

Implementasi Metode Scrum Pada Sistem Informasi Penitipan Hewan Untuk Meningkatkan Kualitas Layanan Kepada Pelanggan

Dian Ambar Wasesha¹, Bakhtiar Rifai²,
Yunidyawati Azlina³, Wida Prima Mustika⁴

Program Studi Sistem Informasi¹, Program Studi Informatika², Program Studi Administrasi Perkantoran³, Program studi Sistem Informasi⁴
Fakultas Teknologi Informasi¹, Fakultas Teknologi Informasi², Fakultas Ekonomi dan Bisnis³, Fakultas Teknologi Informasi⁴
Universitas Nusa Mandiri¹, Universitas Nusa Mandiri²,
Universitas Bina Sarana Informatika³, Universitas Nusa Mandiri⁴

dian.dbw@nusamandiri.ac.id¹, bakhtiar.bri@nusamandiri.ac.id²,
yunidyawati.yaz@bsi.ac.id³, wida.wpm@nusamandiri.ac.id⁴

Received: September 18, 2022. **Revised:** October 15, 2022. **Accepted:** October 26, 2022.

Issue Period: Vol.6 No.4 (2022), Pp.815-827

Abstrak: Tempat penitipan hewan keberadaannya saat ini mulai banyak terlihat di kota-kota besar. Namun tidak banyak yang memberikan layanan yang baik terhadap pelanggan karena belum menggunakan teknologi informasi dalam pengelolaan dan penyajian datanya. Sehingga membuat banyaknya kesalahan operasional. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengubah sistem manual menjadi elektronik sebagai sebuah sistem informasi yang berbasis website. Perancangan sistem ini menggunakan metode scrum agar setiap fitur nya bisa lebih cepat terbentuk. Dengan adanya sistem informasi penitipan hewan ini, layanan terhadap pelanggan menjadi lebih baik dan optimal. Selain itu juga memberikan manfaat bagi penyedia jasa penitipan hewan agar dapat menjalankan proses bisnisnya lebih cepat dan tepat. Kesalahan – kesalahan operasional bisa di minimalkan dan juga human error dapat terkendali.

Kata kunci: SCRUM, CRM, Petshop

Abstract: Animal day care is now starting to be seen in many big cities. However, not many provide good service to customers because they have not used information technology in managing and presenting their data. So it makes a lot of operational errors. The purpose of this research is to change the manual system to electronic as a website-based information system. The design of this system uses the scrum method so that each feature can be formed more quickly. With this animal care information system, customer service is better and optimal. In addition, it also provides benefits for animal care providers so that they can run their business processes more quickly and precisely. Operational errors can be minimized and human errors can also be controlled.

Keywords: SCRUM, CRM, Petshop

I. PENDAHULUAN

Tempat penitipan hewan merupakan salah satu usaha dibidang jasa yang keberadaannya saat ini mulai banyak terlihat di kota-kota besar, seperti Jakarta. Dengan beragam layanan yang ditawarkan oleh tempat penitipan hewan ini, membuat para pelanggan merasa nyaman dan tenang saat harus meninggalkan hewan peliharaan untuk suatu urusan. Namun tidak banyak penitipan hewan yang memberikan layanan yang baik



DOI: 10.52362/jisamar.v6i4.924

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

terhadap pelanggan karena belum menggunakan teknologi informasi (Rian & Nugraha, 2021) dalam pengelolaan dan penyajian datanya. Jika pencatatan data yang dilakukan masih secara manual maka akan berakibat layanan tidak maksimal seperti pendaftaran pelanggan dan hewan peliharaan yang cukup lama lalu kesulitan pengecekan ketersediaan tempat kosong, data pembayaran yang kadang tidak akurat sampai pada resiko kehilangan data yang sangat besar.

Dengan maraknya tempat penitipan hewan ini, maka persaingan untuk mendapatkan pelanggan sebanyak-banyaknya juga semakin ketat dan berat. Namun hal terpenting dan tersulit yaitu bagaimana mempertahankan dan memberikan kepuasan kepada pelanggan (Fauzi & Harli, 2017).

Untuk itu tujuan dari penelitian ini yaitu mengubah sistem manual menjadi elektronik sebagai sebuah sistem informasi yang berbasis website. Penerapan sistem ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas layanan pelanggan pada tempat penitipan hewan agar lebih optimal. Manfaat lain yaitu memberikan manfaat bagi penyedia jasa penitipan hewan agar dapat menjalankan proses bisnisnya lebih cepat dan tepat serta mengurangi adanya human error sehingga dapat meningkatkan mutu dan kualitas layanan (Lina, 2018). Selain bertujuan untuk mengurangi resiko operasional, sistem ini juga bertujuan untuk meningkatkan jumlah pelanggan dengan mendata secara detail baik pemilik maupun hewan peliharaannya serta memberikan terapi-terapi yang sesuai terhadap hewan peliharaannya.

Pada penelitian ini akan dibangun sebuah sistem informasi penitipan hewan dengan ruang lingkupnya pada pendaftaran penitipan hewan peliharaan, melakukan pemeriksaan pada hewan yang dititipkan tersebut dan memberikan suatu terapi jika dibutuhkan sebagai tindak lanjut dari hasil pemeriksaannya. Perancangan sistem ini menggunakan metode scrum karena metode ini mengedepankan kecepatan dalam pengembangan dan diharapkan sistem mampu beradaptasi dari perubahan yang diinginkan dan dapat dikembangkan sesuai dengan perkembangan teknologi kedepannya (Wasesha, 2022).

