

Aplikasi Manajemen Toko Petshop

Zafar^{1*}, A. Irmayani Pawelloi², Marlina³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Parepare, Indonesia*

**Email: zafar218280083@gmail.com*

Abstract: *Petshop is a place to provide pet needs such as food, accessories, daycare services, grooming, surgery, and vaccinations but still uses a manual system. This research aims to make it easier for customers to buy pet needs, order services, and make it easier for owners to manage their stores. Qualitative research methods based on observation, literature study, and interviews with petshop owners using PHP programming language and MySQL database. The results of making a website-based application make it easier for customers to order pet needs, daycare services, grooming, surgery, and vaccinations online and make it easier for owners to manage their stores efficiently.*

Keywords: *Website; PHP; Services; Store; Petshop*

1. PENDAHULUAN

Pemrograman website adalah subjek yang sangat penting dalam era digital saat ini. Perkembangan dunia website saat ini memberikan akses informasi secara *real-time*, menjadikan website sangat efektif untuk memenuhi kebutuhan pengguna diberbagai sektor. Selain itu, pengelompokkan jenis web lebih diarahkan berdasarkan kepada *style*, sifat atau fungsi dan bahasa pemrograman yang digunakan (Sinlae Fried, Maulana Ilham, Setiyansyah Febri, Ihsan Muhammad, 2024). Website menjadi salah satu media yang cukup efektif di era serba teknologi seperti saat ini. Hal ini terdorong dengan makin mudah dan murah nya akses internet serta banyaknya konten yang ada di internet. Tak sedikit instansi atau perusahaan yang memanfaatkan website untuk mendukung kebijakan dari perusahaannya (Timur Widya Putri, Pawelloi A. Irmayani, Wahyuddin). Dalam persaingan yang semakin kompetitif di dunia bisnis, pemesanan *online* berbasis website yang menggambarkan cakupan yang luas mengenai teknologi informasi. Dengan menggunakan pemesanan berbasis website dapat memasarkan produk yang dijual kepada masyarakat (Hartiwati, 2022).

PHP disebut bahasa pemrograman *server side* karena *PHP* diproses pada komputer *server*. Hal ini berbeda dibandingkan dengan bahasa pemrograman *client-side* seperti *JavaScript* yang diproses pada web *browser (client)*. *PHP*, kependekan dari Personal Home Page, bahasa *skrip* dapat dimasukkan atau dimasukkan ke dalam dalam *HTML*. *PHP* banyak digunakan untuk memprogram situs web dinamis. *PHP* dapat digunakan untuk membangun *CMS*. *PHP* bisa digunakan pada berbagai mesin (*Linux, Unix, Macintosh, Windows*) dan bisa jalankan runtime melalui konsol dan juga bisa bekerja

perintah sistem. *PHP* adalah bahasa pemrograman untuk digunakan untuk pemrosesan informasi di internet. Sementara arti lain singkatan PHP dari PHP Hypertext Preprocessor, mis bahasa pemrograman sisi *server* web *open source* atau gratis. PHP adalah skrip terpadu dengan HTML dan di *server* (sisi server HTML tertanam *scripting*) (Ullil Fahri, 2019).

Layanan yang baik adalah layanan yang memenuhi kebutuhan pelanggan. Layanan yang sedang berjalan saat ini di penitipan hewan masih belum memberikan informasi yang lengkap terhadap kebutuhan konsumen dimana salah satu faktor yang menyebabkan menurunnya kualitas layanan dan kepuasan pelanggan terhadap penitipan hewan tersebut (Rian, 2021). Sistem informasi vaksinasi hewan peliharaan dan ternak guna mempermudah instansi maupun masyarakat dalam mengolah dan mengakses informasi mengenai vaksinasi. Dalam membangun sistem informasi vaksinasi hewan peliharaan dan ternak penulis menggunakan metode *unified software development process* sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang di *BP4K* bidang peternakan (Suriani, Pawelloi A. Irmayani, Wafiah Andi, 2023).

