

Petshop Management Information System

Sistem Informasi Pengelolaan Petshop

Natasha Resya Anjali^{1*}, Dini Rosalpina¹, Indah Tri Meidasari¹, Dwi Vernanda¹, Tri Herdiawan Affandi¹,

¹Politeknik Negeri Subang

*Correspondence: natasha.10110046@student.polsub.ac.id

Abstract

The process of recording transactions and reports on MSME partners that are still carried out manually often causes data input errors, data loss, and difficulties in finding information and also delays in business services, especially for petshop partners. This research aims to design and develop an information system that is able to facilitate faster and more accurate data management, sales transactions, and more quickly and precisely. The method applied in this study is the Agile method, which includes the stages of data collection, system design, implementation, and testing. In the research on pet shop management information systems, the subject is petshops. The results of the research that has been carried out show that this petshop is still carrying out the process of manually entering and managing transaction data. So the implementation of this information system, it is hoped that pet shops can improve services to customers and optimize the management of existing resources. The research also opens up opportunities for further development in system integration with e-commerce platforms to expand market reach.

Keywords: Petshop, Information System, Website, Agile.

Abstrak

Proses pencatatan transaksi dan laporan pada mitra UMKM yang masih dilakukan secara manual sering kali menyebabkan kesalahan input data, kehilangan data, dan kesulitan dalam pencarian informasi dan juga keterlambatan dalam pelayanan bisnis terutama pada mitra *petshop*. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi yang mampu mempermudah pengelolaan data dengan lebih cepat dan tepat, transaksi penjualan, dan dengan lebih cepat dan tepat. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode *Agile*, yang meliputi tahap pengumpulan data, perancangan sistem, pelaksanaan, dan pengujian. Dalam penelitian tentang sistem informasi pengelolaan *petshop*, subjeknya adalah *petshop*. Hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa *petshop* ini masih melakukan proses input dan pengelolaan data transaksi secara manual. Maka penerapan sistem informasi ini, diharapkan *petshop* dapat meningkatkan layanan kepada pelanggan serta mengoptimalkan pengelolaan sumber daya yang ada. Penelitian ini juga membuka kesempatan untuk pengembangan lebih lanjut dalam integrasi sistem dengan *platform e-commerce* untuk memperluas jangkauan pasar.

Kata Kunci: Petshop, Sistem Informasi, Website, Metode Agile.

This is an open access article under the [CC - BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Latar belakang penelitian ini menyoroti urgensi digitalisasi dalam pengelolaan *petshop* untuk meningkatkan efisiensi operasional dan kualitas pelayanan. Dalam era teknologi yang terus berkembang, banyak *petshop* masih menggunakan metode manual untuk mencatat transaksi, mengelola stok barang, dan menyusun laporan. Hal ini sering menyebabkan kesalahan pencatatan, kehilangan data, serta keterlambatan pelayanan, yang berdampak pada kepuasan pelanggan dan potensi bisnis. Kondisi ini menunjukkan adanya *gap* penelitian, yaitu perlunya solusi berbasis teknologi informasi yang dapat mengatasi keterbatasan sistem manual.

State of the Art menunjukkan bahwa beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan sistem informasi berbasis *web* atau aplikasi untuk *petshop*. Misalnya, sistem E-Pet Solution berbasis *website* pada Oranje Petshop memberikan kemudahan bagi pelanggan untuk berbelanja dan bagi admin dalam mengelola

data. Selain itu, aplikasi *E-Commerce Petshop* dengan fitur *Petpedia* memungkinkan transaksi online yang lebih cepat dan praktis melalui perangkat Android (Rachmatullah, Kardha, and Yudha 2020). Namun, sebagian besar penelitian ini hanya berfokus pada aspek tertentu seperti penjualan online atau pengelolaan data transaksi tanpa mencakup kebutuhan holistik *petshop* seperti penitipan hewan dan pemeriksaan kesehatan.

Dunia yang terus berkembang tidak bisa dipisahkan dari teknologi yang semakin inovatif, teknologi yang bisa mempermudah kegiatan manusia dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Salah satu aktivitas manusia yang selalu berhubungan dengan komputer, karena komputer adalah sebuah perangkat elektronik yang telah banyak digunakan oleh manusia, seperti sarana perhitungan, sarana komunikasi, dan sarana pengolahan informasi (Zahra Firdausya, Perwira Ompusunggu, and Kunci 2023). Setelah dilakukan wawancara dan observasi kepada beberapa mitra *petshop* bahwa dalam beberapa waktu terakhir terjadi peningkatan penjualan dan pelayanan pada *petshop*.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pendekatan komprehensif dalam merancang sistem informasi pengelolaan *petshop* berbasis metode *Agile*. Sistem ini tidak hanya mengintegrasikan pengelolaan transaksi dan stok barang tetapi juga mencakup fitur untuk penitipan hewan, pemeriksaan kesehatan, hingga penyusunan laporan secara otomatis. Selain itu, sistem ini juga memungkinkan penyusunan laporan secara akurat karena dapat mengurangi kesalahan yang mungkin terjadi. Dengan demikian, sistem ini diharapkan mampu memberikan solusi menyeluruh yang sesuai dengan kebutuhan spesifik *petshop* sekaligus meningkatkan efisiensi operasional (Yuliani et al. 2022).

Sebagai kesimpulan, penelitian ini bertujuan untuk menjawab tantangan digitalisasi di industri *petshop* dengan merancang sistem informasi yang inovatif dan efisien. Hasilnya diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan serupa di sektor lain serta mendukung transformasi digital dalam bisnis retail hewan peliharaan (Zahra et al. 2023).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Agile*, yang memungkinkan pengembangan sistem informasi pengelolaan *petshop* dilakukan secara iteratif dan inkremental. Metode ini dipilih karena *fleksibilitasnya* dalam menghadapi perubahan kebutuhan selama proses pengembangan, serta kemampuannya untuk melakukan revisi pada setiap tahap tanpa harus menyelesaikan tahap sebelumnya. Berikut adalah langkah-langkah yang diambil dalam penelitian ini:



Gambar 1. Metode Agile

Pengumpulan Kebutuhan

Pada tahap awal, dilakukan pengumpulan kebutuhan melalui wawancara dan observasi langsung ke toko bertemu pemilik dan karyawan *petshop*. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memahami proses bisnis yang ada, mengidentifikasi masalah yang dihadapi, dan menentukan *fitur-fitur* yang diperlukan dalam sistem. Kebutuhan yang dikumpulkan akan menjadi dasar untuk pengembangan sistem (Nugroho et al. 2022).

