

RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE MODEL B2C UNTUK PET SHOP BERBASIS ANDROID

Dhika Farahdiba, Raissa Amanda Putri, Muhamad Alda

Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Jl. Lap. Golf No.120, Kp. Tengah, Kec. Pancur Batu, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara, Indonesia

dhikafarahdiba446@gmail.com

ABSTRAK

Hewan peliharaan seperti kucing dan anjing memberikan dampak positif bagi pemiliknya, seperti mengurangi pikiran negatif. Merawat hewan memerlukan perhatian khusus, seperti makanan, kesehatan, dan kenyamanan biologis. Seiring meningkatnya minat memelihara hewan, banyak petshop bermunculan sebagai penyedia perlengkapan, perawatan, dan jasa penitipan hewan. Teknologi dapat membantu meningkatkan layanan petshop menjadi lebih praktis dan efisien. Namun, Oppa Petshop masih menghadapi kendala pada sistem pemesanan grooming, penitipan, dan pembelian produk yang harus dilakukan langsung di toko, mengakibatkan antrean panjang dan kurang efisien. Oleh karena itu, aplikasi berbasis Android dikembangkan untuk memudahkan pelanggan memesan layanan dan membeli produk, sekaligus membantu pengelola membuat laporan operasional. Aplikasi ini dibuat menggunakan pendekatan *Waterfall* yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan, serta metode *Research and Development (R&D)* melalui studi literatur, survei, dan evaluasi. Aplikasi dibangun menggunakan Android Studio dan Java. Hasilnya, aplikasi ini meningkatkan efisiensi layanan, mempermudah pengelolaan data pelanggan, dan menyediakan laporan yang sistematis. Pelanggan merasakan kemudahan dan kenyamanan, sedangkan pengelola dapat meningkatkan manajemen operasional dengan lebih baik.

Kata kunci : Produk, Pelayanan, Android Studio, Perawatan, Penitipan, Android

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi sudah merambah ke masyarakat saat ini dan sudah menjadi sebuah kebiasaan[1].

Pada waktu sekarang ini teknologi informasi sangat bernilai penting bagi kehidupan masyarakat sehari-hari[2].

Salah satu pemanfaatan teknologi adalah dengan penggunaan teknologi berbasis android[3].

Penggunaan aplikasi android saat ini telah banyak digunakan karena perangkat *smartphone* yang semakin mudah ditemukan[4].

Oppa Pet Shop adalah toko yang bergerak dibidang penjualan yang menyediakan makanan hewan, peralatan hewan terutama kucing, aksesoris, obat-obatan kesehatan atau vitamin, tempat perawatan hewan peliharaan (*Grooming*), serta menyediakan tempat penitipan hewan peliharaan (Pet Hotel). Sistem yang ada saat ini masih tidak sedikit menimbulkan permasalahan baik bagi penjual maupun konsumen, terutama yang berada diluar kota.

Saat ini, Oppa Pet Shop menghadapi kendala sistem manual dalam melayani pelanggan, termasuk promosi produk, reservasi *grooming*, dan penitipan hewan. Pelanggan harus mengunjungi toko secara langsung atau menghubungi pemilik melalui telepon/SMS untuk mendapatkan informasi dan memesan layanan, yang kurang efisien. *Grooming*, yang penting untuk menjaga kebersihan dan kesehatan hewan dari kutu atau jamur, masih menggunakan sistem tidak terkomputerisasi sehingga membutuhkan waktu lebih lama. Selain itu, masalah penitipan hewan juga menjadi perhatian, terutama bagi pemilik hewan

yang bepergian ke luar kota, karena sulitnya menemukan tempat penitipan yang nyaman dan terpercaya[5].

Oleh karena itu, diperlukan sistem layanan berbasis digital yang memudahkan pemilik hewan melakukan reservasi grooming serta penitipan secara efisien dan terintegrasi dengan informasi ketersediaan layanan.