Ada beberapa penelitian terkait mengenai jasa penitipan hewan peliharaan ini. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Annisa Amelia dalam jurnal yang berjudul "Perancangan Aplikasi Perawatan dan Penitipan Hewan pada Garden 7 PetShop Berbasis Android". Penelitian ini lebih menekankan pada transaksi penjualan dari produk-produk makanan hewan. Sedangkan untuk alur dari jasa penitipan hewan dan perawatannya tidak dijelaskan secara eksplisit (Amelia et al., 2021).

Penelitian lainnya dilakukan oleh Hesti Rian dalam jurnalnya yang berjudul "Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Jasa Penitipan Hewan Berbasis Web". Penelitian yang dilakukan menggunakan metode waterfall, namun tidak dijelaskan secara rinci alur dari sistem penitipan dan pengambilan hewan peliharaannya tersebut (Rian & Nugraha, 2021).

Penelitian terkait lainnya adalah "Rancang Bangun Aplikasi Penitipan Hewan Peliharaan Berbasis Android" yang dilakukan oleh Evan Tanuwijaya. Dengan metode SDLC yang digunakannya, penelitian ini juga tidak mendetailkan alur dari sistem penitipan hewannya dengan suatu diagram. Penelitian ini hanya terfokus pada pencatatan jadwal kapan hewan akan dititipkan, dan tidak diketahui ketersediaan kamarnya terlebih dahulu pada penitipan hewan yang dipilih. Serta sistem pengembalian hewan yang tidak tersedia pada penelitian ini (Tanuwijaya, 2018).

Penelitian lain berikutnya yaitu "Rancangan Aplikasi Penitipan Hewan Berorientasi Objek Pada Juanda Petshop and Clinic Depok" yang dilakukan oleh Ika Mei Lina. Perbedaannya dengan penelitian ini salah satunya terletak pada desain sistem yang digunakan yaitu DFD dan aplikasi yang dihasilkan berbentuk aplikasi dekstop (Lina, 2018).

II. METODE DAN MATERI

Penelitian ini menggunakan metode scrum untuk perancangan sistem informasi-nya. Pengertian dari sistem informasi sendiri adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan. Sistem informasi terdiri dari



komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building block*) seperti blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data dan blok kendali (Hutahaean, 2014).

Sedangkan scrum merupakan framework yang digunakan untuk implementasi metode pengembangan aplikasi agile. Agile ialah metodologi pengembangan aplikasi yang memerlukan proses adaptasi cepat terhadap segala bentuk perubahan (Prastio & Ani, 2018). Dalam kerangka kerja scrum, disarankan untuk membagi proses pengembangan menjadi beberapa rangkaian sprint. Proses sprint rata-rata diadakan selama satu hingga empat minggu. Selama sprint, tim scrum mengatur fitur atau backlog ide ke fungsi. Fitur-fitur ini dikodekan, diuji, dan diimplementasikan ke dalam perangkat lunak atau produk yang terus berkembang (Prastio & Ani, 2018). Berikut metode – metode yang digunakan dalam penelitian dan perancangan sistem ini.

2.1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan kebutuhan dalam perancangan sistem informasi penitipan hewan ini yaitu dengan:

1. Observasi

Pengamatan secara langsung dilakukan pada tempat penitipan hewan untuk mengetahui dan mengamati serta menemukan kelemahan sistem yang berjalan saat ini.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan spesifik pada pihak-pihak yang terkait pada tempat penitipan hewan untuk mengetahui detail dari setiap alur sistem yang berjalan. Sekaligus mencari tahu kebutuhan yang akan dibangun pada sistem yang baru.

3. Studi Pustaka

Penulis melakukan studi pustaka pada buku, jurnal maupun artikel terkait untuk dijadikan referensi pada penelitian ini.

2.2. Langkah – langkah penelitian

Langkah – langkah yang dilakukan mengacu pada Scrum Framework. Didalam scrum framework terdapat peran yang terlibat, events atau fase yang dijalankan serta artifacts atau luaran yang dihasilkan. Didalam Tim Scrum terdapat beberapa peran, yaitu:

1. Pengembang adalah orang-orang di Tim Scrum yang berkomitmen untuk menciptakan aspek apa pun dari Increment yang dapat digunakan setiap Sprint.

2. Pemilik Produk adalah orang yang bertanggung jawab untuk memaksimalkan nilai produk yang dihasilkan dari pekerjaan Tim Scrum.

3. Scrum Master bertanggung jawab untuk membangun Scrum sebagaimana didefinisikan dalam Panduan Scrum (Schwaber & Sutherland, 2020).

Events atau fase yang dijalankan pada Scrum terdiri dari:

1. Sprint merupakan inti dari Scrum, yakni satu fase waktu (*time-box*) dalam satu bulan atau kurang untuk menghasilkan satu produk yang dinyatakan selesai dan terdapat di dalamnya sprint planning, daily scrum, sprint review dan sprint retrospective (Naim Rohatun, 2020).

2. Sprint Planning adalah aktivitas perencanaan untuk menjalankan sprint dan menentukan daftar produk yang akan dihasilkan (Naim Rohatun, 2020).

3. Daily Scrum adalah aktivitas diskusi yang diadakan oleh Development Team setiap hari selama Sprint dan berdurasi 15 menit (Naim Rohatun, 2020).

4. Sprint Review adalah aktivitas yang diadakan di akhir Sprint untuk memeriksa increment atau hasil dan menyesuaikan Product Backlog jika diperlukan (Naim Rohatun, 2020).

5. Sprint Retrospective merupakan kesempatan bagi Scrum Team untuk memeriksa dirinya sendiri dan membuat rencana perbaikan yang akan diberlakukan selama Sprint berikutnya (Naim Rohatun, 2020).

