

# ANALISIS PREFERENSI PELANGGAN TERHADAP LAYANAN GROOMING KUCING DI PET SHOP KOTA MEDAN

Asri NurhasanahPutri Solin\*<sup>1</sup>, Husni Lubis<sup>2</sup>  
Sistem Informasi<sup>1,2</sup> Universitas Harapan Medan<sup>1,2</sup>  
solinputri@gmail.com<sup>1</sup>, husni.lubis82@gmail.com<sup>2</sup>

\* Corresponding Author:solinputri@gmail.com

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh harga, kualitas layanan, fasilitas, promosi, dan lokasi terhadap preferensi pelanggan pada layanan grooming kucing di Kota Medan, serta merancang prototipe sistem informasi dashboard berbasis web untuk memvisualisasikan hasil analisis tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan regresi linier berganda. Data primer dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada 100 pelanggan Pet Shop. Hasil uji F menunjukkan bahwa kelima variabel secara simultan berpengaruh signifikan terhadap preferensi pelanggan, dengan nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 65,6%. Secara parsial, variabel kualitas layanan, fasilitas, dan lokasi berpengaruh signifikan terhadap preferensi pelanggan, sedangkan harga dan promosi tidak berpengaruh signifikan. Lokasi menjadi faktor yang paling dominan memengaruhi preferensi pelanggan. Berdasarkan hasil analisis, dirancang sebuah prototipe sistem informasi dashboard menggunakan metode prototipe. Dashboard ini menyajikan data preferensi pelanggan dalam bentuk visual interaktif, sehingga memudahkan pemilik Pet Shop dalam memahami pola kebutuhan pelanggan dan mendukung pengambilan keputusan strategis. Temuan ini diharapkan dapat membantu pengusaha dalam meningkatkan daya saing melalui perbaikan aspek layanan, fasilitas, dan pemilihan lokasi usaha.

**Kata kunci :** *Harga, Kualitas Layanan, Fasilitas, Promosi, Lokasi, Preferensi Pelanggan, Grooming Kucing, Sistem Informasi, Dashboard, Regresi Linier Berganda.*

## Abstract

*This study aims to analyze the influence of price, service quality, facilities, promotion, and location on customer preferences for cat grooming services in Medan City, as well as to design a web-based dashboard information system prototype to visualize the analysis results. The research employed a quantitative approach using multiple linear regression. Primary data were collected through questionnaires distributed to 100 pet shop customers. The F-test results show that the five variables simultaneously have a significant effect on customer preferences, with a coefficient of determination ( $R^2$ ) of 65.6%. Partially, service quality, facilities, and location significantly influence customer preferences, while price and promotion do not show significant effects. Among these, location is identified as the most dominant factor. Based on these findings, a prototype of a dashboard information system was developed using the prototype method. The dashboard presents customer preference data in an interactive visual format, enabling pet shop owners to better understand customer needs and support strategic decision-making. This system is expected to help pet shop businesses improve competitiveness through enhanced service quality, facilities, and strategic location selection.*

**Keywords:** *Price, Service Quality, Facilities, Promotion, Location, Customer Preferences, Cat Grooming, Information System, Dashboard, Multiple Linear Regression.*

---

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam beberapa tahun terakhir telah memberikan dampak besar pada berbagai sektor usaha, termasuk bisnis jasa. Pemanfaatan sistem informasi kini menjadi kebutuhan penting untuk mendukung efisiensi operasional, penyediaan layanan, serta peningkatan daya saing dalam pasar yang semakin kompetitif [1].

Salah satu bidang usaha yang terdampak perkembangan ini adalah industri hewan peliharaan. Di Indonesia, khususnya di kota besar seperti Medan, jumlah pemilik hewan peliharaan terus meningkat, seiring dengan bertambahnya kesadaran masyarakat akan pentingnya perawatan kesehatan hewan, terutama kucing. Layanan *grooming* kucing merupakan salah satu bentuk jasa yang banyak diminati. *Grooming* kucing merupakan layanan yang mencakup aktivitas perawatan seperti mandi, pemotongan kuku, pembersihan telinga, dan pencukuran bulu. Tujuan dari perawatan tersebut adalah untuk menghilangkan parasit yang bersarang di rambut dan kulit, membuat rambut tidak lengket dan bau karena produksi minyak kotoran tubuh serta menjaga kesehatan kulit [2].

Pet Shop merupakan salah satu usaha yang menyediakan jasa *grooming* dengan berbagai jenis layanan yang dapat dipilih oleh pelanggan. Seiring dengan bertambahnya jumlah Pet Shop yang menawarkan layanan *grooming*, persaingan antar pelaku usaha pun semakin ketat. Konsumen kini dihadapkan pada beragam pilihan, baik dari segi harga, kualitas layanan, fasilitas, promosi, maupun lokasi. Oleh karena itu, memahami preferensi pelanggan menjadi aspek penting bagi pemilik usaha agar dapat menyusun strategi layanan yang sesuai kebutuhan konsumen [3].