Perancangan Sistem

Setelah kebutuhan teridentifikasi, tahap selanjutnya adalah merancang sistem. Desain sistem dilakukan secara modular, sehingga setiap modul dapat dirancang dan dikembangkan secara terpisah. Diagram alur dan *prototipe* antarmuka pengguna dengan penyusunan *Data Flow Diagram*, *Entity Relationship* dibuat untuk memberikan gambaran kepada pengguna tentang bagaimana sistem akan berfungsi.

Implementasi

Pada tahap implementasi, setiap modul sistem dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman yang sesuai. Proses ini dilakukan secara bertahap, di mana menu-menu yang telah selesai dikembangkan dapat langsung diuji dan digunakan. Hal ini memungkinkan tim untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna lebih awal dan melakukan penyesuaian jika diperlukan (Jurnal and Taufik 2019).

Pengujian

Setelah implementasi setiap modul, dilakukan pengujian untuk memastikan bahwa menu-menu tersebut berfungsi dengan baik. Pengujian sistem menguji keseluruhan sistem untuk memastikan bahwa semua *fitur* bekerja sesuai harapan (Setyowibowo and Mumpuni 2016).

Revisi

Salah satu keunggulan metode *Agile* adalah kemampuannya untuk melakukan revisi berdasarkan umpan balik pengguna. Setelah pengujian, jika ditemukan masalah atau ada kebutuhan baru, tim dapat kembali ke tahap perancangan atau implementasi untuk melakukan perbaikan atau penambahan *fitur*.

Pelatihan dan Implementasi

Setelah sistem selesai dan diuji, pelatihan diberikan kepada karyawan *petshop* agar mereka dapat menggunakan sistem dengan efektif (Afandi, Abdillah, and Yusinda 2022).

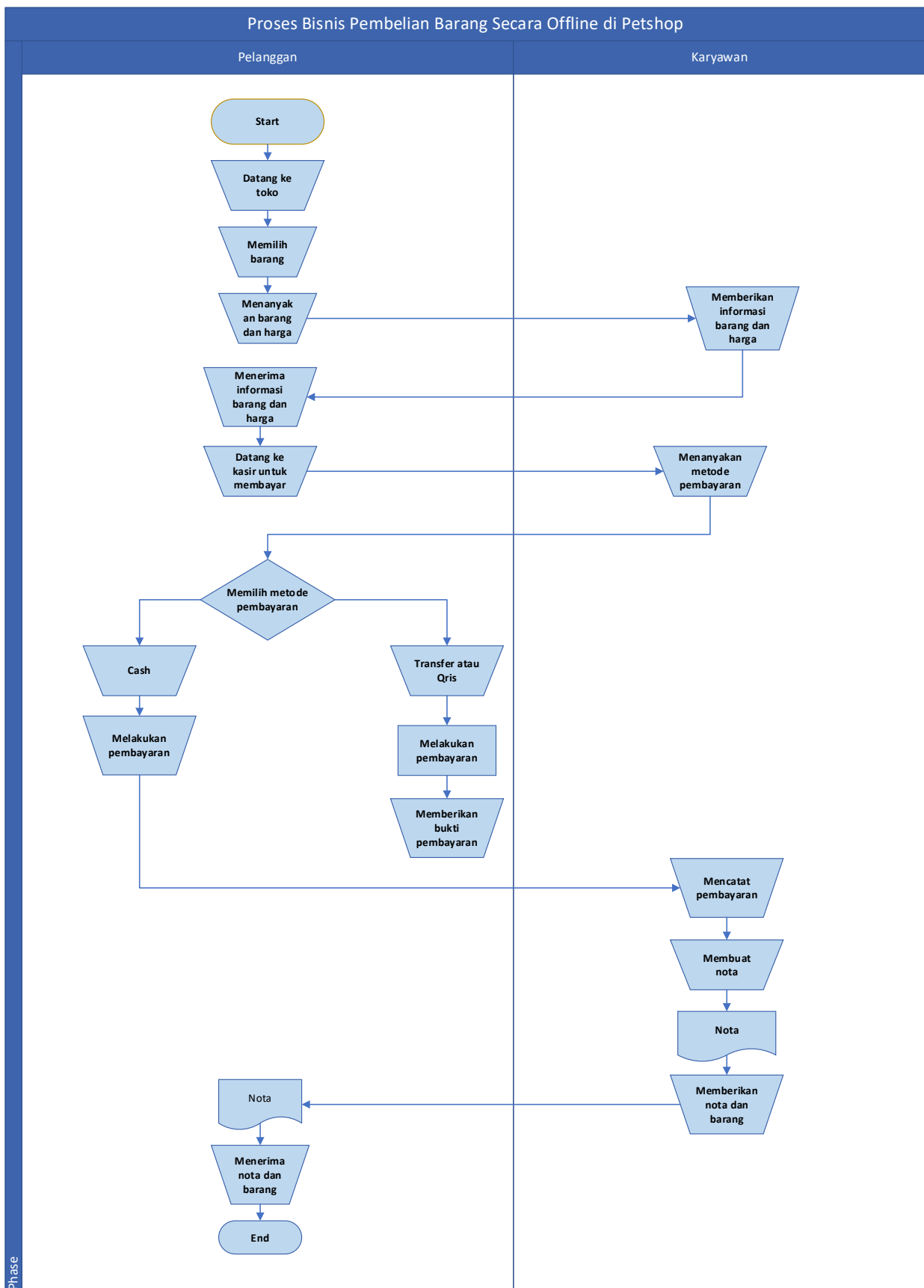
Pemeliharaan

Setelah implementasi, tahap pemeliharaan dilakukan untuk memastikan bahwa sistem tetap berfungsi dengan baik dan dapat diperbarui sesuai kebutuhan di masa depan. Umpan balik dari pengguna akan terus dikumpulkan untuk perbaikan lebih lanjut. Dengan menggunakan metode *Agile* ini, diharapkan sistem informasi pengelolaan *petshop* yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal dan memberikan manfaat yang signifikan bagi operasional *pet shop* (Wahyudin and Rahayu 2020).