Artifacts atau luaran yang dihasilkan pada setiap proses Scrum adalah sebagai berikut:

1. Product Backlog adalah daftar urutan yang muncul dari apa yang dibutuhkan untuk meningkatkan produk (Schwaber & Sutherland, 2020).

2. Sprint Backlog adalah daftar-daftar dari backlog yang dipilih sesuai dengan kebutuhan dari pelaku usaha agar dapat mencapai sprint goal (Prabowo & Wiguna, 2021).



3. Increment, yakni jumlah dari Product Backlog item yang diselesaikan dalam satu Sprint dan total nilai dari increment pada semua Sprint sebelumnya (Naim Rohatun, 2020).

III. PEMBAHASAN DAN HASIL

3.1. Analisa Kebutuhan dan Desain Sistem

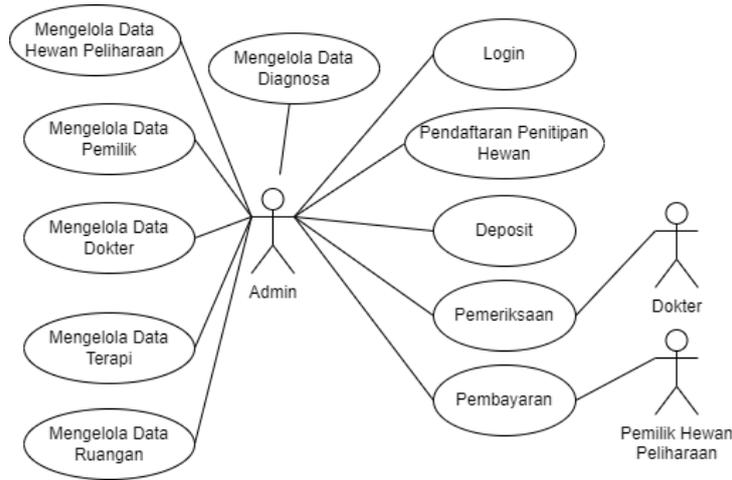
Langkah – langkah yang dilakukan dalam penelitian ini dimulai dari analisa kebutuhan. Langkah ini dibutuhkan untuk mencari tahu kebutuhan pengguna terhadap sistem yang akan dibuat. Daftar kebutuhan fungsional sistem yang akan dikembangkan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kebutuhan Fungsional Sistem

Kebutuhan Fungsional	Dekskripsi
Login	Admin masuk kedalam sistem dengan menginput username dan password
Mengelola Data Hewan Peliharaan	Admin akan menginput data hewan peliharaan pada form hewan peliharaan.
Mengelola Data Pemilik	Admin akan menginput data pemilik hewan pada form pemilik.
Mengelola Data Dokter	Admin akan menginput data dokter pada form dokter.
Mengelola Data Terapi	Admin akan menginput jenis-jenis terapi yang tersedia berikut biaya-nya.
Mengelola Data Ruangan	Admin akan menginput data ruangan dan akan selalu diupdate ketersediaannya.
Pendaftaran Penitipan Hewan	Admin akan membuka form tambah baru untuk menginput data pemilik dan data hewan peliharaan yang akan dititipkan. Pada form ini juga akan diinput tanggal check-in dan check-out-nya
Deposit	Pemilik diharuskan mengisi deposit untuk keperluan penitipan hewannya. Deposit ini akan digunakan sebagai biaya penginapan dan kebutuhan lain bila dibutuhkan beberapa perawatan pada hewan peliharaannya. Deposit ini bukan merupakan nilai total dari biaya penitipan hewan. Admin akan menginput besaran nilai deposit yang diberikan oleh pemilik.
Pemeriksaan	Setiap hewan yang akan dititipkan akan dilakukan pemeriksaan terlebih dahulu oleh dokter. Setelah itu admin yang akan menginput laporan hasil pemeriksaan hewan ini pada sistem.
Pembayaran	Ketika akan dilakukan pengambilan hewan peliharaan, admin akan merinci biaya-biaya apa saja yang sudah dikeluarkan selama masa penitipan. Sejumlah biaya tersebut akan dikurangi dengan deposit yang sudah diberikan.

Setelah kebutuhan fungsional dari sistem didapatkan, selanjutnya menyusun rancangan desain. Rancangan desain ini menggunakan beberapa diagram dari UML. Gambaran umum dari sistem bisa terlihat pada gambar 1.





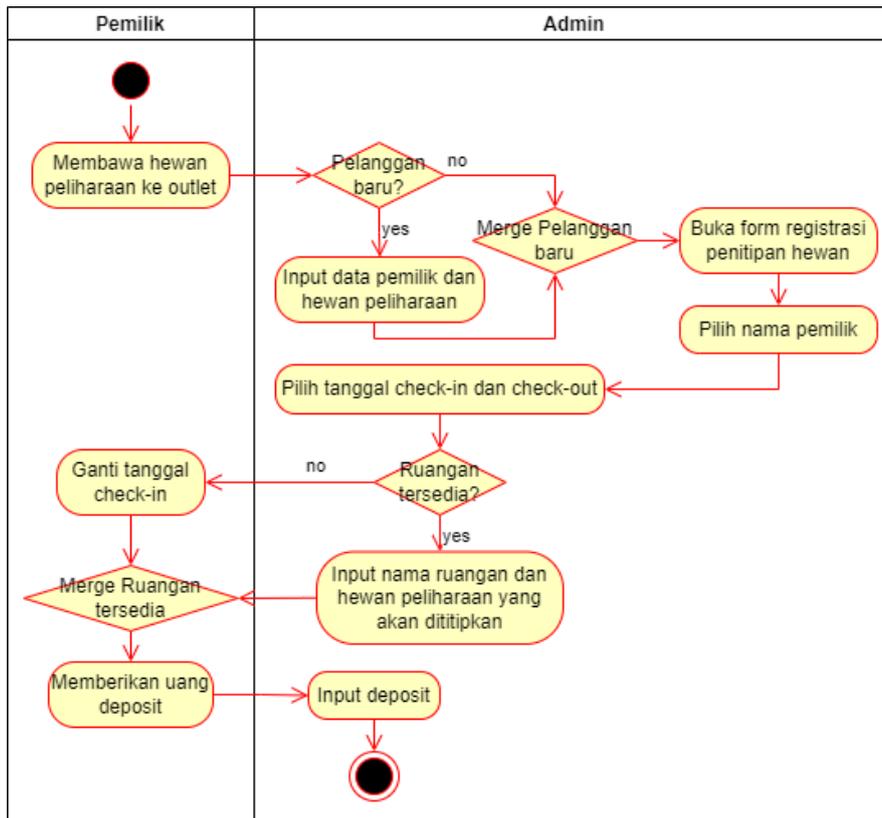
Gambar 1. Usecase Diagram Penitipan Hewan

