

Sistem Informasi Katalog Produk Berbasis Web Dengan Metode User-Centered Design

Husna Haniyah^{1*}, Samsudin²

*Sistem Informasi, Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara,
Jl. Lap. Golf No.120, Kp. Tengah, Kec. Pancur Batu, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20353
husnahaniyah99@gmail.com¹, samsudin@uinsu.ac.id²*

Submitted : 07/04/2025; Reviewed : 12/04/2025; Accepted : 30/04/2025; Published : 30/04/2025

Abstract

Many e-commerce platforms are primarily developed with an emphasis on business functions, and often neglect direct end-user involvement. As a result, these systems often fail to meet important user requirements regarding usability, interface design, and overall user experience. These omissions lead to user challenges and frustration when interacting with the application, which ultimately decreases productivity. This research seeks to design and implement a web-based product catalog information system that prioritizes ease of use and aligns with user needs, using the User-Centered Design (UCD) methodology. UCD is used to ensure that the system is developed according to the needs, preferences, and experiences of the users, ultimately resulting in an application that is not only effective and efficient but also user-friendly. A case study was conducted at PetZone, a medium-sized company that currently lacks a digital product marketing and ordering infrastructure. The result of this investigation is a web-based e-catalog system characterized by a contemporary and informative design, which facilitates a seamless search and ordering of products and services for users.

Keywords: information system; e-catalog; user centered design (ucd); pet store; website;

Abstrak

Banyak platform e-commerce yang utamanya dikembangkan dengan penekanan pada fungsi bisnis, dan sering kali mengabaikan keterlibatan langsung pemakai akhir. Akibatnya, sistem ini sering kali gagal memenuhi persyaratan penting pemakai terkait kegunaan, desain antarmuka, dan pengalaman pemakai secara keseluruhan. Kelalaian ini menyebabkan tantangan dan frustrasi pemakai saat berinteraksi dengan aplikasi, yang pada akhirnya menurunkan produktivitas. Studi ini berupaya merancang dan mengimplementasikan sistem informasi katalog produk berbasis web yang mengutamakan kemudahan pemakaian dan selaras dengan kebutuhan pemakai, dengan memakai metodologi *User-Centered Design* (UCD). UCD dipakai untuk menjamin bahwa sistem dikembangkan sesuai dengan kebutuhan, preferensi, dan pengalaman pemakai, yang pada akhirnya menghasilkan aplikasi yang tidak cuma cepat dan mudah tetapi juga ramah pengguna. Studi kasus dilakukan di PetZone, sebuah perusahaan menengah yang saat ini tidak memiliki infrastruktur pemasaran dan pemesanan produk digital. Hasil dari penyelidikan ini ialah sistem e-katalog berbasis web yang dicirikan oleh desain kontemporer dan informatif, yang memfasilitasi pencarian dan pemesanan produk dan layanan yang lancar bagi pemakai.

Kata kunci: sistem informasi; e-katalog; *user centered design* (ucd); toko hewan peliharaan; *website*;

1. Pendahuluan

Perkembangan internet yang pesat, didorong oleh kemajuan dalam e-commerce, secara signifikan meningkatkan konektivitas global. Transformasi ini tidak hanya memperlancar komunikasi antara penjual dan pembeli, tetapi juga mendorong kolaborasi lintas batas, yang memungkinkan bisnis untuk berkembang di pasar digital tempat informasi mengalir lancar dan peluang berlimpah [1][2]. E-commerce di Indonesia merasakan pertumbuhan yang luar biasa, melonjak sebesar 17% dari tahun 2006 hingga 2016. Ekspansi ini mencerminkan meningkatnya penetrasi internet di negara ini, kelas menengah yang berkembang pesat, dan munculnya solusi pembayaran digital, yang membuka jalan bagi pasar daring yang dinamis dan pengalaman berbelanja yang transformatif.[3].

Di toko hewan peliharaan yang semarak, berbagai hewan peliharaan yang menyenangkan menanti, di samping berbagai pilihan perlengkapan dan peralatan yang dirancang untuk memastikan setiap hewan tumbuh subur dan merasa dicintai.[4]. Survei terkini yang dilakukan di salah satu kota di Indonesia mengungkapkan bahwa 40% responden memandang e-commerce toko hewan peliharaan sebagai cara yang nyaman dan efisien untuk membeli perlengkapan hewan peliharaan, menyoroti tren belanja daring yang

sedang berkembang di sektor ini.[5]. Selama pandemi, toko hewan peliharaan e-commerce mengalami lonjakan yang luar biasa, dengan laba meningkat tiga kali lipat dibandingkan dengan tingkat sebelum pandemi, karena pemilik hewan peliharaan semakin beralih ke platform daring untuk berbelanja dengan mudah dan memperoleh perlengkapan hewan peliharaan yang penting.[6].

Buana PetShop, sebuah usaha kecil menengah yang inovatif dan baru yang berlokasi di jantung Kota Medan, sudah dengan cepat menjadi tujuan utama bagi para pecinta hewan peliharaan. Berfokus pada e-commerce, toko ini secara khusus melayani kebutuhan para pecinta kucing dan anjing, menyediakan berbagai macam perlengkapan hewan peliharaan berkualitas tinggi. Dari pilihan makanan bergizi hingga aksesoris yang bergaya, Buana PetShop memastikan bahwa setiap pemilik hewan peliharaan bisa menemukan apa yang mereka butuhkan untuk memanjakan teman-teman berbulu mereka, semuanya dari kenyamanan rumah mereka.

Perusahaan seperti Buana PetShop menghadapi kendala yang signifikan dalam mempromosikan produk hewan mereka secara efektif. Mereka terutama mengandalkan internet dan platform media sosial untuk menarik calon pelanggan, namun harus menavigasi kompleksitas pemasaran digital untuk memamerkan penawaran mereka secara kreatif dan terhubung dengan penggemar hewan peliharaan.[7] Meskipun demikian, Buana PetShop masih mengandalkan sistem penjualan konvensional, di mana Untuk menyelesaikan pembeliannya, pelanggan diharuskan mengunjungi toko secara langsung dan berinteraksi langsung dengan penjual untuk memilih dan memperoleh produk yang diinginkan.[8]. Sistem penjualan konvensional menimbulkan kendala yang signifikan bagi perusahaan seperti Buana PetShop, yang menghambat kemampuan mereka untuk memasuki pasar yang lebih luas. Metode yang ketinggalan zaman ini menyulitkan promosi produk secara efektif kepada pelanggan, baik yang berada di area lokal maupun di luar area tersebut. Selain itu, keterbatasan akses ke informasi penjualan yang penting membuat mereka tidak bisa memahami dan berinteraksi sepenuhnya dengan calon pembeli, sehingga membatasi upaya penjangkauan mereka. Untuk berkembang dalam lanskap persaingan saat ini, Buana PetShop harus mengadopsi strategi inovatif yang meningkatkan akses pasar, meningkatkan keterlibatan pelanggan, dan membina hubungan yang lebih kuat dengan konsumen lokal dan regional.