Namun, salah satu permasalahan utama yang dihadapi adalah bagaimana data mengenai preferensi pelanggan dapat dikelola secara efektif. Selama ini, banyak pelaku usaha kecil menengah (UKM) di bidang jasa hewan peliharaan masih mengandalkan metode manual atau sederhana dalam mengumpulkan dan menganalisis data pelanggan. Hal ini menyebabkan keterbatasan dalam memahami pola perilaku konsumen dan dalam merumuskan strategi bisnis yang tepat.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, diperlukan penerapan sistem informasi yang mampu mengintegrasikan data preferensi pelanggan dan menyajikannya dalam bentuk yang lebih informatif. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah perancangan dashboard berbasis website dengan menggunakan metode *prototype*. Dashboard dapat memvisualisasikan hasil analisis faktor-faktor yang memengaruhi preferensi pelanggan, seperti harga, kualitas layanan, fasilitas, promosi, dan lokasi, sehingga membantu pengusaha dalam mengambil keputusan berbasis data.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi preferensi pelanggan terhadap layanan *grooming* kucing di Pet Shop Kota Medan menggunakan metode regresi linier berganda, serta merancang prototipe sistem informasi dashboard menggunakan metode *prototype* yang dapat menampilkan hasil analisis secara interaktif. Dengan adanya sistem informasi ini, diharapkan pemilik Pet Shop dapat lebih mudah dalam memahami kebutuhan pelanggan, meningkatkan kualitas layanan, serta memperkuat daya saing usaha di tengah kompetisi yang semakin ketat.

## 2. Kajian Pustaka dan Pengembangan Hipotesis

Penelitian yang dilakukan oleh [4] "Implementasi Data Mining dengan Metode Regresi Linier Berganda dalam Estimasi Mahasiswa Baru pada Sekolah Tinggi Agama Islam Raudhatul

Akmal Batang Kuis" bertujuan untuk membantu Sekolah Tinggi Agama Islam Raudhatul Akmal (STAIRA) dalam mengestimasi jumlah mahasiswa baru setiap tahun. Permasalahan utama yang dihadapi oleh institusi tersebut adalah ketidakpastian dalam jumlah pendaftar, yang dapat berdampak pada ketidaksiapan dalam penyediaan fasilitas kampus. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti menerapkan data mining dengan metode regresi linier berganda, yang dinilai efektif untuk memprediksi nilai dari suatu variabel berdasarkan hubungan linear dengan beberapa variabel independen. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: promosi (X1), jumlah lulusan (X2), dan fasilitas kampus (X3) sebagai variabel bebas, serta jumlah mahasiswa baru (Y) sebagai variabel terikat. Hasil prediksi yang dihasilkan dari model ini digunakan sebagai dasar perencanaan dalam penyediaan sarana dan prasarana kampus, seperti ruang kelas, laboratorium, dan fasilitas lainnya. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode regresi linier berganda dapat diimplementasikan secara praktis dalam sistem prediksi berbasis data mining untuk keperluan institusi pendidikan.

Penelitian oleh [5] yang berjudul "Analisis Preferensi Konsumen terhadap Keputusan Pembelian pada Depot Air Minum" bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi keputusan pembelian konsumen pada depot air minum di Kota Batam. Variabel independen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitas produk, harga, lokasi, dan promosi, sementara variabel dependennya adalah keputusan pembelian. Metode yang digunakan adalah regresi linier berganda dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara simultan keempat variabel tersebut berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian dengan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$  dan nilai Fhitung sebesar  $13,277 > Ftabel 1,44$ . Secara parsial, kualitas produk dan lokasi terbukti memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian, masing-masing dengan nilai thitung 2,845 dan 2,663, keduanya lebih besar dari ttabel 2,06390. Sebaliknya, variabel harga dan promosi tidak menunjukkan pengaruh signifikan. Penelitian ini menegaskan bahwa pemilik depot air minum perlu memperhatikan aspek kualitas dan lokasi usahanya untuk meningkatkan daya tarik konsumen, sementara promosi dan harga bukanlah faktor dominan dalam keputusan pembelian konsumen di konteks ini.

## 2.1 Preferensi Pelanggan

Preferensi pelanggan dapat didefinisikan sebagai pilihan suka atau tidak suka oleh seseorang terhadap barang atau jasa yang dikonsumsi atau digunakan [6]. Kotler dalam penelitian [7] juga menjelaskan Preferensi pelanggan atau konsumen didefinisikan sebagai pilihan suka atau tidak suka oleh seseorang terhadap produk (barang atau jasa) yang dikonsumsi. Preferensi konsumen menunjukkan kesukaan konsumen dari berbagai pilihan produk yang ada.