Pada sebuah toko pasti ingin barangnya dapat terjual dengan lancar dan mendapatkan keuntungan sesuai yang diharapkan, agar usaha dagang tersebut tetap eksis dan berkembang, diperlukan strategi dagang dan pengelolaan yang baik. Strategi penjualan yang dimaksud berupa peningkatan kualitas *marketing*, manajemen, pelayanan, dan lain-lain termasuk penerapan teknologi informasi di toko tersebut (Maulana & Cahyono, 2023). Marketplace merupakan salah satu layanan *e-commerce* yang menjadi tempat bertemunya antara penjual dan pembeli secara online untuk melakukan transaksi jual beli (Fitri, 2021). E-commerce pun menjadi alternatif bagi banyak masyarakat Indonesia untuk menjual, mencari dan membeli produk . Hampir seluruh pengguna internet di Indonesia tepatnya 88% telah membeli produk *online* (Jabat Dameria Esterlina Br, Tarigan Lennaria L, Purba Megaria, Purba Mardaus, 2022). Teknologi membantu proses perdagangan dengan adanya marketplace, dimana kita mempunyai lahan atau tempat untuk berjualan dengan jenis produk bervariasi dan kita dapat mempromosikan di internet dengan jangkauan pasar yang sangat luas. Lalu internet dapat berjasa memajukan transaksi jual beli sekaligus media promosi bagi produk kita (Rifaldi & Taufiq Subagio, 2019). Aplikasi transaksi perdagangan pengolahan data transaksi penjualan merupakan aplikasi untuk membantu instansi swasta / wirausaha swasta untuk mencatat, menyimpan dan mengolah data untuk mengetahui preferensi dari pembelian barang yang dilakukan oleh pembeli toko. (Utomo Agus, Sutanto Yusuf, Tiningrum Erna, Susilowati Eko Meiningsih, 2020).

Petshop sering diartikan sebagai toko barang-barang kebutuhan untuk hewan peliharaan. *Petshop* juga biasanya menyediakan layanan atau jasa perawatan yang disebut *Grooming Pet* (salon hewan). Layanan salon hewan ini seperti terapi kutu, terapi jamur, gunting kuku dan lain-lain (Wasesha, 2021) . Omen *Petshop* adalah suatu bisnis yang bergerak pada bidang layanan terhadap hewan khususnya hewan peliharaan yang berlokasi di area Tangerang. Omen *Petshop* menjual makanan hewan, aksesoris

hewan, dan juga pelayanan hewan seperti medical checkup, vaccination, grooming, surgery, penitipan hewan dan juga bisa home visit. Sistem yang ada di Omen Pet Shop masih menggunakan sistem manual (Deviana & Devianto, 2019). Puri Vet Kembangan merupakan usaha yang bergerak dibidang penjualan kebutuhan dan penyedia layanan bagi hewan peliharaan. Saat ini Puri Vet masih menghadapi banyak kendala dalam pengembangan usahanya karena sistem yang mereka gunakan masih manual, sehingga jika customer ingin membeli barang harus datang langsung ke *petshop* tersebut dan hasil penjualan produk belum optimal serta jangkauan promosinya masih terbatas (Cut, Nazar, Husna, 2019).

Berdasarkan literatur di atas penelitian ini berfokus pada pembuatan aplikasi manajemen toko *petshop* berbasis website dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*, guna membantu para pelanggan dalam melakukan pemesanan produk atau layanan untuk kebutuhan hewan peliharaan secara *online* dan memudahkan pemiik *petshop* dalam mengelolah tokonya.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah studi perpustakaan, mengumpulkan informasi terkait *petshop*. Eksplorasi dilakukan dengan mencari buku di perpustakaan dan membaca sumber website yang relevan untuk kebutuhan kerangka kerja.

2.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di moezza *petshop* & *animal care* dan waktu penelitian dilakukan $\pm$ selama dua bulan.

2.3. Alat dan Bahan Penelitian

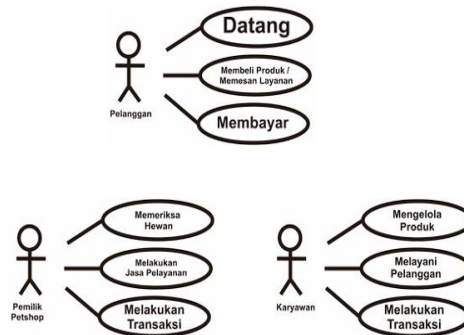
Tabel 1. Spesifikasi Perangkat Keras

Jenis	Keterangan
<i>Laptop</i>	<i>Lenovo Legion 5 15ACH6</i>
<i>Processor</i>	<i>AMD Ryzen 7 5800H with Radeon Graphics 3.20 GHz</i>
<i>RAM</i>	16 GB
<i>Display</i>	500 GB
<i>SSD</i>	512 GB
<i>Graphics</i>	<i>NVIDIA GeForce RTX 3050 Ti 4GB GDDR6</i>

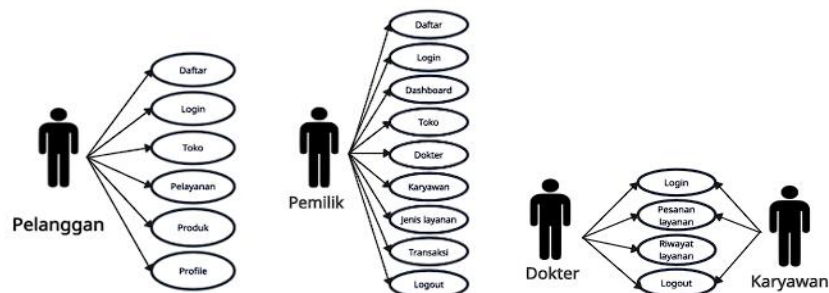
Tabel 2. Spesifikasi Perangkat Lunak

Jenis	Keterangan
Sistem Operasi	<i>Windows 11 Home Single Language</i>
<i>Teks Editor</i>	<i>Sublime Text</i>
<i>Browser</i>	<i>Google Chrome</i>
<i>Server</i>	XAMPP
Bahasa Pemrograman	<i>PHP, JavaScript</i>