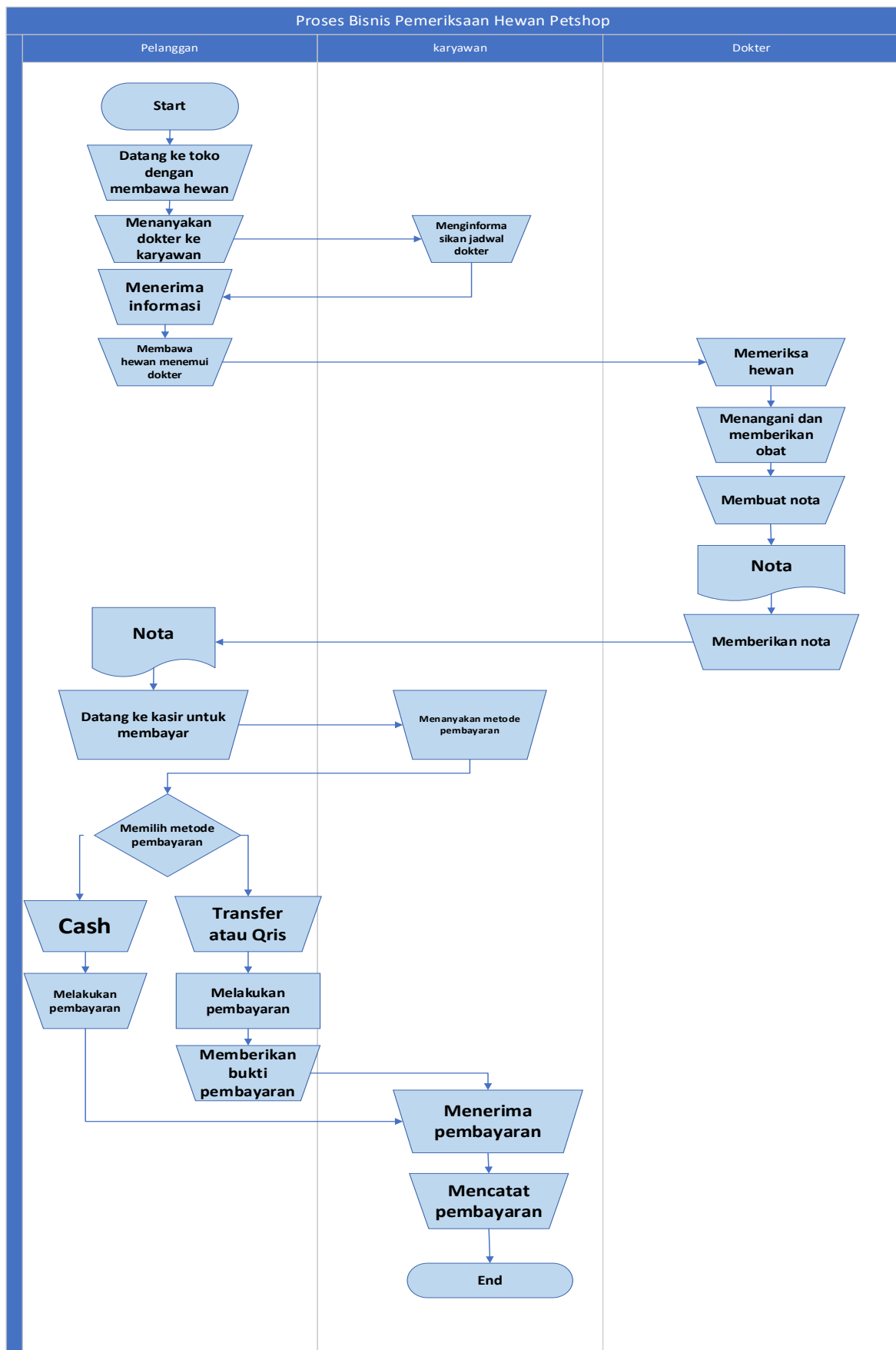
HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Bisnis yang Sedang Berjalan

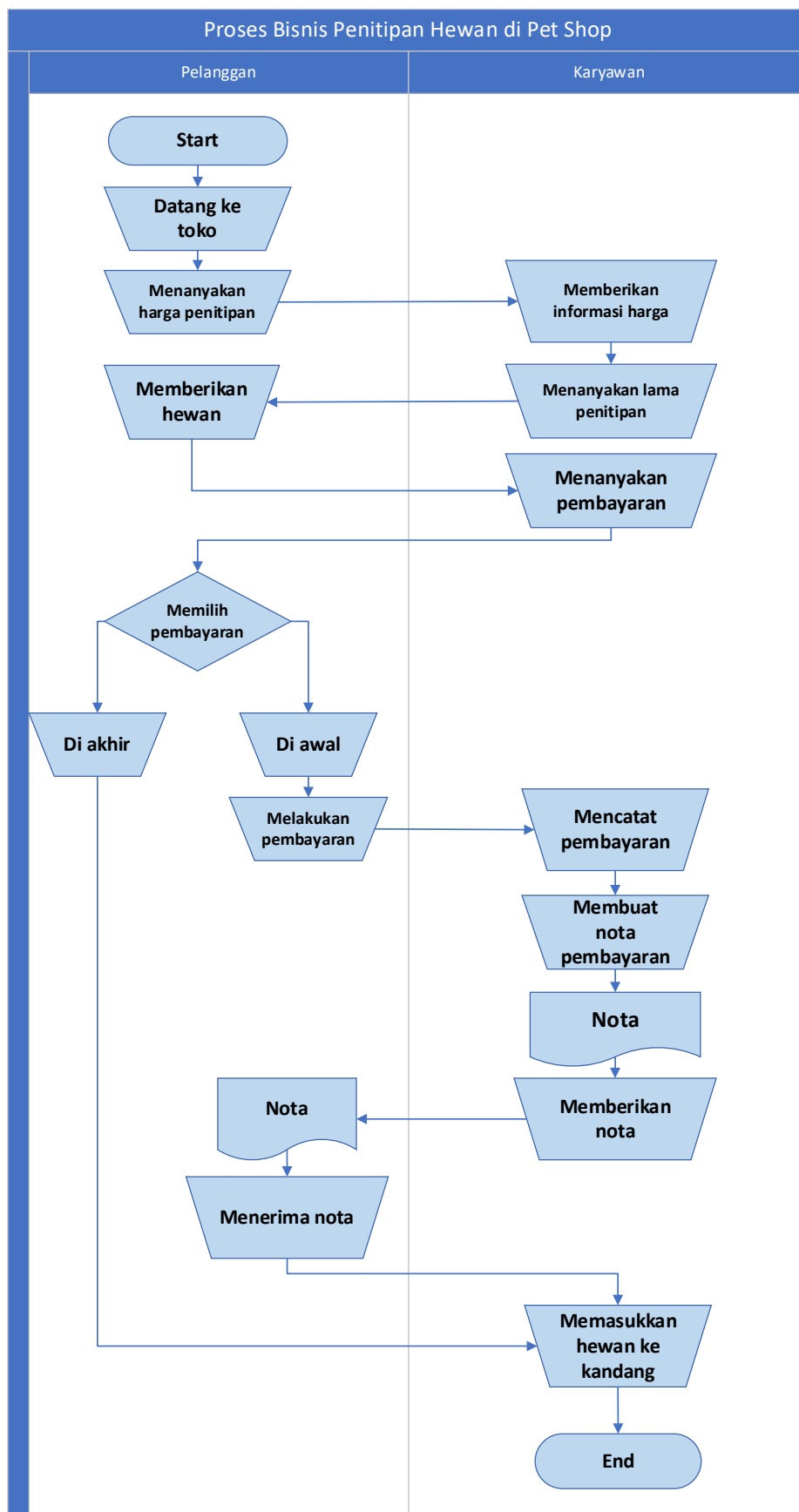
Dalam proses bisnis yang sedang berjalan pada *Petshop*, disini melibatkan proses-proses bisnis pembelian barang secara *offline*, pemeriksaan hewan, dan penitipan hewan. Dimana *flowchart* ini melibatkan beberapa aktor diantaranya karyawan, pelanggan, dan dokter.



