



**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
MARKETPLACE PETOPIA BERBASIS *WEB* DAN
*MOBILE***

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
MARKETPLACE PETOPIA BERBASIS *WEB***

LAPORAN SKRIPSI

FRALLY FRIDOLIN

4817080303

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2021



**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
MARKETPLACE PETOPIA BERBASIS *WEB* DAN
*MOBILE***

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
MARKETPLACE PETOPIA BERBASIS *WEB***

LAPORAN SKRIPSI

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan untuk
Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

FRALLY FRIDOLIN

4817080303

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2021



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama: Frally Fridolin

NIM: 4817080303

Tanggal: Minggu, 20 Juni 2021

Tanda Tangan:

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

Nama: Frally Fridolin

NIM: 4817080303

Program Studi: Teknik Informatika

Judul Skripsi: RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *MARKETPLACE*
PETOPIA BERBASIS *WEB*

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Senin, Tanggal 28, Bulan Juni, Tahun 2021, dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan oleh

Pembimbing I :

Drs. Abdul Aziz, M.M.S.I

Penguji I :

Mauldy Laya, S.Kom.,
M.Kom.

Penguji II :

Dewi Kurniawati, S.S., M.Pd.

Penguji III :

Rizki Elisa Nalawati, S.T.,
M.T.

Mengetahui:

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua

Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197802112009121003



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dengan berkat dan rahmat Tuhan Yang Maha Esa, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Ilmu Terapan. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini dan tidak mungkin dapat menyelesaikannya tanpa bantuan dan saran dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

- a. Tuhan Yang Maha Esa, yang selalu memberikan berkah dan anugerahnya kepada peneliti yang tidak bisa tergantikan oleh apapun untuk menyelesaikan penyusunan laporan skripsi ini.
- b. Bapak Drs. Abdul Aziz, M.MSI. sebagai dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing peneliti dalam penyusunan laporan skripsi ini.
- c. Orang tua peneliti yang telah memberikan doa dan bantuan dukungan moral dan material.
- d. Teman-teman yang telah membantu dan mendukung peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis berharap semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu memberkati dan memberikan anugerahnya yang tidak pernah berhenti kepada semua pihak yang telah membantu. Laporan Skripsi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

Depok, 16 Juni 2021

Frally Fridolin



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: Frally Fridolin

NIM: 4817080303

Program Studi: Teknik Informatika

Jurusan: Teknik Informatika dan Komputer

Jenis karya: Skripsi

demikian demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty- Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *MARKETPLACE* PETOPIA BERBASIS *WEB*

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Depok Pada tanggal:

Yang menyatakan

(Frally Fridolin)

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MARKETPLACE PETOPIA BERBASIS WEB

ABSTRAK

Mencari dan memesan jasa atau perlengkapan hewan peliharaan sangat sulit karena pandemi Covid-19 atau virus corona membatasi aktivitas orang di luar rumah, Selain itu tidak banyak jasa pet hotel atau pet grooming hewan peliharaan terutama kucing dan kelinci yang ada di marketplace pada biasanya. Oleh karena permasalahan tersebut dibuatlah aplikasi marketplace khusus kucing dan kelinci yang dapat mempertemukan setiap pemilik toko dan pembeli di Kota Depok. Pada penelitian ini aplikasi yang dibuat dikhususkan untuk administrator dan pemilik toko yang berbasis web menggunakan framework ReactJS sebagai library untuk tampilan user interface, NodeJS untuk sistem backend dan MongoDB sebagai database, sistem nantinya terintegrasi dengan aplikasi pembeli yang berbasis mobile. Pada penelitian ini menggunakan metode studi literatur dan wawancara, pada metode pengembangan aplikasi marketplace Petopia menggunakan SDLC prototyping yang dipadukan dengan penulisan laporan skripsi. Hasil dari penelitian inipun merupakan marketplace yang berfungsi sebagai sebuah platform perantara dari banyak pet shop dan juga pembeli. Sistem ini belum diuji dengan pengujian stress testing untuk melihat kemampuan web ketika diakses oleh karena itu masih banyak yang dikembangkan dari sistem marketplace Petopia.