Bisnis proses penitipan hewan peliharaan yang ada pada sistem ini adalah sebagai berikut:

a) Bisnis proses pendaftaran penitipan hewan peliharaan

1. Pemilik datang ke outlet dengan membawa hewan peliharaan yang ingin dititipkan.
2. Seorang pemilik dapat menitipkan lebih dari satu hewan peliharaannya.
3. Untuk pelanggan baru, Admin akan menginput data pemilik dan hewan peliharaannya terlebih dahulu kedalam sistem.
4. Setelah itu admin akan mendaftarkan hewan peliharaannya tersebut untuk proses penitipan. Admin akan mencatat tanggal check-in dan check-out-nya.
5. Bila ruangan tidak tersedia pada tanggal check-in yang dipilih, maka pemilik hewan harus mencari tanggal lain.
6. Namun jika tersedia ruangan pada tanggal check-in yang dipilih maka proses akan dilanjutkan dan pemilik diminta memberikan uang deposit untuk biaya penanganan hewan selama dititipkan.
7. Uang deposit ini bukan merupakan total dari biaya keseluruhan. Besaran uang deposit dapat lebih ataupun kurang dari biaya total diakhir masa penitipan.

Bisnis proses pendaftaran ini digambarkan menggunakan diagram activity seperti terlihat pada gambar 2.

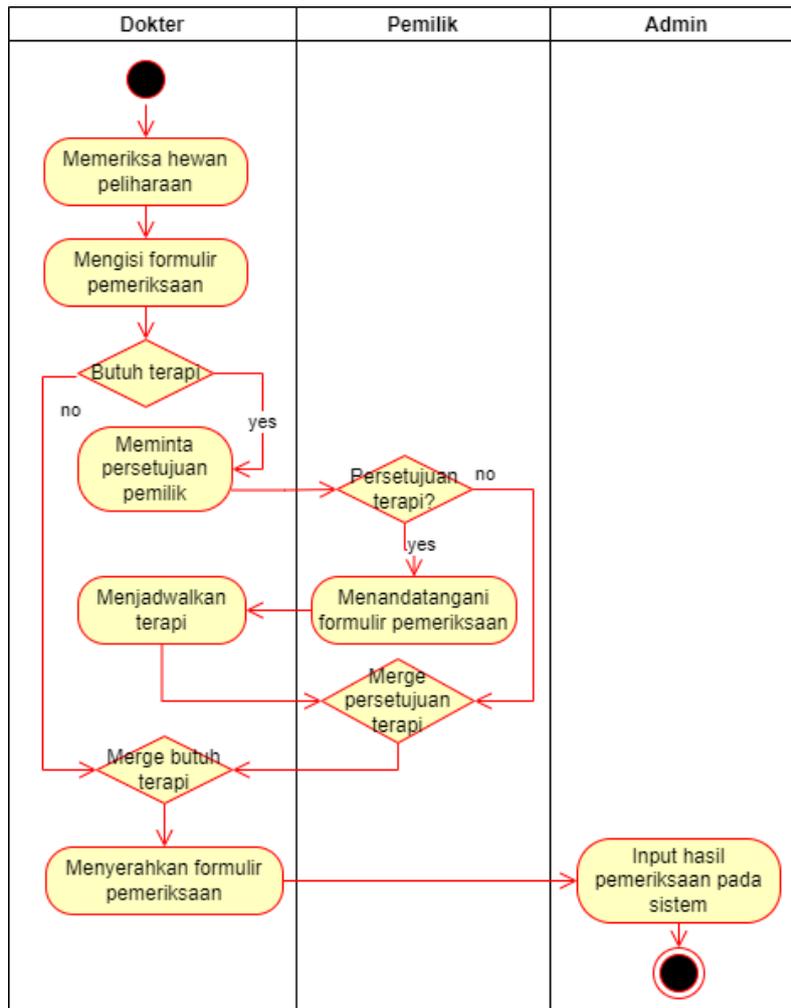


Gambar 2. Activity Diagram Pendaftaran (Check-in)

b) Bisnis proses pemeriksaan hewan peliharaan

1. Setiap hewan yang akan dititipkan baik dalam keadaan sehat maupun sakit, harus dilakukan pemeriksaan terlebih dahulu oleh dokter yang bertugas pada saat itu.
 2. Pemeriksaan meliputi pemeriksaan suhu tubuh, berat badan, kutu dan lain-lain.
 3. Jika dalam pemeriksaan ditemukan suatu penyakit atau masalah lain yang membutuhkan terapi pengobatan atau terapi lain, maka dokter akan menginformasikan kepada pemilik hewan agar dilakukan terapi tersebut.
 4. Jika pemilik menyetujui untuk dilakukan terapi terhadap hewan peliharaannya, maka dokter akan membuatkan jadwal untuk tindakan tersebut.
 5. Setelah itu dokter akan menyerahkan formulir hasil pemeriksaan pada admin.
 6. Pada sistem, admin akan menginput hasil pemeriksaan dokter dan terapi apa yang akan diberikan pada hewan tersebut.
- Bisnis proses pemeriksaan ini digambarkan menggunakan diagram activity seperti terlihat pada gambar 3.



