

Artikel Penelitian (Teknik Informatika)

Perancangan Sistem Informasi Penjualan Hewan Peliharaan Kelinci Berbasis Web pada Peternakan Kelinci Angkasa Lampung

Risma Andini *, M. Abu Jihad Plaza R

Universitas Muhammadiyah Kotabumi, Jln.Hasan Kepala Ratu No, 1052 Sindangsari, Kabupaten Lampung Utara, 34517, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: 20 Oktober 2025
Revisi Akhir: 09 Februari 2026
Diterbitkan Online: 02 April 2026

KATA KUNCI

Penjualan
Sistem Informasi
Waterfall
Website

KORESPONDENSI (*)

E-mail: risma.2059201047@umko.ac.id

A B S T R A K

Efisiensi manajemen inventaris dan keterbatasan jangkauan pasar menjadi tantangan utama dalam model penjualan kelinci konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan proses bisnis melalui pengembangan sistem informasi penjualan berbasis web yang responsif dan terintegrasi. Dengan mengadopsi metode *Waterfall*, pengembangan dilakukan secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga pengujian perangkat lunak. Fokus utama sistem ini terletak pada arsitektur web yang mengintegrasikan manajemen basis data stok secara *real-time*, katalog produk dinamis, dan modul transaksi digital yang aman. Implementasi platform berbasis web ini memungkinkan sinkronisasi data inventaris kelinci yang lebih akurat dan penyediaan antarmuka pengguna (UI) yang memudahkan konsumen dalam menelusuri varietas hingga melakukan pembayaran daring secara instan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa digitalisasi melalui platform web ini tidak hanya memperluas aksesibilitas pasar tanpa batasan geografis, tetapi juga mentransformasi operasional penjualan menjadi lebih terukur, transparan, dan efisien dalam mendukung pengalaman transaksi pengguna yang modern.

PENDAHULUAN

Di era kontemporer yang didorong oleh akselerasi teknologi, sistem informasi telah bertransformasi menjadi pilar fundamental dalam mengintegrasikan berbagai aspek kehidupan manusia. Informasi bukan lagi sekadar data mentah, melainkan elemen vital yang harus dapat diakses secara instan oleh masyarakat tanpa batasan ruang dan waktu [1]. Secara spesifik, integrasi sistem informasi berbasis web dan mobile menjadi katalisator utama dalam digitalisasi proses bisnis. Teknologi web menawarkan keunggulan pada aspek aksesibilitas lintas platform, di mana pengguna dapat berinteraksi dengan sistem tanpa perlu instalasi perangkat lunak yang rumit, cukup melalui penjelajah web (*browser*). Hal ini memberikan relevansi tinggi bagi institusi maupun sektor usaha dalam mengoptimalkan efisiensi operasional melalui penyediaan data yang terpusat dan tersinkronisasi secara *real-time*

Efektivitas sistem berbasis web sangat bergantung pada kemampuannya mengelola aliran data yang kompleks menjadi informasi yang bernilai guna. Dalam sektor perdagangan, kehadiran sistem informasi yang handal sangat krusial untuk menjamin kualitas pelayanan dan transparansi transaksi. Akurasi data mengenai detail produk, ketersediaan stok, dan analisis tren pasar menjadi instrumen utama dalam pengambilan keputusan strategis yang cepat dan tepat [2]. Melalui arsitektur web yang responsif, sebuah bisnis dapat membangun ekosistem digital yang kompetitif dan adaptif. Penerapan sistem ini tidak hanya mempermudah manajemen inventaris secara otomatis, tetapi juga berfungsi sebagai sistem proteksi data untuk meminimalisir risiko kesalahan manusia (*human error*), seperti data yang tercecer, kehilangan catatan aset, atau ketidakteraturan dalam jadwal pemeliharaan produk.

Tantangan nyata terlihat pada sektor penjualan hewan peliharaan, khususnya kelinci, yang hingga kini sebagian besar masih terjebak dalam pola operasional konvensional. Ketergantungan pada pencatatan manual dan promosi dari mulut ke mulut mengakibatkan jangkauan pasar yang sempit serta manajemen stok yang tidak terukur. Rendahnya akses informasi produk bagi calon pembeli dan proses transaksi yang tidak terintegrasi menjadi hambatan signifikan dalam meningkatkan profitabilitas. Oleh karena itu, penelitian ini mengusulkan pengembangan platform e-commerce berbasis web yang dirancang untuk menjembatani kesenjangan antara penjual dan pembeli secara global.

Untuk menjamin kualitas dan stabilitas sistem web yang dibangun, penelitian ini menerapkan metode Waterfall sebagai kerangka kerja pengembangan. Pendekatan ini dipilih karena karakteristik sistem informasi penjualan yang membutuhkan definisi kebutuhan yang kaku dan terstruktur di awal pengembangan untuk menghindari kegagalan sistemik. Dengan melalui tahapan sistematis mulai dari analisis kebutuhan pengguna, perancangan antarmuka (*UI/UX*) yang ergonomis, pengkodean berbasis web, hingga pengujian fungsionalitas sistem ini diproyeksikan mampu menjadi solusi inovatif. Platform ini tidak hanya berfungsi sebagai media transaksi daring, tetapi juga sebagai alat manajemen inventaris yang cerdas, yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas layanan pelanggan dan efisiensi birokrasi penjualan secara menyeluruh.

TINJAUAN PUSTAKA

Sistem informasi

Sistem informasi penjualan yaitu untuk memfasilitasi transaksi dan mengurangi durasi proses secara signifikan, sehingga mencapai efisiensi yang optimal[3]. Sistem informasi penjualan juga dapat dipahami sebagai suatu integrasi komponen-komponen yang saling berhubungan, bekerja sama secara sinergis untuk mencapai tujuan penjualan yang ditetapkan[4].

Website

website adalah Sebuah situs web yang berfungsi sebagai sistem informasi penjualan daring, dirancang untuk menyajikan data secara cepat dan tepat[5]. *Website* memberikan kemudahan bagi pemilik untuk mengelola aktivitas penjualan dan mengontrol laporan bulanan secara efisien[6].

E-commerce

E-commerce sebuah proses transaksi, baik penjualan maupun pembelian, yang meliputi produk, informasi, dan jasa, dilakukan dengan menggunakan media jaringan komputer, misalnya internet[7]. Melalui platform *E-Commerce*, aktivitas melihat atau membeli produk dapat dilakukan secara daring tanpa perlu mobilitas fisik dari lokasi pengguna[8].

Use case

Diagram Use Case sangat penting dalam fase analisis karena menjelaskan alur kerja serta menspesifikasikan persyaratan dan fungsi yang harus dipenuhi oleh sistem yang sedang dikembangkan[9].

Activity diagram

Diagram *activity* merupakan representasi grafis yang menjelaskan rangkaian langkah-langkah suatu proses dalam sistem. Diagram ini menunjukkan bagaimana aktivitas berjalan secara bertahap dan mencakup penentuan logika percabangan (kondisi/keputusan) yang mengarahkan alur hingga proses selesai sepenuhnya[10].

sequence diagram

Diagram *sequence* digunakan untuk menjelaskan alur eksekusi fungsi tertentu dengan menunjukkan urutan kejadian antar objek yang terlibat. Intinya, diagram ini memperlihatkan secara jelas bagaimana *message* berpindah di antara berbagai objek sepanjang proses berjalan[11].