Gambar 2. Flowchart Pembelian barang secara Offline



Gambar 3. Flowchart Pemeriksaan Hewan



Gambar 4. Flowchart Penitipan Hewan

Fungsi Utama Sistem

Pengelolaan Data Pengguna/Pelanggan:

Sistem memungkinkan admin untuk menyimpan dan mengelola data pelanggan secara terstruktur. Ini mencakup informasi akun dan riwayat transaksi yang memudahkan dalam memberikan layanan yang lebih personal dan responsif. Sistem ini juga dilengkapi dengan *fitur* keamanan untuk melindungi data sensitif pelanggan dan transaksi. Ini termasuk pengaturan hak akses untuk pengguna yang berbeda, sehingga hanya pihak yang berwenang yang dapat mengakses informasi tertentu (Nilam Syahvidhar et al. 2023).

Pengelolaan Data Produk:

Sistem menyediakan *fitur* untuk mengelola data produk, termasuk pakan hewan dan aksesoris. Admin dapat menambah, mengubah, atau menghapus informasi produk dengan mudah, serta memantau stok barang secara *real-time* untuk menghindari kekurangan atau kelebihan persediaan.

Pengelolaan Data Hewan:

Sistem menyediakan *fitur* untuk mengelola data hewan, seperti menambah, mengedit, dan menghapus data hewan yang akan melakukan penitipan hewan dan pemeriksaan hewan. Sehingga saat pelanggan akan melakukan penitipan maupun pemeriksaan, admin tidak perlu menginput data lagi karena sudah terinput saat memasukkan data hewan (Fikry Nurjannah and Hasti 2020).

Pengelolaan Data Transaksi Penjualan:

Proses transaksi penjualan menjadi lebih efisien dengan sistem ini. Admin dapat melihat data transaksi penjualan secara cepat, termasuk mengubah status pembayaran dan status transaksi. Hal ini mengurangi risiko kesalahan yang sering terjadi pada pencatatan manual.

Pengelolaan Data Jadwal Pemeriksaan:

Admin dapat menambah, mengedit dan menghapus data jadwal pemeriksaan. Admin dapat memperbarui data jadwal pemeriksaan kapan saja.

Pengelolaan Data Penitipan dan Pemeriksaan Hewan:

Sistem ini mendukung manajemen layanan seperti pemeriksaan dan penitipan hewan. Admin dapat mencatat permintaan layanan dari pelanggan dan memantau status layanan yang sedang berlangsung.

Pembuatan Laporan Transaksi Penjualan:

Sistem mampu menghasilkan berbagai laporan penting, seperti laporan transaksi penjualan, transaksi penitipan, transaksi pemeriksaan dan laporan penjualan barang. Laporan-laporan ini dapat diakses dengan mudah dan membantu manajemen dalam pengambilan keputusan berbasis data (And and Expert 2022).

Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan menggunakan beberapa metode yang dirancang untuk mendapatkan informasi yang akurat dan relevan mengenai pengelolaan *petshop*. Metode yang digunakan meliputi:

Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mendalam dari pemilik dan karyawan *petshop*. Peneliti melakukan wawancara terstruktur dengan menggunakan daftar pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya untuk memastikan semua aspek penting tercatat (Siregar, Aripin, and Tamalia Herman 2023).