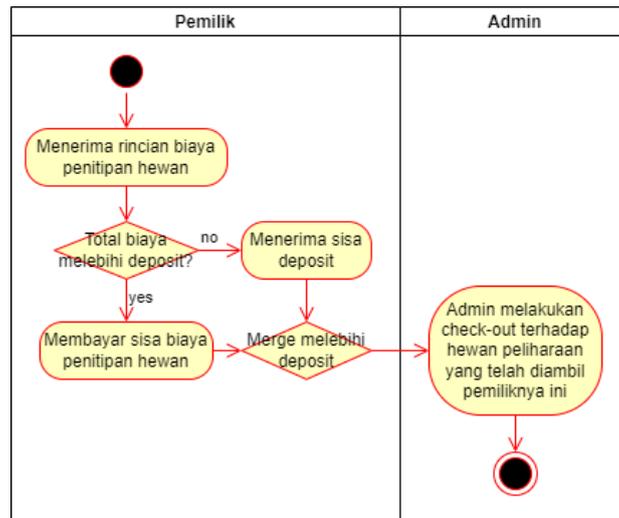


Gambar 3. Activity Diagram Pemeriksaan

c) **Bisnis proses check-out dan pembayaran**

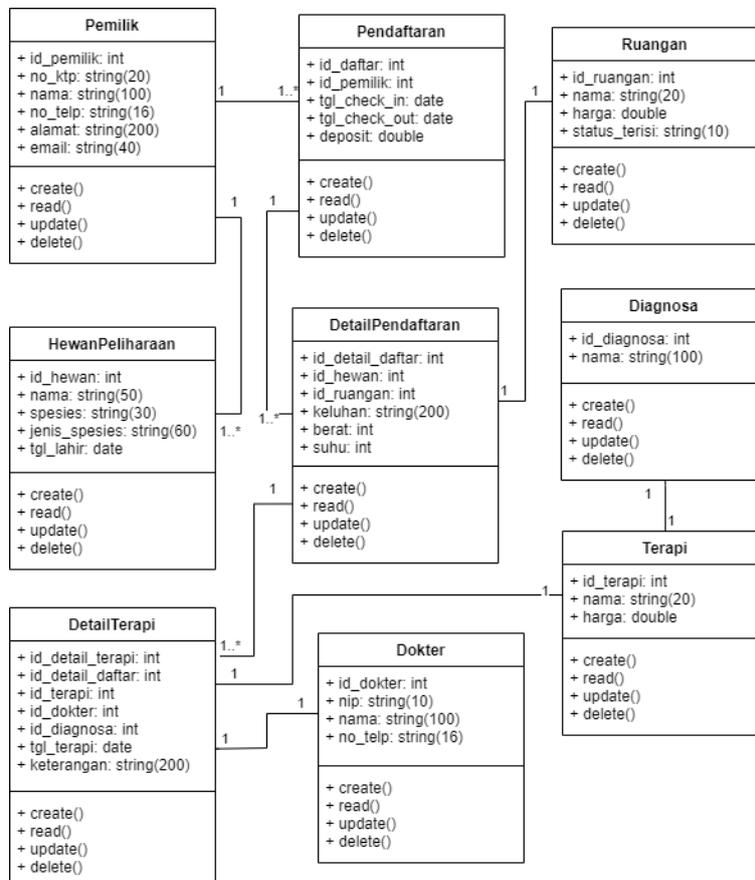
1. Pada saat proses check-out, pemilik diberikan rincian biaya yang dikeluarkan selama hewan peliharaannya dititipkan.
 2. Dari total biaya akan dikurangi dengan deposit yang sudah disetorkan sebelumnya.
 3. Bila uang deposit melebihi total biaya keseluruhannya maka admin akan mengembalikan sisa depositnya.
 4. Namun jika uang deposit kurang dari total biaya keseluruhannya, maka pemilik diminta untuk membayarkan kekurangannya tersebut.
 5. Setelah proses pembayaran selesai, hewan peliharaan dapat dibawa pulang oleh pemiliknya.
- Bisnis proses check-out ini digambarkan menggunakan diagram aktivitas seperti terlihat pada gambar 4.