## 2.2 Regresi Linier Berganda

Regresi linear berganda adalah regresi yang memiliki satu variabel dependen (tidak bebas) dan lebih dari satu variabel independen (bebas). Dikatakan regresi linier berganda jika ada lebih dari satu variabel bebas atau variabel terikat. Sebaliknya, dikatakan regresi linier sederhana apabila hanya ada satu variabel bebas dan satu variabel terikatnya [8].

## 2.3 Grooming Kucing

*Grooming* kucing memiliki arti sebuah aktivitas untuk membersihkan dan merawat tubuh kucing secara menyeluruh mulai dari memotong kuku, memandikan, membersihkan telinga dan mata, hingga menyikat dan merapikan bulu kucing [9]. Menurut [10] Definisi *grooming* hewan dengan manusia tidak berbeda yaitu menata dan menjaga kebersihan diri, hal ini berhubungan dengan kerapian rambut, kebersihan mulut, wajah, hingga kuku. Jika ingin

memiliki bulu kucing semakin menarik tentu harus dimandikan secara teratur, penyisiran rambut membuatnya akan semakin rapih.

### 3. Metode Penelitian

#### 3.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini sebagai berikut :

a. Penyebaran kuesioner

Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada pelanggan layanan grooming kucing Kota Medan. Kuesioner disusun berdasarkan lima variabel utama yaitu harga, kualitas layanan, fasilitas, promosi dan lokasi. Data dikumpulkan dari 100 responden selama periode penelitian berlangsung. Data kuesioner ini berfungsi menjadi dasar utama dalam menganalisis pengaruh tiap variabel terhadap preferensi pelanggan.

#### 3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *Prototype*. *Prototype* adalah metode pengembangan perangkat lunak secara sistematis dan terstruktur. Setiap tahap dilakukan secara berurutan dan tidak dapat kembali ke tahap sebelumnya. Alasan memilih metode ini adalah karena metode *Prototype* memungkinkan pengembangan sistem dilakukan secara interaktif dan fleksibel. Metode ini juga mempercepat proses pengembangan karena revisi dapat langsung dilakukan berdasarkan tanggapan dari pengguna terhadap prototipe awal. Berikut ini adalah tahapan – tahapan dalam metode yang digunakan yaitu metode *Prototype* :

1. Pengumpulan Kebutuhan (*Requirements Gathering*)

Proses ini diawali dengan identifikasi mendalam terhadap tiga peran pengguna utama yang akan berinteraksi dengan sistem, yaitu Pemilik Pet Shop sebagai pengguna strategis yang membutuhkan output analisis untuk pengambilan keputusan bisnis, Pengelola *Pet Shop* yang akan menjadi operator harian sistem, serta Administrator sistem yang bertanggung jawab atas pengelolaan data teknis dan pemeliharaan. Berdasarkan peran-peran tersebut, analisis kebutuhan fungsional merinci serangkaian fitur vital, termasuk sistem login yang aman, modul *input* dan penyimpanan data yang mampu menampung 100 responden kuesioner, serta fungsi pengolahan data yang berfokus pada lima variabel kunci: harga, kualitas pelayanan, fasilitas, promosi, dan lokasi. Inti dari fungsionalitas sistem ini adalah kemampuannya untuk melakukan analisis statistik menggunakan metode *regresi linier* berganda untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang paling berpengaruh, di mana hasilnya akan disajikan secara intuitif melalui dashboard visualisasi data dengan grafik dan diagram interaktif, serta didukung oleh modul laporan yang hasilnya dapat dicetak atau diekspor. Sejalan dengan itu, analisis kebutuhan non-fungsional menetapkan bahwa sistem harus dibangun berbasis web agar mudah diakses melalui *browser*, memiliki performa loading yang cepat untuk kenyamanan pengguna saat melihat visualisasi data, antarmuka yang sangat *user-friendly* bagi pengguna non-teknis, serta kompatibilitas penuh dengan berbagai perangkat seperti *desktop*, *tablet*, dan *smartphone* untuk fleksibilitas akses. Seluruh spesifikasi kebutuhan ini dirumuskan dengan hasil observasi langsung terhadap proses operasional, dan divalidasi oleh analisis terhadap 100 set data kuesioner yang telah dikumpulkan.

