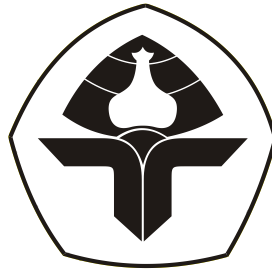


LAPORAN TUGAS AKHIR DIII

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
BERBASIS *WEBSITE* UNTUK MEMFASILITASI
PROSES ADOPSI DAN *RESCUE* HEWAN PADA
SINTESIA ANIMALIA INDONESIA**



Oleh :

Ni Luh Sri Oktaviona Wulandari
NIM. 2015323028

**PROGRAM STUDI DIII MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
POLITEKNIK NEGERI BALI
2023**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI BERBASIS *WEBSITE*
UNTUK MEMFASILITASI PROSES ADOPTSI DAN *RESCUE*
HEWAN PADA SINTESIA ANIMALIA INDONESIA**

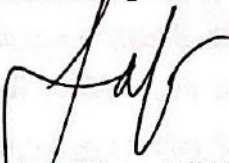
Oleh :

Ni Luh Sri Oktaviona Wulandari
NIM. 2015323028

Tugas Akhir ini Diajukan untuk Menyelesaikan
Program Pendidikan Diploma III di
Program Studi DIII Manajemen Informatika
Jurusan Teknik Elektro - Politeknik Negeri Bali

Disetujui oleh :

Pembimbing I :



I Made Riyan Adi Nugroho, S.SI., M.T.
NIP. 199004042019031017

Pembimbing II :



Gusti Nyoman Ayu Sukerti, S.S., M.Hum.
NIP. 198507062015042003

Disahkan Oleh
Jurusan Teknik Elektro
Ketua




Ir. I Wayan Raka Ardana, M. T.
NIP. 196705021993031005

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
LAPORAN TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN
AKADEMIS**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ni Luh Sri Oktaviona Wulandari
NIM : 2015323028
Program Studi : Manajemen Informatika
Jurusan : Teknik Elektro
Jenis Karya : Tugas Akhir

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Bali Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty- Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI BERBASIS *WEBSITE* UNTUK MEMFASILITASI PROSES ADOPSI DAN *RESCUE* HEWAN PADA SINTESIA ANIMALIA INDONESIA** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri bali berhak menyimpan, mengalihmedia atau mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bukit Jimbaran, 8 Agustus 2023

Yang menyatakan



Ni Luh Sri Oktaviona Wulandari

FORM PERNYATAAN PLAGIARISME

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Ni Luh Sri Oktaviona Wulandari

NIM : 2015323028

Program studi : Manajemen Informatika

Jurusan : Teknik Elektro

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan tugas akhir berjudul **RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEBSITE UNTUK MEMFASILITASI PROSES ADOPSI DAN RESCUE HEWAN PADA SINTESIA ANIMALIA INDONESIA** adalah betul-betul karya sendiri dan bukan menjiplak atau hasil karya orang lain. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam tugas akhir tersebut diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan tugas akhir dan gelar yang saya peroleh dari tugas akhir tersebut.

Bukit Jimbaran, 8 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan



Ni Luh Sri Oktaviona Wulandari

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini yang berjudul **“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI BERBASIS *WEBSITE* UNTUK MEMFASILITASI PROSES ADOPSI DAN *RESCUE* HEWAN PADA SINTESIA ANIMALIA INDONESIA”** tepat pada waktunya.

Penyusunan Proyek akhir ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan Program Pendidikan Diploma III pada Program Studi Manajemen Informatika Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Bali.