E-commerce dengan model *Business to Consumer (B2C)* memungkinkan pedagang menawarkan produk secara online, sehingga mempermudah transaksi yang lebih efektif dan efisien tanpa memerlukan pertemuan langsung antara penjual dan pembeli[6]. Penelitian sebelumnya oleh Irma Wahyuni, dkk. dalam jurnal *Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi* (2023) berjudul “Rancangan Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Pada Kucaw Petshop Berbasis Android”[7], hanya mencakup penjualan perlengkapan hewan dan booking grooming, namun tidak mencakup fitur reservasi tempat penitipan hewan. Penelitian oleh Fitriyah Yuliani, Muhammad Bukhori, Rifki Hanif, dan Ahmad Nizar Yogatama, 2022 berjudul “Sistem Informasi Penjualan, Pembelian Dan Jasa Grooming Pada Meow Petshop”[8], Sistem layanan jasa penitipan hewan peliharaan tidak tersedia, fitur penitipan ini sangat penting untuk membantu pemilik hewan peliharaan yang bepergian lama agar tetap dapat memastikan kesehatan dan perawatan hewan mereka. Untuk mengatasi kekurangan tersebut, penelitian ini berfokus pada penambahan fitur reservasi penitipan hewan peliharaan dalam sistem berbasis B2C.

Harapannya pada media ini dapat terbantunya pihak Pet Shop untuk memperkenalkan jasa dan produk yang mereka serta terbantunya pihak konsumen yang ingin berbelanja tanpa harus berkunjung ke toko, dan dapat mengetahui cara reservasi (*grooming*) perawatan hewan peliharaan dan penitipan hewan peliharaan, serta mendapatkan informasi terkini tentang perkembangan pesanan anda tanpa harus mengirim SMS atau menelpon toko hewan peliharaan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian oleh Yuni Ardi dan Agus Umar Hamdani tentang E-Commerce untuk Meningkatkan Penjualan Produk pada Animaux Petshop mengembangkan sistem e-commerce berbasis website yang memungkinkan staf pet shop menerima pesanan dengan lebih terstruktur dan mempermudah pelanggan dalam berbelanja secara online[9]. Namun, penelitian ini hanya berfokus pada penjualan kebutuhan hewan peliharaan dan tidak menyediakan layanan pemesanan jasa grooming maupun penitipan hewan.

Sementara itu, penelitian oleh Sutariyani dan Wahyuningsih Ayu Safitri dalam mengenai Aplikasi Pelayanan Petshop yang mengembangkan sistem berbasis Android yang mencakup pemesanan layanan grooming, penjualan makanan hewan, serta pencatatan laporan produk dan keuangan. Meskipun lebih lengkap dalam pengelolaan layanan pet shop, penelitian ini belum menyediakan fitur reservasi tempat penitipan hewan, yang penting bagi pemilik hewan untuk mengetahui ketersediaan ruang dan fasilitas penitipan [10]. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan sistem yang tidak hanya mencakup penjualan dan layanan grooming, tetapi juga menyediakan fitur reservasi penitipan hewan agar pelanggan dapat memperoleh informasi lengkap dan melakukan pemesanan dengan lebih mudah.

2.2. E-Commerce

E-Commerce adalah satu atau lebih aktivitas yang melibatkan penjualan atau pembelian produk, layanan, atau informasi antara bisnis, rumah tangga, individu, komunitas, atau organisasi. Penjual dan pembeli dapat terhubung meskipun ada di beda lokasi, dan pembeli dapat memperoleh informasi tentang produk seperti nama produk, harga, model, jenis, warna[11].

E-commerce didefinisikan penjualan yang dimungkinkan secara digital. *E-commerce* adalah penjualan secara online berbagai jenis produk. Sederhananya, *e-commerce* berarti membangun, mengelola, dan memperluas hubungan bisnis secara online[12].