2.4. Rancangan Penelitian

**Gambar 1.** Gambar yang berjalan

Pada gambar 1. Di atas digambarkan bahwa sistem yang berjalan di *Moezza petshop & animal care* masih menggunakan cara manual dimana para pelanggan masih menggunakan cara manual dimana para pelanggan datang ke toko terlebih dahulu apabila mau memakai jasa pelayanan yang ada maupun hanya sekedar berbelanja kebutuhan hewan peliharaan saja.

**Gambar 2.** Sistem yang diusulkan

Pada gambar 2. menjelaskan bagaimana membuat sistem untuk pelanggan, pemilik *petshop*, dokter dan karyawan. Dimana pelanggan harus terlebih dahulu mendaftarkan akun baru pada aplikasi. Kemudian setelah itu, pelanggan dapat *login* ke dalam aplikasi

dimana pelanggan dapat melihat toko-toko yang menyediakan produk dan layanan yang ada di beranda. Di *menu* pelayanan pelanggan dapat memesan layanan penitipan, perawatan, operasi dan vaksin dan melakukan proses pembayaran. Di *menu* produk pelanggan dapat memesan makanan maupun aksesoris. *Menu profile* pelanggan dapat melihat semua proses layanan yang sudah dipesan yang sedang berlangsung. Pelanggan juga dapat melihat produk yang telah dipesan dan melakukan pembayaran. Pelanggan juga dapat mengedit kembali akunnya dan dapat keluar dari aplikasi.

Pada bagian pemilik diharuskan terlebih dahulu mendaftar. Setelah mendaftar pemilik dapat *login*. Di dalam aplikasi pemilik berada di *menu dashboard* yang dapat melihat jumlah dokter, jumlah karyawan, jumlah jenis hewan, jumlah transaksi dan dapat melihat grafik penjualan secara bulanan dan tahunan. Di *menu toko*, pemilik *petshop* dapat mengedit profile tokonya. Di *menu* dokter dan karyawan, pemilik *petshop* dapat menambah, mengedit atau menghapus dokter maupun karyawan. Pada jenis hewan, pemilik *petshop* dapat menambah, mengedit atau menghapus jenis hewan. Di jenis layanan terdapat lima bagian yaitu, produk: dimana pemilik dapat menginput produk berupa mengelola jumlah stok, nama, kategori, harga, gambar produk. Bagian penitipan, pemilik dapat menambah, mengedit, atau menghapus data penitipan berupa jenis hewan, harga penitipan, harga makanan dalam sehari. Di bagian perawatan dan operasi, pemilik dapat menambah, mengedit, atau menghapus data perawatan dan operasi berupa jenis hewan, jenis perawatan, dan harga. Di bagian vaksin, pemilik dapat menambah, mengedit, atau menghapus data vaksin berupa jenis hewan dan harga tiap pervaaksinnya.

Pada bagian Dokter, langsung dapat *login* dengan memasukkan akun yang telah pemilik *petshop* buat. Di dalam aplikasi dokter berada di *menu* pesanan layanan yang terdapat 4 bagian yaitu, penitipan, perawatan, operasi, dan vaksin. Di *menu* pesanan layanan bagian penitipan dan perawatan dokter dapat melihat pelanggan yang telah memesan dan dapat menambahkan proses yang sedang berlangsung dan mengkonfirmasi ketika pesanan layanan penitipan telah selesai. Sama seperti di *menu* pesanan layanan penitipan dan perawatan, di *menu* layanan pesanan operasi dan vaksin dapat menambahkan jadwal untuk memberikan informasi ke pelanggan. Di *menu* riwayat pesanan dokter dapat melihat semua pesanan yang telah selesai.

Pada bagian karyawan, langsung dapat *login* dengan memasukkan akun yang telah pemilik *petshop* buat. Di dalam aplikasi karyawan berada di *menu* pesanan layanan yang terdapat empat bagian yaitu, penitipan, perawatan, operasi, dan vaksin. Di *menu* pesanan layanan bagian penitipan, perawatan, operasi, dan vaksin karyawan dapat melihat pelanggan yang telah memesan dan dapat menambahkan proses yang sedang berlangsung dan mengkonfirmasi ketika pesanan layanan penitipan telah selesai.