Kata Kunci: ReactJS, NodeJs, MongoDB, Petshop, Marketplace

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI <i>MARKETPLACE</i> PETOPIA BERBASIS <i>WEB</i>	v
<i>ABSTRAK</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	2
1.6 Metode Pelaksanaan Skripsi.....	3
1.6.1 Tahapan-tahapan Pelaksanaan Skripsi.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 <i>Online Marketplace</i>	6
2.2 <i>Pet Shop</i>	6
2.3 <i>Pet Grooming</i>	6
2.4 <i>Pet Hotel</i>	6

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

2.5	<i>ReactJS</i>	7
2.6	<i>NodeJS</i>	7
2.7	<i>MongoDB</i>	7
2.8	<i>Mongoose</i>	8
2.9	<i>REST API</i>	8
2.10	Penelitian Sejenis.....	8
BAB III PERENCANAAN DAN REALISASI ATAU RANCANG BANGUN.		11
3.1	Perancangan Program Aplikasi.....	11
3.1.1	Deskripsi Program Aplikasi.....	11
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	12
1.	Kebutuhan Fungsional	12
2.	Kebutuhan Non Fungsional.....	12
3.1.3	Cara Kerja Program Aplikasi.....	13
1.	<i>Flowchart</i> Diagram Pemilik Poko	13
2.	<i>Flowchart</i> Diagram Sistem Admin	14
3.1.4	Rancangan Program Aplikasi.....	15
3.1.4.1	<i>Usecase</i> Diagram	15
3.1.4.2	<i>Activity</i> Diagram.....	15
3.1.4.3	Entity Relationship Diagram.....	31
3.1.4.4	Rancangan Prototipe	35
3.2	Realisasi Program Aplikasi.....	47
3.2.1	Implementasi Antarmuka.....	48
3.2.2	Implementasi <i>Code</i>	57
BAB IV		64
PEMBAHASAN		64
4.1	Pengujian	64



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

4.2	Deskripsi Pengujian	64
4.3	Prosedur Pengujian	64
1.	Pengujian <i>Alpha</i>	64
4.4	Data Hasil Pengujian	65
2.	Pengujian <i>Beta</i>	77
4.5	Analisis Data / Evaluasi	81
4.5.1	Analisis Data / Evaluasi Pengujian <i>Alpha Testing</i>	82
4.5.2	Analisis Data / Evaluasi Pengujian <i>Beta Testing</i>	82
BAB V	85
PENUTUP	85
5.1	Kesimpulan	85
5.2	Saran	85
	Daftar Pustaka	xiv

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kamus Data Collection Users	31
Tabel 3. 2 Kamus Data Collection Markets	32
Tabel 3. 3 Kamus Data Collection Tipe	32
Tabel 3. 4 Kamus Data Collection Categories	33
Tabel 3. 5 Kamus Data Collection Products	33
Tabel 3. 6 Kamus Data Collection Orders	34
Tabel 3. 7 Kamus Data Collection Faqs	34
Tabel 3. 8 Kamus Data Collection Artikel	34
Tabel 4. 1 Tabel Rencana Pengujian Alpha	64
Tabel 4. 2 Tabel Pengujian Modul Login	66
Tabel 4. 3 Tabel Pengujian Modul Kelola Produk	66
Tabel 4. 4 Tabel Pengujian Modul Kelola Pembeli dan Pemilik toko	69
Tabel 4. 5 Tabel Pengujian Modul Verifikasi	69
Tabel 4. 6 Tabel Pengujian Modul Kelola Faq	70
Tabel 4. 7 Tabel Pengujian Modul Kelola Artikel	72
Tabel 4. 8 Tabel Pengujian Modul Dashboard Pemilik Toko	74
Tabel 4. 9 Tabel Pengujian Modul Dashboard Admin	74
Tabel 4. 10 Tabel Pengujian Modul Kelola Pesanan	75
Tabel 4. 11 Tabel Pengujian Modul Lihat Transaksi	76
Tabel 4. 12 Kriteria Presentase Skor	82
Tabel 4. 13 Skor Ideal	83
Tabel 4. 14 Hasil Perhitungan Butir Pertanyaan Kuesioner	83
Tabel 4. 15 Hasil Perhitungan Pertanyaan Kuisisioner	84