2.1.1. Business to Consumer (B2C)

Pada bidang pemasaran, pemenuhan kebutuhan dan keinginan konsumen menjadi suatu hal mendasar yang harus diperhatikan oleh penjual. Oppa Petshop

merupakan toko yang bergerak dibidang penjualan produk eceran dengan menyediakan berbagai jenis makanan hewan peliharaan, peralatan hewan peliharaan terutama kucing, seperti aksesoris, obat-obatan, vitamin, kandang. Selain itu Oppa Petshop melayani jasa perawatan (*grooming*) dengan berbagai jenis pilihan perawatan serta menyediakan jasa tempat penitipan hewan peliharaan.

Business to Consumer (B2C) atau bisnis ke konsumen yaitu model bisnis yang menjual produk dan layanan secara langsung kepada end user atau pengguna akhir. End user adalah orang yang menggunakan suatu produk atau layanan, dan akan menjadi pertimbangan bagi programmer dalam melakukan pengembangan, merancang, dan mendesain. Pada Oppa Petshop memiliki model B2C yaitu dengan adanya proses pemesanan, pembelian, penjualan produk secara eceran dan melayani jasa perawatan serta penitipan hewan peliharaan yang ditujukan kepada konsumen akhir yang menggunakan produk atau layanan tersebut, dan aplikasi Oppa petshop dapat diakses ketika terhubung dengan internet.

Pada aplikasi Oppa Petshop memiliki halaman yang berisi informasi perawatan, penitipan, serta informasi produk berupa teks, gambar yang disediakan, konsumen dapat melakukan pemesanan produk, pemesanan perawatan dan penitipan. Dengan adanya aplikasi petshop, konsumen dapat melakukan pemesanan dengan mudah.

2.3. Pet Shop

Pet Shop atau yang biasa disebut dengan toko hewan peliharaan adalah salah satu tempat yang menyediakan berbagai pelayanan bagi hewan peliharaan[13].

Pet Shop merupakan penyedia jasa pelayanan hewan seperti jasa grooming (perawatan hewan peliharaan), jasa penitipan hewan peliharaan dan menyediakan berbagai macam makanan, obat-obatan, dan aksesoris hewan peliharaan[14].

3. METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Pengerjaan pada penelitian ini memanfaatkan metode R&D (*Research and Development*)



Gambar 1. Metode Penelitian R&D

a. Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Peneliti melakukan observasi, wawancara, dan studi literatur untuk mengumpulkan data. Observasi dilakukan di Oppa Petshop untuk memahami sistem pemesanan produk, jasa

grooming, dan penitipan hewan peliharaan. Wawancara dilakukan dengan Bapak Anjar Tri Anggoro selaku pemilik Oppa Petshop untuk memperoleh informasi terkait sistem yang berjalan, harga produk dan jasa, manfaat layanan, serta waktu operasional. Studi literatur melibatkan peninjauan jurnal, skripsi, dan buku terkait, termasuk penelitian oleh Irma Wahyuni dan Ari Irawan serta Sutariyani dan Wahyuningsih Ayu Safitri yang relevan dengan topik penelitian.

b. Perencanaan

Aspek penting dari rencana desain mencakup produk yang akan dibuat, tujuan, manfaat, dan pengguna. Penulis merancang aplikasi *e-commerce* berbasis Android dengan model B2C untuk salon hewan peliharaan (*petshop*), yang ditujukan bagi masyarakat agar mempermudah pemesanan produk, jasa grooming, dan penitipan hewan.

c. Pengembangan Sistem

Pada langkah ini adalah menciptakan desain pada produk yang akan dibuat.

d. Uji Coba Awal

Pada langkah ini dilakukannya percobaan awal pada desain produk guna penyempurnaan suatu sistem.

e. Merevisi Hasil Uji Coba

Pada langkah berikutnya dilakukan oleh pihak Oppa Petshop, melihat desain sudah sesuai atau belum sesuai masih ada kesalahan.