METODOLOGI

Pengumpulan data

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati langsung fenomena atau perilaku di lapangan [12]. Observasi pada penelitian ini dilakukan secara langsung di Peternakan Kelinci Angkasa Lampung untuk mengamati seluruh alur proses penjualan kelinci yang sedang berjalan. Pengamatan meliputi cara pelanggan melihat-lihat kelinci, proses pemesanan, pencatatan transaksi secara manual, hingga manajemen stok kelinci di peternakan. Tujuan observasi ini adalah untuk mengidentifikasi kendala-kendala yang muncul dari sistem konvensional, seperti kesulitan dalam melacak stok, inefisiensi waktu, dan potensi kesalahan data, yang menjadi dasar pentingnya perancangan sistem informasi berbasis web.

2. Wawancara

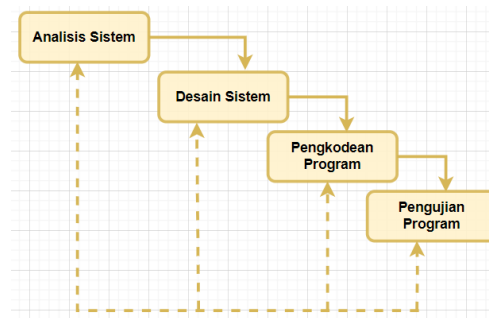
Wawancara merupakan teknik umum untuk mengumpulkan informasi atau data dari individu atau kelompok [13]. Wawancara pada penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi mendalam dari pihak terkait di Peternakan Kelinci Angkasa Lampung. Peneliti akan berinteraksi langsung dengan pemilik peternakan, staf, dan beberapa pelanggan. Pertanyaan akan difokuskan untuk menggali pandangan dan pengalaman mereka mengenai proses penjualan kelinci saat ini, tantangan yang dihadapi, serta fitur-fitur yang diharapkan dapat diakomodasi oleh sistem informasi penjualan berbasis web.

3. Studi kepustakaan

Pengumpulan data melalui studi literatur dalam penelitian ini akan melibatkan penelaahan komprehensif terhadap berbagai sumber ilmiah dan referensi terkait sistem informasi penjualan, e-commerce, dan manajemen peternakan.

Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam Pengembangan sistem ini menggunakan model Waterfall. Pemilihan metode Waterfall dalam perancangan Sistem Kearsipan Digital didasari oleh karakteristiknya yang menawarkan pendekatan pengembangan yang sistematis dan terstruktur[14].



Gambar 1. Metode Waterfall

Pengembangan sistem ini mengikuti empat tahapan utama, dimulai dengan tahap analisis sistem. Pada fase ini, peneliti secara intensif mengumpulkan informasi penting melalui identifikasi permasalahan dalam proses penjualan kelinci saat ini dan pengumpulan data relevan. Data yang terkumpul kemudian dianalisis mendalam untuk memahami kebutuhan spesifik pengguna (baik penjual maupun pembeli kelinci) serta fungsionalitas yang diperlukan dalam sistem informasi penjualan kelinci. Selanjutnya, tahap desain melibatkan perancangan sistem yang informatif dan intuitif, penentuan operasional sistem, desain antarmuka pengguna yang mudah digunakan, serta spesifikasi detail perangkat keras, perangkat lunak, basis data, dan file pendukung. Proses ini mencakup pembuatan model visual dan penyusunan spesifikasi teknis yang rinci. Kemudian, tahap pengkodean menerjemahkan seluruh rancangan menjadi kode program yang fungsional, sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan. Terakhir, tahap pengujian dilakukan secara menyeluruh untuk memverifikasi fungsionalitas perangkat lunak sistem penjualan kelinci, memastikan bahwa sistem berjalan dengan benar, mengukur kinerja secara keseluruhan, serta menghasilkan aplikasi yang andal dan memenuhi semua persyaratan pengguna untuk memfasilitasi transaksi kelinci secara efisien.

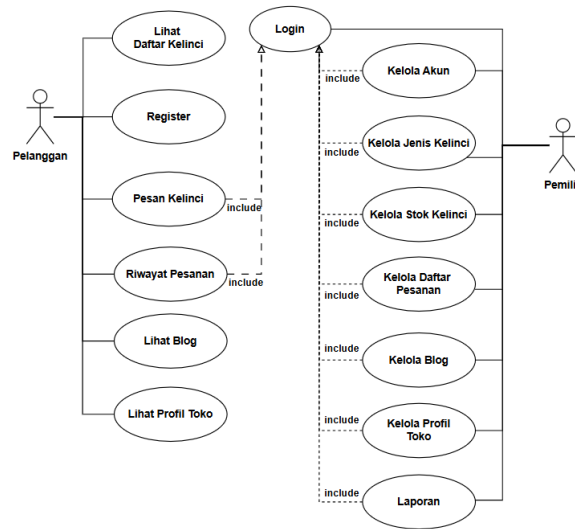
HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancangan UML

Rancangan UML (Unified Modeling Language) adalah proses pemodelan visual yang digunakan dalam rekayasa perangkat lunak untuk menggambarkan struktur dan perilaku suatu sistem sebelum sistem tersebut dibuat. Rancangan ini terdiri dari serangkaian diagram seperti use case, class, activity diagram, sequence diagram dan class diagram:

Use case

Diagram *use case* menunjukkan siapa saja yang berinteraksi dengan sistem (aktor) dan apa saja yang dapat mereka lakukan (*use case*)



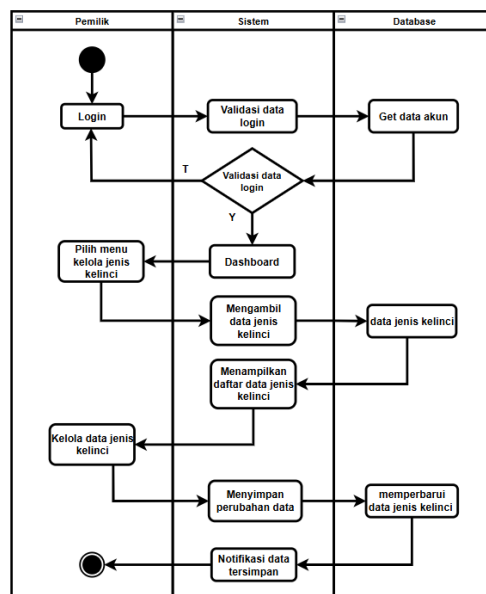
Gambar 2. Use Case Diagram

Diagram use case ini menunjukkan fungsionalitas sistem penjualan kelinci dari dua sudut pandang pengguna utama, yaitu Pelanggan dan Pemilik. Pelanggan dapat melakukan berbagai aktivitas seperti melihat daftar kelinci, mendaftarkan, memesan kelinci, melihat riwayat pesanan, serta melihat blog dan profil toko. Beberapa aktivitas pelanggan seperti memesan kelinci dan melihat riwayat pesanan mengharuskan mereka untuk login terlebih dahulu. Di sisi lain, Pemilik memiliki akses ke fungsionalitas yang lebih luas untuk mengelola sistem, seperti mengelola akun, jenis kelinci, stok, daftar pesanan, blog, profil toko, dan melihat laporan. Semua fungsionalitas pemilik tersebut juga memerlukan proses login sebagai prasyaratnya.