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Flowchart Diagram Pemilik Toko.....	13
Gambar 3. 2 Flowchart Diagram Admin	14
Gambar 3. 3 <i>Usecase</i> Diagram.....	15
Gambar 3. 4 Activity Diagram Login Admin	16
Gambar 3. 5 Activity Diagram Melihat Data Transaksi Pembeli dan Pemilik toko	17
Gambar 3. 6 Activity Diagram Melihat Detail Pemilik Toko.....	17
Gambar 3. 7 Activity Diagram Verifikasi Pemilik Toko.....	18
Gambar 3. 8 Activity Diagram Tolak Verifikasi Pemilik Toko.....	19
Gambar 3. 9 <i>Activity</i> Diagram Tambah <i>FAQ</i>	20
Gambar 3. 10 <i>Activity</i> Diagram Update <i>FAQ</i>	21
Gambar 3. 11 <i>Activity</i> Diagram Melihat Detail <i>FAQ</i>	21
Gambar 3. 12 <i>Activity</i> Diagram Hapus Data <i>FAQ</i>	22
Gambar 3. 13 <i>Activity</i> Diagram Tambah Artikel	23
Gambar 3. 14 <i>Activity</i> Diagram <i>Update</i> Artikel	24
Gambar 3. 15 <i>Activity</i> Diagram Melihat Detail Artikel.....	24
Gambar 3. 16 <i>Activity</i> Diagram Hapus Data Artikel.....	25
Gambar 3. 17 <i>Activity</i> Diagram Login Pemilik Toko	26
Gambar 3. 18 <i>Activity</i> Diagram Melihat Data Penjualan dan Pemasukkan.....	26
Gambar 3. 19 <i>Activity</i> Diagram Kelola Pesanan.....	27
Gambar 3. 20 <i>Activity</i> Diagram Tambah Produk.....	28
Gambar 3. 21 <i>Activity</i> Diagram Update Produk	29
Gambar 3. 22 <i>Activity</i> Diagram Melihat Detail Produk.....	30
Gambar 3. 23 <i>Activity</i> Diagram Hapus Produk.....	30
Gambar 3. 24 Entity Relationship Diagram.....	31
Gambar 3. 25 Prototipe Halaman Login	35
Gambar 3. 26 Prototipe Halaman Admin.....	36
Gambar 3. 27 Prototipe Halaman Kelola Pembeli dan Pemilik toko.....	37
Gambar 3. 28 Prototipe Halaman Verifikasi.....	37
Gambar 3. 29 Protoipe Halaman Kelola Faq	38
Gambar 3. 30 Protitipe Tambah Faq.....	39

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 3. 31 Prototipe Edit Faq	39
Gambar 3. 32 Prototipe Detail Faq	40
Gambar 3. 33 Prototipe Halaman Kelola Artikel.....	40
Gambar 3. 34 Prototipe Halaman Profile	41
Gambar 3. 35 Prototipe Halaman Dashboard	42
Gambar 3. 36 Prototipe Halaman Kelola Pesanan – tab pesanan baru	42
Gambar 3. 37 Prototipe Halaman Pesanan – tab dalam proses.....	43
Gambar 3. 38 Prototipe Halaman Pesanan – tab pengiriman.....	44
Gambar 3. 39 Prototipe Halaman Kelola Produk.....	44
Gambar 3. 40 Prototipe Tambah Produk	45
Gambar 3. 41 Prototipe Edit Produk.....	46
Gambar 3. 42 Prototipe Detail Produk.....	47
Gambar 3. 43 Implementasi Antarmuka Halaman Login	48
Gambar 3. 44 Implementasi Antarmuka Halaman Dashboard	48
Gambar 3. 45 Implementasi Antarmuka Halaman Lihat Transaksi.....	49
Gambar 3. 46 Implementasi Antarmuka Halaman Kelola Pembeli dan Pemilik toko.....	49
Gambar 3. 47 Implementasi Antarmuka Halaman Verifikasi.....	50
Gambar 3. 48 Implementasi Antarmuka Halaman Kelola FAQ	50
Gambar 3. 49 Implementasi Antarmuka Halaman Kelola Artikel.....	51
Gambar 3. 50 Implementasi Antarmuka Halaman <i>Profile</i>	51
Gambar 3. 51 Implementasi Antarmuka Halaman <i>Dashboard</i>	52
Gambar 3. 52 Implementasi Antarmuka Halaman Kelola Pesanan – <i>Tab Pesanan Baru</i>	52
Gambar 3. 53 Implementasi Antarmuka Halaman Kelola Pesanan – <i>Tab Pesanan Dikirim</i>	53
Gambar 3. 54 Implementasi Antarmuka Halaman Kelola Pesanan – <i>Tab Pesanan Selesai</i>	53
Gambar 3. 55 Halaman Antarmuka Halaman Kelola Produk.....	54
Gambar 3. 56 Implementasi Antarmuka Kelola Produk – Tambah Produk	55
Gambar 3. 57 Implementasi Antarmuka Kelola Produk – Edit Produk.....	56
Gambar 3. 58 Implementasi <i>API Login</i>	57