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis banyak memperoleh bimbingan dan masukan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak I Nyoman Abdi, SE, M.eCom, selaku Direktur Politeknik Negeri Bali.
2. Bapak Ir. I Wayan Raka Ardana, M.T., selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Bali.
3. Bapak I Wayan Suasnawa, ST, M.T., selaku Ketua Program Studi D3 Manajemen Informatika Politeknik Negeri Bali.
4. Bapak I Made Riyan Adi Nugroho, S.SI.,M.T. selaku dosen pembimbing utama yang bersedia membimbing selama penyusunan tugas akhir.
5. Ibu Gusti Nyoman Ayu Sukerti, S.S., M.Hum. selaku dosen pembimbing pendamping yang bersedia membantu penyusunan tugas akhir.
6. Seluruh Dosen pengajar Program Studi Manajemen Informatika Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Bali yang telah memberikan masukan serta saran untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Kepada keluarga penulis, I Nyoman Sudiarta, Ni Ketut Astiniari, dan I Komang Gede Maha Wijasa yang telah memberikan doa, semangat serta dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Serta teman-teman yang telah membantu dan memberikan masukan kepada penulis selaku penulis selama menyelesaikan tugas akhir.
9. Kepada pihak Sintesia Animalia Indonesia, selaku yayasan yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengangkat studi kasus sebagai bahan tugas akhir ini.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis menyadari bahwa laporan ini jauh dari kata sempurna dikarenakan keterbatasan pengetahuan serta pengalaman dalam penyusunan laporan, sehingga penulis selaku penulis menerima kritik dan saran sehingga dapat membangun penyempurnaan laporan ini.

Akhir kata, penulis berharap laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat dan dapat menjadi referensi yang baik bagi pembaca khususnya mahasiswa yang hendak mengerjakan laporan tugas akhir baik di instansi yang sama maupun instansi yang berbeda.

Bukit Jimbaran, 8 Agustus 2023

Penulis

ABSTRAK

Sintesia Animalia Indonesia adalah organisasi yang konsen pada bidang edukasi, advokasi dan implementasi penegakan hukum perlindungan hewan. Karena pentingnya perlindungan hewan liar terutama anjing dan kucing, diperlukan kegiatan adopsi dan rescue hewan agar mengurangi populasi hewan liar. Sehingga dibangun sebuah sistem informasi berbasis *website* untuk memfasilitasi proses adopsi dan *rescue* hewan pada Sintesia Animalia Indonesia dengan tujuan agar mempermudah proses adopsi hewan dan pembagian informasi hewan yang hilang atau telantar. Sistem dirancang menggunakan metode RAD (*rapid application development*) dan model UML (*unified modeling language*). Pada perancangan sistem informasi dibuat melalui beberapa tahapan seperti Flowmap, ERD (*entity relationship diagram*), *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan rancangan antarmuka dari sistem. Sistem ini diimplementasikan menggunakan *software* Visual Studio Code dan Bahasa pemrograman PHP dengan *framework* Laravel versi 10.14.1 dan penyimpanan basis data menggunakan MySQL. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa keseluruhan fitur dalam sistem berjalan dengan baik sehingga diharapkan dapat membantu *adopter* untuk mengisi data diri, melakukan adopsi dan melihat data *rescue* sedangkan pihak yayasan dapat mengelola data hewan adopsi, *rescue*, dan data *adopter*.

Kata Kunci: Sistem Adopsi dan Rescue Hewan, *Framework* Laravel, Sintesia Animalia Indonesia.

ABSTRACT

Sintesia Animalia Indonesia is an organization that concentrates on education, advocacy and implementation of animal protection law enforcement. Because of the importance of protecting wild animals, especially dogs and cats, a Website-Based Information System was built to facilitate the animal adoption and rescue process in Sintesia Animalia Indonesia with the aim of facilitating the process of animal adoption and the distribution of lost or abandoned animal information. The system is designed using the RAD (*rapid application development*) method and the UML (*unified modeling language*) model. The design of the information system is made through several stages such as Flowmap, ERD (*entity relationship diagram*), *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, and interface design of the system. This system is implemented using Visual Studio Code software and PHP programming language with Laravel framework version 10.14.1 and database storage using MySQL. The results of the study show that all the features in the system are running well so that it is hoped that it can help adopters to fill in personal data, make adoptions and view rescue data while the foundation can manage data on adopted animals, rescues, and adopter data.