Gambar 4. Activity Diagram Check-Out

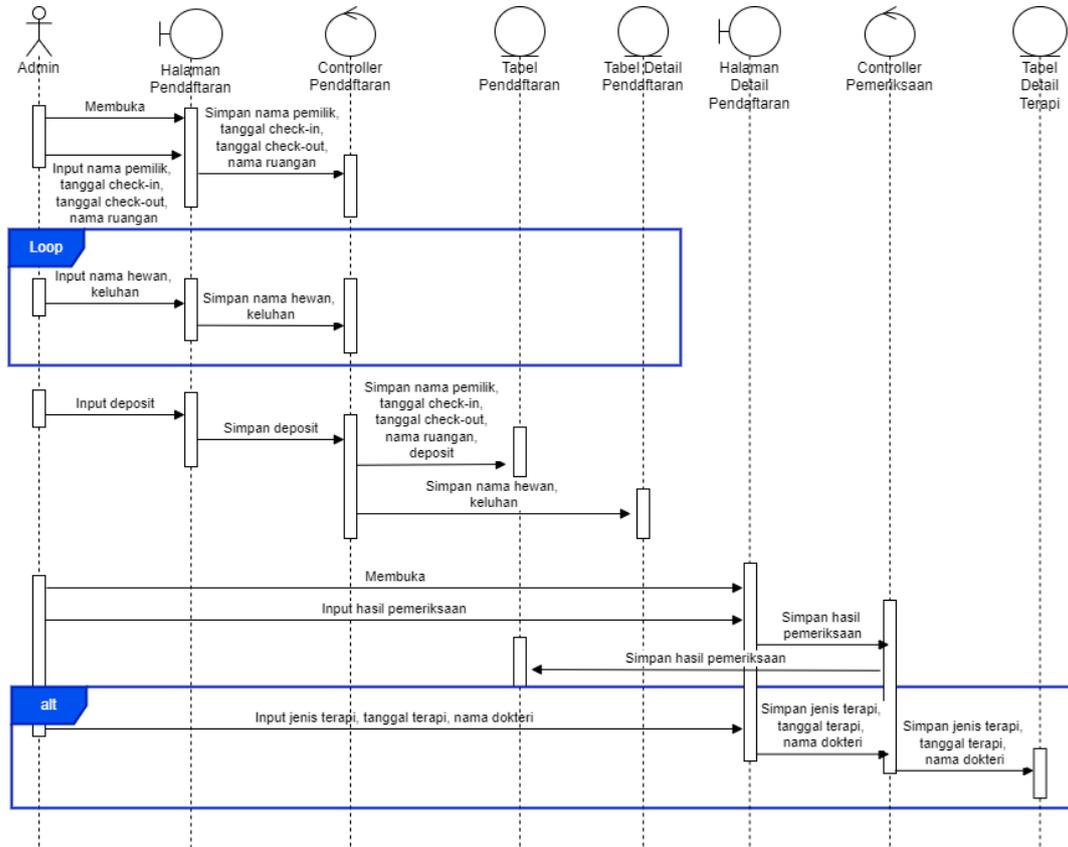
Selanjutnya untuk mendetailkan rancangan sistem ini secara struktural digunakan class diagram seperti terlihat pada gambar 5. Terdapat delapan objek yang saling terkait pada class diagram ini yaitu objek pemilik, hewan peliharaan, dokter, ruangan, terapi, pendaftaran, detail pendaftaran dan detail terapi.



Gambar 5. Class Diagram Penitipan Hewan



Kemudian untuk menjelaskan dan menampilkan interaksi antar objek pada sistem ini secara lebih rinci, penulis menggunakan sequence diagram seperti terlihat pada gambar 6.



Gambar 6. Sequence Diagram Penitipan Hewan

Digambarkan dalam gambar 6 bahwa yang dapat berinteraksi secara langsung dengan sistem adalah admin. Admin yang bertugas untuk melakukan input terhadap semua transaksi yang terjadi. Seperti pada saat pendaftaran, maka admin akan mendata pemilik beserta hewan peliharaan yang akan dititipkan. Admin juga akan menginput hasil pemeriksaan yang telah dilakukan oleh dokter terhadap hewan peliharaan ke dalam sistem.

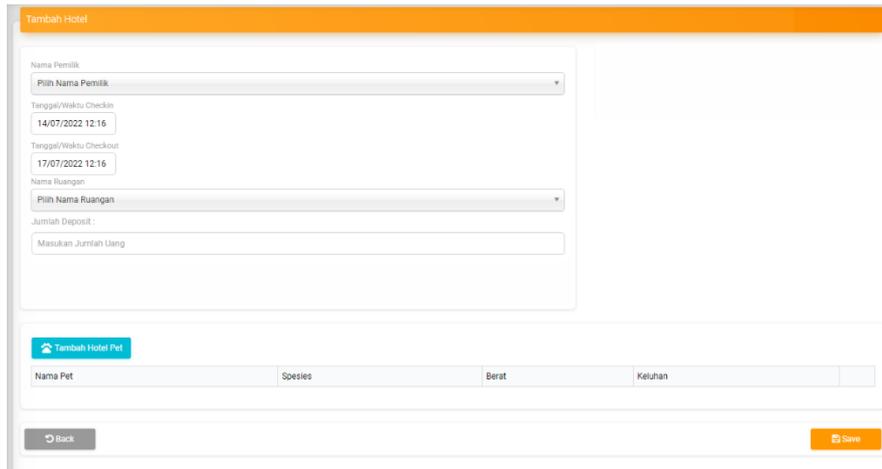
3.2. Tampilan Sistem

1. Halaman Pendaftaran

Halaman ini berfungsi untuk meng-input data pendaftaran setiap ada pelanggan yang datang untuk menitipkan hewan peliharaannya. Untuk pelanggan baru, admin akan meng-input datanya terlebih dahulu pada form yang berbeda yaitu form data pemilik. Seorang pemilik dapat menitipkan dua atau lebih hewan peliharaannya. Namun hewan-hewan peliharaannya tersebut harus didaftarkan terlebih dahulu pada form hewan peliharaan.

Untuk proses pendaftaran ini admin akan meng-input tanggal check-in dan tanggal check-out seperti yang diinginkan oleh pemilik. Kemudian admin akan memeriksa ketersediaan ruangnya. Jika tidak tersedia ruangan maka pemilik diminta untuk mengganti tanggal check-in-nya. Selanjutnya admin akan meng-input nama – nama hewan peliharaan yang akan dititipkan. Dan terakhir admin juga akan menginput besaran uang deposit yang dibayarkan pemilik. Tampilan halaman pendaftaran seperti terlihat pada gambar 7.