2.5. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui studi literatur dan studi dokumen. Studi literatur mengumpulkan sumber relevan, sedangkan studi dokumen menggunakan

dokumen tertulis, gambar, dan foto sebagai data.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pengujian Aplikasi

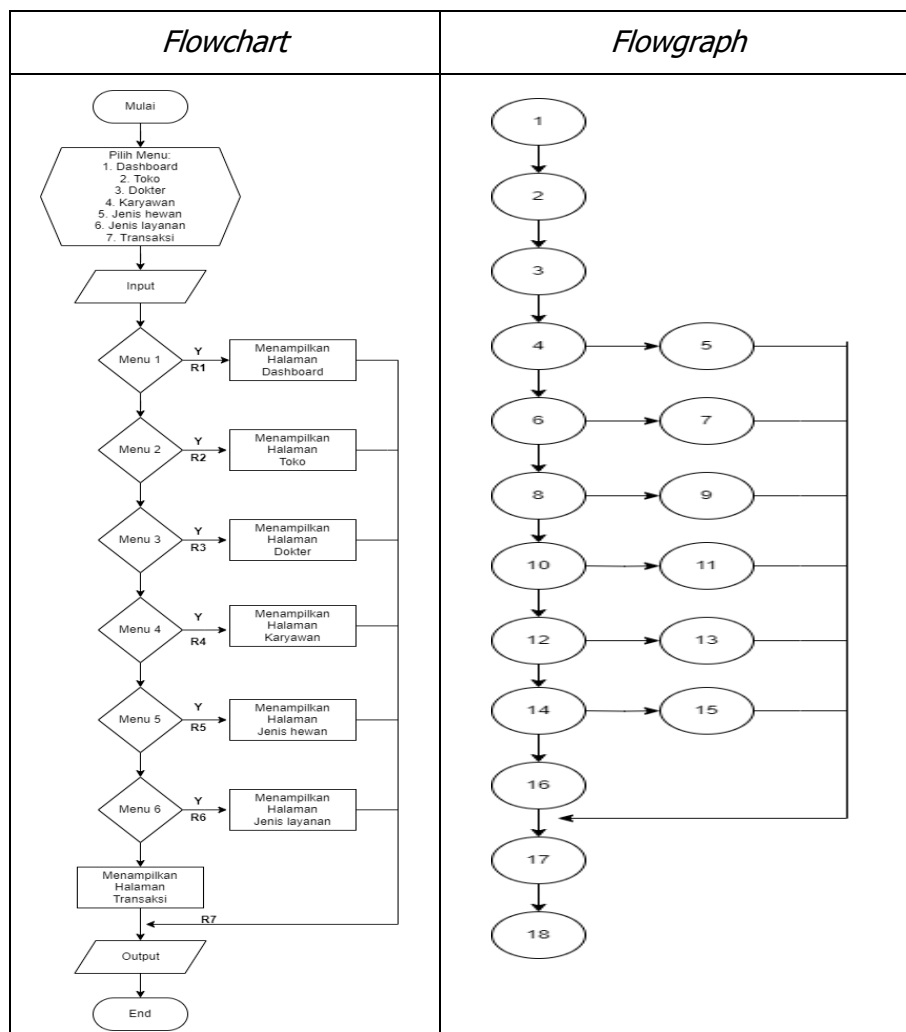
1. Pengujian *white box*

White box testing atau yang dapat diartikan menjadi “pengujian kotak putih” adalah pengujian yang dilakukan untuk menguji perangkat lunak dengan cara menganalisa dan meneliti struktur *internal* dan kode dari perangkat lunak (Setiawan, 2021).

Flowchart adalah representasi grafik dari langkah-langkah yang harus menyelesaikan suatu permasalahan yang terdiri atas sekumpulan simbol, dimana masing-masing simbol merepresentasikan suatu kegiatan tertentu. *Flowchart* diawali dengan penerimaan input, pemrosesan input, dan diakhiri dengan penampilan output (Ade Hastuty Hasyim, 2021).

1) Pengujian *white box* pemilik

Tabel 3. *White box pemilik*



Independent path.

- 1) *Independent path 1* = 1-2-3-4-5-17-18
- 2) *Independent path 2* = 1-2-3-4-6-7-17-18
- 3) *Independent path 3* = 1-2-3-4-6-8-9-17-18
- 4) *Independent path 4* = 1-2-3-4-6-8-10-11-17-18
- 5) *Independent path 5* = 1-2-3-4-6-8-10-12-13-17-18
- 6) *Independent path 6* = 1-2-3-4-6-8-10-12-14-17-18
- 7) *Independent path 7* = 1-2-3-4-6-8-10-12-14-16-17-18

Cyclomatic complexity.