Activity diagram

Diagram *activity* adalah jenis diagram *UML* yang digunakan untuk menggambarkan alur kerja atau proses bisnis dari suatu sistem secara visual. Diagram ini menunjukkan urutan aktivitas yang saling berhubungan. Tujuannya adalah untuk memodelkan proses dari awal hingga akhir, membantu mengidentifikasi alur kerja yang kompleks, serta menunjukkan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menyelesaikan suatu tugas.

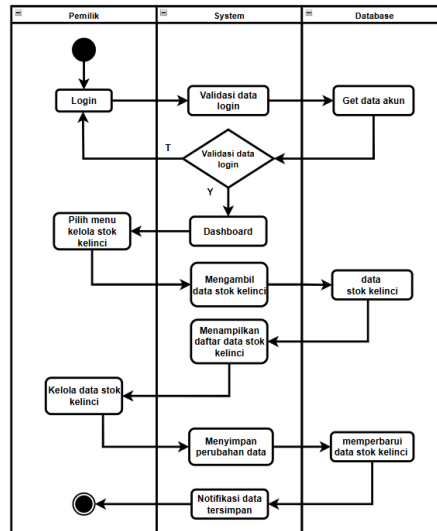
Activity Pemilik Kelola Jenis Kelinci



Gambar 3. Activity Pemilik Kelola Jenis Kelinci

Diagram *activity* ini mengilustrasikan alur kerja pemilik dalam mengelola jenis kelinci. Proses dimulai dengan Pemilik melakukan Login, di mana sistem memvalidasi data login dengan mengambil data akun dari Database. Setelah berhasil login, Pemilik memilih menu kelola jenis kelinci dari *dashboard*. Sistem kemudian akan mengambil dan menampilkan daftar data jenis kelinci dari database. Pemilik dapat melakukan pengelolaan data jenis kelinci, seperti menambah, mengubah, atau menghapus. Setelah perubahan dilakukan, sistem akan menyimpan dan memperbarui data jenis kelinci di database, dan proses diakhiri dengan memberikan notifikasi bahwa data telah tersimpan kepada Pemilik.

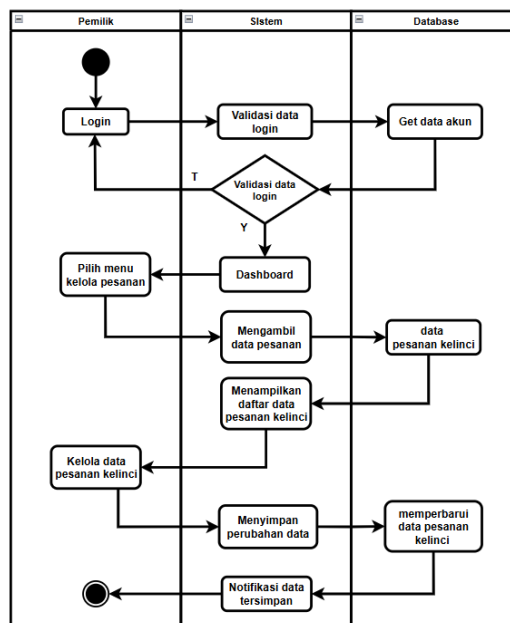
Activity Pemilik Kelola Stok Kelinci



Gambar 4. *Activity Pemilik Kelola Stok Kelinci*

Diagram *activity* ini mengilustrasikan alur kerja pemilik dalam mengelola stok kelinci. Proses dimulai dengan Pemilik melakukan Login, di mana sistem memvalidasi data login dengan mengambil data akun dari Database. Setelah berhasil login, Pemilik memilih menu kelola stok kelinci dari *dashboard*. Sistem kemudian akan mengambil dan menampilkan daftar data stok kelinci dari database. Pemilik dapat melakukan pengelolaan data stok kelinci, seperti menambah, mengubah, atau menghapus. Setelah perubahan dilakukan, sistem akan menyimpan dan memperbarui data stok kelinci di database, dan proses diakhiri dengan memberikan notifikasi bahwa data telah tersimpan kepada Pemilik.

Activity Pemilik Kelola Daftar Pesanan

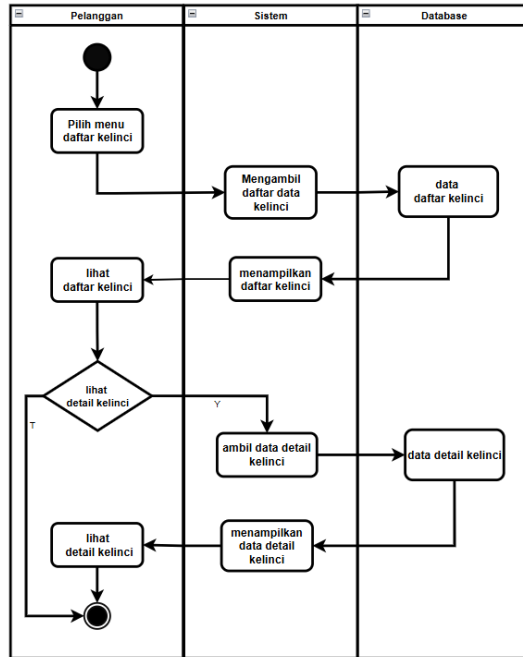


Gambar 5. *Activity Pemilik Kelola Daftar Pesanan*

Diagram *activity* ini mengilustrasikan alur kerja pemilik dalam mengelola daftar pesanan kelinci. Proses dimulai ketika Pemilik berhasil Login dan diarahkan ke *dashboard*. Selanjutnya, Pemilik memilih menu kelola pesanan, dan sistem akan mengambil serta menampilkan daftar data pesanan kelinci yang tersimpan di database. Pemilik dapat melakukan pengelolaan data pesanan kelinci, seperti mengubah

status pesanan atau mengonfirmasi pembayaran. Setelah perubahan disimpan, sistem akan memperbarui data pesanan kelinci di database dan memberikan notifikasi bahwa data telah tersimpan kepada Pemilik, menandai selesainya proses.