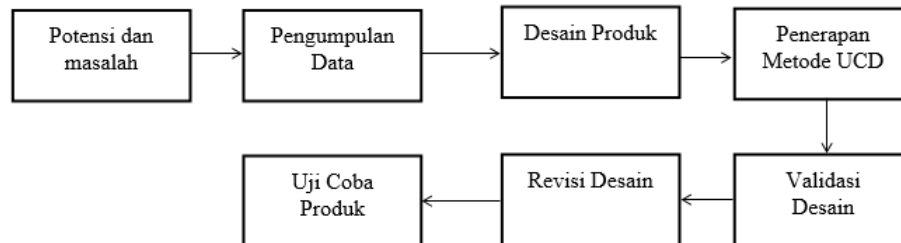
User-Centered Design (UCD) menekankan pentingnya mengerti kebutuhan pemakai dan melibatkan mereka secara aktif selama proses desain untuk membuat produk yang lebih efektif dan memuaskan. Proses ini dimulai dengan memahami pemakai dan konteksnya melalui penelitian seperti wawancara, survei, atau observasi, untuk mengidentifikasi siapa pemakai akhir, tujuan mereka, serta lingkungan pemakaian produk tersebut.[9] Sesudah itu, kebutuhan pemakai diidentifikasi dan dirumuskan dalam dua kategori, yakni kebutuhan fungsional dan non-fungsional.[5]. Proses selanjutnya ialah merancang solusi dalam bentuk wireframe atau prototipe memakai alat desain seperti Figma atau Balsamiq, dengan memastikan bahwa rancangan tersebut mengutamakan kemudahan pemakaian dan aksesibilitas.[10]. Desain dinilai memakai pengujian kegunaan, yang mengumpulkan masukan pemakai yang berharga untuk meningkatkan fungsionalitas, meningkatkan pengalaman pemakai, dan pada akhirnya menciptakan produk yang lebih efektif.[11]. Sesudah desain disetujui, sistem kemudian dikembangkan sesuai dengan spesifikasi yang sudah ditentukan dalam rancangan.[12]. Tahapan terakhir ialah evaluasi dan perbaikan berkelanjutan untuk memastikan sistem tetap relevan dan sesuai dengan kebutuhan pemakai di masa depan. [13]. Metode UCD menempatkan pemakai di garis depan, dengan fokus pada pembuatan antarmuka yang intuitif dan mudah dipahami. Pendekatan ini menjamin bahwa tampilan tidak hanya ramah pemakai tetapi juga meningkatkan kegunaan dan kepuasan secara keseluruhan. [14]. Platform inovatif ini memperlancar pengalaman berbelanja berbagai keperluan hewan peliharaan, menciptakan situasi yang saling menguntungkan bagi konsumen yang mencari kemudahan dan pemilik bisnis yang ingin meningkatkan penjualan serta keterlibatan pelanggan. [15]. Berlandaskan permasalahan di atas, dibutuhkan metode UCD dalam perancangan e-commerce, yang memanfaatkan perspektif pemakai serta pola dan perilaku pemakai untuk menciptakan pengalaman yang lebih sesuai dengan kebutuhan mereka.

Maksud dari metode UCD ini ialah untuk mengatasi masalah di mana pemakai kesulitan dalam memakai sistem, serta memastikan bahwa pemakai bisa memahami fungsi sistem hanya dengan sekali pemakaian. [16]. UCD mengutamakan keterlibatan calon pemakai sejak awal proses pengembangan. Dengan berkolaborasi secara aktif dengan pemakai, UCD secara signifikan meningkatkan fungsionalitas dan kegunaan sistem e-commerce, memastikan bahwa produk akhir memenuhi kebutuhan nyata dan meningkatkan pengalaman pemakai secara keseluruhan. [17]. Penelitian akan mengangkat topik terkait Sistem Informasi Katalog Produk Berbasis Web Dengan Metode User-Centered Design.

2. Metodologi

2.1 Tahap Penelitian

Peneliti memakai R&D (Research and Development) dalam studi ini. Tahapan proses studi yakni:

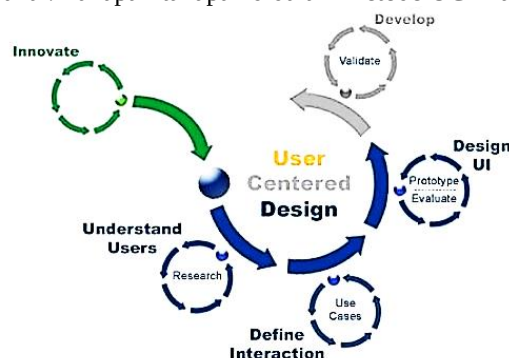


Gambar 1 Proses Metode Penelitian R&D

- Potensi dan Masalah: Mengidentifikasi secara efektif dan mendefinisikan masalah penelitian secara jelas sangat krusial bagi keberhasilan penyelidikan dan analisis.
- Pengumpulan Data: Data dikumpulkan langsung dari Badan Toko Buana PetShop.
- Desain Produk: Pemodelan sistem melalui UML berfungsi sebagai langkah awal yang krusial dalam pengembangan sistem, yang memungkinkan tim untuk menentukan potensi masalah sekaligus mengumpulkan data penting secara sistematis, sehingga bisa meletakkan fondasi yang kokoh bagi desain, analisis, dan implementasi sistem yang efektif.
- Penerapan Metode User-Centered Design (UCD): Metode UCD memprioritaskan kebutuhan dan pengalaman pemakai, mendorong pendekatan desain terpadu yang meningkatkan kegunaan dan kepuasan secara keseluruhan.
- Validasi Sistem: Penulis memakai pendekatan sistematis terhadap desain produk, terlibat dalam diskusi menyeluruh dan memvalidasi ide melalui umpan balik kolaboratif. Dengan menyajikan temuan penelitian secara cermat, mereka menyempurnakan konsep, yang pada akhirnya mengarah pada identifikasi desain yang efektif dan berwawasan luas yang memenuhi kebutuhan pemakai dan permintaan pasar, serta memastikan fungsionalitas dan daya tarik.
- Revisi Desain: Sesudah desain divalidasi secara menyeluruh, peneliti harus secara sistematis menemukan dan memperbaiki kekurangan produk. Langkah penting ini penting untuk meningkatkan kualitas secara keseluruhan, memastikan bahwa produk akhir memenuhi standar kinerja dan keandalan tertinggi.
- Uji Coba Produk: Sesudah memperbaiki kekurangan desain yang teridentifikasi, peneliti akan melanjutkan dengan melakukan pengujian black box. Fase ini akan berfokus pada evaluasi fungsionalitas sistem tanpa menyertakan tabel pengujian sistem khusus untuk menyederhanakan proses penilaian.

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Peneliti memakai metode UCD dalam merancang sistem. Metode UCD ialah pendekatan desain yang berfokus pada kebutuhan pemakai. Tahapan-tahapan didalam metode UCD ialah sebagai berikut:



Gambar 2 Metode Pengembangan Sistem

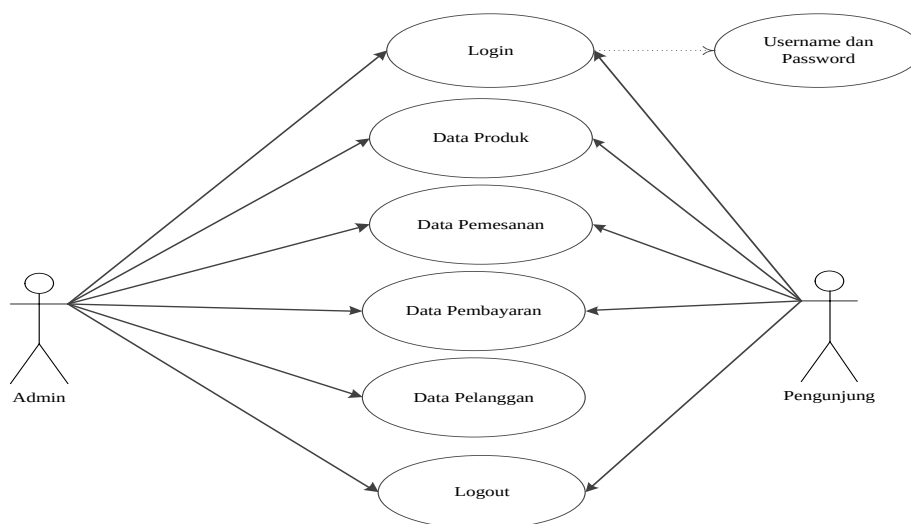
- a. **Tahap pertama: Understand User.** Pada step ini, dilakukan penelitian untuk memahami kebutuhan dan permasalahan pelanggan pet shop. Penelitian dilakukan melalui observasi langsung di toko pet shop, seperti mengamati aktivitas pelanggan saat berbelanja dan berbicara dengan staf toko untuk mengumpulkan data. Selain itu, wawancara dengan pelanggan dilakukan untuk mengetahui pengalaman mereka saat membeli produk atau memakai layanan di pet shop [18].
- b. **Tahap kedua: Define Interaction.** Pada step ini, tim berdiskusi dan melakukan brainstorming untuk mengidentifikasi masalah utama yang dihadapi pelanggan berlandaskan hasil penelitian sebelumnya. Masalah-masalah tersebut kemudian dianalisis untuk menentukan fitur atau solusi yang akan dikembangkan dalam sistem pet shop, seperti fitur pemesanan online, pengingat vaksinasi hewan, atau rekomendasi produk[19].
- c. **Tahap ketiga: Prototyping.** Pada step ini, tim membuat rancangan awal sistem. Proses dimulai dengan menggambar sketsa desain antarmuka (low-fidelity) memakai pena dan kertas. Sesudah itu, desain diperhalus menjadi versi yang lebih detail (high-fidelity) memakai alat desain seperti Balsamiq[20].
- d. **Tahap terakhir: Validate.** Pada step ini, desain yang sudah dibuat diuji kepada calon pemakai, yakni pelanggan pet shop. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa desain sistem memenuhi kebutuhan mereka. Berlandaskan temuan pengujian, tim akan melakukan perbaikan jika diperlukan sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan sistem secara penuh, seperti membuat website atau aplikasi pet shop yang siap dipakai oleh pelanggan [21] [22].