## 2. Perancangan Awal (*Initial Design*)

Berdasarkan hasil pengumpulan kebutuhan yang telah dilakukan, peneliti melanjutkan ke tahap perancangan desain awal sistem dengan membuat mockup menggunakan Adobe Figma. Proses ini diawali dengan perancangan arsitektur sistem secara menyeluruh, di mana diputuskan untuk menggunakan React Js sebagai teknologi frontend, merancang struktur database relasional dengan MySQL untuk menyimpan data kuesioner dan hasil analisis, mengintegrasikan sistem dengan SPSS untuk melakukan analisis regresi linier berganda, serta mengonfigurasi Laragon sebagai web server untuk lingkungan pengembangan. Secara paralel, desain antarmuka pengguna (interface) dibuat secara rinci, mencakup mockup halaman login yang aman, dashboard utama yang informatif untuk menampilkan ringkasan preferensi pelanggan, layout formulir input data kuesioner yang intuitif, halaman visualisasi data yang kaya dengan berbagai jenis grafik seperti bar, pie, dan line chart, serta antarmuka untuk halaman laporan yang dilengkapi opsi filter dan ekspor data. Untuk mendukung struktur backend, dilakukan perancangan database yang matang serta melakukan pendefinisian struktur tabel responden, tabel kuesioner dengan skala Likert, dan tabel hasil analisis. Guna melengkapi perancangan, alur kerja sistem divisualisasikan melalui pembuatan wireframe untuk setiap halaman menggunakan Draw.io, serta pemodelan proses bisnis yang komprehensif melalui use case diagram, dan activity diagram yang menjelaskan alur dari pengguna login hingga laporan dihasilkan.

## 3. Pembuatan Sistem (*System Development*)

Pada tahap pengembangan prototipe, sistem dibangun secara komprehensif dengan menggunakan framework React Js untuk sisi frontend dan MySQL sebagai database utama. Proses ini diawali dari pengembangan backend yang mencakup pembuatan struktur database, implementasi tabel-tabel untuk menampung data responden, kuesioner, dan hasil analisis, serta pengembangan API endpoints untuk operasi CRUD dan penerapan sistem autentikasi pengguna. Selanjutnya, pada sisi frontend, komponen React Js diimplementasikan untuk membangun setiap halaman, mulai dari halaman login dengan validasi form, dashboard interaktif yang menampilkan visualisasi data menggunakan library chart, formulir input kuesioner dengan validasi real-time, hingga halaman laporan dinamis dengan fitur filter dan sorting. Integrasi dengan sistem analisis menjadi fokus utama, di mana koneksi ke tools statistik dibangun untuk mengolah data regresi linier berganda, memproses 5 variabel penelitian dari 100 responden, dan menghasilkan output yang siap divisualisasikan. Implementasi fitur visualisasi ini diwujudkan melalui pengembangan grafik batang, pie chart, dan scatter plot untuk menyajikan data secara intuitif dalam sebuah dashboard summary yang menyoroti KPI preferensi pelanggan. Untuk memastikan kualitas dan keandalan, serangkaian pengujian awal yang ketat dilakukan, meliputi unit testing per komponen, integration testing antar modul, performance testing untuk optimasi kecepatan.

## 4. Penyempurnaan Sistem (*System Refinement*)

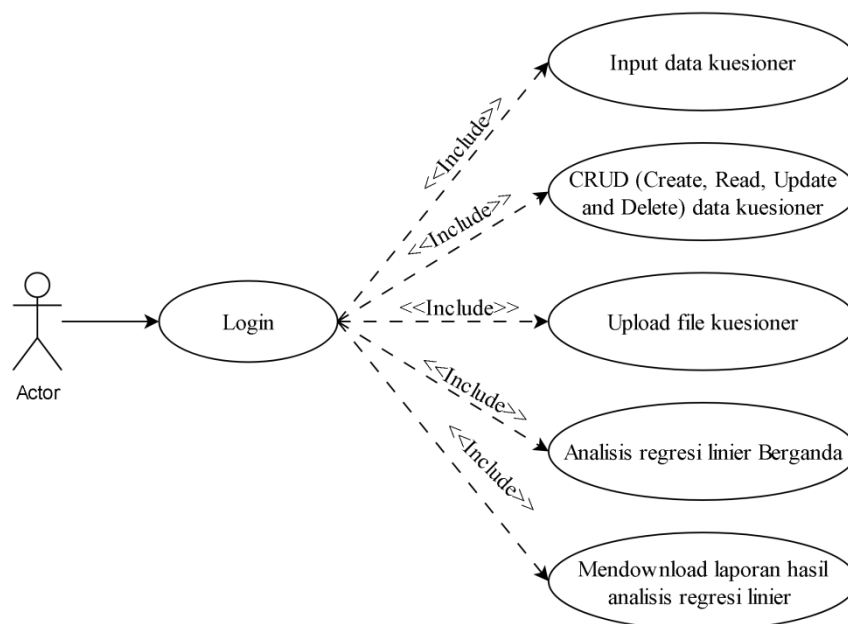
Berdasarkan hasil pengujian awal, prototipe sistem kemudian memasuki tahap iterasi dan penyempurnaan untuk menghasilkan produk akhir yang optimal. Proses ini diawali dengan implementasi perbaikan yang fokus pada pengalaman pengguna, seperti menyederhanakan navigasi, menyesuaikan layout dashboard agar informasi preferensi pelanggan lebih mudah dipahami, meningkatkan kecepatan muat grafik dan

visualisasi data, serta menyempurnakan cara penyajian hasil analisis regresi agar lebih informatif bagi pemilik Pet Shop, sambil menambahkan fitur-fitur baru yang diperlukan. Bersamaan dengan itu, dilakukan proses finalisasi sistem secara keseluruhan. Sebagai langkah penutup, sebuah simulasi penggunaan dari awal hingga akhir dilakukan untuk memastikan semua fungsi berjalan dengan sempurna, sehingga sistem informasi ini benar-benar siap untuk digunakan oleh pemilik dan pengelola Pet Shop di Kota Medan.