Keywords: Animals Adoption and Rescue System, Framework Laravel, Sintesia Animalia Indonesia.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
FORM PERNYATAAN PLAGIARISME	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	I-1
1.1. Latar Belakang	I-1
1.2. Perumusan Masalah.....	I-3
1.3. Batasan Masalah.....	I-3
1.4. Tujuan.....	I-3
1.5. Manfaat.....	I-4
1.5.1. Manfaat Bagi Pengguna Sistem	I-4
1.5.2. Manfaat Bagi Yayasan	I-4
1.5.3. Manfaat Bagi Penulis	I-4
1.6. Sistematika Penulisan.....	I-5
hsmBAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	II-1
2.1. Penelitian Yang Pernah Dilakukan.....	II-1
2.2. Teori Penunjang Yang Digunakan Dalam Penelitian.....	II-1
2.2.1. Definisi Rancang	II-1
2.2.2. Definisi Bangun	II-2
2.2.3. Definisi Rancang Bangun	II-2
2.2.4. Definisi Sistem.....	II-2
2.2.5. Definisi Informasi	II-3
2.2.6. Definisi Sistem Informasi	II-3
2.2.7. Definisi <i>Website</i>	II-4
2.3. Teori Yang Berhubungan Dengan Penelitian.....	II-4
2.3.1. Definisi Adopsi Hewan.....	II-4
2.3.2. Definisi <i>Rescue</i> Hewan	II-5
2.3.3. Definisi Yayasan	II-5
2.3.4. Definisi MoU	II-5
2.4. Teori Yang Berkaitan Dengan Alat Bantu Sistem	II-6

2.4.1. <i>Flowmap</i>	II-6
2.4.2. <i>Entity Relationship Diagram</i>	II-8
2.4.3. <i>Unified Modeling Language</i>	II-9
2.4.4. <i>Use Case</i>	II-9
2.4.5. <i>Class Diagram</i>	II-10
2.4.6. <i>Activity Diagram</i>	II-14
2.4.7. <i>Sequence Diagram</i>	II-15
2.4.8. Basis Data	II-17
2.5. Bahasa Pemrograman	II-18
2.5.1. HTML	II-18
2.5.2. CSS	II-18
2.5.3. PHP	II-19
2.5.4. JavaScript	II-19
2.5.5. Framework	II-19
2.5.6. Bootstrap	II-20
2.5.7. Laravel	II-20
2.5.8. Xampp	II-21
2.5.9. MySQL	II-21
2.5.10. Visual Studio Code	II-21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	III-1
3.1. Metodologi Penelitian	III-1
3.1.1. Metode Pengembangan Sistem	III-1
3.1.2. Jenis dan Sumber Data	III-2
3.1.3. Metode Pengumpulan Data	III-2
3.2. Analisis Sistem	III-3
3.2.1. Analisis Sistem Berjalan – Proses Adopsi	III-3
3.2.2. Analisis Sistem Berjalan – Proses <i>Rescue</i>	III-5
3.2.3. Analisis Sistem Yang Diusulkan – Proses Adopsi	III-6
3.2.4. Analisis Sistem Yang Diusulkan – Proses <i>Rescue</i>	III-8
3.3. Analisis Data	III-9
3.3.1. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	III-9
3.3.2. <i>Use Case Diagram</i>	III-11
3.3.1. <i>Activity Diagram</i>	III-33
3.4. Desain dan Perancangan Sistem	III-54
3.4.1. <i>Class Diagram</i>	III-54
3.4.2. Struktur Tabel	III-58
3.4.3. <i>Sequence Diagram</i>	III-69