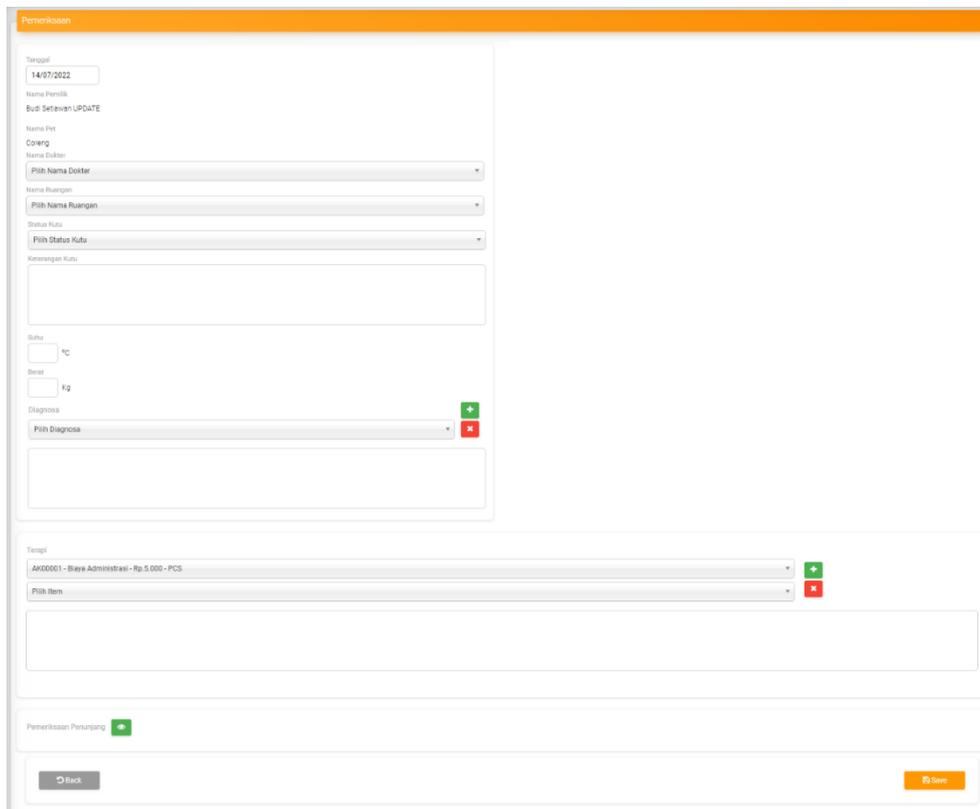




Gambar 7. Tampilan Halaman Pendaftaran

2. Halaman Pemeriksaan

Admin akan menginput data hasil pemeriksaan setelah dokter menyerahkan formulir pemeriksaan kepada admin. Hasil pemeriksaan meliputi pemeriksaan kutu, suhu tubuh, berat badan dan penyakit yang terdapat pada hewan peliharaan. Jika dibutuhkan suatu terapi maka admin akan meng-input jenis terapinya pada form pemeriksaan ini. Tampilan halaman pemeriksaan seperti terlihat pada gambar 8.



Gambar 8. Tampilan Halaman Pemeriksaan

3.3. Pengujian Sistem

Penulis menggunakan dua jenis pengujian yaitu pengujian kompatibilitas dan pengujian fungsional. Pengujian kompatibilitas dilakukan pada beberapa browser yang berbeda untuk melihat apakah sistem kompatibel pada browser tersebut dari sisi tampilan dan proses yang berjalannya. Pengujian kompatibilitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah halaman website yang dibuat dapat menampilkan keseluruhan data sesuai dengan perancangan bukan hanya pada satu web browser yang sering digunakan pada umumnya (Ansyori et al., 2021). Pengujian kompatibilitas ini dilakukan dengan menjalankan website pada beberapa browser yang berbeda. Penulis menguji pada tiga buah browser. Dapat dilihat pada tabel 2, hasil dari pengujian kompatibilitasnya.

Tabel 2. Hasil pengujian kompatibilitas

Browser	Versi	Hasil
Mozilla Firefox	105.0.2	Tampilan sesuai dan sistem dapat berjalan dengan baik
Google Chrome	105.0.5195.127	Tampilan sesuai dan sistem dapat berjalan dengan baik
Microsoft Edge	106.0.1370.42	Tampilan sesuai dan sistem dapat berjalan dengan baik

Pengujian lain yang dilakukan yaitu pengujian fungsional, pengujian ini sangat umum dilakukan untuk mengecek setiap fungsi dan memastikan setiap fungsi tersebut berjalan dengan baik. Hasil dari pengujian fungsional dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Pengujian Fungsional Sistem Informasi Penitipan Hewan