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 3. 59 Implementasi <i>API</i> Tolak atau Terima Pendaftar Toko.....	58
Gambar 3. 60 Implementasi <i>API</i> Ambil Data Transaksi.....	58
Gambar 3. 61 Implementasi <i>API</i> Ambil Data Total Pemasukkan Semua <i>Market</i>	59
Gambar 3. 62 Implementasi <i>API</i> Ambil Data Pesanan Baru	60
Gambar 3. 63 Implementasi <i>API</i> Konfirmasi Pesanan Baru.....	60
Gambar 3. 64 Implementasi <i>API</i> Detail <i>Product</i>	61
Gambar 3. 65 Implementasi <i>API</i> Ambil Produk habispakai	61
Gambar 3. 66 Implementasi <i>API</i> Tambah Produk	62
Gambar 3. 67 Implementasi <i>API Update</i> Produk.....	62
Gambar 3. 68 Implementasi <i>API Update Profile</i>	63





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup	xviii
Lampiran 2 Transkrip Wawancara	xix





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pentingnya mengikuti perkembangan teknologi menjadi salah satu jaminan untuk setiap pengusaha agar dapat mempertahankan usahanya. Terlebih lagi ditengah kondisi pandemi *covid-19* banyak orang yang memilih untuk berbelanja menggunakan aplikasi atau berbelanja secara *online*. Pada usaha hewan peliharaan atau biasa disebut *pet shop* terutama yang menjual produk kelinci dan kucing hampir semuanya menawarkan produknya melalui *marketplace*, ada beberapa produk yang biasanya ditawarkan pada *pet shop* yaitu produk-produk seperti makanan, vitamin, alat kebersihan, dan jasa seperti *pet hotel* dan *pet grooming* yang dikhususkan untuk kucing dan kelinci.

Pet hotel merupakan jasa titip hewan peliharaan yang fasilitasnya seperti gratis antar-jemput hewan peliharaan, gratis perawatan dan makan serta minum, *pet grooming* merupakan jasa perawatan hewan peliharaan yang biasanya datang kerumah, *grooming* sendiri memiliki banyak fasilitas seperti gunting kuku, pembersihan telinga, mencukur bulu, dan memandikan hewan peliharaan.

Mencari dan memesan jasa atau perlengkapan hewan peliharaan sangat sulit karena pandemi Covid-19 atau virus *corona* membatasi aktivitas orang di luar rumah, Selain itu tidak banyak jasa *pet hotel* atau *pet grooming* hewan peliharaan terutama kucing dan kelinci yang ada di *marketplace* pada biasanya. *Marketplace* yang ada di Indonesia biasanya tidak memiliki sistem seperti *booking*.

Oleh karena permasalahan tersebut dibuatlah rancang bangun sistem informasi *marketplace* kucing dan kelinci yang bernama *Petopia* yang berbasis *web* dan *mobile* yang berfungsi sebagai sebuah media perantara dari banyak *pet shop* atau pemilik toko untuk menawarkan produknya, selain itu sistem dapat digunakan pembeli untuk melakukan *booking* pada produk *pet grooming* dan *pet hotel*.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

1.2 Perumusan Masalah

Sesuai dengan uraian dari latar belakang diatas, perumusan masalah yang terdapat dalam pembuatan sistem ini antara lain:

- a. Bagaimana membuat sistem informasi admin dan pemilik toko untuk aplikasi *marketplace* petopia yang berbasis *web* menggunakan *framework* react js dan node js?
- b. Bagaimana menghubungkan sistem informasi pemilik toko dengan aplikasi *mobile* pembeli?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terdapat dalam pembuatan sistem ini adalah:

- a. Sistem ini dibuat untuk admin yang dapat mengelola pembeli, melihat data transaksi pembeli, mengelola *frequently asked question*, dan mengelola artikel
- b. Sistem ini dibuat untuk pemilik toko atau pemilik *pet shop* yang dapat mengelola produk, mengelola pesanan, serta melihat statistik data pemasukan toko
- c. Pengujian sistem diuji menggunakan *blackbox testing*
- d. Sistem dibuat menggunakan *framework* react js dan node js
- e. Aplikasi hanya memuat produk untuk kucing dan kelinci untuk pemilik toko di Kota Depok

1.4 Tujuan

Tujuan pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut:

Membuat sebuah sistem informasi untuk administrator dan pemilik toko berbasis *web* menggunakan *framework* react js dan node js yang terintegrasi dengan aplikasi pembeli yang berbasis *mobile*

1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan sistem ini antara lain:



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

- a. Membantu pemilik toko untuk menjual produknya terutama pada jasa *pet* hotel dan *pet grooming*.
- b. Memudahkan pembeli dalam mencari produk-produk terkait kucing dan kelinci dengan membaca artikel yang tersedia di aplikasi.
- c. Mempermudah penjualan produk jasa service *pet* hotel dan *pet grooming*.

1.6 Metode Pelaksanaan Skripsi

Metode pelaksanaan Skripsi merupakan perpaduan dengan metode pengembangan perangkat lunak *SDLC prototype*. Berikut ini adalah penjelasan tahapan-tahapan dalam pelaksanaan skripsi:

1.6.1 Tahapan-tahapan Pelaksanaan Skripsi

1.6.1.1 Metode Pengumpulan Informasi

a. Studi Literatur

Dalam studi literatur ini peneliti mencari informasi yang sesuai dengan tema penelitian. Pencarian informasi ini diambil dari berbagai sumber pustaka yang memiliki hubungan dengan pembuatan *Marketplace* Petopia berbasis *web* yang menggunakan teknologi terbaru dan populer, selain itu studi literatur ini bertujuan untuk mengetahui penelitian terdahulu terkait jalannya sistem *marketplace*, *framework* beserta *tools* yang dibutuhkan.

b. Wawancara

Pada tahapan ini peneliti melakukan wawancara dengan narasumber untuk mendapatkan informasi yang relevan dengan tema penelitian. Wawancara akan dilakukan kepada dokter hewan terkait aturan untuk hewan khususnya kelinci dan kucing yang boleh di *grooming*.

1.6.1.2 Kebutuhan Pengembangan Sistem

Langkah selanjutnya setelah peneliti memperoleh informasi dari berbagai sumber penelitian tentang *Marketplace* berbasis *web* yang menggunakan teknologi terbaru dan populer. Disini peneliti akan menggunakan teknologi pengembangan yang sudah mapan mulai dari *database*, *frontend*, sampai dengan *backend*.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumuk dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

1.6.1.3 Metodologi Pengembangan Sistem

Pada tahapan ini untuk menyelesaikan pengembangan sistem *Marketplace* Petopia yang akan dibuat, peneliti menggunakan metode pengembangan yakni *Software Development Life Cycle (SDLC)* model *prototyping*. Metode ini memiliki keunggulan penghematan waktu dalam pengembangan sistem dan kemudahan untuk mengevaluasi sistem ketika tahapan *maintenance* yakni kemudahan komunikasi antara developer dengan pembeli dan pemilik toko. Metode ini memiliki tahapan sebagai berikut:

1. Requirement Analysis

Seluruh kebutuhan untuk pengembangan sistem dan pembuatan perangkat lunak harus sudah didapatkan dalam tahapan ini, mulai dari kegunaan perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan pembeli dan pemilik toko dan dengan batasan-batasan yang telah dibuat. Disini nantinya sistem yang dibuat dapat sesuai dengan kebutuhan pembeli dan pemilik toko terutama sistem dapat digunakan untuk jual beli dan sistem mudah digunakan bagi pengguna baru.

2. System Design

Pada tahapan ini sebelum melakukan *coding*. Peneliti bertujuan untuk membuat desain tampilan halaman-halaman pada sistem *web* Petopia dan membuat pemodelan sistem menggunakan *UML (Unified Modelling Language)*. Pada tahapan ini menghasilkan desain sistem *Marketplace* Petopia yang sesuai dengan *requirement* sebelumnya mulai dari diagram sampai dengan *mockup* aplikasi.