3. Hasil dan Pembahasan

Pada tahap ini, akan dibahas temuan dan pembahasan mengenai sistem informasi katalog produk berbasis web yang dikembangkan memakai metode User-Centered Design (UCD) pada Buana Vet.

3.1 Hasil Understand Context of Use

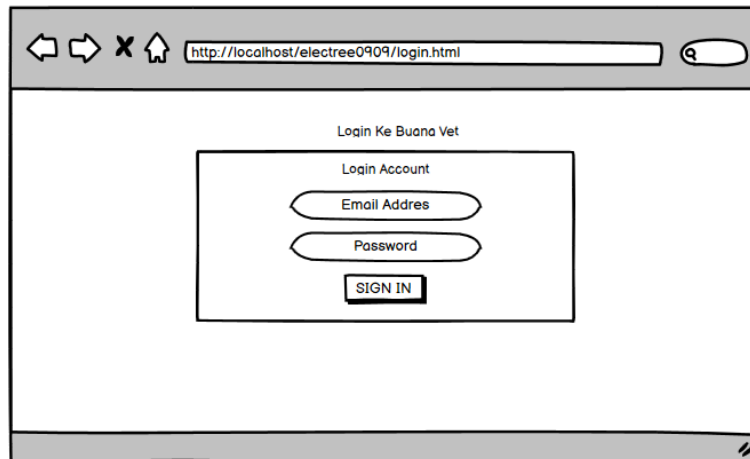
Adapun hasil dari pengembangan sistem informasi katalog produk berbasis web memakai metode User-Centered Design (UCD) pada Buana Vet ditunjukkan dengan use case diagram. Diagram case dalam UML secara efektif memperlihatkan interaksi antara pemakai dan sistem dalam berbagai proses bisnis, meningkatkan pemahaman dan komunikasi dalam pengembangan perangkat lunak [23]. Diagram tersebut secara visual menggambarkan interaksi dinamis antara pelaku yang bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.



Gambar 3 Use Case Diagram

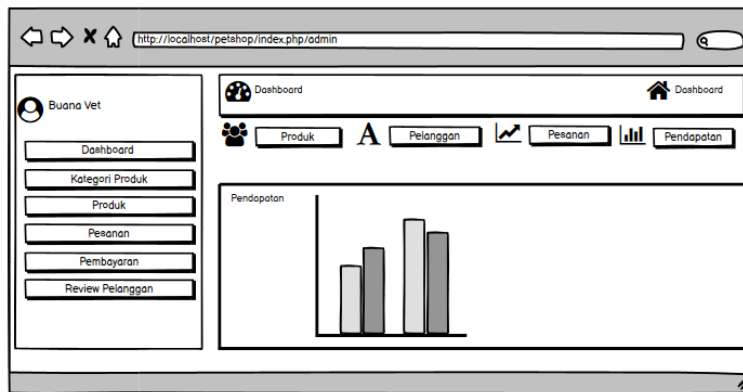
3.2 Hasil Design Solutions

Sesudah activity diagram, tahap selanjutnya ialah perancangan desain UI/UX dari sistem informasi katalog produk web yang ditingkatkan dengan metode UCD pada Buana Vet.



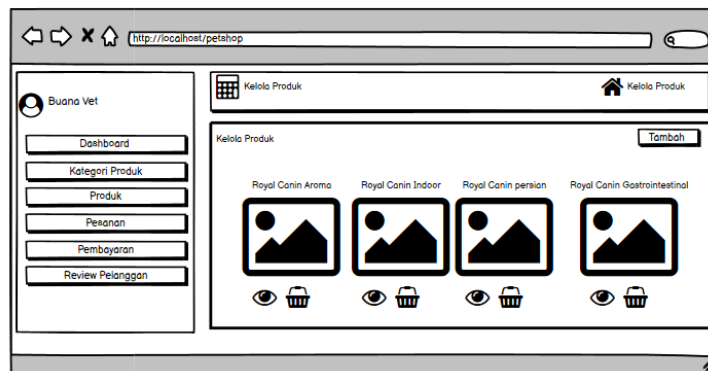
Gambar 4 Perancangan Sistem login

Sesudah Perancangan sistem login maka admin akan masuk ke menu dashboard.



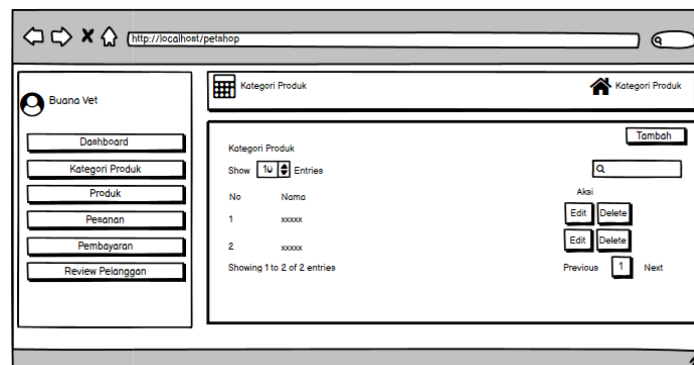
Gambar 5 Perancangan sistem dashboard

Sesudah Perancangan sistem dashboard maka admin akan masuk ke menu kelola produk.



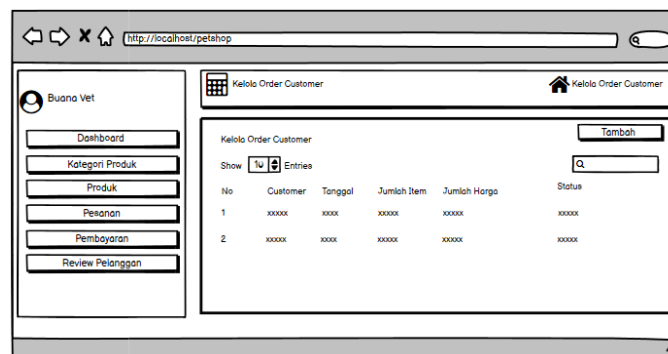
Gambar 6 Perancangan Sistem Kelola Produk

Sesudah Perancangan sistem kelola produk maka admin akan masuk ke menu kelola kategori produk.



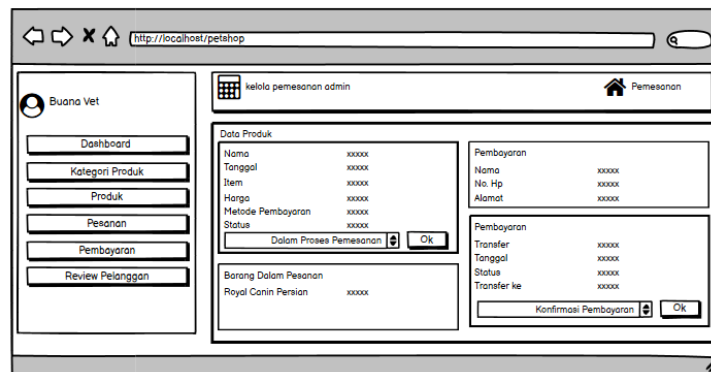
Gambar 7 Perancangan Sistem Kelola Kategori Produk

Sesudah perancangan sistem kelola kategori produk maka admin akan masuk ke menu kelola order customer.