f. Uji Kelayakan

Langkah ini bersangkutan dengan pemeriksaan efektifitas pemakaian. Pada fase ini menguji kelayakan pada sistem.

g. Revisi Produk Akhir

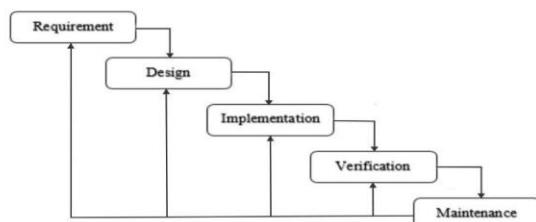
Pada dasarnya terdapat suatu revisi dikarenakan atas masukan dari uji kelayakan.

h. Implementasi

Mempublikasikan hasil dari produk yang sudah dibangun dan telah bisa pengguna memanfaatkan sistem tersebut.

3.2. Metode Pengembangan Sistem

Untuk membangun sistem ini didasarkan pada metode penelitian *waterfall*, yaitu suatu pendekatan terstruktur atau berurutan dalam menciptakan serta mengembangkan suatu sistem[15].



Gambar 2. Metode *Waterfall*

a. Analisis Kebutuhan

Data yang dibutuhkan untuk sistem mencakup informasi pemesanan jasa grooming, penitipan hewan peliharaan, dan pembelian produk. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Java.

b. Desain Sistem

Aplikasi dirancang sebagai platform *e-commerce* berbasis Android untuk salon hewan (*petshop*) menggunakan model bisnis B2C dan perencanaan berbasis UML.

c. Implementasi

Proses penerjemahan desain ke dalam kode dilakukan, diikuti oleh pengujian untuk menemukan dan memperbaiki kesalahan pada sistem.

d. Verification

Pengujian menyeluruh dilakukan untuk memeriksa fungsionalitas aplikasi, termasuk pemeriksaan *interface* dan cara kerja aplikasi.

e. Pemeliharaan Sistem

Pemeliharaan mencakup perbaikan kesalahan, peningkatan sistem, dan pemutakhiran.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Data Observasi

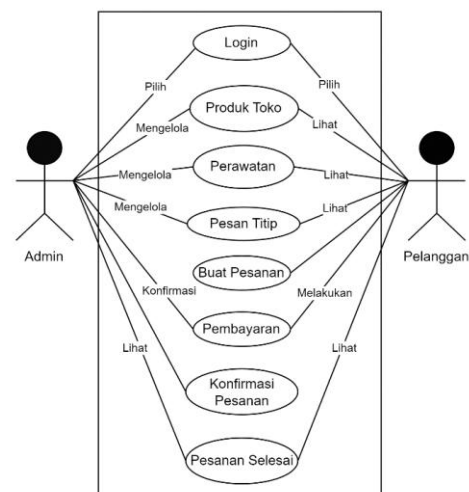
Oppa Petshop adalah bisnis yang menjual perlengkapan hewan peliharaan serta menyediakan jasa penginapan dan grooming sejak 2019 di Jl. Mas Mansyur No.58, Kisaran Barat, Asahan, Sumatera Utara. Saat ini, pemesanan masih manual, sehingga pelanggan harus datang langsung, mengantri, dan tidak dapat mengakses informasi secara praktis, membuat prosesnya kurang efisien.

Tabel 1. Pilihan Paket Grooming

No	Paket Grooming	Harga
1	Grooming Biasa	Rp. 40.000
2	Grooming Bulu	Rp. 50.000
3	Grooming Whitening	Rp. 50.000
4	Grooming Obat	Rp. 50.000
5	Grooming Komplit	Rp. 60.000
6	Grooming Scabies	Rp. 70.000

4.2. Use Case Diagram

Dalam menulis sebuah program untuk aplikasi yang ingin dibuat, harus memerlukan diagram yang bisa mendeskripsikan tujuan pemrosesan dari sistem yang akan dirancang.