$$V(G) = E - N + 2$$

$$= 23 - 18 + 2 = 7$$

$$V(G) = P + 1$$

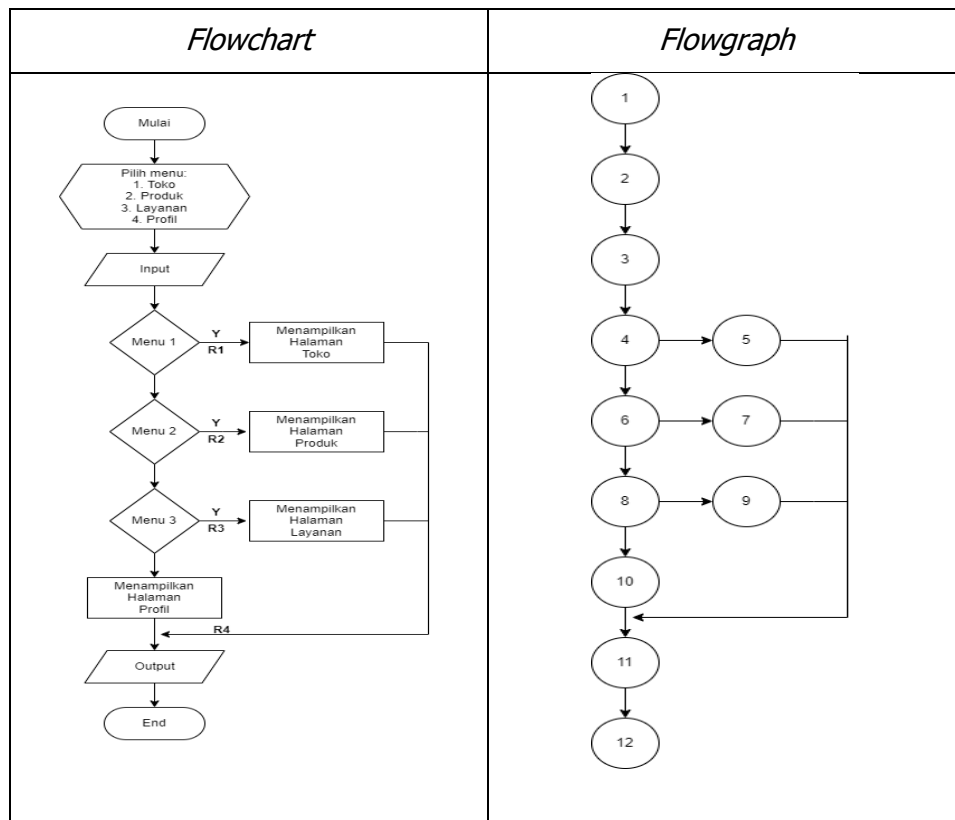
$$= 6 + 1$$

$$Region = 7$$

Tabel 4. grafik matriks white box pemilik

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	E-1
1		1																	1-1=0
2			1																1-1=0
3				1															1-1=0
4					1	1													2-1=1
5																	1		1-1=0
6							1	1											2-1=1
7																	1		1-1=0
8									1	1									2-1=0
9																	1		1-1=0
10											1	1							2-1=1
11																	1		1-1=0
12													1	1					2-1=1
13																	1		1-1=0
14															1	1			2-1=1
15																	1		1-1=0
16																	1		1-1=0
17																		1	1-1=0
18																			
	SUM (E+1)																		6+1=7

Berdasarkan perhitungan diatas, *region* = 7, *independent path* = 7, *cyclomatic complexity* = 7, maka *form login user* dinyatakan bebas dari kesalahan.

2) Pengujian *white box* pelanggan**Tabel 5.** *white box* pelanggan

Independent path.

- A. *Independent path 1* = 1-2-3-4-5-11-12
- B. *Independent path 2* = 1-2-3-4-6-7-11-12
- C. *Independent path 3* = 1-2-3-4-5-6-8-9-11-12
- D. *Independent path 4* = 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12

Cyclomatic complexity.

$$V(G) = E - N + 2$$

$$= 15 - 13 + 2 = 4$$

$$V(G) = P + 1$$

$$= 3 + 1$$

Region = 4

Tabel 6. *grafik matriks white box* pelanggan

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	E-1
1		1											1-1 = 0
2			1										1-1 = 0
3				1									1-1 = 0
4					1	1							2-1 = 1
5											1		1-1 = 0

6								1	1					2-1 = 1
7												1		1-1 = 0
8										1	1			2-1 = 0
9												1		1-1 = 0
10												1		1-1 = 0
11													1	1-1 = 0
12														
	SUM (E+1)													3+1= 4