Gambar 8 Perancangan Sistem Kelola Order Customer

Sesudah perancangan sistem kelola order customer maka admin akan masuk ke menu kelola pemesanan



Gambar 9 Perancangan Sistem Kelola Pemesanan

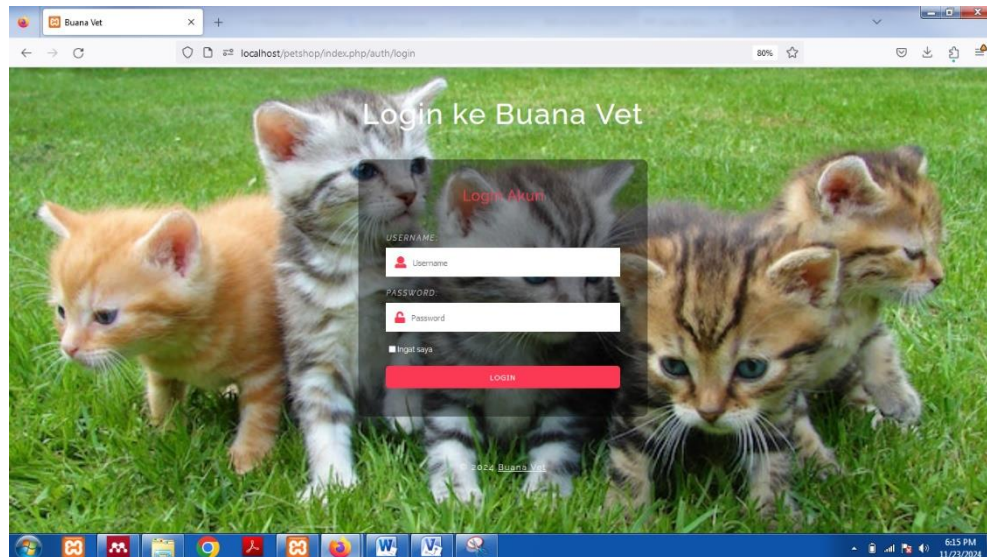
3.3 Hasil Evaluate Against requirements

3.2.1. Definisi Interaksi

Sistem katalog produk toko hewan peliharaan berbasis web yang diusulkan untuk Buana Vet dibuat dengan cermat memakai prinsip User-Centered Design. Sistem ini menekankan antarmuka yang disesuaikan untuk berbagai kelompok pemakai, memastikan bahwa pemilik hewan peliharaan, dokter hewan, dan staf masing-masing memiliki pengalaman yang intuitif. Pendekatan yang cermat ini meningkatkan kegunaan, menyederhanakan navigasi, dan memudahkan pemakai untuk menemukan produk yang mereka butuhkan secara efisien.

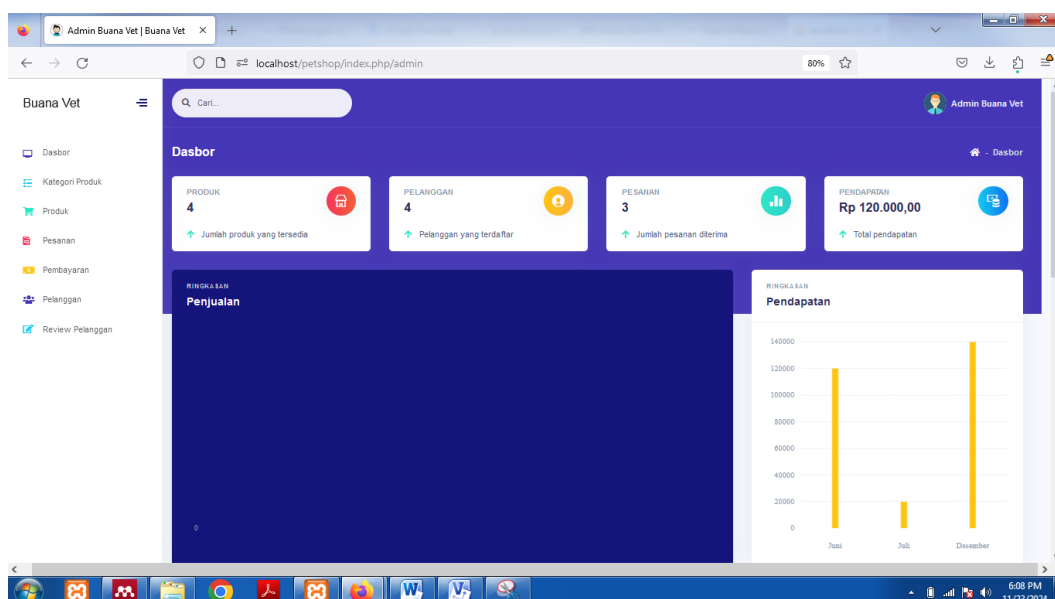
1. Halaman Admin

Halaman admin berfungsi sebagai alat yang ampuh bagi **User Admin** dengan hak akses tertinggi, yang memungkinkan mereka mengelola data secara efisien. Ini mencakup kemampuan untuk menambahkan entri baru, mengedit informasi yang ada, dan memastikan integritas data secara keseluruhan.



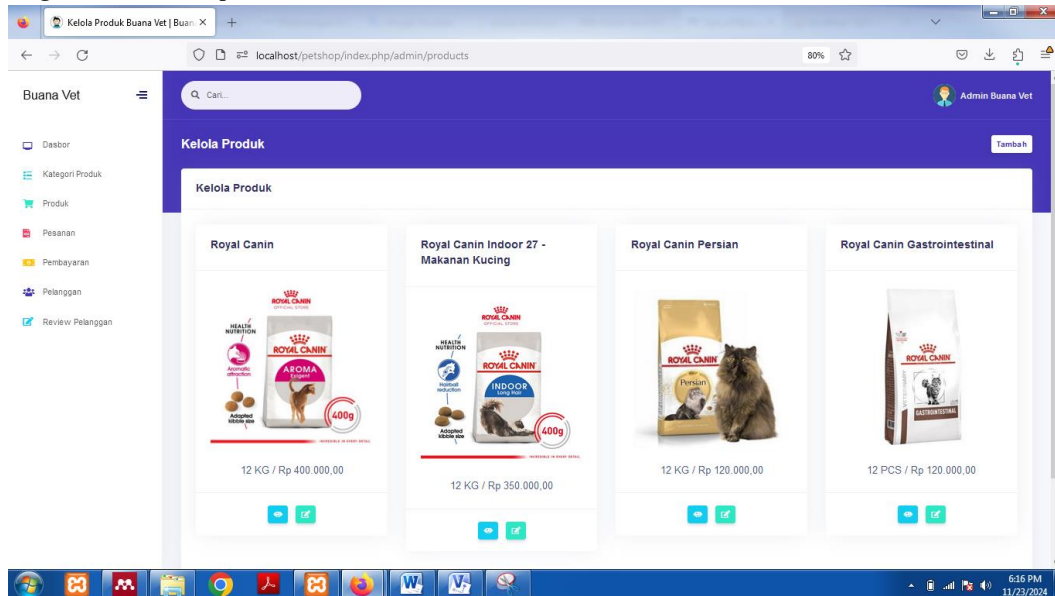
Gambar 10 Halaman Login Admin

Gambar 14 Halaman login admin ini ialah hasil dari halaman login pada sistem informasi pemesanan katalog produk pet shop berbasis web yang dikembangkan dengan memakai metode User-Centered Design. Pada halaman ini, pemakai harus menginput username dan katasandi untuk melangsungkan login. Apabila username dan katasandi yang dimasukkan benar, sistem akan memperlihatkan tampilan dashboard admin. Namun, apabila username atau password tidak benar, sistem akan kembali memperlihatkan halaman login.



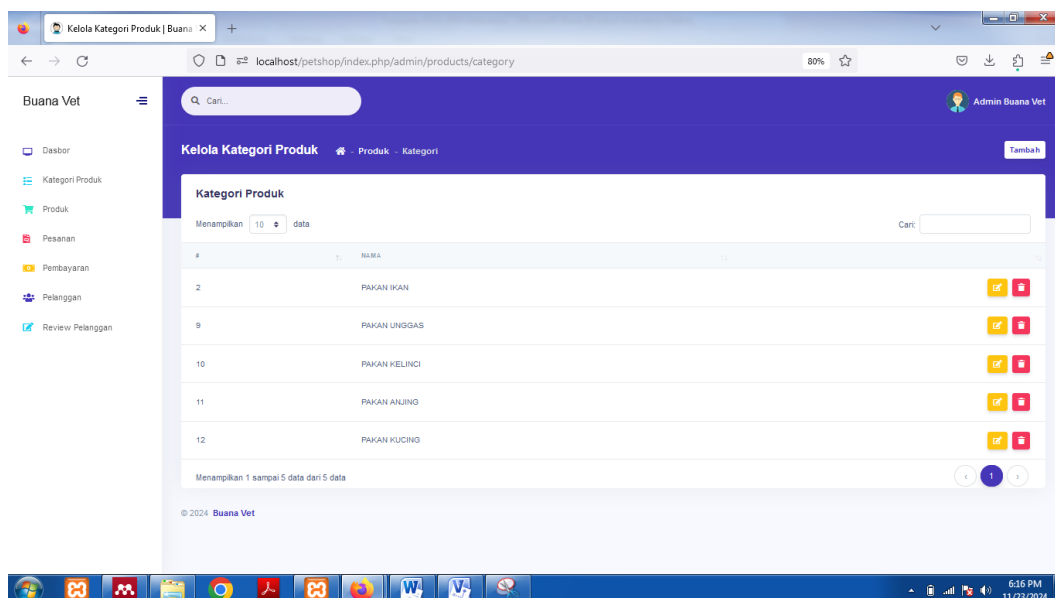
Gambar 11 Tampilan Dashboard Admin

Gambar 15 Sesudah login, tampilan selanjutnya ialah tampilan dashboard admin yang memakai username dan password. Pada tampilan dashboard ini, ada beberapa menu yang ditampilkan di sisi kiri halaman web. Di bagian kanan atas, ada menu profile yang bisa diakses oleh admin untuk melihat dan mengelola informasi profil mereka