Observasi

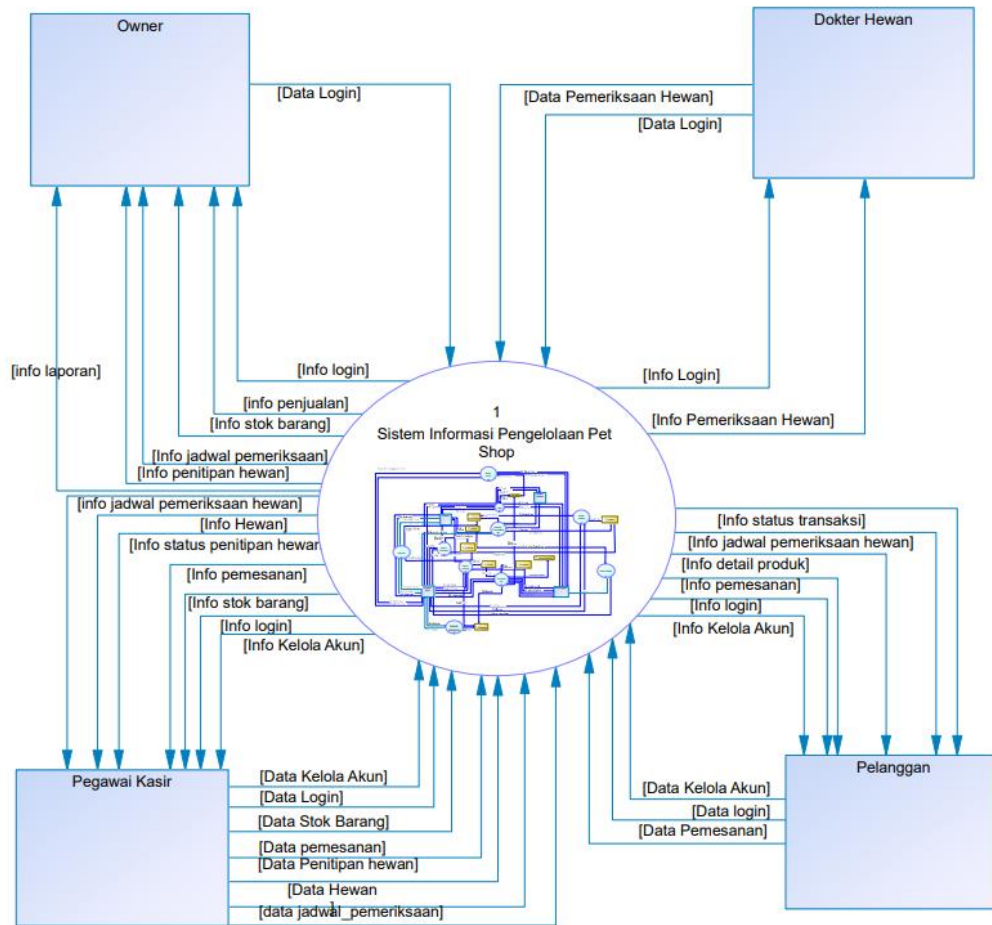
Metode observasi digunakan untuk mencatat proses bisnis yang berlangsung di *petshop* secara langsung. Peneliti melakukan observasi dengan mengamati tanpa terlibat langsung, fokus pada pengamatan perilaku karyawan dan alur transaksi.

Data Flow Diagram (DFD)

DFD merupakan alat bantu yang menekankan pada aliran data dan informasi. Salah satu manfaat DFD adalah memungkinkan analis sistem memahami keterkaitan antara subsistem yang satu dengan subsistem yang lainnya pada sistem yang sedang digambarkan karena sistem digambarkan secara terstruktur sehingga dapat digunakan untuk mengkomunikasikan sistem kepada pengguna (Agus Herlambang, Ana, and Setyawati n.d.). Data Flow Diagram (DFD) level 0 ini menggambarkan aliran data dalam sistem informasi pengelolaan *petshop*. Diagram ini menunjukkan entitas utama yaitu, owner dapat memberikan data *login* untuk masuk kesistem dan sistem dapat menginformasi untuk melihat laporan penjualan, stok barang, jadwal pemeriksaan, dan penitipan.

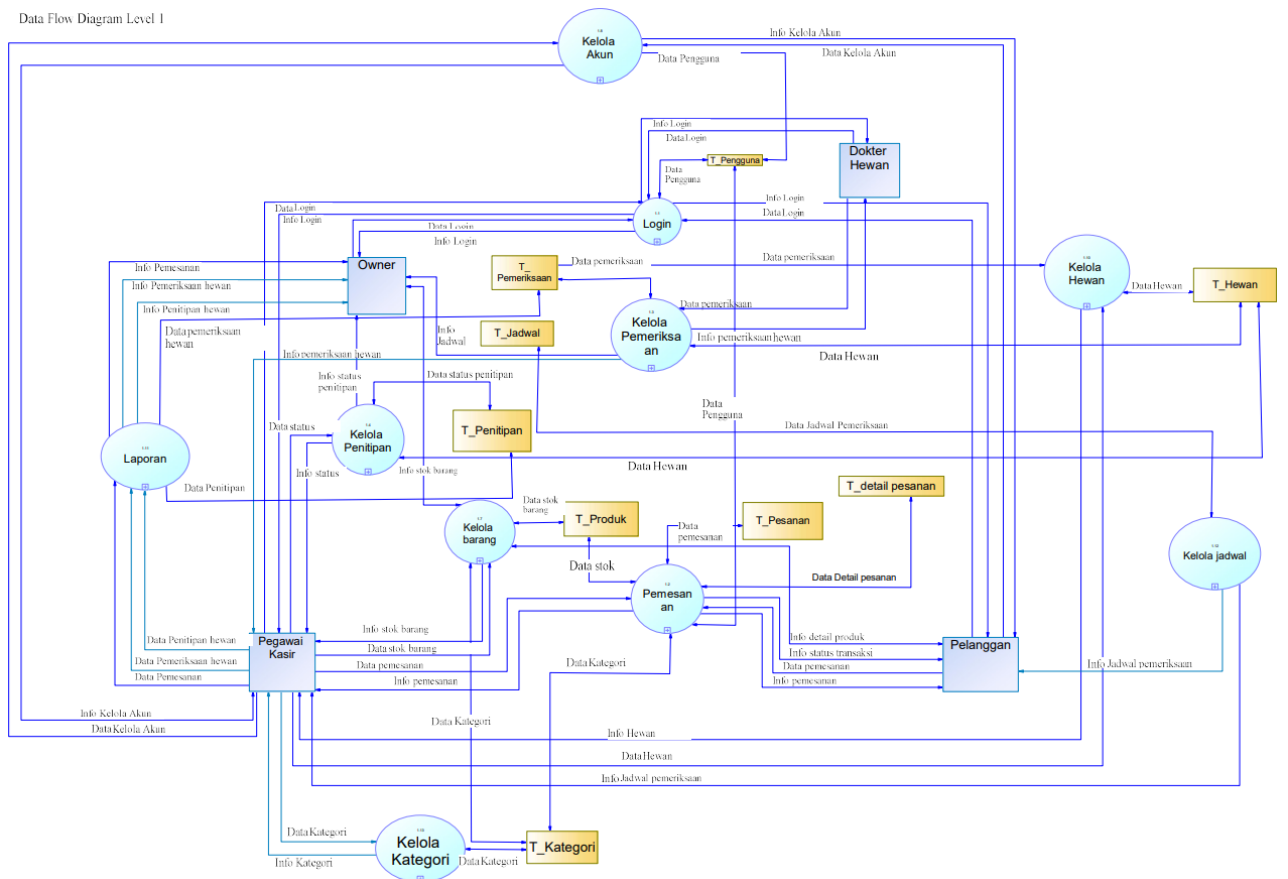
Dokter hewan dapat memasukan data login serta mengelola data serta menginformasi terkait pemeriksaan hewan termasuk jadwal dan hasil pemeriksaan. Pegawai kasir dapat mengelola data *login*, transaksi, stok barang, pemesanan, penitipan, hewan dan jadwal pemeriksaan serta dapat menginformasi kelola akun, *login*, stok barang, pemesanan, penitipan, hewan, jadwal pemeriksaan dan pemeriksaan. Kemudian pelanggan dapat mengakses data kelola akun, *login* dan pemesanan serta dapat menginformasi terkait kelola akun, *login*, pemesanan, detail produk, jadwal pemeriksaan, dan status transaksi.