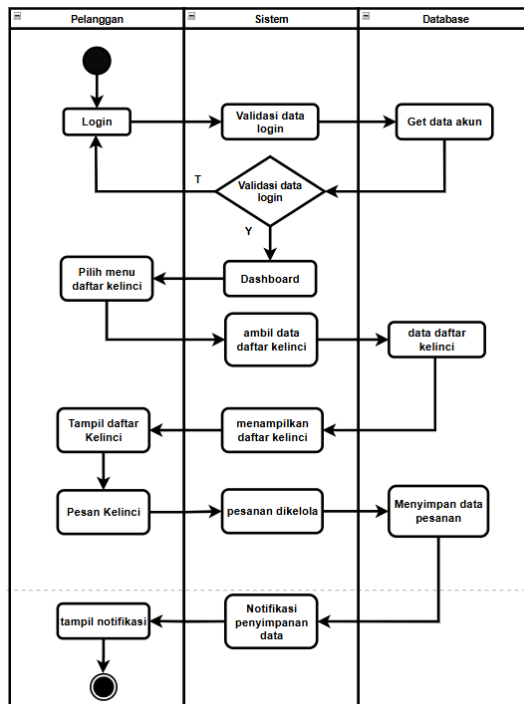
Activity Pelanggan Lihat Daftar Kelinci



Gambar 6. Activity Pelanggan Lihat Daftar Kelinci

Berdasarkan diagram *activity* ini, alur proses pelanggan melihat daftar kelinci digambarkan secara sistematis. Proses dimulai ketika Pelanggan memilih menu daftar kelinci, yang kemudian memicu Sistem untuk mengambil dan menampilkan data daftar kelinci dari Database. Setelah melihat daftar tersebut, pelanggan memiliki opsi untuk melihat detail kelinci tertentu. Jika pelanggan memilih untuk melihat detail (Y), sistem akan mengambil dan menampilkan data detail kelinci yang relevan dari database. Namun, jika pelanggan tidak memilih (T), proses akan langsung berakhir.

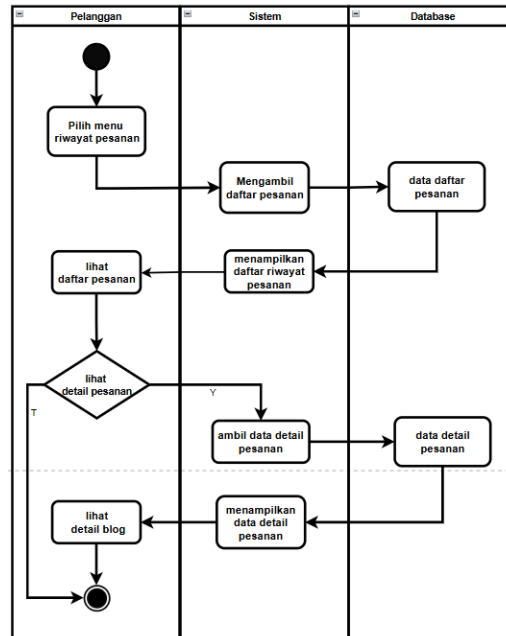
Activity Pelanggan Pesan Kelinci



Gambar 7. Activity Pelanggan Pesan Kelinci

Berdasarkan diagram *activity* ini, alur proses pelanggan memesan kelinci digambarkan secara rinci. Proses dimulai dengan Pelanggan melakukan Login yang berhasil, kemudian memilih menu daftar kelinci. Sistem akan mengambil dan menampilkan daftar kelinci dari Database. Setelah melihat daftar, pelanggan dapat memilih untuk memesan kelinci. Sistem kemudian akan mengelola pesanan tersebut dan menyimpan data pesanan ke dalam database. Proses diakhiri dengan sistem menampilkan notifikasi penyimpanan data sebagai konfirmasi kepada pelanggan.

Activity Pelanggan Lihat Riwayat Pesanan



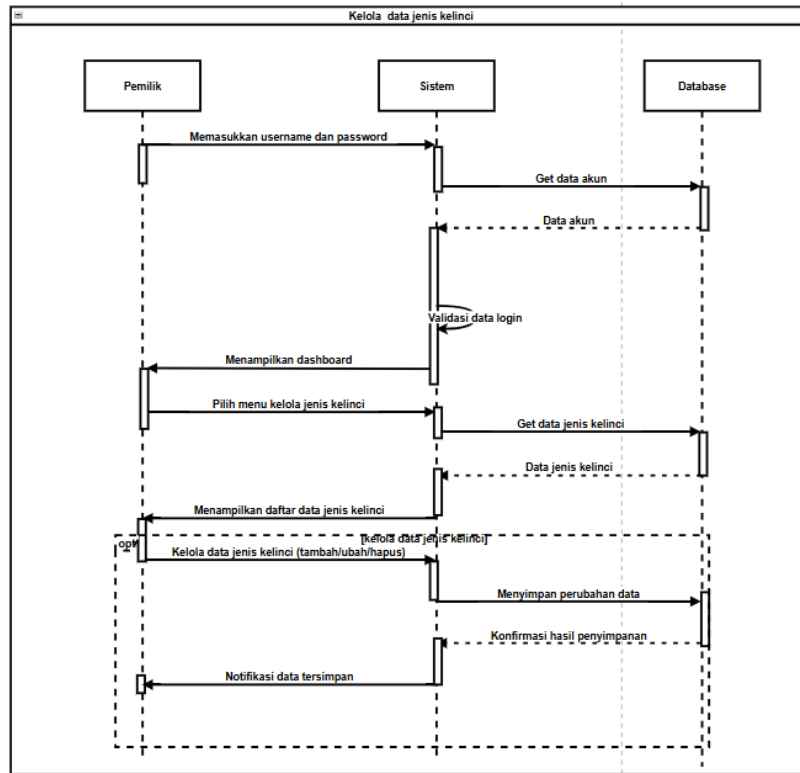
Gambar 8. *Activity* Pelanggan Lihat Riwayat Pesanan

Berdasarkan diagram *activity* ini, alur proses pelanggan melihat riwayat pesanan dijelaskan secara rinci. Proses dimulai ketika Pelanggan memilih menu riwayat pesanan, yang memicu Sistem untuk mengambil dan menampilkan daftar pesanan dari Database. Setelah melihat daftar, pelanggan memiliki opsi untuk melihat detail dari pesanan tertentu. Jika pelanggan memilih untuk melihat detail (Y), sistem akan mengambil data detail pesanan dari database dan menampilkannya. Namun, jika pelanggan tidak memilih (T), proses akan langsung berakhir.

Sequence Diagram

Sequence diagram adalah salah satu diagram *UML* yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam suatu sistem dalam urutan waktu. Diagram ini menunjukkan pesan-pesan yang dikirim antar objek dan urutan waktu terjadinya pesan tersebut, sehingga sangat efektif untuk memodelkan skenario-skenario spesifik, seperti alur login atau proses pemesanan. Komponen utamanya adalah lifeline yang merepresentasikan objek dan panah-panah yang merepresentasikan pesan.