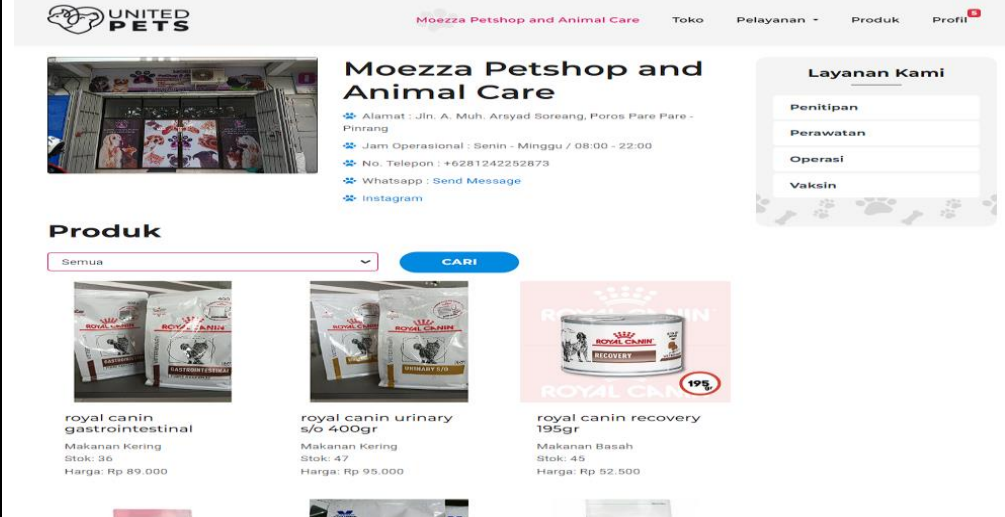
Berdasarkan perhitungan diatas, *region* = 4, *independent path* = 4, *cyclomatic complexity* = 4, maka *form login user* dinyatakan bebas dari kesalahan.

2. Pengujian *black box*

Pengujian perangkat lunak *blackbox* merupakan metode pengujian yang menangani hasil internal yang tidak diketahui. Para penguji melihat perangkat lunak sebagai "kotak hitam" yang tidak diharuskan untuk menunjukkan isinya, tetapi tunduk pada pengujian eksternal (Rambe, B. H., Pane, R., Irmayani, D., Nasution, M., & Munthe, I. R. (2020).).

Tabel 7. Pengujian halaman detail toko untuk pelanggan

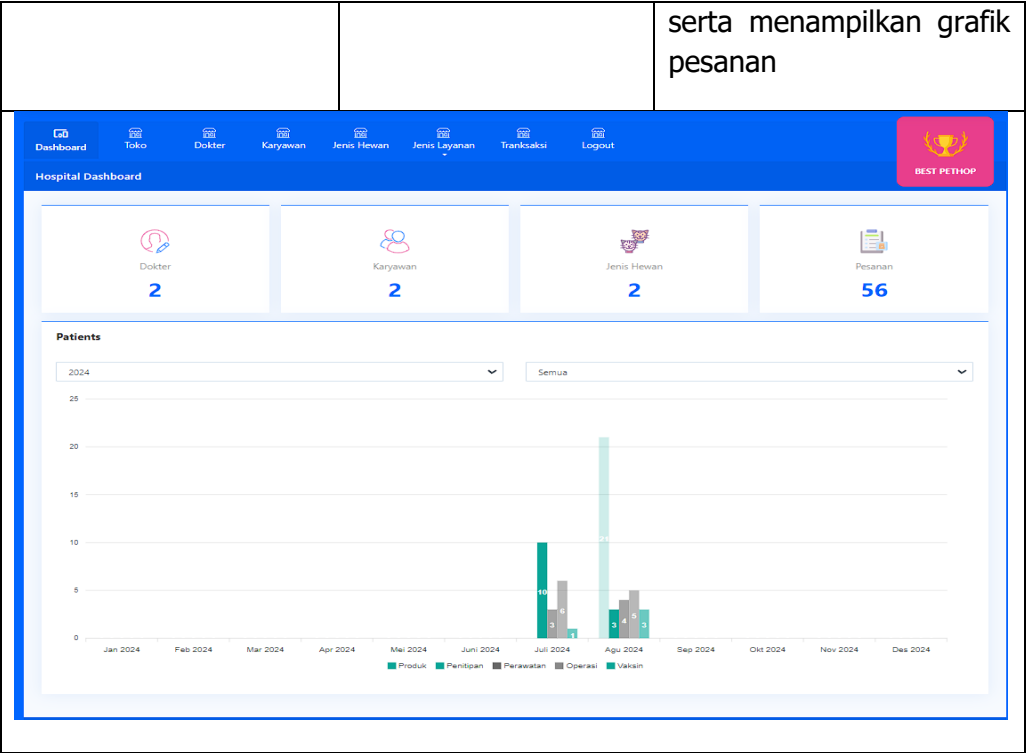
<i>Test factor</i>	Hasil	Keterangan
Ketika pelanggan mengklik salah satu toko	Berhasil	Menampilkan halaman detail toko pada pelanggan



