

MANAJEMEN PROYEK INFORMATIKA “PERANCANGAN APLIKASI CAT LOVERS BERBASIS ANDROID”

Agung Wijoyo^{1*}, Deni Pratama Setia Budi¹, Dwi Noor Saputra¹, Muhamad Febriyanto¹

¹Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspipetek No. 46,
Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310, Indonesia

Email: ^{1*}dosen01671@unpam.ac.id, ²p.deni@gmail.com, ³[dnrsprta123@gmail.com](mailto:dnrsptra123@gmail.com),

⁴mfebriynt12@gmail.com

(* : coressponding author)

Abstrak– Cat Lovers adalah toko yang biasa menjual kebutuhan hewan peliharaan seperti makanan – makanan kucing serta peralatan-peralatan hewan seperti kandang, makanan dan vitamin ikan, dan sejenisnya. Proses pemesanan untuk pembelian produk masih manual secara offline dimana catatan pembelian dan catatan stok barang juga masih menggunakan kertas dan tidak jarang menumpuk dan memakan banyak tempat. Selain itu, ketersediaan produk belum bisa di cek secara realtime oleh pelanggan, sehingga pelanggan harus bertanya via telpon kepada penjual, dan untuk layanan berupa dog walking atau penginapan hewan juga belum bisa konfirmasi secara jarak jauh, pelanggan harus pergi ke tempat toko cat dan bisa saja harus menunggu karena pesanan sudah penuh. Oleh karena itu tujuan proyek ini adalah mengetahui dan memahami cara kerja dari proses bisnis yang dilakukan oleh Toko Cat Lovers, mengidentifikasi dan menganalisa sistem yang akan dibuat pada aplikasi nantinya, membuat rancangan aplikasi web yang sesuai dengan kebutuhan Toko Cat lovers. Dalam pengerjaan proyek ini kami menggunakan metode penelitian yang ada pada siklus manajemen proyek secara umum. Hasil proyek ini diharapkan dapat memudahkan pelanggan toko Cat Lovers untuk membeli keperluan hewan peliharaannya. Dengan begitu, akan semakin banyak omset yang didapat oleh pemilik toko Cat Lovers.

Kata Kunci: Manajemen Proyek Informatika; Aplikasi; Android; Hewan

Abstract– *Cat Lovers is a shop that usually sells pet needs such as cat food and pet equipment such as cages, fish food and vitamins, and the like. The ordering process for purchasing products is still manual offline, where purchase records and stock records still use paper and often pile up and take up a lot of space. Apart from that, product availability cannot be checked in real time by customers, so customers have to ask the seller via telephone, and for services in the form of dog walking or animal accommodation it is also not possible to confirm remotely, customers have to go to a paint shop and can had to wait because orders were full. Therefore, the aim of this project is to know and understand how the business processes carried out by Toko Cat Lovers work, identify and analyze the system that will be created in the application later, create a web application design that suits Toko Cat Lovers' needs. In working on this project we used research methods in the general project management cycle. It is hoped that the results of this project will make it easier for Cat Lovers shop customers to purchase the necessities for their pets. That way, the Cat Lovers shop owner will get more turnover.*

Keywords: *Informatics Project Management; Application; Android; Animal*

1. PENDAHULUAN

Cat Lovers adalah toko yang biasa menjual kebutuhan hewan peliharaan seperti makanan – makanan kucing serta peralatan – peralatan hewan seperti kandang, makanan dan vitamin ikan, dan sejenisnya. Toko Cat Lovers berdiri sejak tahun 2019, yang berlokasi di Jl. Serua Raya, Serua, Kec. Bojongsari, Kota Depok, Jawa Barat 16517. Tidak hanya itu, Toko cat lovers juga menyediakan layanan bagi pemilik hewan yang kerepotan dalam mengurus hewan peliharaan kesayangannya seperti membersihkan dan merawat grooming dan memberikan obat kepada kucing yang kurang vitamin.