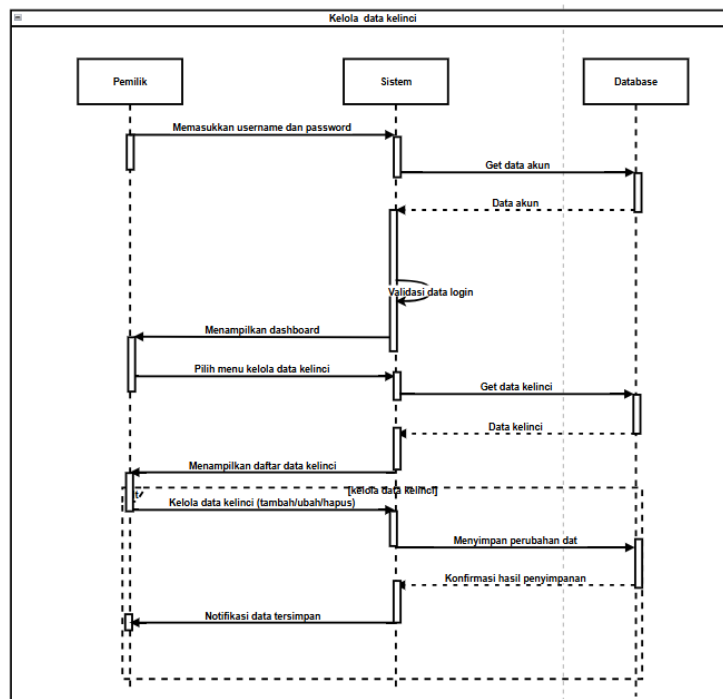
Sequence Pemilik Kelola Data Jenis Kelinci



Gambar 9. Activity Pemilik Kelola Data Jenis Kelinci

Berdasarkan diagram *sequence* ini, alur interaksi pemilik dalam mengelola data jenis kelinci digambarkan secara berurutan. Alur dimulai dengan Pemilik berhasil masuk ke sistem, lalu memilih menu "kelola jenis kelinci" dari *dashboard*. Sistem kemudian memperoleh data jenis kelinci dari Database untuk ditampilkan kepada pemilik. Pemilik dapat melakukan modifikasi terhadap data (menambah, mengubah, atau menghapus) yang ditunjukkan dalam blok opsional (*opt*). Jika ada perubahan, sistem akan menyimpan modifikasi tersebut ke database, mengonfirmasi hasilnya, dan mengirimkan notifikasi penyimpanan data kepada Pemilik.

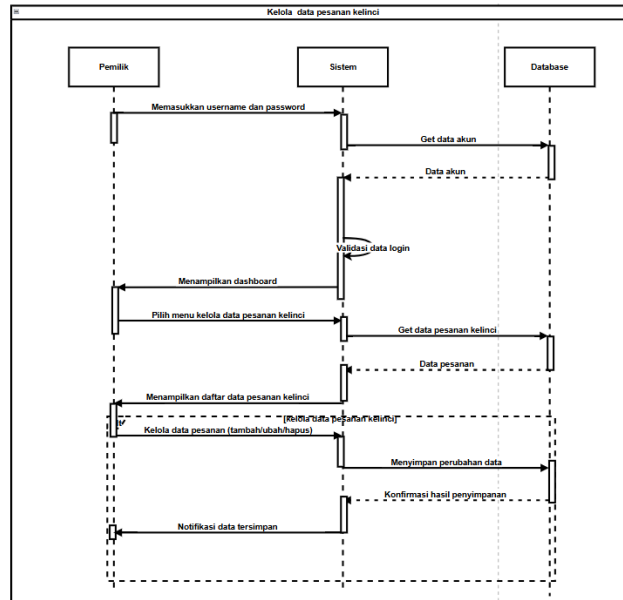
Sequence Pemilik Kelola Data Kelinci



Gambar 10. Activity Pemilik Kelola Data Kelinci

Berdasarkan diagram *sequence* ini, alur interaksi pemilik dalam mengelola data kelinci digambarkan secara berurutan. Alur dimulai dengan Pemilik berhasil masuk ke sistem, lalu memilih menu "kelola data kelinci" dari *dashboard*. Sistem kemudian memperoleh data kelinci dari Database untuk ditampilkan kepada pemilik. Pemilik dapat melakukan modifikasi terhadap data (menambah, mengubah, atau menghapus) yang ditunjukkan dalam blok opsional (*opt*). Jika ada perubahan, sistem akan menyimpan modifikasi tersebut ke database, mengonfirmasi hasilnya, dan mengirimkan notifikasi penyimpanan data kepada Pemilik.

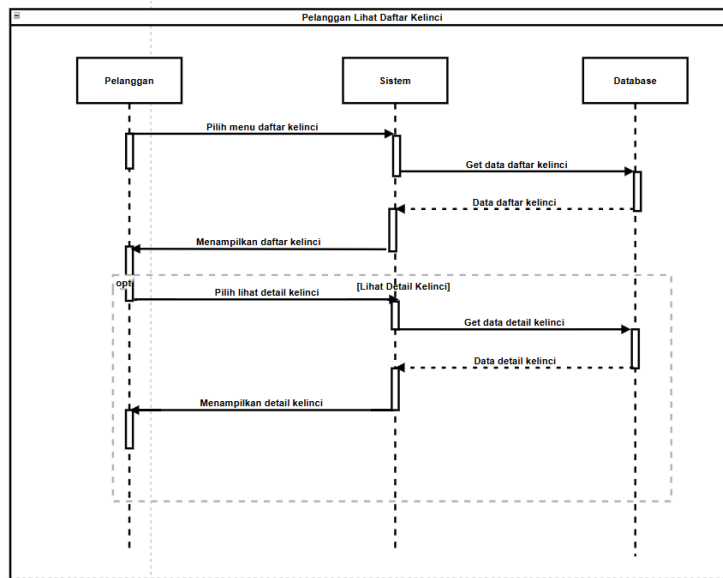
Sequence Pemilik Kelola Data Pesanan Kelinci



Gambar 11. *Activity* pemilik kelola data pesanan kelinci

Diagram *sequence* ini mengilustrasikan urutan interaksi pemilik dalam mengelola data pesanan kelinci. Alur dimulai dengan Pemilik berhasil masuk ke sistem, lalu memilih menu "kelola data pesanan kelinci" dari *dashboard*. Sistem kemudian memperoleh data pesanan dari Database untuk ditampilkan kepada pemilik. Pemilik dapat melakukan modifikasi terhadap data (menambah, mengubah, atau menghapus) yang ditunjukkan dalam blok opsional (*opt*). Jika ada perubahan, sistem akan menyimpan modifikasi tersebut ke database, mengonfirmasi hasilnya, dan mengirimkan notifikasi penyimpanan data kepada Pemilik.