Gambar 3. Use Case Diagram

Dalam pembuatan suatu program, diperlukan model data dalam bentuk diagram untuk menggambarkan alur proses sistem yang akan dikembangkan. Pada diagram *Use Case* di atas, terdapat dua aktor utama, yaitu Admin dan Pelanggan. Admin memiliki peran penting dalam mengelola informasi pelanggan, informasi produk dan stok yang tersedia, serta rincian pesanan. Pelanggan, untuk dapat mengakses aplikasi, harus terlebih dahulu melakukan login menggunakan akun Gmail. Setelah berhasil login, pelanggan akan diarahkan ke halaman utama yang menampilkan produk, layanan perawatan, dan fitur pemesanan titip. Pelanggan kemudian dapat memilih produk atau layanan yang diinginkan, lalu melakukan pembayaran secara cashless. Setelah pembayaran dilakukan, pelanggan harus mengunggah bukti pembayaran yang telah diunggah akan diterima oleh Admin untuk diverifikasi. Setelah admin menyetujui pesanan, proses pemesanan akan segera dilakukan. Ketika pesanan telah selesai, admin akan mencatatnya dalam laporan pesanan yang telah diselesaikan.

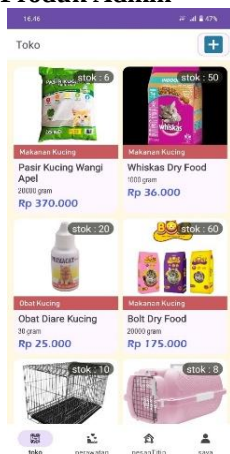
4.3. Halaman Login Admin

Halaman login admin memungkinkan user mengakses sistem dengan memasukkan username dan password. Pastikan internet aktif saat menjalankan aplikasi.



Gambar 4. Halaman Login Admin

4.4. Halaman Produk Admin



Gambar 5. Halaman Produk Admin

Halaman produk admin mengelola produk: tambah, ubah, hapus, atur jenis, nama, harga, ukuran, dan stok.

Halaman produk pada admin dalam aplikasi E-commerce Oppa Petshop berfungsi sebagai pusat pengelolaan produk yang tersedia di sistem. Admin dapat menambahkan, mengubah, menghapus, serta mengatur jenis produk dan stok dengan mudah. Setiap produk ditampilkan dalam bentuk kartu yang mencakup gambar produk, nama, jenis, harga, ukuran, serta jumlah stok yang tersedia. Informasi stok ditampilkan dalam label berwarna abu-abu di sudut kanan atas setiap kartu produk.

4.5. Halaman Perawatan Admin

Halaman perawatan pada admin berfungsi untuk menambah, mengubah, dan menghapus jenis grooming, harga, keterangan, serta perkiraan durasi.



Gambar 6. Halaman Perawatan Admin

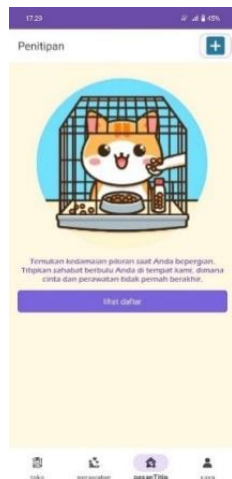
Halaman Perawatan dalam aplikasi E-commerce Oppa Petshop berfungsi sebagai pusat pengelolaan layanan grooming. Admin dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus layanan grooming, termasuk penyesuaian harga, deskripsi, serta durasi perawatan. Tersedia tombol tambah (+) untuk menambahkan layanan baru, sementara navigasi utama di bagian bawah memudahkan akses ke fitur lain seperti Toko, Perawatan, Pesan Titip, dan Profil. Dengan fitur ini, admin dapat mengelola layanan grooming secara efisien, memastikan informasi selalu diperbarui, serta meningkatkan pengalaman pelanggan dalam merawat hewan peliharaan mereka.