### 3.3 Perancangan Sistem

#### 3.3.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram ialah sebuah diagram yang menggambarkan atau memodelkan hubungan interaksi antara sistem dan aktor. Diagram ini bermanfaat untuk menjelaskan semua fungsi yang ada di dalam sistem dan siapa saja yang mempunyai hak untuk memakai fungsi dari sistem tersebut. Berikut adalah gambar rancangan Use Case Diagram yang akan dibangun.



Gambar 1. Use Case Diagram

## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1. Hasil

Berikut hasil implementasi Sistem Analisis Preferensi Pelanggan Grooming Kucing di Kota medan menggunakan metode regresi linier berganda.

## Sistem Regresi Linear

Analisis Preferensi Grooming Kucing  
Universitas Harapan Medan

**Demo Login**

Username:

Password:

Username \*

Password \*

→] Masuk ke Sistem

Gambar 2. Halaman Login

**Sistem Regresi Lin...**  
Analisis Preferensi Grooming Kucing

**Administrator**  
Admin • Online

**Dashboard**  
Ringkasan data & grafik

**Input Data**  
Input data kuesioner manual

**Upload File**  
Import data dari Excel/CSV

**Data Responden**  
Lihat & kelola data responden

**Analisis Regresi**  
Hasil analisis regresi linear

**Laporan**  
Generate laporan PDF

### Dashboard Analisis Regresi Linear

Selamat datang, Administrator! Berikut ringkasan data preferensi grooming kucing. Last updated Sabtu, 26 Juli 2025

**Total Responden**

**111**

+12% vs bulan lalu

**Rata-rata Kepuasan**

**4.0**

+5.2% vs bulan lalu

**Kepuasan Keseluruhan**

**4.0/5**

+8.1% vs bulan lalu

**Rata-rata Rating**

Harga	Kualitas Pelayanan	Fasilitas	Kepuasan Keseluruhan
<b>3.8</b>	<b>4.0</b>	<b>3.9</b>	<b>0.0</b>

**Input Data**

Tambah responden baru

**Analisis Regresi**

Lihat hasil analisis

**Data Responden**

Kelola data existing

**Laporan**

Generate laporan PDF

Gambar 3. Halaman Dashboard

**Sistem Regresi Lin...**  
Analisis Preferensi Grooming Kucing

**Administrator**  
Admin • Online

**Dashboard**  
Ringkasan data & grafik

**Input Data**  
Input data kuesioner manual

**Upload File**  
Import data dari Excel/CSV

**Data Responden**  
Lihat & kelola data responden

**Analisis Regresi**  
Hasil analisis regresi linear

**Laporan**  
Generate laporan PDF

### Kuesioner Layanan Grooming Kucing

Isi kuesioner berikut dengan lengkap dan jujur

**Petunjuk Pengisian:**

- Isi semua field yang bertanda (\*) dengan lengkap dan benar
- Rating menggunakan skala 1-5 (1=Sangat Tidak Setuju, 5=Sangat Setuju)
- Jawab sesuai dengan pengalaman Anda dalam menggunakan layanan grooming kucing
- Pertanyaan terbuka bersifat opsional namun akan sangat membantu penelitian

