	Alamat
1	PK-00001	2023-10-16	Ayam	200 ekor	5,20	2,60	Khusni	Gelung
2	PK-00002	2023-10-16	Ayam	180 ekor	3,13	1,59	Bani	Kuruk
3	PK-00003	2023-10-16	Ayam	280 ekor	4,24	1,46	Ali	pati
4	PK-00004	2023-10-16	Ayam	1000 ekor	2,473	2,473	Nurda	Damak

Gambar 11. Halaman Penjualan

4.2.9. Halaman Catatan Keuangan

Halaman ini berfungsi untuk mencatat pengeluaran yang dikeluarkan untuk biaya ternak ayam.

Table 12: Data Keuangan

No	Tanggal	Jenis Pengeluaran	Jumlah Pengeluaran	Keterangan	Ops
1	2023-11-16	gaji karyawan	Rp. 20.000.000	untuk gaji bulan oktober 2023	
2	2023-10-17	pembelian bibit ayam	Rp. 81.000.000	pembelian bibit ayam periode oktober	
3	2023-11-09	biaya listrik	Rp. 7.000.000	pembayaran listrik bulan oktober	
4	2023-01-03	biaya membeli pakan GDS barang	Rp. 2.400.000.000	untuk pembelian pakan periode oktober	

Gambar 12. Halaman Catatan Keuangan

4.2.10. Halaman Cetak Laporan

Halaman ini digunakan untuk mencetak laporan per tanggal. Cetak laporan digunakan untuk mencetak laporan Pembelian Ayam dan Pakan, Penjualan Ayam dan Pengeluaran Ayam mati dan Pakan.

Table 13: Laporan Transaksi

Laporan	Tanggal	Cetak
Pembelian	10/06/2023 - 05/04/2024	
Penjualan		
Pengeluaran		

Gambar 4. 1 Halaman laporan

4.3. Pengujian

Pada tahap pengujian pada penelitian ini dilakukan dengan dua tahapan yaitu dengan melakukan pengujian *Black Box Testing* dan pengujian yang dilakukan oleh user. Penelitian ini menggunakan pengujian *Black Box Testing* yang bertujuan untuk menguji setiap menu atau fitur apakah berjalan sesuai dengan keinginan.

Tabel 1. Pengujian *Black Box Testing*

Fitur yang diuji	Cara pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
Login	Masukan <i>Username</i> dan <i>Password</i> yang sudah terdaftar.	Tampilan diarahkan ke halaman <i>dashboard</i> .	Berhasil
Data pembelian	Klik menu data pembelian, tambah data dan hapus data	Tampil data pembelian, bisa input data pembelian dan hapus data.	Berhasil
Data Supplier	Klik menu data supplier, tambah data, edit data dan hapus data	Tampil data supplier, bisa input data , edit data supplier dan hapus data.	Berhasil
Data Ternak	Klik menu data ternak, tambah data, edit data dan hapus data	Tampil data ternak, bisa input data , edit data dan hapus data ternak.	Berhasil
Data pengeluaran harian	Klik menu data pembelian, tambah data dan hapus data	Tampil data pengeluaran, bisa input data dan hapus data.	Berhasil
Data catatan keuangan	Klik menu data keuangan, tambah data, edit data dan hapus data	Tampil data keuangan, bisa input data , edit data dan hapus data keuangan.	Berhasil
Data penjualan	Klik menu data penjualan, tambah data dan hapus data	Tampil data penjualan, bisa input data penjualan dan hapus data.	Berhasil
Data cetak laporan	Pilih data yang ingin dicetak, klik cetak	Data cetak laporan berhasil ditampilkan	Berhasil
Data user	Klik menu data user, tambah, edit dan hapus data	Tampil data user, bisa input data , edit data dan hapus data user.	Berhasil

Penjelasan dari tabel pengujian *Black Box Testing* sebagai berikut

1. Pengujian Login

Pengujian yang dilakukan pada saat login pada sistem ini user yang bisa login ada dua yaitu admin dan pegawai. Admin dan Pegawai mempunyai username dan password yang berbeda. Ketika admin dan pegawai memasukkan username dan password benar maka akan langsung ditampilkan ke halaman dashboard.

2. Pengujian Data Pembelian

Pada menu ini ada fungsi tambah dan hapus. Saat user bisa berhasil login maka dapat melihat menu

ini dan bisa melakukan tambah data dan hapus data. Jika melakukan tambah data maka akan diarahkan ke form input data dan data berhasil disimpan akan tampil dihalaman utama Data Pembelian. Fungsi hapus data digunakan untuk menghapus data dengan cara memilih data yang ingin dihapus maka akan muncul notifikasi konfirmasi mengenai hapus data, jika memilih iya maka data akan terhapus.