3. Implementation

Langkah selanjutnya setelah mendesain sistem adalah implementasi desain yang telah dibuat dijadikan bentuk kode program. Dalam tahap implementasi ini peneliti menggunakan teknologi. *MERN Stack* atau biasa disebut *MongoDB* untuk *database*, *Express JS* dan *Node JS* untuk pembuatan *back-end* dan *React JS* sebagai *library* untuk pembuatan *front-end*.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

4. Testing

Ditahap ini peneliti melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat apakah sudah sesuai dengan desain dan sistem (*trial* dan *error*) yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahapan ini setiap fungsi yang ada pada *web* Petopia akan diuji apakah fungsinya berjalan dengan baik atau tidak.

5. Maintenance

Tahapan terakhir dalam model *SDLC Prototype* adalah melakukan *maintenance* dari perangkat lunak yang telah dibuat. *Maintenance* termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada tahapan sebelumnya mulai dari sistem sampai dengan tampilan yang harus sesuai dengan kebutuhan pembeli dan pemilik toko.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang diambil dari pembuatan aplikasi ini yaitu, sebagai berikut:

1. Berdasarkan proses yang telah peneliti lalui dalam membangun aplikasi peneliti berhasil membuat sistem informasi *marketplace* dengan teknologi ReactJS dan NodeJS yang diterapkan untuk admin dan pemilik toko.
2. Aplikasi *marketplace* Petopia yang berbasis *web* untuk pemilik toko dapat terhubung dengan aplikasi *mobile* untuk pembeli.
3. Aplikasi *Marketplace* Petopia bisa digunakan untuk memilih tanggal penjemputan seperti *booking* pada produk *pet* hotel dan *pet grooming*.

5.2 Saran

Berdasarkan pelaksanaan pengerjaan skripsi dan perancangan serta pembuatan aplikasi sistem informasi *marketplace* Petopia terdapat saran untuk pengembangan, yaitu:

1. Sistem belum bisa menggunakan notifikasi saat melakukan transaksi
2. Memberikan fasilitas pemilik toko untuk mengajukan pengambilan pendapatan hasil transaksi pada admin secara sistem. Sementara ini hasil transaksi oleh pemilik toko dapat diperoleh dengan cara manual.
3. Menggunakan jasa pengiriman untuk pengantaran barang kepada pembeli.
4. Menguji dengan *stress testing* untuk melihat kemampuan *web* ketika banyak yang mengakses.



Daftar Pustaka

- Ardi, H. Y., Priyambadha, B. and Soebroto, A. A. (2019) 'Pengembangan Aplikasi Reservasi dan Manajemen Marketplace Homestay berbasis Web (Studi Kasus : Kota Pekanbaru)', *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(9), pp. 8914–8923.
- Artaya, Putu, T. P. (2019) 'Efektifitas Marketplace Dalam Meningkatkan Konsentrasi', *Universitas Narotoma Surabaya*, (April).
- Fauzi, R., Wibowo, S. and Putri, D. Y. (2018) 'Perancangan Aplikasi Marketplace Jasa Percetakan Berbasis Website', *Fountain of Informatics Journal*, 3(1), p. 5. doi: 10.21111/fij.v3i1.1824.
- Firdaus, A. *et al.* (2021) 'EXPLORE – Volume 11 No 1 Tahun 2021 E-Marketplace Berbasis Web Untuk Pelayanan Jasa Pet Care Jakarta Timur EXPLORE – Volume 11 No 1 Tahun 2021', 11(1), pp. 25–31.
- Junaidi, A. (2016) 'Studi Perbandingan Performansi Antara MongoDB dan MySQL Dalam Lingkungan Big Data', *Prosiding Annual Research Seminar 2016*, 2(1), pp. 460–465.
- Kurniawan, I., Humaira and Rozi, F. (2020) 'REST API Menggunakan NodeJS pada Aplikasi Transaksi Jasa Elektronik Berbasis Android', *JITSI : Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 1(4), pp. 127–132. doi: 10.30630/jitsi.1.4.18.
- Munawar, G. (2018) 'Analisa Penerapan MEAN Stack Dalam Pengembangan Web Berbasis Deklaratif', *Teknik Informatika Politeknik Negeri Bandung*.
- Patricia, W. (2019) 'Pet Care Centre Di Kabupaten Kubu Raya', *Jurnal online mahasiswa Arsitektur Universitas Tanjungpura*, 7(September 2019), pp. 1–14.
- RM, I. (2018) 'PENGEMBANGAN APLIKASI MARKETPLACE UNTUK PEMASARAN DAN TRANSAKSI PRODUK ROASTING WARUNG KOPI TUGAS'.
- Sutrisno, S. *et al.* (2019) 'Perancangan Sistem Pemasangan Iklan Online Pada

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Aplikasi E-Commerce (E-Gemanusa) Menggunakan Metode Restful Api Dan Framework Laravel’, *Jurnal Sains, Teknologi dan Industri*, 2(2), pp. 32–38.