3.5. Rancangan Antarmuka	III-107
3.5.1. <i>Landing Page</i>	III-108
3.5.2. Halaman <i>Adopter</i>	III-110
3.5.3. Halaman Admin dan Master Admin	III-114
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	IV-1
4.1. Spesifikasi Kebutuhan Sistem	IV-1
4.1.1. Spesifikasi Perangkat Keras.....	IV-1
4.1.2. Spesifikasi Perangkat Lunak.....	IV-1
4.2. Pengujian Sistem	IV-2
4.2.1. Halaman Utama <i>Website</i>	IV-2
4.2.2. Halaman Utama - <i>Menu Adoption</i> (Semua Data)	IV-3
4.2.3. Halaman Utama - <i>Menu Adoption</i> (Kategori Anjing).....	IV-3
4.2.4. Halaman Utama - <i>Menu Adoption</i> (Kategori Kucing).....	IV-4
4.2.5. Halaman Utama - <i>Detail Adoption</i>	IV-4
4.2.6. Halaman Utama – <i>Search Adoption</i>	IV-5
4.2.7. Halaman Utama – <i>Menu Rescue</i> (Semua Data)	IV-5
4.2.8. Halaman Utama – <i>Menu Rescue</i> (Kategori Anjing)	IV-6
4.2.9. Halaman Utama – <i>Menu Rescue</i> (Kategori Kucing).....	IV-6
4.2.10. Halaman Utama – <i>Detail Rescue</i>	IV-7
4.2.11. Halaman Utama – <i>Search Rescue</i>	IV-7
4.2.12. Halaman Utama – Tentang Kami.....	IV-8
4.2.13. Halaman Utama – Registrasi.....	IV-9
4.2.14. Halaman Utama – <i>Login</i>	IV-11
4.2.15. Halaman <i>Adopter</i> – <i>Home</i>	IV-13
4.2.16. Halaman <i>Adopter</i> – Tambah Data Diri	IV-14
4.2.17. Halaman <i>Adopter</i> – Unduh Formulir Adopsi.....	IV-15
4.2.18. Halaman <i>Adopter</i> – Upload Formulir Adopsi.....	IV-16
4.2.19. Halaman <i>Adopter</i> - <i>Menu Adoption</i> (Semua Data)	IV-17
4.2.20. Halaman <i>Adopter</i> - <i>Menu Adoption</i> (Kategori Anjing)	IV-18
4.2.21. Halaman <i>Adopter</i> - <i>Menu Adoption</i> (Kategori Kucing).....	IV-18
4.2.22. Halaman <i>Adopter</i> – <i>Detail Adoption</i>	IV-19
4.2.23. Halaman <i>Adopter</i> – <i>Adoption</i>	IV-19
4.2.24. Halaman <i>Adopter</i> – <i>Search Adoption</i>	IV-20
4.2.25. Halaman <i>Adopter</i> - <i>Menu Rescue</i> (Semua Data)	IV-21
4.2.26. Halaman <i>Adopter</i> - <i>Menu Rescue</i> (Kategori Anjing).....	IV-21
4.2.27. Halaman <i>Adopter</i> - <i>Menu Rescue</i> (Kategori Kucing).....	IV-22
4.2.28. Halaman <i>Adopter</i> - <i>Detail Rescue</i>	IV-22

4.2.29. Halaman <i>Adopter – Search Rescue</i>	IV-23
4.2.30. Halaman <i>Adopter – Status Rescue</i>	IV-23
4.2.31. Halaman <i>Adopter – Profile</i>	IV-25
4.2.32. Halaman <i>Adopter – Edit Profile</i>	IV-26
4.2.33. Halaman <i>Adopter – Update Password</i>	IV-27
4.2.34. Halaman <i>Dashboard</i>	IV-28
4.2.35. Halaman <i>Account</i>	IV-29
4.2.36. Halaman Data Pengadopsi	IV-30
4.2.37. Halaman Data Pengadopsi – <i>Show Details</i>	IV-31
4.2.38. Unduh Formulir.....	IV-31
4.2.39. Unduh Data Pengadopsi.....	IV-32
4.2.40. Cetak Laporan PDF Pengadopsi	IV-32
4.2.41. Halaman Validasi Adopsi	IV-33
4.2.42. Halaman Riwayat Adopsi	IV-35
4.2.43. Halaman Data Hewan	IV-36
4.2.44. Halaman Data Hewan – <i>Create Data</i>	IV-37
4.2.45. Halaman Data Hewan – <i>Edit Data</i>	IV-38
4.2.46. Halaman Data Hewan – <i>Delete Data</i>	IV-40
4.2.47. Halaman Data Hewan – <i>Show Details</i>	IV-41
4.2.48. Halaman Data Hewan – <i>Trash Data</i>	IV-41
4.2.49. Cetak PDF Laporan Hewan	IV-43
4.2.50. Cetak Excel Laporan Hewan.....	IV-43
4.2.51. Halaman Data <i>Rescue</i>	IV-44
4.2.52. Halaman Data <i>Rescue – Create Data</i>	IV-44
4.2.53. Halaman Data <i>Rescue - Edit Data</i>	IV-46
4.2.54. Halaman Data <i>Rescue – Delete Data</i>	IV-47
4.2.55. Halaman Data <i>Rescue – Show Details</i>	IV-48
4.2.56. Halaman Data <i>Rescue – Trash Data</i>	IV-49
4.2.57. Cetak PDF Laporan <i>Rescue</i>	IV-50
4.2.58. Cetak Excel Laporan <i>Rescue</i>	IV-51
4.2.59. Halaman Master Admin - Data Admin	IV-51
4.2.60. Halaman Master Admin - <i>Create Admin</i>	IV-52
4.2.61. Halaman Master Admin - <i>Edit Admin</i>	IV-53
4.2.62. Halaman Master Admin - <i>Delete Admin</i>	IV-55
4.2.63. Halaman Master Admin - <i>Trash Admin</i>	IV-56
4.2.64. Cetak PDF Laporan Admin.....	IV-57
4.2.65. <i>Profile</i> Admin dan Master Admin	IV-57