Skenario Test	Hasil yang diinginkan	Hasil yang didapatkan	Hasil aktual
Form Pendaftaran			
Klik pada combo box nama pemilik	Akan tampil nama-nama pemilik yang sudah didaftarkan lebih dulu pada form data pemilik.	Tampil nama-nama pemilik yang sudah terdaftar	Sesuai
Klik pada combo box nama ruangan	Akan tampil nama-nama ruangan yang sudah didaftarkan pada form ruangan	Tampil nama-nama ruangan yang sudah didaftarkan	Sesuai
Input "10.000" pada text box deposit	Akan tampil pesan "Input deposit salah". Karena inputan tidak boleh ada karakter selain angka.	Tampil pesan berwarna merah dibawah text box deposit. Pesannya "Input deposit salah".	Sesuai
Klik pada tombol "Tambah Pet"	Akan tampil hewan-hewan peliharaan dari pemilik yang sudah didaftarkan sebelumnya pada form hewan peliharaan.	Tampil nama-nama hewan peliharaan dari pemilik yang sudah didaftarkan.	Sesuai
Form Pemeriksaan			
Klik pada combo box nama dokter	Akan tampil nama-nama dokter yang sudah didaftarkan lebih dulu pada form dokter.	Tampil nama-nama dokter yang sudah terdaftar	Sesuai
Klik pada combo box pemeriksaan kutu	Akan tampil pilihan "ada/tidak"	Tampil pilihan "ada/tidak"	Sesuai
Ketik huruf pada text box suhu	Akan tampil pesan "Input suhu salah". Karena inputan	Tampil pesan berwarna merah dibawah text box suhu.	Sesuai



	tidak boleh ada karakter selain angka.	Pesannya “Input suhu salah”.	
Ketikkan huruf pada text box berat	Akan tampil pesan “Input berat salah”. Karena inputan tidak boleh ada karakter selain angka.	Tampil pesan berwarna merah dibawah text box berat. Pesannya “Input berat salah”.	Sesuai
Klik pada combo box diagnosa	Akan tampil jenis-jenis diagnosa yang sudah didaftarkan lebih dulu pada form diagnosa.	Tampil jenis-jenis diagnosa yang sudah didaftarkan.	Sesuai
Klik tombol plus “+” pada diagnosa	Diagnosa yang dipilih akan masuk ke dalam text box diagnosa.	Diagnosa yang dipilih akan masuk ke dalam text box diagnosa.	Sesuai
Klik pada combo box terapi	Akan tampil jenis-jenis terapi yang sesuai dengan diagnosa yang sudah dipilih.	Tampil jenis-jenis terapi yang sesuai dengan diagnosa.	Sesuai
Klik tombol plus “+” pada terapi	Terapi yang dipilih akan masuk ke dalam text box terapi.	Terapi yang dipilih akan masuk ke dalam text box terapi.	Sesuai
Klik tombol save	Data pemeriksaan akan tersimpan.	Data pemeriksaan akan tersimpan.	Sesuai

IV. KESIMPULAN

Pengembangan sistem penitipan hewan dengan metode scrum berjalan lebih cepat. Pembagian pekerjaan dalam tim dapat lebih jelas dan detail sehingga kemajuan dari tugas bisa terlihat setiap harinya. Hal ini membuat fitur – fitur baru lebih cepat terbentuk. Selain itu masukkan dari manajemen kepada pengembang sistem lebih mudah untuk diimplementasikan.

Dengan adanya sistem informasi penitipan hewan ini, layanan terhadap pelanggan menjadi lebih baik. Kesalahan – kesalahan operasional bisa di minimalkan dan juga human error dapat berkurang. Selain itu adanya sistem yang terintegrasi ini menjadikan upaya untuk peningkatan kualitas terhadap pelanggan mampu diwujudkan.

REFERENSI

- [1] Amelia, A., Hutajulu, B. M. W., & Anjani, D. (2021). Perancangan Aplikasi Perawatan dan Penitipan Hewan pada Garden 7 Petshop Berbasis Android. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(4), 741–759. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i4.521>
- [2] Ansyori, M. P., Dedy Irawan, J., & Rudhistiar, D. (2021). Monitoring Kolam Ikan Menggunakan Arduino Robotdyn Sebagai Mini Web Server. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 5(2), 557–564. <https://doi.org/10.36040/jati.v5i2.3763>
- [3] Fauzi, A., & Harli, E. (2017). Peningkatan Kualitas Pelayanan Melalui CRM dengan Metode RAD. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 1(1), 76–81. <https://doi.org/10.29207/resti.v1i1.16>
- [4] Hutahaean, J. (2014). *Konsep Sistem Informasi* (1st ed.). Deepublish.
- [5] Lina, I. M. (2018). Rancangan Aplikasi Penitipan Hewan Berorientasi Objek pada Juanda Petshop and Clinic Depok. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 2(3), 265–273. <https://doi.org/10.30998/string.v2i3.2435>
- [6] Naim Rohatun. (2020). *Scrum? Yuk Kenal Lebih Dekat Dengan Metode Scrum* /. [https://www.mii.co.id/Insight/Listing/2020/12/21/04/05/Mengenal Scrum#](https://www.mii.co.id/Insight/Listing/2020/12/21/04/05/Mengenal%20Scrum#)
- [7] Prabowo, W. A., & Wiguna, C. (2021). Sistem Informasi UMKM Bengkel Berbasis Web Menggunakan



DOI: 10.52362/jisamar.v6i4.924

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Metode SCRUM. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 5(1), 149–156.

<https://doi.org/10.30865/mib.v5i1.2604>

- [8] Prastio, C. E., & Ani, N. (2018). APLIKASI SELF SERVICE MENU MENGGUNAKAN METODE SCRUM BERBASIS ANDROID (CASE STUDY : WARKOBAR CAFÉ CIKARANG). *PETIR*, 11(2), 203–220.
- [9] 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>
- [10] Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020). *The 2020 Scrum Guide*. Scrum Guide. <https://scrumguides.org/scrum-guide.html>
- [11] Tanuwijaya, E. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Penitipan Hewan Peliharaan Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 4(3), 2443–2229.
- [12] Wasesha, D. A. (2022). Implementasi Metode Scrum Untuk Perancangan Sistem Administrasi Pada Star Laundry. *INTI Nusa Mandiri*, 16(2), 49–56. <https://doi.org/10.33480/inti.v16i2.2761>



DOI: 10.52362/jisamar.v6i4.924

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).