3. Pengujian Data Supplier

Pada pengujian ini melakukan pengujian pada fungsi tambah, edit dan hapus data. Fungsi tambah untuk melakukan tambah data jika data berhasil

disimpan maka akan tampil pada halaman utama data supplier. Fungsi edit digunakan untuk mengedit data supplier yaitu dengan memilih data yang ingin diedit kemudian melakukan edit data jika data sudah disimpan maka akan muncul di halaman data supplier berdasarkan data yang sudah diedit. Fungsi hapus data digunakan untuk menghapus data dengan cara memilih data yang ingin dihapus setelah itu akan muncul notifikasi konfirmasi mengenai hapus data dan data akan langsung kehapus.

4. Pengujian pada Data Ternak

Pada pengujian ini melakukan pengujian pada fungsi tambah, edit, dan hapus data. Pada fungsi tambah berhasil menambahkan data ke data ternak dengan cara klik tambah data maka akan langsung muncul form yang harus diisi, setelah itu simpan data maka data yang ditambahkan akan muncul di halaman utama data ternak. Fungsi edit berhasil melakukan edit dengan cara memilih data yang ingin diedit, setelah itu akan muncul form yang berisi data yang ingin diedit kemudian simpan data dan data akan langsung tampil berdasarkan data yang sudah diedit. Fungsi hapus data berhasil melakukan hapus data dengan cara pilih data yang ingin dihapus, setelah itu akan muncul notifikasi konfirmasi hapus data jika memilih hapus data maka data akan langsung terhapus.

5. Pengujian pada Data Pengeluaran Harian

Pengujian ini dilakukan untuk menguji fungsi tambah dan hapus data. Fungsi tambah data berhasil menambahkan data dengan cara klik tambah data maka akan muncul form yang harus diisi, setelah itu simpan datanya maka akan langsung muncul di halaman utama menu keluaran harian. Pada fungsi hapus telah berhasil menghapus data dengan cara memilih data yang ingin dihapus, setelah itu klik tombol hapus maka akan muncul notifikasi konfirmasi untuk melakukan hapus data jika memilih hapus data maka data akan langsung kehapus.

6. Pengujian Data Catatan Keuangan

Pengujian dilakukan untuk menguji fungsi tambah, edit dan hapus data. Pada fungsi tambah berhasil menambahkan data ke catatan keuangan dengan cara klik tambah data maka akan langsung muncul form yang harus diisi, setelah itu simpan data maka data yang ditambahkan akan muncul di halaman utama catatan keuangan. Fungsi edit berhasil melakukan edit dengan cara memilih data yang ingin diedit, setelah itu akan muncul form yang berisi data yang ingin diedit kemudian simpan data dan data akan langsung tampil berdasarkan data yang sudah diedit. Fungsi hapus data berhasil melakukan hapus data dengan cara pilih data yang ingin dihapus, setelah itu akan muncul notifikasi konfirmasi hapus data jika memilih hapus data maka data akan langsung terhapus.

7. Pengujian Data Penjualan

Pengujian ini dilakukan untuk menguji fungsi tambah dan hapus data. Fungsi tambah data berhasil menambahkan data dengan cara klik tambah data maka akan muncul form yang harus diisi, setelah itu simpan datanya maka akan langsung muncul di halaman utama menu data penjualan. Pada fungsi hapus telah berhasil menghapus data dengan cara memilih data yang ingin dihapus, setelah itu klik tombol hapus maka akan muncul notifikasi konfirmasi untuk melakukan hapus data jika memilih hapus data maka data akan langsung kehapus.

8. Pengujian Cetak Laporan

Pengujian pada cetak laporan berhasil dengan cara memilih salah satu menu data yang sudah ada didalam sistem, setelah klik cetak maka langsung diarahkan ke hasil cetak laporan yang sudah dipilih.

9. Pengujian Data User

Pengujian dilakukan untuk menguji fungsi tambah, edit dan hapus data. Pada fungsi tambah berhasil menambahkan data ke data user dengan cara klik tambah data maka akan langsung muncul form yang harus diisi, setelah itu simpan data maka data yang ditambahkan akan muncul di halaman utama data user. Fungsi edit berhasil melakukan edit dengan cara memilih data yang ingin diedit, setelah itu akan muncul form yang berisi data yang ingin diedit kemudian simpan data dan data akan langsung tampil berdasarkan data yang sudah diedit. Fungsi hapus data berhasil melakukan hapus data dengan cara pilih data yang ingin dihapus, setelah itu akan muncul notifikasi konfirmasi hapus data jika memilih hapus data maka data akan langsung terhapus.