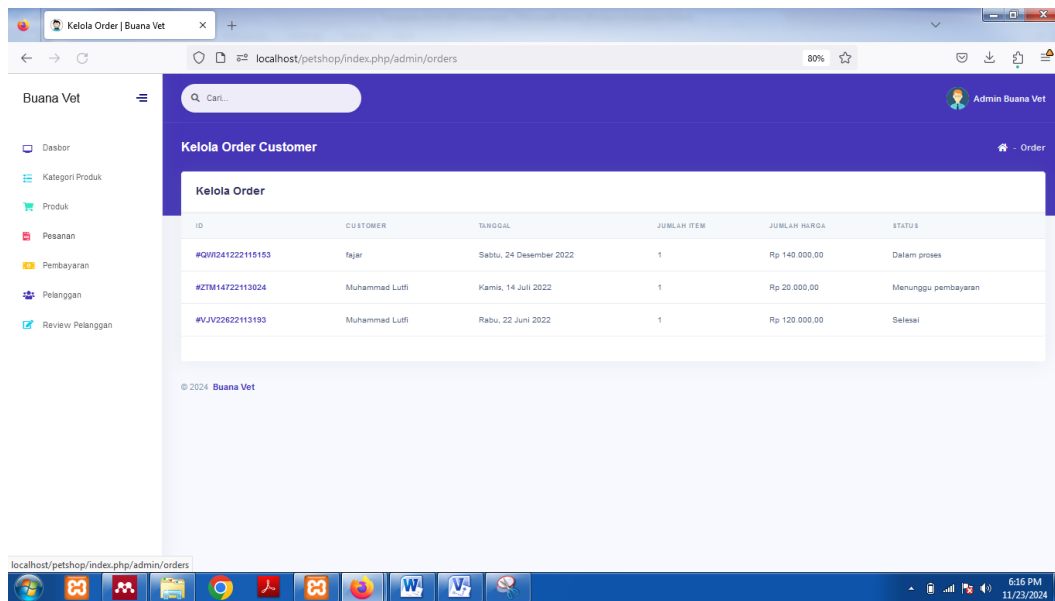
Gambar 12 Tampilan Produk Admin

Gambar 16 Tampilan Produk Admin ini menampilkan katalog produk yang ada di website. Selain itu, pada tampilan ini, admin juga bisa menambahkan, mengedit, dan menghapus produk yang ada di katalog untuk memperbarui informasi produk di sistem.



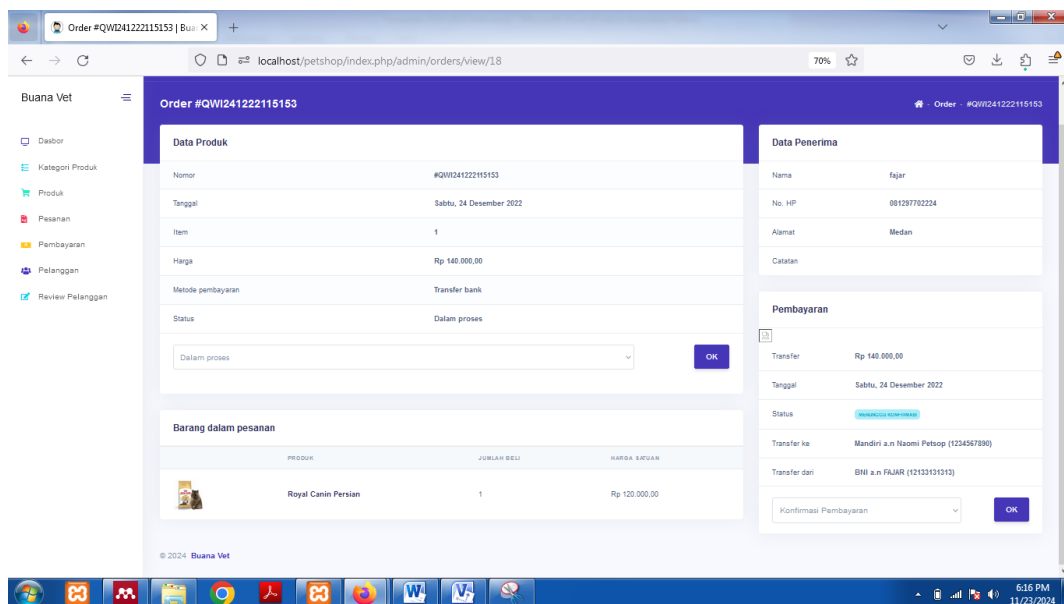
Gambar 13 Tampilan Kelola Produk Admin

Gambar 17 ini tampilan kelola katalog produk admin ialah tampilan untuk mengelola dari produk produk katalog. Selain itu kelola produk katalog ini juga untuk mengedit dan menghapus dari kelola produk yang ada pada katalog website ini.



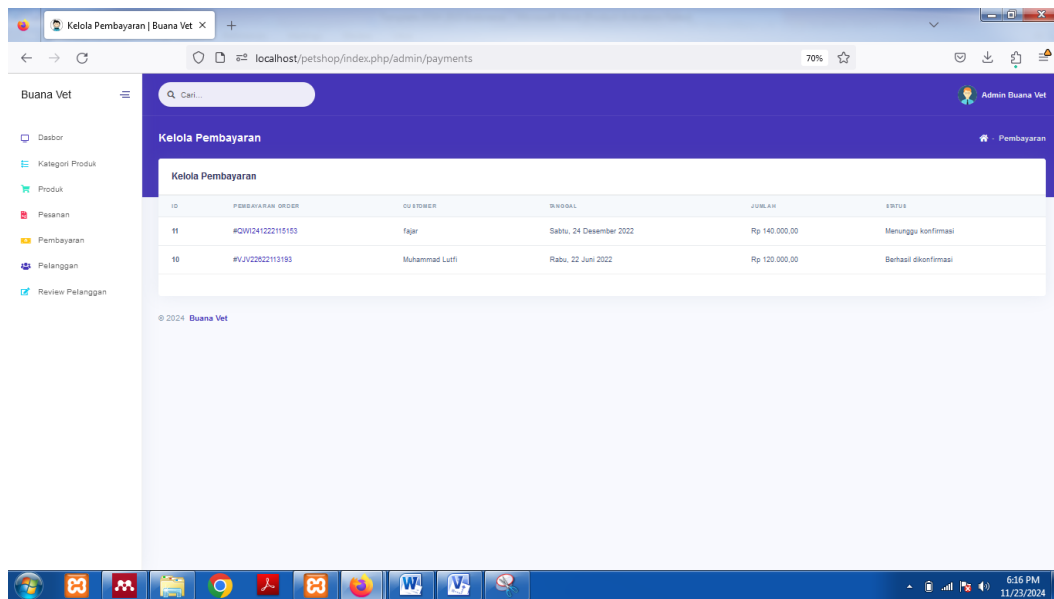
Gambar 14 Tampilan Pemesanan Admin

Gambar 18 ini tampilan pemesanan produk admin ialah tampilan untuk mengelola dari pemesanan pada katalog website ini.