Untuk mengembangkan bisnis mereka Toko Cat lovers ingin membuat aplikasi sebagai media transaksi yang dilakukan oleh tim kami dan ditemukan beberapa permasalahan seperti: Proses pemesanan untuk pembelian produk masih manual secara offline dimana catatan pembelian dan catatan stok barang juga masih menggunakan kertas dan tidak jarang menumpuk dan memakan banyak tempat. Ketersediaan produk belum bisa di cek secara realtime oleh pelanggan, sehingga

pelanggan harus bertanya via telpon kepada penjual. Kemudian untuk layanan berupa dog walking atau penginapan hewan juga belum bisa konfirmasi secara jarak jauh, pelanggan harus pergi ke tempat toko cat dan bisa saja harus menunggu karena pesanan sudah penuh.

Meskipun tidak didapati hambatan dalam proses bisnisnya, namun banyak dari mereka yang sudah mengunjungi toko namun kehabisan barang karena sudah sold out. Jadi Andre merasa perlu adanya platform yang dapat membantu mengcover waiting list pemesanan yang sudah terotomatisasi.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Proyek

Dalam pengerjaan proyek ini kami menggunakan metode penelitian yang ada pada siklus manajemen proyek secara umum. Siklus hidup manajemen proyek terdiri dari empat fase utama, yaitu:

a. Initiation Phase

Pada fase ini diperlukan untuk identifikasi kebutuhan bisnis, identifikasi kebutuhan stakeholder dan project owner, identifikasi masalah, atau peluang, menentukan batasan proyek, serta bertukar pikiran dengan tim. Selama fase ini, ditentukan tujuan untuk proyek yang akan dikerjakan, menentukan apakah proyek tersebut layak, dan mengidentifikasi hasil utama untuk proyek tersebut.

b. Planning phase

Selama fase siklus hidup manajemen proyek ini, Tim memecah proyek menjadi tugas-tugas yang lebih kecil, dan mempersiapkan jadwal untuk penyelesaian tugas, pastikan masing-masing dapat dicapai dalam kerangka waktu. Pada tahapan ini project manager membuat project timeline, work flow diagram, estimasi biaya proyek, mengumpulkan keperluan yang dibutuhkan oleh tim, dan membuat pertemuan dengan project owner.

c. Execution phase

Fase eksekusi mengubah rencana menjadi tindakan. Pekerjaan manajer proyek dalam fase siklus hidup manajemen proyek ini adalah untuk tetap bekerja di jalur, mengatur anggota tim, mengatur jadwal, dan memastikan pekerjaan dilakukan sesuai dengan rencana semula. Langkah-langkah untuk tahap pelaksanaan proyek dapat meliputi yang berikut:

1. Membuat tugas dan mengatur alur kerja, menetapkan tugas-tugas yang harus dilakukan kepada anggota tim yang tepat, memastikan anggota tim tidak bekerja terlalu keras.
2. Memberi pengarahan kepada anggota tim tentang tugas-tugas, menjelaskan tugas-tugas kepada anggota tim, memberikan panduan yang diperlukan tentang bagaimana mereka harus diselesaikan, dan mengatur pelatihan terkait proses jika perlu.
3. Berkomunikasi dengan anggota tim, klien, dan manajemen atas, memberikan pembaruan kepada pemangku kepentingan proyek di semua tingkatan.
4. Memantau kualitas pekerjaan, Pastikan anggota tim memenuhi waktu dan sasaran kualitas mereka untuk tugas.
5. Mengelola anggaran, Pantau pengeluaran dan pertahankan proyek sesuai jalur dalam hal aset dan sumber daya.

d. Closure

Setelah tim menyelesaikan pekerjaan pada sebuah proyek, dan memasuki fase penutupan. Pada fase penutupan, memberikan hasil akhir, melepaskan sumber daya proyek, dan menentukan keberhasilan proyek. Hanya karena pekerjaan proyek utama selesai, itu tidak berarti pekerjaan manajer proyek selesai — masih ada hal-hal penting yang harus dilakukan, termasuk mengevaluasi apa yang berhasil dan tidak bekerja dengan proyek. Langkah-langkah untuk fase penutupan proyek dapat meliputi:

1. Menganalisa kinerja proyek, tentukan apakah tujuan proyek terpenuhi (tugas selesai, tepat waktu dan sesuai anggaran) dan masalah awal diselesaikan dengan menggunakan daftar periksa yang disiapkan.
2. Menganalisa kinerja tim, mengevaluasi kinerja anggota tim, termasuk apakah mereka memenuhi tujuan mereka bersama dengan ketepatan waktu dan kualitas pekerjaan

3. Mendokumentasikan penutupan proyek, pastikan bahwa semua aspek proyek diselesaikan tanpa sisa yang longgar dan memberikan laporan kepada pemangku kepentingan utama.
4. Melakukan tinjauan pasca-implementasi, melakukan analisis akhir proyek, dengan mempertimbangkan pelajaran yang diperoleh untuk proyek serupa di masa depan.
5. Akuntansi untuk anggaran yang digunakan dan tidak digunakan, alokasikan sumber daya yang tersisa untuk proyek masa depan.

2.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini di antaranya:

a. Observasi

Merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan cara melihat dan mengamati secara langsung permasalahan yang terjadi.

b. Wawancara

Merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan tanya jawab secara langsung antara pengumpul data dengan narasumber.

c. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data untuk mendapatkan data-data yang bersifat teoritis melalui bacaan atau jurnal-jurnal.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

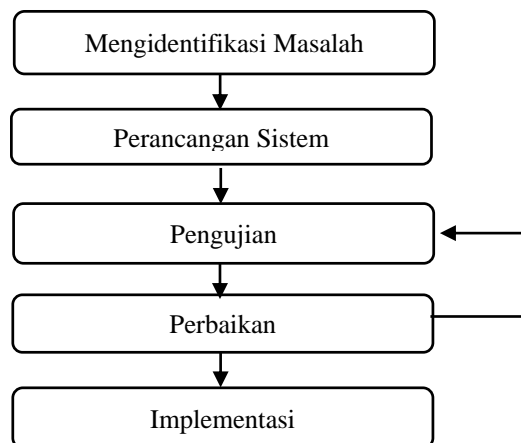
3.1 Analisa Kebutuhan dan Perancangan

Analisa kebutuhan dan perancangan sistem yang diperlukan dalam penelitian ini di antaranya sebagai berikut:

a. Analisa Kebutuhan

Pada pengembangan aplikasi ini, langkah pertama yang dilakukan peneliti yakni melakukan identifikasi masalah yang ada di tempat penelitian, kemudian data yang telah dikumpulkan akan digunakan sebagai perancangan. Langkah selanjutnya yaitu menganalisis sistem dan langkah terakhir yaitu perancangan sistem. Kemudian, apabila terdapat perbaikan dari sistem yang telah dirancang maka peneliti akan mengkaji dan menguji ulang rancangan sistem yang telah dibuat.

b. Perancangan



c. Pengcodingan

Perancangan sistem menggunakan bahasa pemrograman di antaranya bahasa pemrograman yang digunakan pada rancangan sistem ini adalah PHP dan MySQL.

d. Pengujian

Pada tahap pengujian yang dilakukan adalah mengetahui letak kesalahan yang terjadi pada rancangan sistem aplikasi yang sudah dibuat.

e. Implementasi

Tahap implementasi yaitu tahap penerapan sistem aplikasi yang sudah dibuat.

3.2 Rancangan Sistem

Rancangan sistem aplikasi yang peneliti buat sebagai berikut:

1. Use Case Diagram



Gambar 1. Use Case Diagram

Pada diagram *use case* di atas terdapat aktor yaitu member yang dapat mengakses aplikasi Cat Lovers.