**Data Responden**

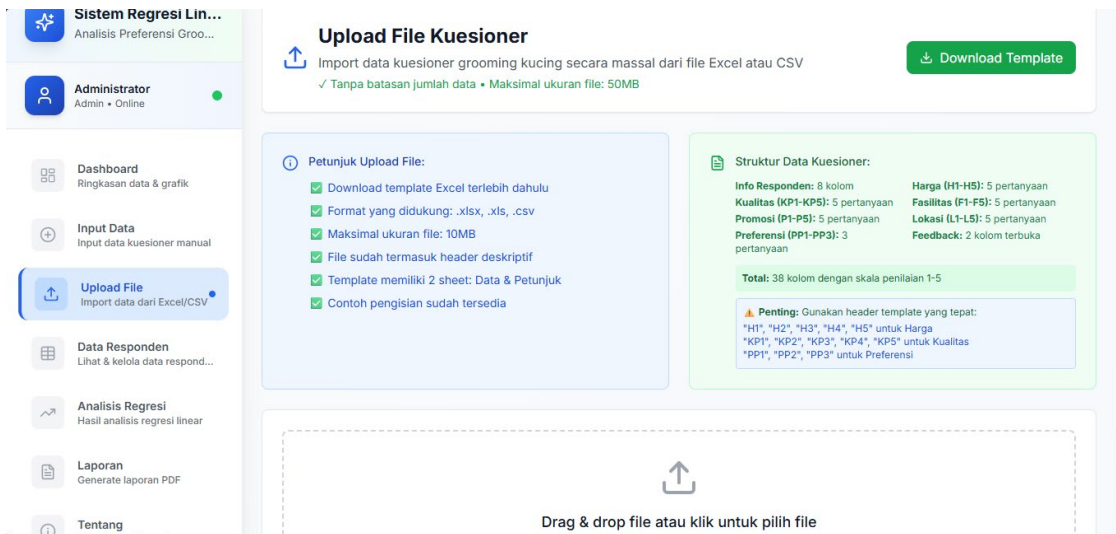
Nama Lengkap \*

Jenis Kelamin \*

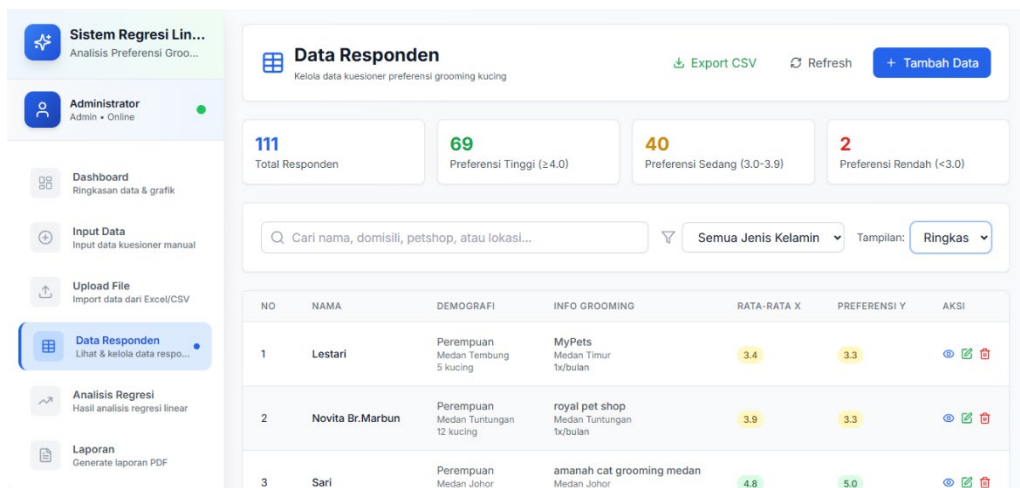
Domisili \*

Jumlah Kucing yang Dimiliki \*

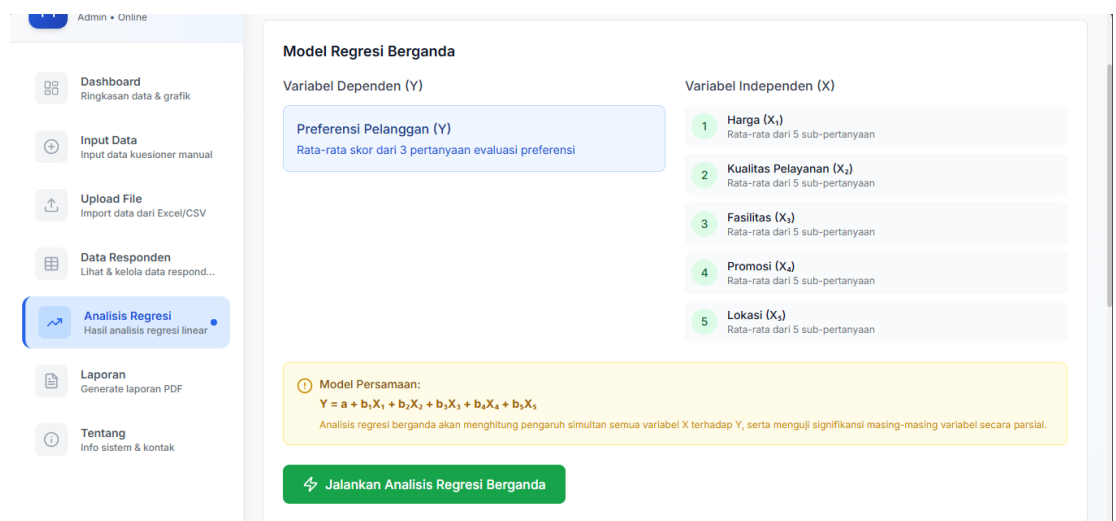
Gambar 4. Halaman Input data Manual



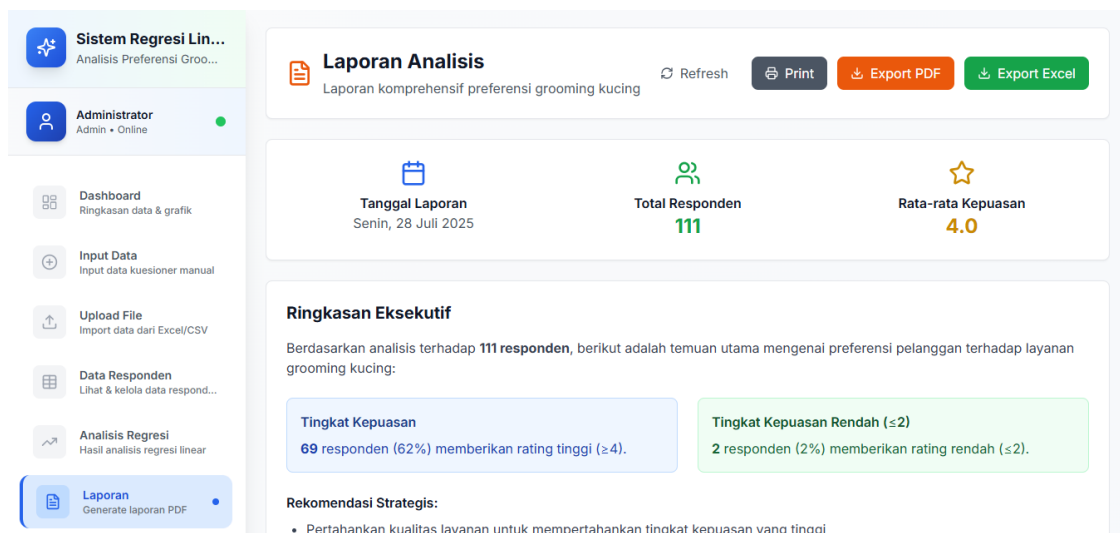
Gambar 5. Halaman Upload File



Gambar 6. Halaman Data Responden



Gambar 7. Halaman Analisis Regresi



Gambar 8. Halaman Laporan Hasil Analisis

#### 4.2. Pembahasan

Sistem yang dikembangkan bertujuan untuk membantu analisis preferensi pelanggan terhadap layanan grooming kucing dengan metode regresi linear berganda. Sistem ini dirancang berbasis web dan dapat diakses oleh administrator untuk mengelola data serta melihat hasil analisis dengan mudah dan interaktif. Dengan sistem ini, admin dapat melakukan input data, mengunggah data massal dari file Excel/CSV, mengelola data responden, serta menjalankan analisis regresi berganda untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang memengaruhi preferensi pelanggan.

Pada halaman Input Data, admin dapat mengisi data kuesioner secara manual. Terdapat form untuk memasukkan data responden seperti nama, jenis kelamin, domisili, serta jumlah kucing yang dimiliki. Setelah itu, admin akan mengisi penilaian terhadap layanan grooming berdasarkan skala 1–5. Instruksi pengisian juga disediakan agar pengisian data dilakukan dengan tepat dan sesuai.