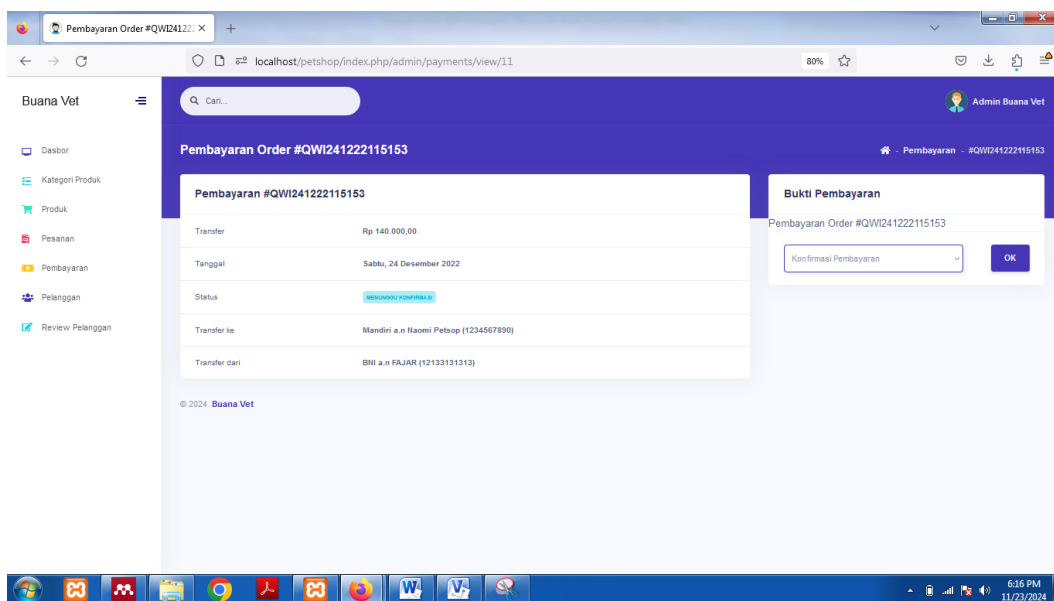
Gambar 15 Tampilan Kelola Pemesanan Admin

Gambar 19 ini tampilan kelola pemesanan produk admin ialah tampilan untuk mengelola dari pemesanan produk produk katalog. Selain itu kelola pemesanan produk katalog ini juga untuk melakukan pembayaran produk dari pemesanan produk yang ada pada website ini.



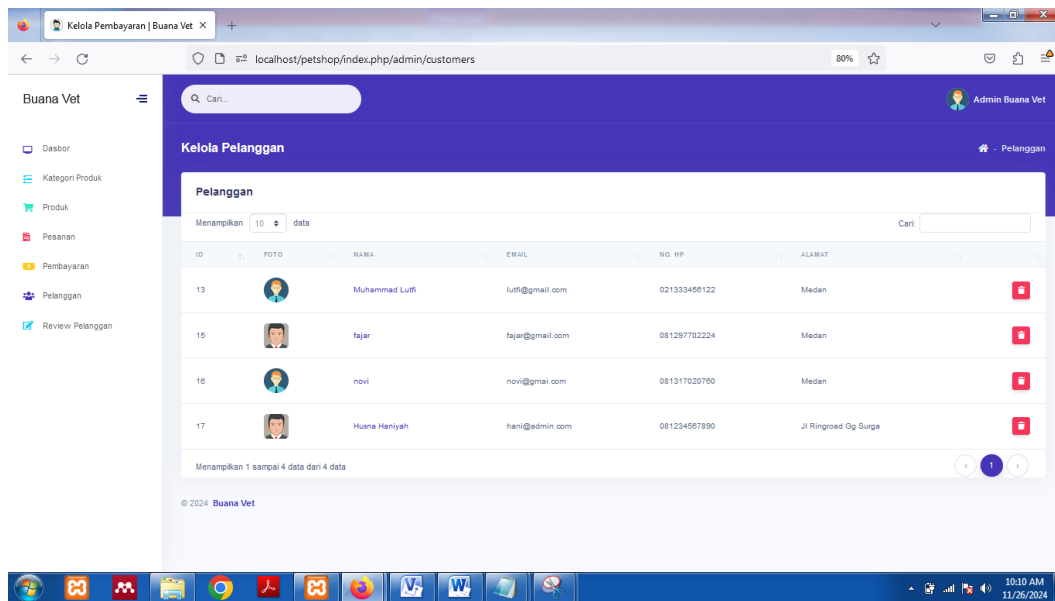
Gambar 16 Tampilan Pembayaran

Gambar 20 ini tampilan pembayaran produk admin ialah tampilan untuk pembayaran dari pemesanan produk katalog website ini.



Gambar 17 Tampilan Kelola Bukti Pembayaran

Gambar 21 ini tampilan kelola bukti pembayaran admin ialah tampilan untuk kelola bukti admin kelola bukti pembayaran. Selain itu kelola bukti pembayaran ini juga untuk melakukan konfirmasi pembayaran produk dari pemesanan produk yang ada pada website ini. Ada tampilan di sudut kanan untuk mengkonfirmasi pembayaran yang sudah sesuai dengan bukti dan benar sudah melakukan pembayaran.

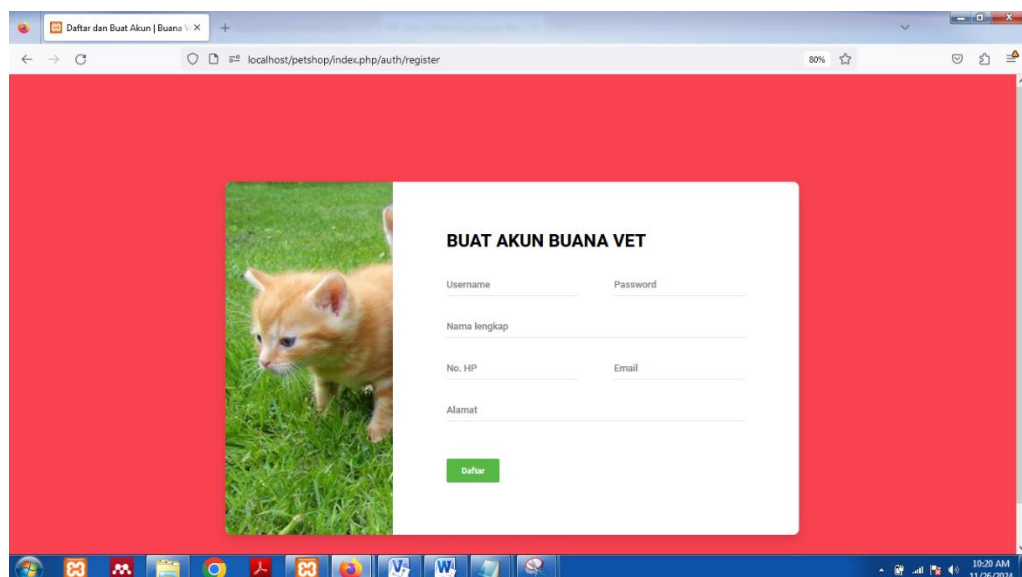


Gambar 18 Tampilan Kelola Admin

Gambar 22 ini tampilan kelola admin ialah tampilan untuk tampilan kelola admin. Selain itu kelola tampilan kelola admin ini juga untuk melakukan konfirmasi pembayaran produk dari pemesanan produk yang ada pada website ini. Ada tampilan di sudut kanan untuk mengkonfirmasi pembayaran yang sudah sesuai dengan bukti dan benar sudah melakukan pembayaran.

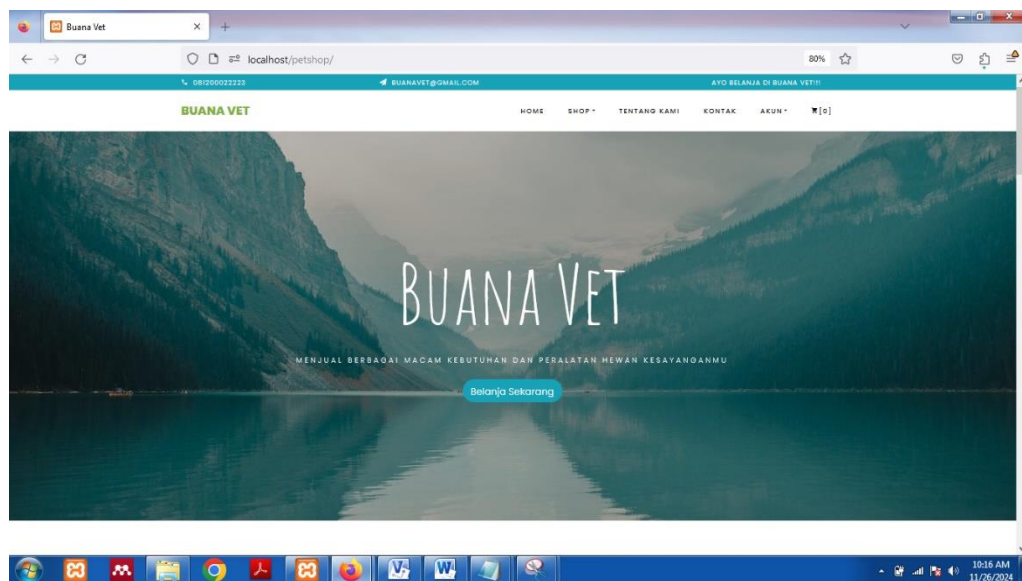
2. Halaman Pengunjung

Halaman interface pengunjung ialah tampilan user dari user pengunjung yang melakukan. Tampilan ini juga ialah untuk melihat produk produk yang ada pada sistem informasi pemesanan katalog petshop.