4. IMPLEMENTASI

2.1 Metode Pengumpulan Data

Berikut rancangan sistem aplikasi yang telah dibuat oleh peneliti meliputi:

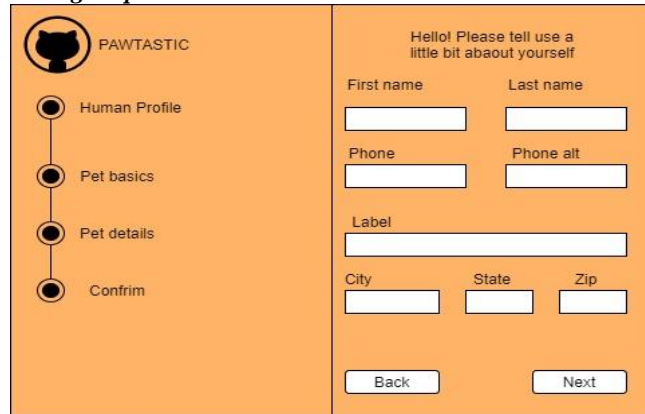
a. Interface Home



Gambar 2. Interface Home

Pada Interface Home menampilkan halaman untuk memasukkan kode area.

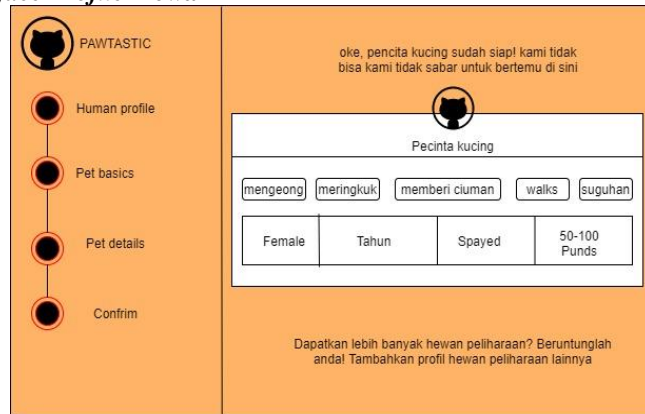
b. Interface Sign Up



Gambar 3. Tampilan Login Wali Kelas dan Guru Mata Pelajaran

Pada Sign Up menampilkan pendaftaran member toko Cat Lovers menginputkan nama awal, nama akhir, nomor telpon, kota, status, zip code.

c. Interface Profile Hewan



Gambar 4. Tampilan Profile Hewan

Pada tampilan ini terdapat deskripsi hewan peliharaan member toko Cat Lovers.