Data Flow Diagram Level 0



Gambar 5. Data Flow Diagram Level 0

Data Flow Diagram (DFD) level 1 adalah tahapan kedua dalam pengembangan sistem yang memberikan rincian lebih jelas yang ada dalam sistem. Setelah menyelesaikan dfd level 0 yang memiliki 4 aktor yaitu *owner*, pegawai kasir, dokter hewan, pelanggan, yang merupakan gambaran umum dari sistem dan aktor, dan dfd level 1 memecahkan proses utama.

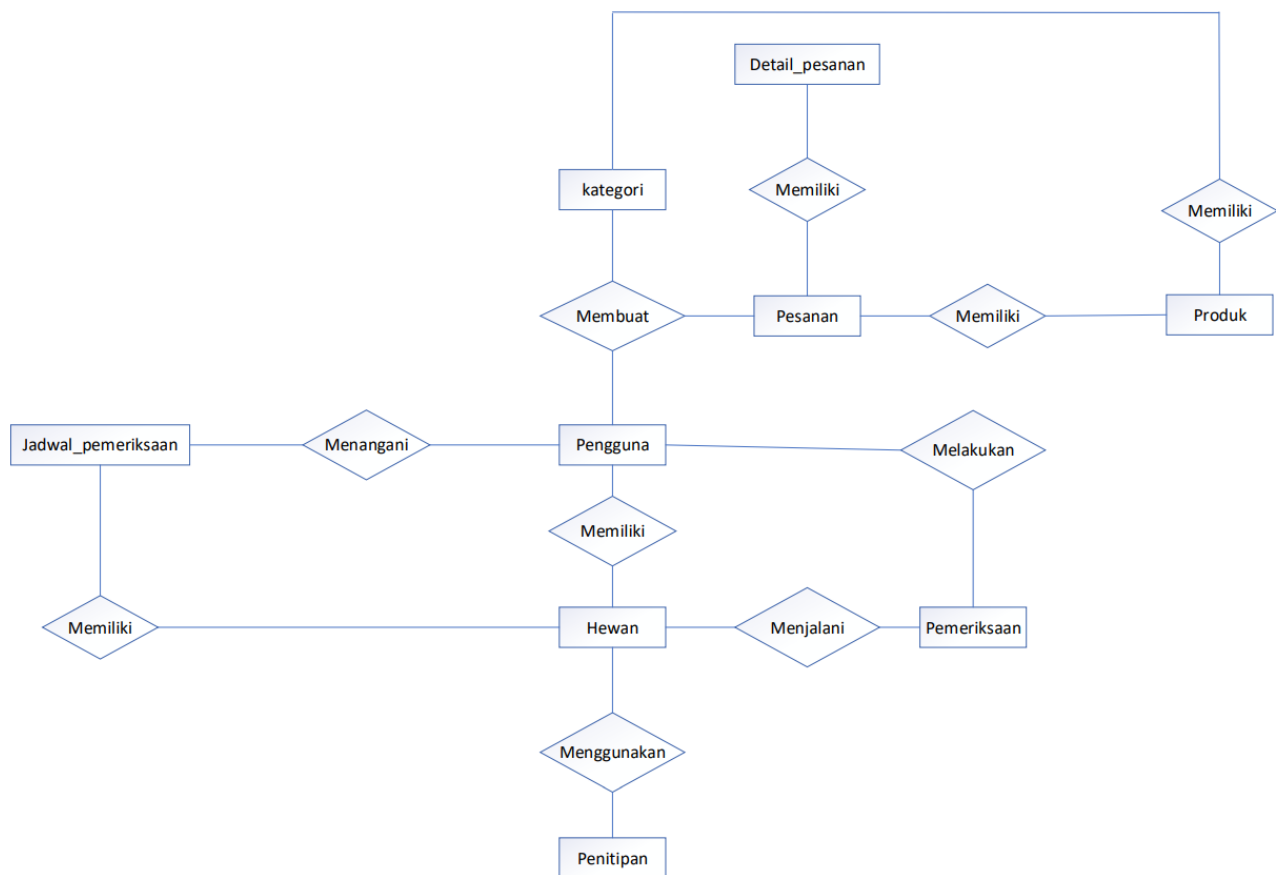


Gambar 6. Data Flow Diagram Level 1

Entity Relationship Diagram (ERD)

Model *Entity Relationship Diagram (ERD)* adalah konsep umum model data yang digunakan untuk desain *database*. Selain itu, komponen utama dalam model ERD adalah himpunan entitas, himpunan relasi, atribut, dan *flow* (Jurnal et al. 2022).

Pada ERD Sistem Pengelolaan *Petshop* terdiri dari entitas dan atribut sebagai berikut:



Gambar 7. ERD Sistem Informasi Pengelolaan PetShop

Tabel 1. Entitas dan Atribut

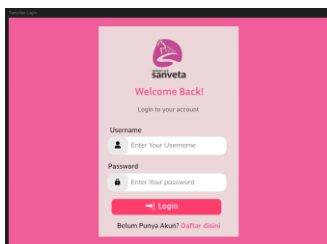
No	Entitas	Atribut
1	Pengguna	Id_pengguna Username Password Email Nama_lengkap Peran No_Telp Alamat Dibuat_pada Diubah_pada
2	Hewan	Id_hewan Id_pengguna Nama_hewan Jenis Ras Umur Jenis_kelamin Dibuat_pada Diubah_pada
3	Pesanan	Id_pesanan