Tahapan pengujian selanjutnya yaitu pengujian pada user yang bertujuan untuk digunakan untuk mengetahui user sudah melakukan pengujian untuk mengetahui sistem sudah berjalan sesuai keinginan dan tidak ada kendala.

Tabel 2. Pengujian User

Penguji	Bagian yang diuji	Hasil pengujian	Keterangan
Admin	Akses admin (semua menu pada sistem)	Tidak ada kendala sesuai yang diinginkan	Berhasil
Pegawai	Akses pegawai (menu pengeluaran harian dan cetak laporan pengeluaran harian)	Sesuai dengan keinginan	Berhasil

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu dibangunnya sistem pengelolaan peternakan ayam dapat memudahkan peternak dalam mengelola data seperti data pembelian, pengeluaran hingga penjualan ayam. Dengan hasil dari pengujian sistem, sistem ini sudah berjalan seperti keinginan pengguna tidak ada kendala dan dengan adanya sistem ini dapat meminimalisir kesalahan saat input data dan memudahkan dalam pencarian data. Dengan adanya sistem ini dapat memudahkan dalam membuat laporan data penjualan, pembelian dan pengeluaran. Untuk saran yang digunakan untuk penelitian selanjutnya mungkin sistem ini bisa dikembangkan lebih kompleks seperti menambahkan fitur baru dan dibuat versi yang terbaru misalnya berbasis android agar tampilannya lebih simpel.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Wulandari, W. L. Putri, and P. Hendro Wahyudiono, "Sistem Informasi Pengolahan Data Peternakan Ayam Kampung Pada CV. Dua Saudara Berbasis Web Mobile," *J. Eng. Technol. Appl. Sci.*, vol. 4, no. 1, pp. 14–21, 2022, doi: 10.36079/lamintang.jetas-0401.351.
- [2] H. T. SIHOTANG, "Sistem Informasi Pengagendaan Surat Berbasis Web Pada Pengadilan Tinggi Medan," vol. 3, no. 1, pp. 6–9, 2019, doi: 10.31227/osf.io/bhj5q.
- [3] I. Rifkiyanto and I. Hidayat, "Perancangan Sistem E-Library Menggunakan PHP Di Mi Ad-Dzikir Pujer Kabupaten Bondowoso," *J. Tek. Ind. Sist. Inf. dan Tek. Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 7–14, 2023, [Online]. Available: https://ejournal.ubibanyuwangi.ac.id/index.php/jurnal_tinsika
- [4] B. Rawat, S. Purnama, and M. Mulyati, "MySQL Database Management System (DBMS) On FTP Site LAPAN Bandung," *Int. J. Cyber IT Serv. Manag.*, vol. 1, no. 2, pp. 173–179, 2021, doi: 10.34306/ijcitsm.v1i2.47.
- [5] R. Pakaya, A. R. Tapate, and S. Suleman, "Perancangan Aplikasi Penjualan Hewan Ternak Untuk Qurban Dan Aqiqah Dengan Metode Unified Modeling Language (Uml)," *J. Technopreneur*, vol. 8, no. 1, pp. 31–40, 2020, doi: 10.30869/jtech.v8i1.531.
- [6] A. Wahid Abdul, "Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi," *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, no. November, pp. 1–5, 2020.
- [7] Uminingsih, M. Nur Ichsanudin, M. Yusuf, and S. Suraya, "Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula," *STORAGE J. Ilm. Tek. dan Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–8, 2022, doi: 10.55123/storage.v1i2.270.
- [8] U. Rahmalisa, Y. Irawan, and R. Wahyuni, "Aplikasi Absensi Guru pada Sekolah Berbasis Android dengan Keamanan QR Code (Studi Kasus: SMP Negeri 4 Batang Gansal)," *Riau J. Comput. Sci.*, vol. 06, no. 02, pp. 135–144, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.upp.ac.id/index.php/RJOCS/article/view/2059>
- [9] H. Wijoyo, "Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Di Rumah Makan Putri Minang Jaya," *Js (Jurnal Sekolah)*, vol. 3, no. 3, p. 214, 2019, doi: 10.24114/js.v3i3.14763.
- [10] Y. Anggraini, D. Pasha, D. Damayanti, and A. Setiawan, "Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 64–70, 2020, doi: 10.33365/jtsi.v1i2.236.