4.6. Halaman Pesan Titip Admin

Halaman pesan titip pada admin menampilkan harga per hari yang dapat diubah serta daftar pesanan masuk.

Halaman Pesan Titip dalam aplikasi E-commerce Oppa Petshop berfungsi sebagai pusat pengelolaan layanan penitipan hewan peliharaan. Admin dapat mengubah harga layanan per hari serta melihat daftar pesanan yang telah masuk untuk memantau status penitipan. Halaman ini menampilkan informasi

layanan secara jelas, termasuk harga yang dapat disesuaikan sesuai kebijakan. Selain itu, navigasi utama di bagian bawah memungkinkan admin berpindah ke fitur lain seperti Toko, Perawatan, Pesan Titip, dan Profil. Dengan fitur ini, admin dapat mengelola layanan penitipan secara lebih terstruktur, memastikan ketersediaan tempat, serta memberikan pelayanan yang lebih optimal bagi pelanggan yang ingin menitipkan hewan peliharaan mereka di Oppa Petshop.



Gambar 7. Halaman Pesan Titip Admin

4.7. Halaman Login Pelanggan

Halaman awal adalah tampilan pertama saat aplikasi dibuka, di mana pelanggan dapat login menggunakan email yang terdaftar di ponsel. Pastikan pelanggan telah mengaktifkan internet untuk akses.



Gambar 8. Halaman Login Pelanggan

Halaman Awal pada aplikasi E-commerce Oppa Petshop merupakan tampilan pertama yang muncul saat aplikasi dibuka. Halaman ini berfungsi sebagai gerbang utama bagi pelanggan untuk mengakses berbagai fitur dalam aplikasi. Terdapat logo Oppa Petshop yang menampilkan identitas merek, serta tombol Login yang memungkinkan pelanggan masuk menggunakan akun Google yang terdaftar di perangkat mereka. Untuk dapat mengakses aplikasi, pelanggan

perlu memastikan koneksi internet aktif agar proses autentikasi dapat berjalan dengan lancar. Dengan sistem login berbasis Google, pelanggan dapat masuk dengan mudah tanpa perlu membuat akun baru, sehingga meningkatkan kenyamanan dan keamanan dalam penggunaan aplikasi.

4.8. Halaman Produk Pelanggan

Pada halaman produk, pelanggan dapat memilih dan memesan produk yang diinginkan. Halaman ini menampilkan gambar, nama, berat, keterangan, stok, dan harga produk.



Gambar 9. Halaman Produk Pelanggan

Halaman Toko pada aplikasi E-commerce Oppa Petshop dirancang khusus untuk pelanggan dalam memilih dan memesan produk yang diinginkan. Pada halaman ini, setiap produk ditampilkan dengan gambar, nama produk, ukuran atau berat, kategori, jumlah stok yang tersedia, serta harga. Produk-produk yang tersedia mencakup berbagai kebutuhan hewan peliharaan, seperti kandang, mainan, tempat garukan, perlengkapan makan, dan susu untuk bayi kucing. Pelanggan dapat melihat detail produk sebelum melakukan pemesanan. Selain itu, di bagian atas halaman terdapat ikon keranjang belanja, yang memungkinkan pelanggan untuk melihat dan mengelola daftar produk yang akan dibeli. Navigasi utama di bagian bawah halaman menyediakan akses cepat ke berbagai fitur lain dalam aplikasi, seperti Perawatan, Pesan Titip, dan Profil. Halaman ini dirancang dengan tampilan yang intuitif, sehingga memudahkan pelanggan dalam menemukan dan membeli produk dengan lebih praktis dan efisien.

4.9. Halaman Perawatan Pelanggan

Halaman perawatan memungkinkan pelanggan memilih paket perawatan hewan, melihat detail nama, harga, keterangan, estimasi waktu grooming, dan memilih layanan yang diinginkan.