Admin dapat mengunggah data secara massal pada halaman upload file, fitur ini bertujuan untuk mempercepat proses input data, sistem menyediakan fitur unggah file Excel atau CSV. Admin cukup mengunduh template yang sudah disediakan, mengisi data sesuai format, lalu mengunggah kembali file tersebut. Tersedia pula petunjuk mengenai struktur data yang harus diisi dan nama-nama header kolom yang harus digunakan agar proses upload berjalan lancar.

Seluruh data yang telah dimasukkan, baik melalui input manual maupun upload file, akan ditampilkan dalam halaman Data responden. Admin dapat melihat daftar responden lengkap beserta data demografis, informasi grooming, rata-rata skor variabel X, dan nilai preferensi Y. Data juga dapat difilter berdasarkan jenis kelamin dan dicari melalui kolom pencarian. Fitur edit dan hapus juga tersedia di setiap baris data.

Kemudian, terdapat halaman Analisis Regresi. Halaman ini merupakan inti dari sistem karena di sinilah proses analisis regresi linear berganda dilakukan. Sistem secara otomatis menghitung hubungan antara variabel dependen (preferensi pelanggan) dan variabel independen (harga, kualitas pelayanan, fasilitas, promosi, dan lokasi). Dihasilkan persamaan

regresi linear berganda lengkap dengan nilai koefisien masing-masing variabel, serta hasil uji signifikansi (uji t).

Terakhir, sistem menyediakan fitur laporan otomatis yang menyajikan hasil analisis secara ringkas dan menyeluruh. Laporan menampilkan jumlah total responden, rata-rata kepuasan, serta pembagian tingkat kepuasan pelanggan (tinggi dan rendah). Di bagian akhir, sistem juga memberikan rekomendasi strategi berdasarkan data yang telah dianalisis, misalnya untuk mempertahankan kualitas pelayanan yang sudah baik atau meningkatkan aspek yang masih kurang memuaskan. Laporan ini bisa diunduh dalam format PDF maupun Excel.