4.2.66. <i>Edit Profile</i> Admin dan Master Admin.....	IV-58
4.2.67. <i>Update Password</i> Admin dan Master Admin.....	IV-59
4.3. Hasil Pengujian.....	IV-60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	V-1
5.1. Kesimpulan.....	V-1
5.2. Saran.....	V-2
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol dan Keterangan <i>Flowmap</i>	II-6
Tabel 2.2. Simbol dan Keterangan <i>Flowmap</i> (lanjutan).....	II-7
Tabel 2.3 Simbol dan Keterangan ERD.....	II-8
Tabel 2.4 Simbol dan Keterangan ERD (lanjutan)	II-9
Tabel 2.5 Simbol dan Keterangan <i>Use Case</i>	II-10
Tabel 2.6 Simbol dan Keterangan <i>Class Diagram</i>	II-11
Tabel 2.7 Nilai Kardinalitas <i>Class Diagram</i>	II-13
Tabel 2.8 Simbol dan Keterangan <i>Activity Diagram</i>	II-14
Tabel 2.9 Simbol dan Keterangan <i>Activity Diagram</i> (lanjutan)	II-15
Tabel 2.10 Simbol dan Keterangan <i>Sequence Diagram</i>	II-15
Tabel 2.11 Simbol dan Keterangan <i>Sequence Diagram</i> (lanjutan)	II-16
Tabel 2.12 Simbol dan Keterangan <i>Sequence Diagram</i> (lanjutan)	II-17
Tabel 3.1 <i>Use Case Glossary</i>	III-12
Tabel 3.2 <i>Use Case Glossary</i> (lanjutan)	III-13
Tabel 3.3 <i>Use Case Glossary</i> (lanjutan)	III-14
Tabel 3.4 <i>Use Case Diagram - Actor Glossary</i>	III-14
Tabel 3.5 <i>Use Case Diagram - Actor Glossary</i> (lanjutan)	III-15
Tabel 3.6 <i>Use Case Spesification - Landing Page</i>	III-16
Tabel 3.7 <i>Use Case Spesification - Registrasi</i>	III-17
Tabel 3.8 <i>Use Case Spesification - Login</i>	III-18
Tabel 3.9 <i>Use Case Spesification - Logout</i>	III-19
Tabel 3.10 <i>Use Case Spesification - Data Diri</i>	III-20
Tabel 3.11 <i>Use Case Spesification - Formulir Adopsi</i>	III-21
Tabel 3.12 <i>Use Case Spesification - Adoption</i>	III-22
Tabel 3.13 <i>Use Case Spesification – Informasi Rescue</i>	III-23
Tabel 3.14 <i>Use Case Spesification – Status Adopsi</i>	III-24
Tabel 3.15 <i>Use Case Spesification – Edit Profile</i>	III-25
Tabel 3.16 <i>Use Case Spesification - Edit Password</i>	III-26
Tabel 3.17 <i>Use Case Spesification - Account</i>	III-27
Tabel 3.18 <i>Use Case Spesification - Data Pengadopsi</i>	III-28
Tabel 3.19 <i>Use Case Spesification - Validasi Adopsi</i>	III-29
Tabel 3.20 <i>Use Case Spesification - Riwayat Adopsi</i>	III-30
Tabel 3.21 <i>Use Case Spesification - Data Hewan</i>	III-31
Tabel 3.22 <i>Use Case Spesification - Data Rescue</i>	III-32