Halaman Perawatan pada aplikasi E-commerce Oppa Petshop dirancang untuk memudahkan pelanggan dalam memilih layanan grooming bagi hewan peliharaan mereka. Pada halaman ini,

pelanggan dapat melihat berbagai jenis paket perawatan yang tersedia, termasuk nama layanan, harga, deskripsi layanan, serta estimasi durasi grooming. Paket yang ditawarkan mencakup Grooming Biasa, Grooming Bulu, Grooming Whitening, dan Grooming Obat, masing-masing dengan layanan berbeda sesuai kebutuhan hewan peliharaan. Dengan tampilan yang informatif dan user-friendly, pelanggan dapat dengan mudah memilih jenis grooming yang sesuai untuk memastikan kenyamanan dan kebersihan hewan peliharaan.



Gambar 10. Halaman Perawatan Pelanggan

4.10. Halaman Pesan Titip Pelanggan

Halaman ini memungkinkan pelanggan memesan penitipan dengan mengisi data hewan seperti nama, warna, jenis kelamin, dan jenis hewan.

Halaman Penitipan pada aplikasi E-commerce Oppa Petshop, pelanggan dapat memesan layanan penitipan hewan peliharaan dengan mudah. Pelanggan dapat memulai pemesanan dengan menekan tombol

"pesan sekarang", yang akan mengarahkan mereka ke formulir pengisian data hewan. Dalam formulir tersebut, pelanggan diminta untuk mengisi informasi seperti nama hewan, warna, jenis kelamin, dan jenis hewan untuk memastikan layanan penitipan yang sesuai dengan kebutuhan hewan peliharaan mereka. Dengan tampilan yang intuitif dan ramah pengguna, halaman ini dirancang untuk memberikan kemudahan bagi pelanggan yang ingin menitipkan hewan peliharaan mereka dengan rasa aman dan nyaman.



Gambar 11. Halaman Pesan Titip Pelanggan

4.11. Pengujian

Pada tahapan ini akan melakukan proses pengecekan sistem yang sudah dibuat. Pengujian - pengujian ini dibuat agar mengetahui bagaimana keadaan sistem yang sudah didesain sesuai rancangan dan dilakukan pengecekan untuk memastikan kinerja perangkat lunak apakah berjalan dengan baik atau tidak.

Tabel 2. Pengujian Blackbox Interface Admin

No	Test Case	Hasil Yang Didapatkan	Keterangan
1	Menginput Email: admin@petshop.com Password: 123456	Sistem menerima akses login dan menampilkan halaman produk	Berhasil
2	Tampilan Produk Toko	Menampilkan kelola data produk	Berhasil
3	Tampilan Perawatan	Menampilkan kelola data perawatan	Berhasil
4	Tampilan Pesan Titip	Menampilkan kelola data pesan titip	Berhasil

Tabel 3. Pengujian Blackbox Interface Pelanggan

No	Test Case	Hasil Yang Didapatkan	Keterangan
1	User login menggunakan email	Sistem menampilkan halaman produk	Berhasil
2	Tampilan Produk Toko	Sistem menampilkan berbagai jenis produk	Berhasil
3	Tampilan Perawatan	Sistem menampilkan pilihan perawatan	Berhasil
4	Tampilan Penitipan	Sistem menampilkan form penitipan	Berhasil

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian serta penulisan, maka dapat diperoleh kesimpulan yaitu dibangunnya suatu aplikasi e-commerce pada Petshop berbasis Android dapat memudahkan pengguna dalam melakukan proses pemesanan, mengelola data dan menghasilkan laporan. Aplikasi ini memungkinkan

dapat meningkatkan pemahaman peneliti serta pembaca mengenai aplikasi e-commerce berbasis Android dengan menggunakan Android Studio dan Firebase.