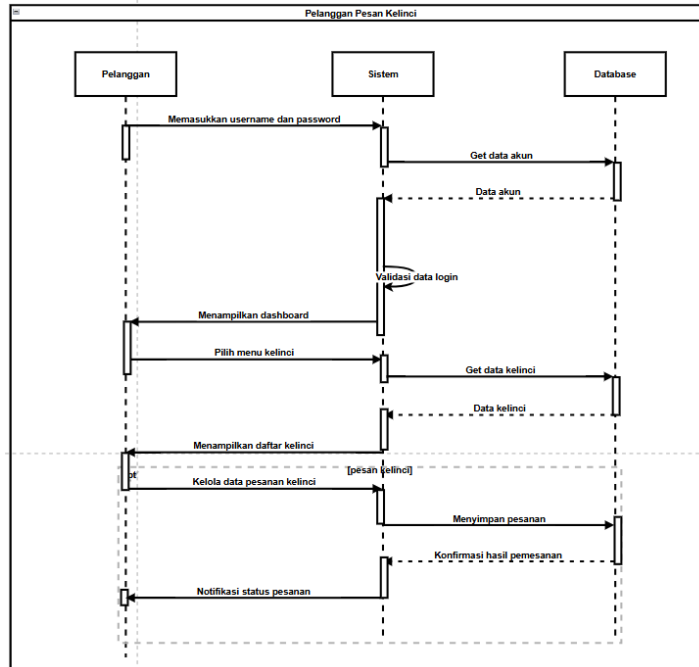
Sequence Pelanggan Lihat Daftar Kelinci



Gambar 12. *Activity* Pelanggan Lihat Daftar Kelinci

Berdasarkan diagram *sequence* ini, alur interaksi pelanggan saat melihat daftar kelinci digambarkan secara berurutan. Proses diawali ketika Pelanggan memilih menu daftar kelinci, yang memicu Sistem untuk mengambil daftar data kelinci dari Database dan menampilkannya. Pelanggan kemudian dapat melihat daftar tersebut. Terdapat alur opsional di mana pelanggan dapat memilih untuk melihat detail dari kelinci tertentu. Jika opsi ini dipilih, sistem akan mengambil data detail kelinci dari database dan menyajikannya kepada pelanggan.

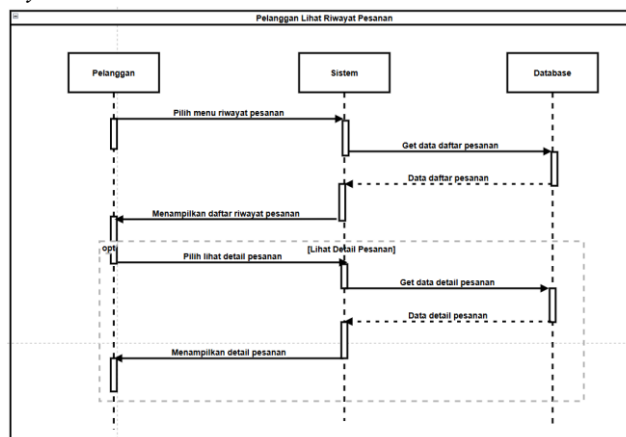
Sequence Pelanggan Pesan Kelinci



Gambar 13. *Activity* Pelanggan Pesan Kelinci

Berdasarkan diagram *sequence* ini, alur interaksi pelanggan saat memesan kelinci digambarkan secara berurutan. Alur diawali ketika Pelanggan berhasil masuk ke sistem, lalu diarahkan ke *dashboard*. Setelah itu, pelanggan memilih menu kelinci, yang membuat Sistem mengambil dan menampilkan daftar kelinci dari Database. Dalam alur opsional, pelanggan dapat memilih untuk memesan kelinci. Sistem akan mengelola pesanan tersebut dengan menyimpan data pesanan ke database. Proses diakhiri dengan sistem mengonfirmasi dan mengirimkan notifikasi status pesanan kepada pelanggan.

Sequence Pelanggan Lihat Riwayat Pesanan

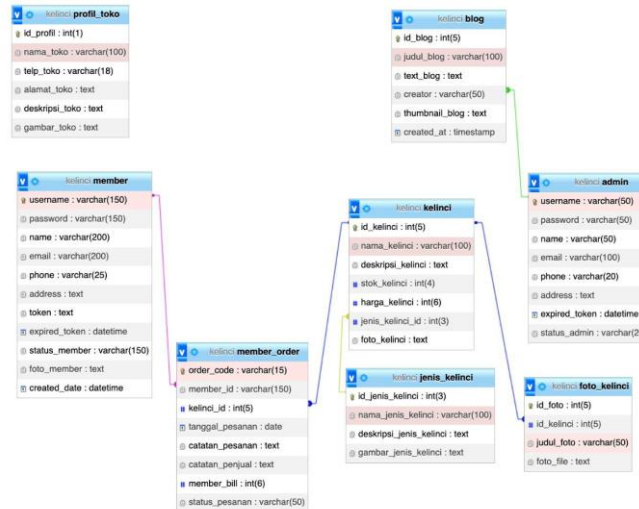


Gambar 14. *Activity* pelanggan lihat riwayat pesanan

Berdasarkan diagram *sequence* ini, alur interaksi pelanggan saat melihat riwayat pesanan digambarkan secara berurutan. Proses diawali ketika Pelanggan memilih menu riwayat pesanan, yang memicu Sistem untuk mengambil daftar pesanan dari Database dan menampilkannya. Pelanggan kemudian dapat melihat daftar tersebut. Terdapat alur opsional di mana pelanggan dapat memilih untuk melihat detail dari pesanan tertentu. Jika opsi ini dipilih, sistem akan mengambil data detail pesanan dari database dan menyajikannya kepada pelanggan.

Database

Basis data adalah media penyimpanan sentral yang menampung volume data signifikan. Keistimewaan basis data terletak pada kemampuannya menyimpan data operasional sekaligus informasi deskriptif (metadata) yang berfungsi untuk mengelola dan mendefinisikan data[15].

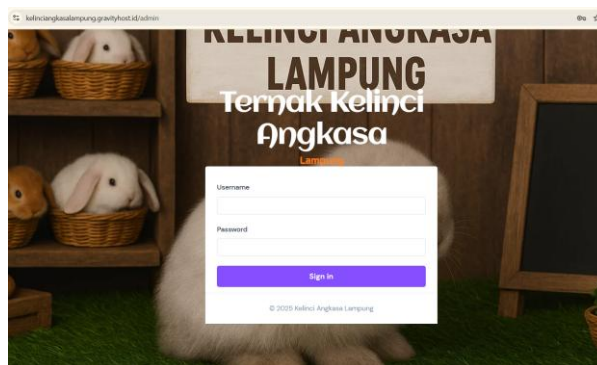


Gambar 15. Database

Gambar di atas menampilkan database yang dirancang untuk sistem manajemen toko kelinci. Diagram ini menunjukkan sembilan entitas (profil_toko, member, member_order, kelinci, jenis_kelinci, admin, foto_kelinci, blog) beserta atribut-atribut di dalamnya dan relasi antar entitas, yang digambarkan dengan garis-garis penghubung. sistem ini mengelola informasi profil toko, data pengguna (member dan admin), detail pesanan (order), inventaris kelinci berdasarkan jenisnya, serta konten tambahan seperti blog dan koleksi foto kelinci, di mana entitas-entitas seperti member, admin, dan member_order memiliki keterkaitan langsung dengan data produk utama di tabel kelinci.