Available at:

<http://ejournal.its.ac.id/index.php/teknik/article/view/5163/1552%0Ahttp://ejournal.lppm-unbaja.ac.id/index.php/saintek/article/view/99>.

Zedadra, O. *et al.* (2019) ‘PANDANGAN HUKUM ISLAM TERHADAP PEKERJA MUSLIM DI PET SHOP KUCING DAN ANJING (Studi Kasus di Cleo Pet Shop Bancarkembar Kecamatan Purwokerto Kabupaten Banyumas) SKRIPSI’, *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), pp. 1–14. Available at: http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.

Ardi, H. Y., Priyambadha, B. and Soebroto, A. A. (2019) ‘Pengembangan Aplikasi Reservasi dan Manajemen Marketplace Homestay berbasis Web (Studi Kasus : Kota Pekanbaru)’, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(9), pp. 8914–8923.

Artaya, Putu, T. P. (2019) ‘Efektifitas Marketplace Dalam Meningkatkan Konsentrasi’, *Universitas Narotoma Surabaya*, (April).

Fauzi, R., Wibowo, S. and Putri, D. Y. (2018) ‘Perancangan Aplikasi Marketplace Jasa Percetakan Berbasis Website’, *Fountain of Informatics Journal*, 3(1), p. 5. doi: 10.21111/fij.v3i1.1824.

Firdaus, A. *et al.* (2021) ‘EXPLORE – Volume 11 No 1 Tahun 2021 E-Marketplace Berbasis Web Untuk Pelayanan Jasa Pet Care Jakarta Timur EXPLORE – Volume 11 No 1 Tahun 2021’, 11(1), pp. 25–31.

Hermanto, Y. ade L. (2020) ‘Online Marketplace Characteristics for Freelance Designers’, *KnE Social Sciences*, 2020, pp. 345–356. doi: 10.18502/kss.v4i4.6499.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Junaidi, A. (2016) ‘Studi Perbandingan Performansi Antara MongoDB dan MySQL Dalam Lingkungan Big Data’, *Prosiding Annual Research Seminar 2016*, 2(1), pp. 460–465.

Kurniawan, I., Humaira and Rozi, F. (2020) ‘REST API Menggunakan NodeJS pada Aplikasi Transaksi Jasa Elektronik Berbasis Android’, *JITSI : Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 1(4), pp. 127–132. doi: 10.30630/jitsi.1.4.18.

Munawar, G. (2018) ‘Analisa Penerapan MEAN Stack Dalam Pengembangan Web Berbasis Deklaratif’, *Teknik Informatika Politeknik Negeri Bandung*.

Nawan tutu syah lampah, eko budi setiawan (2019) ‘BERKEBUTUHAN KHUSUS DENGAN PROGRESSIVE WEB APP Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia’, 1 no 1, pp. 1–8.

Nielsen, B. B. and Gauthier, F. (2019) ‘Nodest : Feedback-Driven Static Analysis of Node . js Applications’, *Association for Computing Machinery*, pp. 455–465.

Nursaid, F. F., Hendra Brata, A. and Kharisma, A. P. (2020) ‘Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Persediaan Barang Dengan ReactJS Dan React Native Menggunakan Prototype (Studi Kasus : Toko Uda Fajri)’, *J-Ptiik.Ub.Ac.Id*, 4(1), pp. 46–55. Available at: <http://j-ptiik.ub.ac.id>.

Patricia, W. (2019) ‘Pet Care Centre Di Kabupaten Kubu Raya’, *Jurnal online mahasiswa Arsitektur Universitas Tanjungpura*, 7(September 2019), pp. 1–14.

RM, I. (2018) ‘PENGEMBANGAN APLIKASI MARKETPLACE UNTUK PEMASARAN DAN TRANSAKSI PRODUK ROASTING WARUNG KOPI TUGAS’.