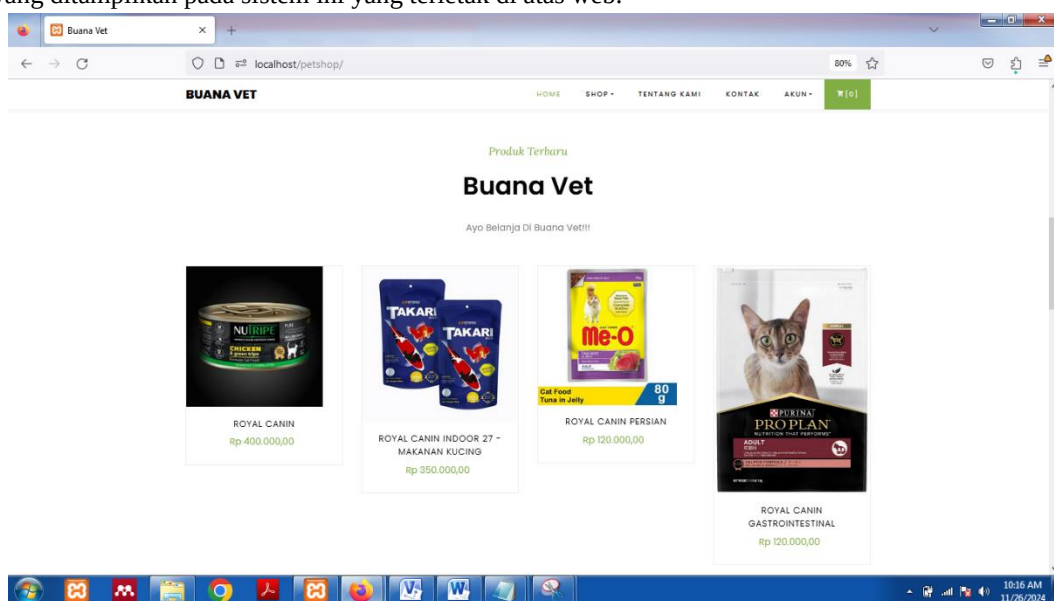
Gambar 19 Halaman Registrasi Pengunjung

Gambar 23 Halaman pengunjung ialah tampilan user dari user registrasi pengunjung dari penulis. Disini pengujung harus membuat akun terlebih dahulu mulai dari username, password yang diinginkan, nama lengkap, no handphone, email serta alamat.



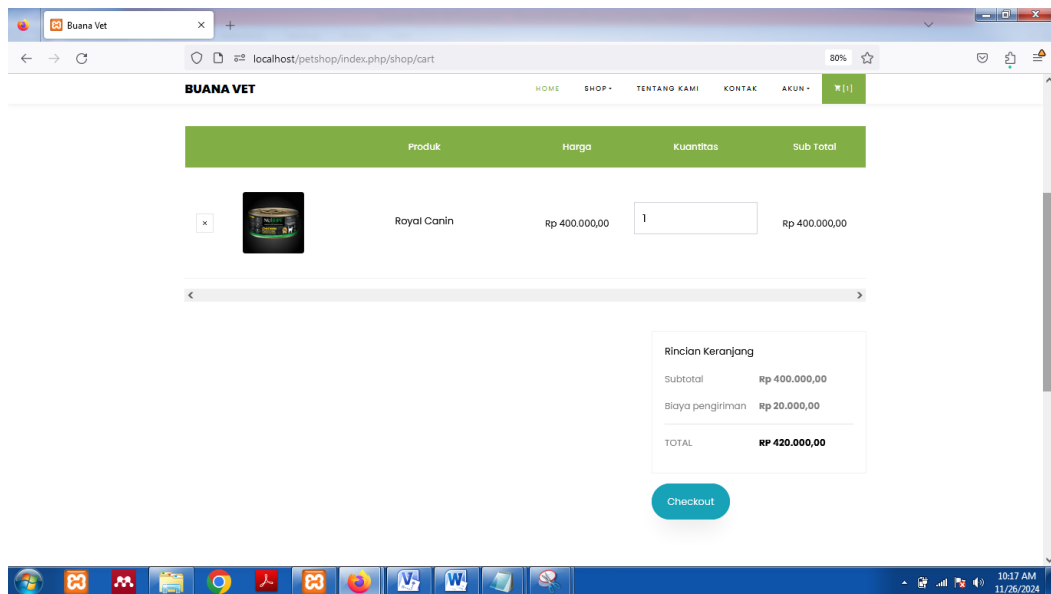
Gambar 20 Halaman Dashboard Pengunjung

Gambar 24 Sesudah registrasi dan login maka tampilan selanjutnya tampilan dashboard dari pengunjung ini memakai username dan password. Pada tampilan dashboard ini ada beberapa menu yang ditampilkan pada sistem ini yang terletak di atas web.



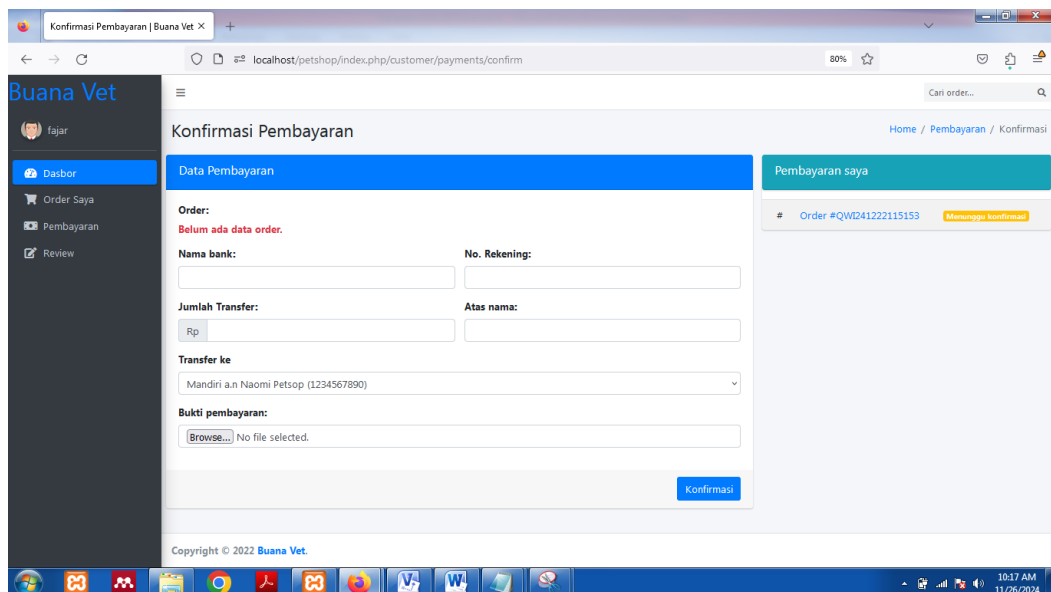
Gambar 21 Halaman Produk dari Pengunjung

Gambar 25 halaman produk dari pengunjung ini ialah pengunjung ini bisa melihat beberapa produk yang mereka inginkan sesuai kebutuhan dari hewan kesayangan nya. Tampilan ini ada mulai dari melihat harga, produk, nama dan gambar gambar yang sesuai dengan diinginkan. Sesudah melihat mereka bisa memilih produk yang diinginkan.



Gambar 22 Tampilan Keranjang Produk

Gambar 26 halaman tampilan keranjang produk pengunjung ini ialah tampilan detail produk yang sudah mereka melihat produk dan ingin melakukan checkout pada keranjang produk.



Gambar 23 Tampilan Konfirmasi Bukti Pembayaran Produk

Gambar 27 halaman tampilan keranjang produk pengunjung ini ialah tampilan detail produk yang ada pada keranjang produk. Setelah melakukan checkout dari produk maka selanjutnya pengunjung harus melakukan pembayaran untuk melanjutkan produk produk yang mereka inginkan bisa sampai kerumah.