Implementasi

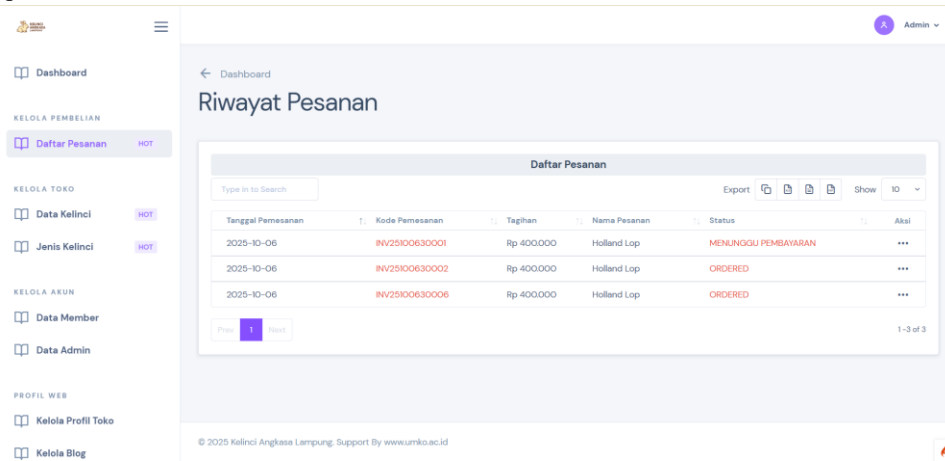
1. Halaman login



Gambar 16. Login

Gambar diatas merupakan halaman login untuk admin dengan cara memasukkan username dan password untuk bisa masuk kedalam web.

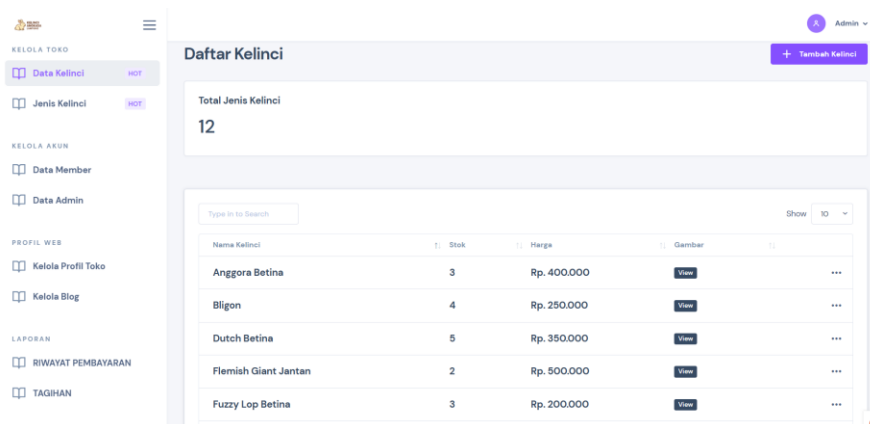
2. Daftar pesanan



Gambar 17. Daftar Pesanan

Gambar diatas menampilkan halaman "Riwayat Pesanan" atau "Daftar Pesanan". Antarmuka ini dirancang untuk pengguna dengan hak akses admin untuk memantau dan mengelola semua transaksi yang masuk.

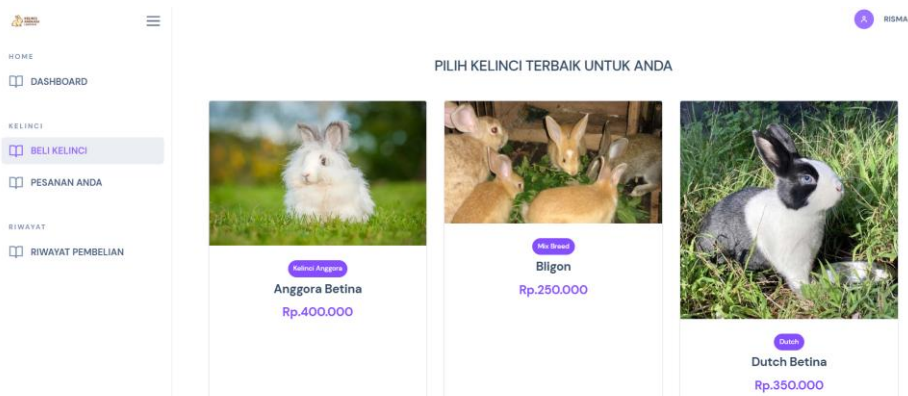
3. Data kelinci



Gambar 18. Data Kelinci

Gambar di atas menyajikan tampilan "Daftar Kelinci". Halaman ini berfungsi sebagai inventaris utama produk, memberikan ringkasan stok kelinci yang tersedia. Di bagian atas, terlihat rekapitulasi Total Jenis Kelinci yang terdaftar, yaitu 12. Bagian utama halaman menampilkan tabel yang memuat informasi detail setiap jenis kelinci, mencakup Nama Kelinci (seperti "Anggora Betina" dan "Dutch Betina"), Stok yang tersedia, Harga jual, dan kolom untuk melihat Gambar kelinci. Selain itu, terdapat tombol "+ Tambah Kelinci" di sudut kanan atas untuk memasukkan data kelinci baru.

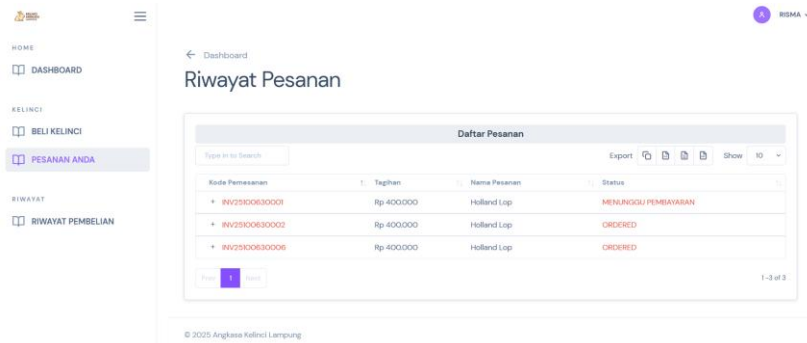
4. Beli kelinci



Gambar 19. Beli Kelinci

Gambar di atas menyajikan halaman katalog produk yang diakses oleh member atau pelanggan, ditandai dengan menu "Beli Kelinci" yang aktif di panel navigasi kiri. Halaman ini berfungsi untuk menampilkan kelinci yang dijual.

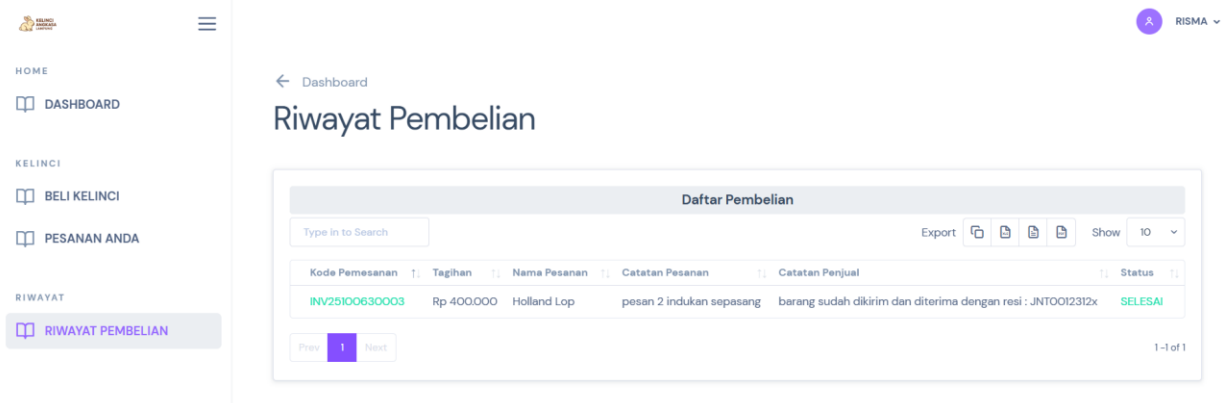
5. Halaman pesanan



Gambar 20. Halaman Pesanan

Gambar di atas menunjukkan halaman "Riwayat Pesanan", terlihat dari menu "Pesanan Anda" yang aktif di panel navigasi kiri. Halaman ini berfungsi sebagai portal pribadi bagi member untuk memantau semua pesanan yang telah mereka buat.