		Id_pengguna
		Total_harga
		Metode_pembayaran
		Status_pembayaran
		Status_pesanan
		Alamat_pengiriman
		Dibuat_pada
		Diubah_pada
4	Produk	id
		Nama_barang
		Deskripsi
		Stok
		Harga
		Kategori
		Diubah_pada
		Dibuat_pada
		Url_gambar
5	Kategori	Id_kategori
		Nama
		Deskripsi
		Dibuat_pada
		Diubah_pada
6	Detail_pesanan	Id_detail_pesanan
		Id_produk
		Jumlah
		Harga
		Subtotal
		Dibuat_pada
7	Penitipan	Id_penitipan
		Id_hewan
		Tgl_masuk
		Tgl_keluar
		Status
		Catatan_khusus
		Biaya_per_hari
		Total_biaya
		Dibuat_pada
		Diubah_pada
8	Jadwal_pemeriksaan	Id_jadwal
		Id_hewan
		Id_dokter
		Tgl_jadwal
		Waktu_jadwal
		catatan
		Dibuat_pada
		Diubah_pada
9	Pemeriksaan	Id_pemeriksaan
		Id_hewan
		Id_dokter

	Tgl_periksa
	Diagnosis
	Pengobatan
	Catatan
	Dibuat_pada
	Diubah_pada

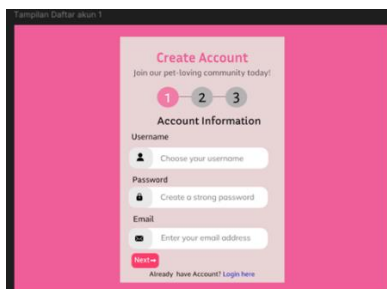
Implementasi Sistem

Tampilan *Login* ini memudahkan pengguna masuk ke akun mereka. Pengguna hanya perlu memasukan username dan *password* di dua kolom input yang tersedia. Tombol *login* diletakkan jelas dibawahnya. Jika belum memiliki akun, pengguna bisa mendaftar melalui tautan dibagian halaman bawah.



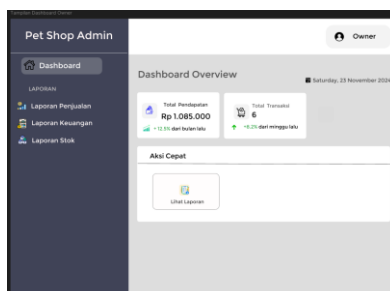
Gambar 8. Tampilan *Login*

Tampilan ini untuk mendaftarkan akun jika belum terdaftar atau terinput pada *database* dengan cara memasukkan *username*, *password*, *email* pada tampilan membuat akun ini. *Fitur* ini dapat terhubung pada tampilan *login* sebelumnya, sehingga akun yang telah terdaftar bisa melakukan *login*.



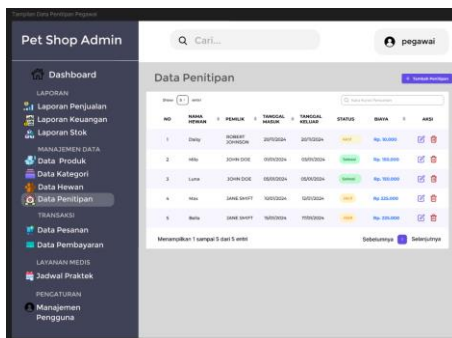
Gambar 9. Tampilan Membuat Akun

Dashboard ini dirancang untuk *owner petshop*. Dimana di dalamnya memuat berbagai laporan seperti laporan penjualan, laporan transaksi, dan laporan Stok. *Owner* ini bisa melihat dan mencetak laporan-laporan tersebut.



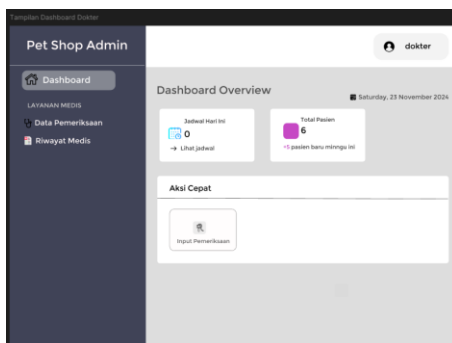
Gambar 10. Tampilan *Dashboard Owner*

Dashboard ini dirancang untuk pegawai *petshop*. Memuat data dan informasi seperti total pendapatan, total transaksi, pesanan, stok jadwal, dan total pasien. Kemudian *Navigasi* disisi kiri dapat membantu pegawai berpindah antar *fitur* yang mendukung operasional hari-hari.



Gambar 11. Tampilan Dashboard Pegawai

Tampilan ini merupakan tampilan dashboard dokter yang dimana dokter dapat melihat data pemeriksaan pasien hewan, riwayat medis penyakit hewan, terdapat juga keterangan hari pada dashboard ini jadwal pemeriksaan yang sudah dijadwalkan terlebih dahulu dan total pasien setiap harinya.



Gambar 12. Tampilan Dashboard Dokter

Tampilan ini merupakan tampilan produk yang ditampilkan di home menu pelanggan. Dimana pelanggan bisa melihat seluruh produk dari petshop tersebut, dan bisa memasukkan produk tersebut ke dalam keranjang untuk memesan produk.



Gambar 13. Tampilan Produk Pelanggan

Tampilan ini merupakan tampilan awal pada home pelanggan yang dimana pelanggan dapat melihat Jam buka Petshop, produk yang tersedia, layanan yang ada pada petshop dan juga dapat langsung melakukan pemesanan.



Gambar 14. Tampilan Home Pelanggan

Hasil yang didapatkan dari tampilan implementasi tersebut adalah sebuah informasi yang memiliki berbagai menu untuk mempermudah pengguna dalam mengakses layanan petshop. Dalam tampilan login ini

dapat memudahkan semua pengguna untuk masuk ke akun mereka dengan mengisi *username* dan *password*. Bagi pelanggan yang belum memiliki akun, pada tampilan daftar akun memungkinkan mereka untuk mendaftar dengan mengisi data seperti *username*, *password* dan *email*. Akun yang terdaftar dapat digunakan untuk mengakses berbagai *fitur* dengan kebutuhan masing-masing pengguna. Menu *login* dan daftar akun ini berfungsi untuk data yang masuk ke manajemen pengguna di *dashboard* pegawai agar pegawai mengetahui *detail* data dari masing-masing pengguna.