## 5. Kesimpulan dan Saran

### 5.1. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Analisis preferensi pelanggan terhadap layanan grooming kucing menggunakan metode regresi linier berganda dapat di visualisasikan ke dalam sistem berbasis website menggunakan metode prototype dengan teknologi React JS, MySQL, dan Laragon.
- b. Hasil analisis regresi linier berganda terhadap lima variabel independen (harga, kualitas pelayanan, fasilitas, promosi, dan lokasi) pada 100 data responden dalam sistem yang telah dibangun menunjukkan bahwa variabel lokasi merupakan variabel yang paling dominan dan memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap preferensi pelanggan, dengan nilai signifikansi kurang dari 0,001.

### 5.2. Saran

Adapun saran dalam Penelitian ini sebagai berikut :

- a. Untuk pelaku usaha grooming kucing di kota medan fokus utama harus diberikan pada peningkatan kualitas layanan dan lokasi. Pemilik pet shop disarankan untuk terus meningkatkan kualitas pelayanan, seperti profesionalisme staf grooming dan hasil grooming yang rapi, karena hal ini secara signifikan memengaruhi kepuasan pelanggan dan Lokasi menjadi faktor paling dominan yang memengaruhi preferensi pelanggan, sehingga memilih lokasi strategis.
- b. Penelitian ini hanya melibatkan lima variabel. Untuk penelitian di masa mendatang, disarankan untuk menambahkan variabel lain yang mungkin memengaruhi preferensi pelanggan, seperti ulasan atau rekomendasi dari teman, merek, atau faktor eksternal lainnya, untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif..

## Referensi

- [1] G. Prihandono and M. T. Amir, "Implementasi Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Efisiensi Organisasi dan Daya Saing Perusahaan," *J. Econ. Bus. UBS*, vol. 13, no. 2, pp. 577–587, 2024, doi: 10.52644/joeb.v13i2.1556.
- [2] W. Catur Nugroho and J. Sutarso, "STRATEGI WORD OF MOUTH COMMUNICATION PADA JASA PERAWATAN HEWAN CL GROOMING HOUSE," *Ilmu Komun.*, pp. 1–50, 2020.
- [3] M. I. Abda'u, Arifin, "ANALISIS PREFERENSI KONSUMEN KEDAI KOPI DI KOTA BANDARLAMPUNG," *J. Ilmu Ilmu Agribisnis*, vol. 9, no. 1, pp. 301–308, 2021.
- [4] R. Z. Nainggolan, K. Ibnutama, and M. G. Suryanata, "Implementasi Data Mining Dengan Metode Regresi Linier Berganda Dalam Estimasi Mahasiswa Baru Pada Sekolah Tinggi Agama Islam Raudhatul Akmal Batang Kuis," *J. CyberTech*, vol. 1, no. 1, pp. 13–20, 2021, [Online]. Available: <https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jct>
- [5] A. P. Putra and E. P. L. Tarigan, "Analisis Preferensi Konsumen Terhadap Kepuasan

- Pembelian Pada Depot Air Minum,” *Comput. Sci. Ind. Eng.*, vol. 9, no. 3, 2023, doi: 10.33884/comasiejournal.v9i3.7653.
- [6] S. A. Syam, M. I. W. Haeruddin, Z. Ruma, M. I. Musa, and S. Hasbiah, “Pengaruh Preferensi Konsumen terhadap Keputusan Pembelian Produk pada Marketplace,” *Value Added Maj. Ekon. Dan Bisnis*, vol. 18, no. 2, pp. 73–79, 2022.
- [7] A. N. Rohmah and S. Subari, “Preferensi Konsumen Terhadap Produk Minuman Kopi Di Kopi Janji Jiwa Jilid 324 Surabaya,” *Agriscience*, vol. 1, no. 3, pp. 548–562, 2021, doi: 10.21107/agriscience.v1i3.9129.
- [8] S. Adiguno, Y. Syahra, and M. Yetri, “Prediksi Peningkatan Omset Penjualan Menggunakan Metode Regresi Linier Berganda,” *J. Sist. Inf. Triguna Dharma (JURSI TGD)*, vol. 1, no. 4, p. 275, 2022, doi: 10.53513/jursi.v1i4.5331.
- [9] A. Sabrina, I. Izhar, and S. Sholikhin, “Analisis Register pada Media Sosial Facebook dalam Grup @Pecinta Kucing Talang Padang, Gisting, Pringsewu dan Sekitarnya,” *Seulas Pinang J. Pendidik. Bhs. dan Sastra*, vol. 6, no. 1, pp. 43–52, 2024, [Online]. Available: <https://journal.unuha.ac.id/index.php/spbs/article/view/3136>
- [10] F. Yuliani, M. Bukhori, R. Hanif, and A. N. Yogatama, “Sistem Informasi Penjualan, Pembelian Dan Jasa Grooming Pada Meow Petshop,” *J. Pengabd. Masy.*, vol. 3, no. 1, pp. 82–95, 2022, doi: 10.32815/jpm.v3i1.1213.