4. Kesimpulan

S katalog pemesanan produk berbasis User-Centered Design yang diterapkan di Buana Vet selaras dengan kebutuhan pemakai dan meningkatkan efisiensi bisnis toko hewan peliharaan secara keseluruhan. Sistem inovatif ini memungkinkan pemakai untuk menelusuri berbagai macam produk, melihat detail harga, dan memesan dengan mudah hanya dengan beberapa klik. Dengan mengintegrasikan umpan balik pemakai ke dalam desainnya, sistem ini meningkatkan efisiensi operasional, meminimalkan kesalahan, dan mengurangi risiko kehilangan data, yang pada akhirnya mengarah pada peningkatan layanan pelanggan. Lebih jauh lagi, sistem ini mengganti metode yang sudah ketinggalan zaman dengan proses yang cepat yang tidak cuma menghemat waktu tetapi juga meningkatkan pengalaman berbelanja. Hasilnya, Buana Vet ada di posisi

yang *better* untuk mencukupi permintaan pelanggannya sekaligus mendorong pertumbuhan dan keberlanjutan di pasar ritel hewan peliharaan yang kompetitif.

Daftar Pustaka

- [1] H. Asmy, R. Fitriani, and Fadilah, "Aplikasi Lana Petshop Berbasis Online," *Jutisi*, vol. 1, no. 1, pp. 1467–1478, 2017.
- [2] D. P. Hapsari, "Pengaruh Enterprise Resource Planning terhadap Kinerja Keuangan Perusahaan.," *Ris. Dan J. Akunt.*, vol. 3 (2), 2019, [Online]. Available: <https://doi.org/10.33395/owner.v3i2.175>
- [3] Y. Sambiu, I. H., & Amir, "Sistem Informasi Pesediaan Obat Pada Puskesmas Kalumata Berbasis Web.," *J. Ilm. Ilk. - Ilmu Komput. Inform.*, vol. 1 (1), 2018, doi: <https://doi.org/10.47324/ilkominfo.v1i1.2>.
- [4] W. Widiyanti, "Evaluasi Servqual pada Petshop Indonesia memakai Metode IPA dan CSI," *J. Perspekt.*, vol. 20, no. 1, pp. 50–59, 2022, doi: [10.31294/jp.v20i1.12087](https://doi.org/10.31294/jp.v20i1.12087).
- [5] K. S. T. Manullang and I. Junita, "Peningkatan Kualitas Pelayanan Di Bloom Petshop & Grooming Dengan Memakai Metode Quality Functional Deployment (Qfd)," *J. Ris. Bisnis*, vol. 7, no. April, pp. 244–261, 2024, [Online]. Available: <https://journal.univpancasila.ac.id/index.php/jrb/article/download/5122/2903>
- [6] M. Afriani, Amroni, and D. A. Gusriyanti, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dan Jasa Grooming Pada Linda Petshop Jambi," *J. Inform. Dan Rekayasa Komputer(JAKAKOM)*, vol. 3, no. 2, pp. 591–599, 2023, doi: [10.33998/jakakom.2023.3.2.876](https://doi.org/10.33998/jakakom.2023.3.2.876).
- [7] M. S. Putra, A. Herdiani, and R. R. Riskiana, "Perancangan User Experience Mobile Application Booking Online Pet Grooming untuk Customer Petshop dengan Metode User-Centered Design(Studi Kasus: Kimi Petshop Rancaekek)," *E-Proceeding Eng.*, vol. 10, no. 2, pp. 1895–1900, 2023.
- [8] E. Rahmayana, "Studi Literatur : Merancang Design UI / UX untuk Pet Parents dalam Memelihara Hewan Peliharaan (Anjing dan Kucing) Memakai Metode Narrative Review," vol. 1, no. 4, 2023.
- [9] M. B. Deswara *et al.*, "Penerapan Metode User Centered Design (Ucd) Pada Perancangan User Interface Aplikasi Pembelajaran Pemrograman Web," *Jik*, vol. 15, no. 1, pp. 76–82, 2024.
- [10] D. Zahra, M. Sonny, and N. Nurfidah, "Perancangan Sistem Aplikasi Jasa Grooming dan Penjualan pada Family Pet Shop," *J. Ris. dan Apl. Mhs. Inform.*, vol. 4, no. 03, pp. 542–549, 2023, doi: [10.30998/jrami.v4i03.7303](https://doi.org/10.30998/jrami.v4i03.7303).
- [11] R. Rachmatullah, D. Kardha, and M. P. Yudha, "Aplikasi E-Commerce Petshop dengan Fitur Petpedia," *Go Infotech J. Ilm. STMIK AUB*, vol. 26, no. 1, p. 24, 2020, doi: [10.36309/goi.v26i1.120](https://doi.org/10.36309/goi.v26i1.120).
- [12] Y. Herlambang, C. Pratama, M. Al Hafidz, N. Lazuardy, and K. Naristi, "Application Of User Centered Design (Ucd) Method For Ui/Ux Design At Husqy Petshop," *Major. Sci. J. (MSJ)*, vol. 2, no. 2, pp. 62–70, 2024.
- [13] A. M. Dunn, O. S. Hofmann, B. Waters, and E. Witchel, "Cloaking malware with the trusted platform module," *Proceedings of the 20th USENIX Security Symposium*. pp. 395–410, 2021.
- [14] J. Gunawan, "Implementasi Metode SMART dan MOORA Pada Operasional Hibah," vol. 6, no. 1, pp. 1–12, 2024, doi: [10.47065/josh.v6i1.5985](https://doi.org/10.47065/josh.v6i1.5985).
- [15] S. Arnan *et al.*, "Penerapan Metode User Centered Design (UCD) Dalam Perancangan System Register BRI Document Management System," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 5, no. 4, pp. 1381–1381, 2024, doi: [10.47065/josh.v5i4.5656](https://doi.org/10.47065/josh.v5i4.5656).
- [16] A. Siregar, M. S. Aripin, and S. T. Herman, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Pada Zulfa Kochenk Oren Catshop Dengan Metode Waterfall," vol. 2, no. 8, pp. 2163–2171, 2023.
- [17] M. P. Putri, D. Sagita, and E. Santoso, "Pengembangan Sistem Pengelolaan Dengan Prinsip Point Of Sale Dan Pemesanan Berbasis Website Dengan Konsep MVC (Studi Kasus : Doreni Petshop)," vol. 5, no. 4, pp. 1334–1341, 2021.
- [18] N. A. Ali Ikhwan, "Decision Support System Using Simple Multi - Attribute Rating Technique Method in Determining Eligibility of Assistance," *Build. Informatics, Technol. Sci.*, vol. 3 (4), pp. 1–6, 2022, doi: [DOI 10.47065/bits.v3i4.1370](https://doi.org/10.47065/bits.v3i4.1370).
- [19] and M. S. N. R. Hidayat, A. Satriansyah, "Pemakaian Metode Waterfall untuk Rancangan Bangun Aplikasi Penyewaan Lapangan Olahraga," *BIOS J. Teknol. Inf. dan Rekayasa Komput.*, vol. 3 no 1, pp. 9–16, 2022, doi: [doi: 10.37148/bios.v3i1.35](https://doi.org/10.37148/bios.v3i1.35).
- [20] "U. Kalsum, B. R. S. P, and M. Mawazi, "Implementasi Aplikasi Berbasis Desktop Pada Apotek Afifa Memakai Metode Waterfall," *J. Ilm. Sist. Inf.*, vol. 3, no. no. 288 – 293, 2023, 2023, doi: doi:

- 10.46306/sm.v3i2.57.
- [21] S. Supriatiningsih, "Implementasi Metode Waterfall Pada Aplikasi Perpustakaan Berbasis Web," *Indones. J. Softw. Eng.*, vol. 6, no, pp. 83 – 93, 2020, doi: doi: 10.31294/ijse.v6i1.8028.
- [22] M. A. Said Hambali Takhir, Muhammad Fakhriza, "School Administration Services Information System At Muhammadiyah DIKDASMEN TEGAL SARI II WEB-BASE," *J. Inf. Syst. Technol. Res.*, vol. 1, no. 3, pp. 141–149, 2022, [Online]. Available: <https://journal.aira.or.id/index.php/jistr/article/view/215>
- [23] R. A. Lubis and Samsudin, "Perancangan Aplikasi Arsip Surat Berbasis Web Di Dinas," vol. 17, pp. 28–35, 2022.