Sutrisno, S. *et al.* (2019) ‘Perancangan Sistem Pemasangan Iklan Online Pada Aplikasi E-Commerce (E-Gemansa) Menggunakan Metode Restful Api Dan Framework Laravel’, *Jurnal Sains, Teknologi dan Industri*, 2(2), pp. 32–38. Available at:

<http://ejournal.its.ac.id/index.php/teknik/article/view/5163/1552%0Ahttp://ejournal.lppm-unbaja.ac.id/index.php/saintek/article/view/99>.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Suzanti, I. O. *et al.* (2020) 'REST API Implementation on Android Based Monitoring Application', *Journal of Physics: Conference Series*, 1569(2). doi: 10.1088/1742-6596/1569/2/022088.

Zedadra, O. *et al.* (2019) 'PANDANGAN HUKUM ISLAM TERHADAP PEKERJA MUSLIM DI PET SHOP KUCING DAN ANJING (Studi Kasus di Cleo Pet Shop Bancarkembar Kecamatan Purwokerto Kabupaten Banyumas) SKRIPSI', *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), pp. 1–14. Available at: http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup

Frally Fridolin

Lahir di Jakarta 16 November 1998, anak ketiga dari 3 bersaudara dari pasangan Bapak Poltak dan Ibu Nurmawati. Lulus dari SDN 05 pagi Jakarta Timur pada tahun 2011. SMPN 257 Jakarta Timur pada tahun 2014, dan SMKN 52 Jakarta Timur. Saat ini sedang menempun Pendidikan Diploma IV Program Studi Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer di Politeknik Negeri Jakarta.



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 2 Transkrip Wawancara

The screenshots show a chat conversation on the Halodoc platform. The doctor, Drh. Nisaa Azisah, is online. The patient, Frally Fridolin, asks for help with grooming a cat and a dog. The doctor provides a list of criteria for grooming and suggests a marketplace for pet grooming services.

Screenshot 1: Initial Greeting

Drh. Nisaa Azisah: Welcome to Halodoc
Halo Frally Fridolin! kamu bisa mulai mengutarakan keluhan medis kamu ke Nisaa Azisah

Frally Fridolin: Selamat malam. Saya Drh Nisaa Azisah , Dokter Hewan . Ada yang bisa saya bantu? 19:55

Frally Fridolin: selamat malam dok, perkenalkan saya frally fridolin, nantinya disini jawaban dari dokter akan saya jadikan bukti/basis untuk skripsi saya. jadi kebutuhan saya disini untuk menanyakan kriteria grooming hewan terutama pada hewan kucing dan kelinci. 19:57

Screenshot 2: Doctor's Response

Frally Fridolin: maaf dok. bisa dijelaskan untuk kriteria tindakan saat groomingnya dan kriteria untuk hewan yang dapat di groomingnya. terutama untuk kucing dan kelinci saja 20:29

Drh. Nisaa Azisah: Untuk kriteria kondisi hewan yang boleh dilakukan grooming

1. Dalam kondisi sehat, tidak sedang dalam kondisi sakit seperti diare muntah batuk dan bersin
2. Sebaiknya sudah vaksin, karena ada resiko tertular selama masa menunggu atau grooming
3. Usia minimal tiga atau empat bulan
4. Sebaiknya disampaikan bila ini adalah pengalaman grooming pertama

20:30

Screenshot 3: Patient's Follow-up

Frally Fridolin: Kriteria yang dimaksudkan itu dan segi fisik atau dari segi apa? 20:06

Drh. Nisaa Azisah: bisa disebutkan saja dok dari 2 kriteria tersebut, sebab di revisi saya hanya mencantumkan kriteria sesuai dengan dokter hewan 20:09

Frally Fridolin: Maksud saya di sini pertanyaan kamu kan kurang spesifik kriteria grooming itu maksudnya tindakan grooming atau kriteria syarat kucing atau kelinci yang boleh dilakukan tindakan grooming? 20:10

Frally Fridolin: ohh maaf dok. lebih ke tindakan saat groomingnya sih dok, sebab kan disini saya membuat seperti marketplace untuk pet shop yang memiliki fasilitas pet grooming. nah untuk groomingnya ini harus sesuai dengan kriteria dokter 20:13