Pada penelitian di masa mendatang, diharapkan aplikasi ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur antar jemput hewan peliharaan,

sehingga memberikan kemudahan bagi pengguna. Selain itu, penulis juga berharap dapat menyertakan fitur rating dan ulasan, agar konsumen dapat berbagi pengalaman mereka saat menggunakan aplikasi, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas layanan secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Z. Batubara and M. I. P. Nasution, "Sistem Informasi Online Pengelolaan Dana Sosial Pada Rumah Yatim Sumatera Utara," *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 5, no. 3, pp. 164–171, 2023, doi: 10.47233/jteksis.v5i3.819.
- [2] M. Kristiyanti, K. Kundori, and R. Hermawati, "MEMBANGUN SUMBER DAYA MANUSIA DAN TEKNOLOGI INFORMASI SEBAGAI DASAR KEJAYAAN MARITIM DI INDONESIA," *J. Saintek Marit.*, vol. 23, no. 2, pp. 109–122, 2023.
- [3] T. K. Pamungkas, A. Surahman, and Z. Abidin, "Desain Interaksi Game Belajar Aksara Lampung Bersama Muli Dengan Metode Collision Detection," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 4, no. 1, pp. 96–102, 2023.
- [4] I. B. Wicaksono, I. H. Santi, and F. Febrinita, "PENERAPAN ALGORITMA BOYER-MOORE TERHADAP APLIKASI KAMUS TEMINOLOGI BIOMEDIS BERBASIS ANDROID," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 6, no. 2, pp. 888–892, 2022.
- [5] T. J. MANULLANG and BACHTIAR, "ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI PETSHOP BERBASIS ANDROID," 2022.
- [6] A. Amalia, "JUAL BELI DENGAN MENGGUNAKAN SISTEM DROPSHIPPING DALAM PERSPEKTIF EKONOMI ISLAM," *At-Tanmiyah J. Ekon. dan Bisnis Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 151–175, 2023.
- [7] I. Wahyuni, A. Irawan, and A. Irawan, "RANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA KUCAW PETSHOP BERBASIS ANDROID," *Semin. Nas. Ris. dan Inov. Teknol. (SEMNAS RISTEK)*, vol. 7, no. 1, pp. 363–368, 2023.
- [8] F. Yuliani, M. Bukhori, R. Hanif, and A. N. Yogatama, "Sistem Informasi Penjualan, Pembelian Dan Jasa Grooming Pada Meow Petshop," *J. Pengabd. Masy.*, vol. 3, no. 1, pp. 82–95, 2022.
- [9] Y. Ardi and A. U. Hamdani, "Penerapan E-Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Produk Pada Animaux Pet Shop," *J. IDEALIS*, vol. 2, no. 6, pp. 442–448, 2019.
- [10] S. Sutariyani and W. A. Safitri, "Rancang Bangun Aplikasi Pelayanan Pet Shop Berbasis Android," *IJNS - Indones. J. Netw. Secur.*, vol. 10, no. 3, pp. 193–197, 2021, doi: 10.55181/ijns.v10i3.1747.
- [11] R. Andika, "Perancangan E-Commerce Dengan Metode B2C Berbasis Web," *J. Teknol. Terkini*, vol. 2, no. 7, pp. 1–14, 2022.
- [12] A. Alwendi, "Penerapan E-Commerce Dalam Meningkatkan Daya Saing Usaha," *J. Manaj. Bisnis*, vol. 17, no. 3, pp. 317–325, 2020.
- [13] H. Ramadani, B. Yanto, and A. Supriyanto, "Sistem Informasi Manajemen Penitipan Hewan Pada Faisal PetShop Berbasis Web Dengan Pengujian User Acceptant Testing (UAT)," *Riau J. Comput. Sci.*, vol. 8, no. 2, 2022.
- [14] E. NURNAWATI, "SISTEM INFORMASI PENITIPAN HEWAN PELIHARAAN," YOGYAKARTA, 2020.
- [15] SyahraniAzli and Samsudin, "SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PERSEBARAN PONDOK PESANTREN KABUPATEN LANGKAT DAN BINJAI MENGGUNAKAN LEAFLET," *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 1, pp. 2621–1467, 2023.