6. Riwayat pembelian



Gambar 21. Riwayat pembelian

Gambar di atas menunjukkan halaman "Riwayat Pembelian" yang dapat diakses oleh member, dengan menu yang sama aktif di navigasi sisi kiri. Halaman ini berfungsi sebagai arsip untuk semua transaksi yang telah selesai dan dikonfirmasi pembayarannya.

Pengujian

Pengujian dilakukan menggunakan metode blackbox testing guna untuk mengetahui fitur berfungsi dengan sesuai seperti yang diharapkan.

Tabel 1. Blackbox testing

Proses	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
Login	Masuk ke tampilan dashboard	Sesuai
Kelola jenis kelinci	Edit, hapus dan tamabh data jenis kelinci	Sesuai
Beli kelinci	Transaksi berhasil	sesuai
Lihat riwayat pembelian	Daftar seluruh kelenci yang sudah di beli	Sesuai

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil perancangan dan implementasi sistem informasi penjualan hewan peliharaan kelinci berbasis web pada Peternakan Kelinci Angkasa Lampung, penelitian ini menghasilkan sebuah platform digital yang mampu mentransformasi proses bisnis dari metode konvensional menuju sistem e-commerce yang terintegrasi. Implementasi sistem ini berhasil mengotomatisasi tiga aspek utama: manajemen inventaris melalui pengorganisasian data varietas kelinci secara sistematis, pengelolaan transaksi yang mencakup alur pesanan member hingga generalisasi laporan penjualan secara otomatis, dan diseminasi informasi melalui modul profil serta edukasi berbasis blog.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa digitalisasi ini secara signifikan mampu meningkatkan efisiensi operasional dengan mereduksi risiko kesalahan pencatatan manual dan mempercepat aksesibilitas data bagi pihak manajemen. Selain itu, sistem ini memperluas jangkauan pasar melalui fitur transaksi daring yang memfasilitasi interaksi antara peternak dan pelanggan tanpa batasan geografis. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, sistem ini dinyatakan layak secara fungsional untuk mendukung tata kelola penjualan yang lebih transparan dan akuntabel.

Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan adanya penambahan protokol keamanan pada modul otentikasi akun dan integrasi *payment gateway* guna menjamin keamanan transaksi finansial. Selain itu, pengembangan fitur notifikasi *real-time* berbasis *Application Programming Interface* (API) atau *Push Notification* sangat direkomendasikan untuk mempercepat respons komunikasi antara admin dan pelanggan, sehingga sistem tetap relevan terhadap kebutuhan pasar yang dinamis.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. arkan Landjar, K. Sara, dan elvira esperanza Sala, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PADA ESA PESHOP DAN KLINIK HEWAN BERBASIS WEB." 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://ejurnal.pelitanusantara.ac.id/index.php/mantik/article/view/671/409>
- [2] R. A. Wijaya, Angga Dri Hananto, dan Adimas Rexsi Saputra, "Perancangan dan Implementasi Sistem Pendataan Kasus Tindak Pidana," *Sienna*, vol. 3, no. 2, hal. 15–21, 2022, doi: 10.47637/sienna.v3i2.670.
- [3] silvy labu Ipi, L. Nulhakim, yoas arnest Soetopo, dan D. Rifai, "Pengembangan Sistem Informasi Laporan Penjualan Makanan Ternak Pada UD. Pakan Hewan." 2024.
- [4] R. I. G. AL Ghozali, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN AYAM BERBASIS ANDROID PADAA PT. MAFI," *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.*, hal. 295–304, 2023.
- [5] M. Rahmawati, D. Christien, Suminten, T. Agustina, Saridawati, dan S. Hardani, "Pengelolaan Persediaan Makanan Hewan Pada Amazon Petshop Melalui Pemodelan SCRUM Berbasis Sistem Informasi." 2024.
- [6] S. Wahyuni dan I. Abdul Aziz, "Pengembangan Sistem Informasi Administrasi Petshop Berbasis Web Dengan Metode Framework for the Application System Thinking (FAST)," *Informatics Digit. Expert*, vol. 5, no. 1, hal. 9–15, 2024, doi: 10.36423/index.v5i1.1011.
- [7] E. C. Mulia dan N. A. Lestari, "RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE SEBAGAI MEDIA PENJUALAN PAKAN DAN AKSESORIS HEWAN BERBASIS WEB PADA TOKO PRIMA PESHOP CIREBON." 2023.
- [8] M. A. Alfriansyah, S. Alamsyah, dan H. Tanjung, "PENGARUH E-COMMERCE, LITERASI KEUANGAN, DAN LITERASI DIGITAL TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA." 2024.
- [9] E. A. Dharmawan, "Perancangan Sistem Informasi Geografis Penyebaran Daerah Zonasi Mangrove Di Pulau Ambon," *J. ELKO (Elektrikal dan Komputer)*, vol. 4, no. 1, hal. 283–290, 2023, doi: 10.54463/je.v4i1.75.
- [10] S. Narulita, A. Nugroho, dan M. zakk. Abdillah, "Diagram Unified Modelling Language (UML) untuk Perancangan Sistem Informasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (SIMLITABMAS)," *Bridg. J. Publ. Sist. Inf. dan Telekomun.*, vol. 2, no. 3, hal. 244–256, 2024, doi: 10.62951/bridge.v2i3.174.
- [11] F. Arif Novianto dan dan Hari Purwanto, "Perancangan Sistem Informasi Land Transportation Assistance Taxi Puskopau Pada Bandara," 2022.
- [12] S. Romdona, S. S. Junista, dan A. Gunawa, "TEKNIK PENGUMPULAN DATA_ OBSERVASI, WAWANCARA DAN KUESIONER." 2025.
- [13] F. H. Hadziq, T. Repelita, M. Saharani, dan M. Suraya, "Tampilan STRATEGI DALAM PROSES WAWANCARA KERJA." 2024.

- [14] E. N. F. Pujiady, A. D. Prasetia, dan Andria, “Rancang Bangun Sistem Informasi Arsip Digital Catatan Sipil Kabupaten Magetan Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall.” 2024.
- [15] Anggreini Yeni, Fajriyah, dan Panglipur Phiton, “Rancang Bangun Aplikasi Social Assistance Administration Report Berbasis Web Pada Kantor Kecamatan Sungai Rotan,” *J. Ilm. Sist. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 3, hal. 01–09, 2023.