The screenshot shows the website for Moezza Petshop and Animal Care. The header includes the logo 'UNITED PETS' and navigation links: 'Moezza Petshop and Animal Care', 'Toko', 'Pelayanan', 'Produk', and 'Profil'. The main content area features a large image of the pet shop entrance, followed by the shop's name and contact information: 'Alamat: Jln. A. Muh. Arsyad Soreang, Poros Pare Pare - Pinrang', 'Jam Operasional: Senin - Minggu / 08:00 - 22:00', 'No. Telepon: +6281242252673', 'Whatsapp: Send Message', and 'Instagram'. Below this, there is a 'Produk' section with a search bar and a 'CARI' button. Three products are displayed: 'royal canin gastrointestinal' (Makanan Kering, Stok: 96, Harga: Rp 89.000), 'royal canin urinary s/o 400gr' (Makanan Kering, Stok: 47, Harga: Rp 95.000), and 'royal canin recovery 195gr' (Makanan Basah, Stok: 45, Harga: Rp 52.500). A 'Layanan Kami' section on the right lists 'Penitipan', 'Perawatan', 'Operasi', and 'Vaksin'.

Tabel 8. Pengujian halaman pemilik *menu* dashboard

<i>Test factor</i>	Hasil	Keterangan
Ketika pemilik mengklik <i>menu</i> dashboard	Berhasil	Menampilkan halaman jumlah dokter, jumlah karyawan, jumlah jenis hewan, jumlah pesanan



Tabel 9. Pengujian halaman untuk dokter *menu* riwayat pesanan

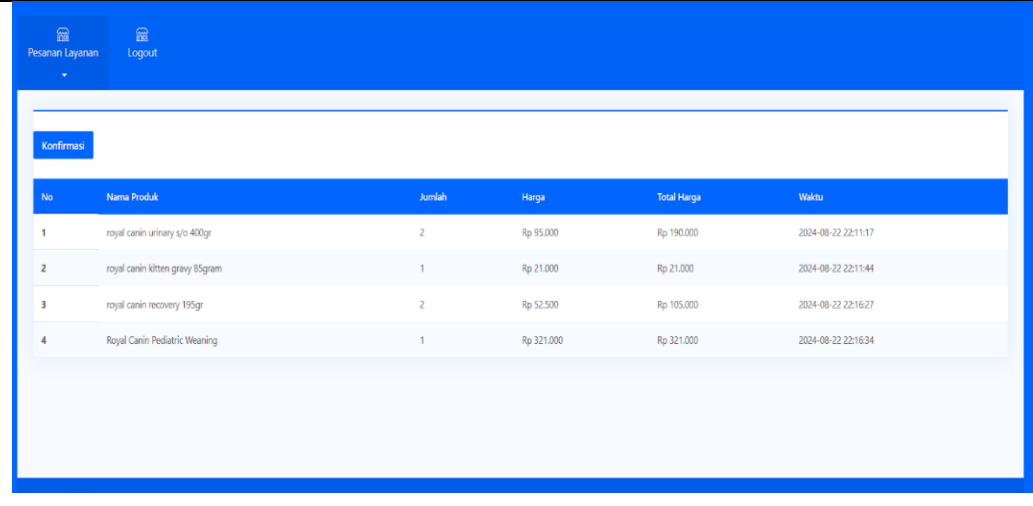
Test factor	Hasil	Keterangan
Ketika dokter mengklik <i>menu</i> riwayat pesanan	Berhasil	Menampilkan halaman daftar pelanggan yang telah selesai memesan jenis layanan dan menampilkan riwayat pesanan layanan yang telah dikonfirmasi

The screenshot shows the 'Riwayat Pesanan' (Order History) page. It features a navigation bar with 'Pesanan Layanan', 'Riwayat Pesanan', and 'Logout'. The main content area is titled 'operasi' and displays patient information: ID Pelanggan (1173961), Nama Pemilik (Zafar), Nama Hewan (Bulbul), Jenis Hewan (Kucing), Jenis operasi (Cesar), Pesanan (-), Tanggal Pesanan (2024-08-24 04:22:57), and Total Harga (Rp 1.200.000). Below this, there is a table with columns 'No.', 'Waktu', 'Keterangan', and 'Gambar'. The table contains one entry with 'No.' 1, 'Waktu' 2024-08-24 04:24:05, 'Keterangan' 'Alhamdulillah, operasinya berjalan lancar', and a 'Gambar' showing a cat.