Untuk tampilan *dashboard* pegawai memuat menu data pesanan, data hewan, data produk, data penitipan, data jadwal pemeriksaan dan manajemen pengguna, dimana data-data tersebut tidak perlu diinput secara manual lagi yang akan meminimalisir kesalahan. Tampilan *dashboard* dokter memuat menu data pemeriksaan hewan dimana dokter dapat menginputkan data pemeriksaan, dengan memilih hewan yang sudah diinputkan oleh pegawai. Hal ini dapat memudahkan dan mengurangi kesalahan pada data hewannya. Untuk tampilan *dashboard owner* terdapat menu laporan keuangan, laporan penjualan, dan laporan stok barang. Menu ini berfungsi agar *owner* mengetahui bagaimana penjualan dalam rentang waktu tertentu, dan dapat melihat laporan stok barang yang diinputkan oleh pegawai.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian perancangan ini adalah keberhasilan dalam merancang dan mengimplementasikan sistem informasi pengelolaan petshop yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan efisiensi dan memberikan kemudahan dalam pengelolaan data. Sistem ini berhasil mengintegrasikan berbagai aspek operasional petshop, termasuk pencatatan transaksi, pengelolaan data pelanggan, data hewan, data produk, data penitipan, jadwal pemeriksaan, dan laporan transaksi, yang sebelumnya dilakukan secara manual. Dengan demikian, sistem ini telah terbukti mampu mengoptimalkan proses bisnis di petshop, mengurangi kesalahan, dan mempercepat penyajian informasi yang akurat dan relevan bagi pengelola dan pelanggan. Dengan demikian, sistem ini telah terbukti mampu mengoptimalkan proses bisnis di petshop, mengurangi kesalahan, dan mempercepat penyajian informasi yang akurat dan relevan bagi pengelola dan pelanggan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Aris, Safril Nur Abdillah, and Tangkas Setya Yusinda. 2022. 1 Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Kediri Rancangan Aplikasi Sistem Informasi Go Promo Kediri Berbasis Android*.
- Agus Herlambang, Bambang, Vilda Ana, and Veria Setyawati. *Perancangan Data Flow Diagram Sistem Pakar Penentuan Kebutuhan Gizi Bagi Individu Normal Berbasis Web*.
- And, Informatics, and Digital Expert. 2022. 5 *Pengembangan Sistem Informasi Administrasi Petshop Berbasis Web Dengan Metode Framework for the Application System Thinking (FAST) INFORMASI ARTIKEL ABSTRAK*. <https://e-journal.unper.ac.id/index.php/informatics>.
- Fikry Nurjannah, Sakina, and Novrini Hasti. 2020. 13 Gaung Informatika *SISTEM INFORMASI PENITIPAN HEWAN BERBASIS WEB*.
- Jurnal, Halaman, Rizki Ridwan, Nunu Kustian, and Windia Ambarsari. 2022. "PERAN DATA STORE DALAM MEMPRESENTASIKAN HUBUNGAN DATA FLOW DIAGRAM SSADM DENGAN ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM." *JURITEK* 2(2).
- Jurnal, Halaman, and Andi Taufik. 2019. "JURNAL MANAJEMEN INFORMATIKA PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MAKANAN KUCING DAN ANJING BERBASIS WEB." *JUMIKA* 6(2).

- Nilam Syahvidhar, Khofifa, Forkas Tiroy Santos Butar-butur, Jalan Raya Tengah Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur, and Daerah Khusus Ibukota Jakarta. 2023. *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN PESHOP PADA GRAHA SATWA DEPOK BERBASIS JAVA.*
- Nugroho, Agung, Paryanta Paryanta, Hartati Dyah W, and Wahyuningsih Ayu Safitri. 2022. "Aplikasi Pelayanan Prins Pet Shop Berbasis Android." *Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB* 27(2): 112–21. doi:10.36309/goi.v27i2.149.
- Nurhaliza, Hani, Helda Yudiastuti, Kiky Rizky, Nova Wardani, and Novri Hadinata. *Hani Nurhaliza, Dkk., Sistem Informasi E-Pet Solution Pada Oranje Petshop... 155 Sistem Informasi E-Pet Solution Pada Oranje Petshop Berbasis Website.*
- Pratiwi, Heny, Fajar Sistem Informasi, Stmik Widya Cipta Dharma Jl Moh Yamin No, and Samarinda Kode Pos. *SISTEM INFORMASI PET SHOP BERBASIS WEB PADA AVIECENNA SAMARINDA.*
- Rachmatullah, Robby, Dessyana Kardha, and Muhammad Puspa Yudha. 2020. "Aplikasi E-Commerce Petshop Dengan Fitur Petpedia." *Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB* 26(1): 24. doi:10.36309/goi.v26i1.120.
- Setyowibowo, Sigit, and Indah Dwi Mumpuni. 2016. 10 *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Informasia ASIA (JITIKA) Aplikasi Sistem Informasi One Stop Pet Shop Berbasis Web Pada Golden Pet.*
- Siregar, Anton, MSamsul Aripin, and Sandi Tamalia Herman. 2023. "OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer Dan Science Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Pada Zulfa Kochenk Oren Catshop Dengan Metode Waterfall." 2(8). <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>.
- Tri Pranata, Bimas, and Wahyuni Yahyan. "JURNAL MANAJEMEN TEKNOLOGI INFORMATIKA PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PENJUALAN DAN PEMBELIAN PADA MILENIA PET SHOP PADANG BERBASIS WEB." 1(2): 23.
- Wahyudin, Yudin, and Dhian Nur Rahayu. 2020. "Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: A Literatur Review." *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi* 15(3): 26–40. doi:10.35969/interkom.v15i3.74.
- Yuliani, Fitriyah, Muhammad Bukhori, Rifki Hanif, Ahmad Nizar Yogatama, and Riwayat Artikel. 2022. 3 *Sistem Informasi Penjualan, Pembelian Dan Jasa Grooming Pada Meow Petshop.*
- Zahra, Dinda, Michael Sonny, Nurfidah Dwitiyanti, Jalan Raya, Tengah No, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, and Jakarta Timur. 2023. "PERANCANGAN SISTEM APLIKASI JASA GROOMING DAN PENJUALAN PADA FAMILY PET SHOP." *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)* 04.
- Zahra Firdausya, Lily, Dicky Perwira Ompusunggu, and Kata kunci. 2023. "USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH (UMKM) DI ERA DIGITAL ABAD 21 MICRO, SMALL AND MEDIUM ENTERPRISES (MSME) THE DIGITAL AGE OF THE 21 ST CENTURY." *TALIJAGAD* 2023(3): 14–18. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/tali-jagad/index> | e.