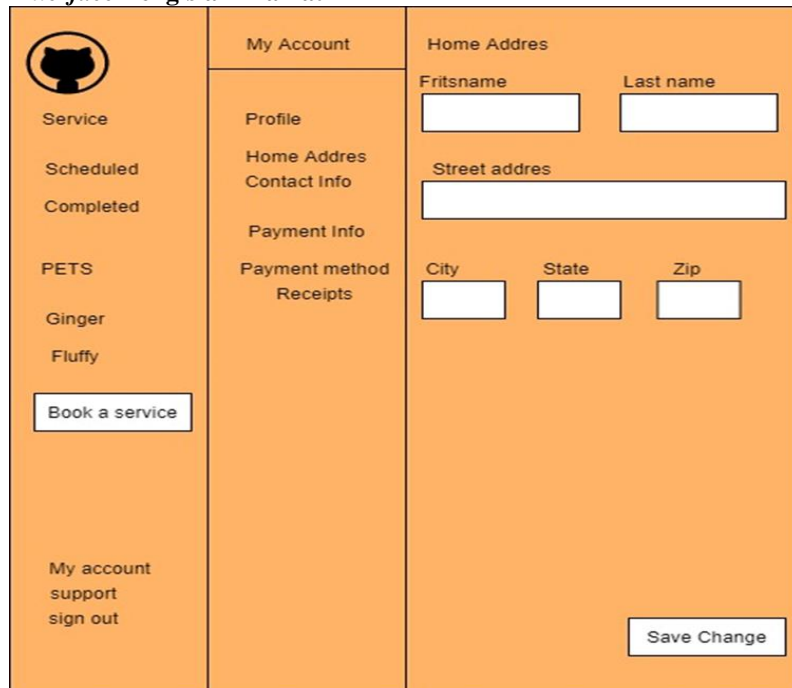
d. Interface Katalog Pemesanan




Gambar 5. Tampilan Katalog Pemesanan

Pada tampilan ini tersedia untuk pemesanan perawatan dan peralatan untuk keperluan hewan peliharaan di toko Cat Lovers.

e. Interface Pengisian Alamat



 Service Scheduled Completed PETS Ginger Fluffy <input type="button" value="Book a service"/> My account support sign out	My Account	Home Address
	Profile	Firtsname <input type="text"/> Last name <input type="text"/>
	Home Address Contact Info	Street address <input type="text"/>
	Payment Info Payment method Receipts	City <input type="text"/> State <input type="text"/> Zip <input type="text"/>
		<input type="button" value="Save Change"/>

Gambar 6. *Interface Pengisian Alamat*

Pada tampilan ini terdapat pengisian alamat untuk pengiriman yang memesan secara online melalui aplikasi Cat Lovers ini.

e. Interface Check Out



 Semua layanan termasuk Pembaruan foto untuk Anda bersama pemberitahuan kedatangan pengasuh trets untuk hewan peliharaan Anda, dengan hewan	hampir sampai, mari kita konfirmasi semua detailnya
	kucing berjalan untuk mengeong
	jenis layanan <input type="text"/>
	waktu pelayanan <input type="text"/>
	berulang <input type="text"/>
	Tipe pembayaran <input type="text"/>
	Total Pembayaran <input type="text"/>
<input type="button" value="BACK"/> <input type="button" value="Schecule service"/>	

Gambar 7. *Interface Check Out*

Pada tampilan ini menampilkan barang yang sudah di check out atau dibeli oleh member toko Cat Lovers.

5. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Aplikasi Cat Lover ini dibuat berdasarkan analisis-analisis sistem yang dibutuhkan oleh proses bisnis yang berjalan di Pawtastic Dengan dibuatkannya sistem baru, diharapkan dapat membantu proses bisnis pada saat pemesanan data pada sistem lama dapat teratasi.

Fungsi atau kegunaan dari aplikasi Cat Lover ini yaitu sebagai pengolahan data produk, data transaksi dan daftar order.

5.2 Saran

Diharapkan sistem ini dapat diterapkan oleh Cat Lover dengan mempertimbangkan keunggulan dan kelebihan yang dimilikinya, dimana perubahan dari sistem lama ke sistem yang baru dapat dilakukan dengan cara bertahap.

REFERENCES

- Manajemen, B., & Proyek, K. (2012). *Bab 10 Manajemen Komunikasi Proyek*. 1–9.
- Tim, M. (n.d.). *Menentukan Tim Menyusun Proposal Revisi Proposal Identifikasi Masalah Prioritas kerja Menentukan Tools Design Process Coding Testing*. 1–2. *DevOps*. (n.d.).
- Julianto, V., Si, S., Si, M., Informatika, J. T., & Pengantar, K. (2017). *MAKALAH MANAJEMEN PROYEK TI PROYEK PEMBANGUNAN Sistem Informasi Pengarsipan Surat Keluar dan Surat Masuk Pada Kantor Kecamatan Bajuin Oleh: Yuniska Fithriyyah A1315110 Dosen Pengampu :*
- Putri, N. K. (2019). *MANAJEMEN PROYEK SISTEM INFORMASI Disusun oleh: Universitas Mitra Indonesia*.
- Tantra, R. (2012). *Manajemen Proyek Sistem Informasi. Pengantar_Manajemen_Proyek_Sistem_Inform*. (n.d.).