No.	Waktu	Keterangan	Gambar
1	2024-08-24 04:24:05	Alhamdulillah, operasinya berjalan lancar	

Tabel 10. Pengujian halaman karyawan *menu* pesanan layanan

Test factor	Hasil	Keterangan
Ketika karyawan mengklik <i>menu</i> pesanan layanan	Berhasil	Menampilkan halaman pesanan layanan produk yang masuk



No	Nama Produk	Jumlah	Harga	Total Harga	Waktu
1	royal canin urinary s/o 400gr	2	Rp 95.000	Rp 190.000	2024-08-22 22:11:17
2	royal canin kitten gravy 85gram	1	Rp 21.000	Rp 21.000	2024-08-22 22:11:44
3	royal canin recovery 195gr	2	Rp 52.500	Rp 105.000	2024-08-22 22:16:27
4	Royal Canin Pediatric Weaning	1	Rp 321.000	Rp 321.000	2024-08-22 22:16:34

4. KESIMPULAN

Hasil pembuatan aplikasi mempermudah bahwa para pelanggan ketika memesan kebutuhan hewan peliharaan seperti makanan, aksesoris, serta layanan penitipan, perawatan, operasi, dan vaksin yang dapat di lakukan secara *online* tanpa perlu mengunjungi *petshop* terlebih dahulu. Dan pemilik petshop juga dapat mengelolah tokonya dengan efisien dengan adanya aplikasi ini.

REFERENSI

- Ade Hastuty Hasyim. (2021). Dasar Pemrograman. Makassar: CV Bangun Bumitama
- Cut, B., Nazar, M., & Husna, J. (2019). *Aplikasi E-Commerce Petshop Berbasis Web Dengan Metode Incremental (Studi Kasus Puri Vet Kembangan)* (Vol. 1). <https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jusibi/67>
- Deviana, F., & Devianto, Y. (2019). *Aplikasi Layanan Perawatan Kesehatan Dan Penjualan Perlengkapan Hewan Peliharaan Berbasis Web (Studi Kasus : Omen Pet Shop)*. <https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2928853&val=25864&title=Aplikasi%20Layanan%20Perawatan%20Kesehatan%20Dan%20Penjualan%20Perlengkapan%20Hewan%20Peliharaan%20Berbasis%20Web%20Studi%20Kasus%20%20Omen%20Pet%20Shop>
- Esterlina Br Jabat, D., Tarigan, L. L., Purba, M., & Purba, M. (2022). *Pemanfaatan Platform E-Commerce Melalui Marketplace Sebagai Upaya Peningkatan Penjualan*. <https://jurnal.yappsu.org/index.php/skylandsea/article/view/85/96>

- Fitri. (2021). *Aplikasi Marketplace Lelang Berbasis Android*. 1(1).
<https://doi.org/10.31850/jsilog.v1i3>
- Hartiwati, E. N. (2022). Pembuatan Website Toko Kue Ernufa Menggunakan Codeigniter. *JTS*, 1(2).
<https://journal.admi.or.id/index.php/JTS/article/view/126/146>
- Maulana, R., & Cahyono, Y. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Toko Berbasis Web Dengan Metode Waterfall (Studi Kasus: Toko Usaha Baru). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(6). <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- Rambe, B. H., Pane, R., Irmayani, D., Nasution, M., & Munthe, I. R. (2020). UML Modeling and Black Box Testing Methods in the School Payment Information System. In *Jurnal Mantik* (Vol. 4, Issue 3).
<https://iocscience.org/ejournal/index.php/mantik>
- Rian, H., & Nugraha, J. A. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Jasa Penitipan Hewan Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, 7(2), 132–143. <https://doi.org/10.37012/jtik.v7i2.645>
- Rifaldi, M., & Taufiq Subagio, R. (2019). *Aplikasi Marketplace Dengan Sistem Lelang Berbasis Web Menggunakan Metode Concurrency Control (Timestamp)* (Vol. 9, Issue 2Nov). <https://jurnaldigit.org/index.php/DIGIT/article/view/116/78>
- Sinlae, F., Maulana, I., Setiyansyah, F., & Ihsan, M. (n.d.). Pengenalan Pemrograman Web: Pembuatan Aplikasi Web Sederhana Dengan PHP dan MYSQL. 2024.
<https://doi.org/10.38035/jsmd.v2i2>
- Utomo, A., Sutanto, Y., Tiningrum, E., & Susilowati, E. M. (2020). Pengujian Aplikasi Transaksi Perdagangan Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis. *Jurnal Bisnis Terapan*, 4(2), 133–140. <https://doi.org/10.24123/jbt.v4i2.2170>
- Suriani, Pawelloi, A. I., & Wafiah, A. (2023). *Sistem Informasi Vaksinasi Hewan Peliharaan Dan Ternak Di Kabupaten Sidrap* (Vol. 1, Issue 2).
<https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/sylog>
- Timur, W. P., Pawelloi, A. I., & Wahyuddin. (n.d.). *Aplikasi Administrasi Laboratorium Komputer Teknik Informatika Umpar Berbasis Web*.
<https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/sylog>
- Ullil Fahri, M. (2019). *Php Dan MySQL*. <http://mfahri.web.id/php-dan-mysql/>
- Wasesha, D. A. (2021). Perancangan Aplikasi Layanan Salon Hewan Secara Daring Menggunakan Model Proses Incremental. *INTI Nusa Mandiri*, 16(1), 39–48.
<https://doi.org/10.33480/inti.v16i1.2267>