Tabel 3.23 <i>Use Case Specification</i> – Data Admin.....	III-33
Tabel 3.24 Struktur Tabel - Tabel admins	III-58
Tabel 3.25 Struktur Tabel – Tabel <i>admins</i> (lanjutan).....	III-59
Tabel 3.26 Struktur Tabel – Tabel <i>adopters</i>	III-59
Tabel 3.27 Struktur Tabel - Tabel <i>adopters</i> (lanjutan)	III-60
Tabel 3.28 Struktur Tabel - Tabel <i>adoptions</i>	III-60
Tabel 3.29 Struktur Tabel – Tabel <i>adoptions</i> (lanjutan).....	III-61
Tabel 3.30 Struktur Tabel - Tabel <i>animals</i>	III-61
Tabel 3.31 Struktur Tabel – Tabel <i>animals</i> (lanjutan).....	III-62
Tabel 3.32 Struktur Tabel - Tabel <i>detail_adopters</i>	III-63
Tabel 3.33 Struktur Tabel - Tabel <i>details_adopters</i> (lanjutan)	III-64
Tabel 3.34 Struktur Tabel - Tabel <i>detail_rescues</i>	III-65
Tabel 3.35 Struktur Tabel - Tabel <i>forms</i>	III-66
Tabel 3.36 Struktur Tabel - Tabel <i>regencies</i>	III-66
Tabel 3.37 Struktur Tabel – Tabel <i>regencies</i> (lanjutan)	III-67
Tabel 3.38 Struktur Tabel - Tabel <i>rescues</i>	III-67
Tabel 3.39 Struktur Tabel - Tabel <i>rescues</i> (lanjutan)	III-68
Tabel 3.40 Struktur Tabel - Tabel <i>sub_districts</i>	III-68
Tabel 4.1 Spesifikasi Perangkat Keras	IV-1
Tabel 4.2 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	IV-1
Tabel 4.3 Hasil Pengujian	IV-61
Tabel 4.4 Hasil Pengujian (lanjutan)	IV-62
Tabel 4.5 Hasil Pengujian (lanjutan)	IV-63
Tabel 4.6 Hasil Pengujian (lanjutan)	IV-64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Komponen <i>Class Diagram</i>	II-12
Gambar 2.2	HTML	II-18
Gambar 2.3	CSS	II-18
Gambar 2.4	PHP	II-19
Gambar 2.5	JS.....	II-19
Gambar 2.6	Bootstrap	II-20
Gambar 2.7	Laravel	II-20
Gambar 2.8	XAMPP.....	II-21
Gambar 2.9	MySQL	II-21
Gambar 2.10	Visual Studio Code	II-21
Gambar 3.1	<i>Flowmap</i> Sistem Berjalan - Proses Adopsi.....	III-3
Gambar 3.2	<i>Flowmap</i> Sistem Berjalan - Proses <i>Rescue</i>	III-5
Gambar 3.3	<i>Flowmap</i> Sistem Yang Diusulkan - Proses Adopsi	III-6
Gambar 3.4	<i>Flowmap</i> Sistem Yang Diusulkan - Proses <i>Rescue</i>	III-8
Gambar 3.5	ERD Sistem Informasi Adopsi dan <i>Rescue</i> Hewan	III-9
Gambar 3.6	<i>Use Case Diagram</i>	III-11
Gambar 3.7	<i>Activity Diagram</i> - <i>Landing Page</i>	III-34
Gambar 3.8	<i>Activity Diagram</i> – Registrasi.....	III-35
Gambar 3.9	<i>Activity Diagram</i> – <i>Login</i>	III-36
Gambar 3.10	<i>Activity Diagram</i> - <i>Logout</i>	III-37
Gambar 3.11	<i>Activity Diagram</i> - Data Diri.....	III-38
Gambar 3.12	<i>Activity Diagram</i> - Formulir	III-39
Gambar 3.13	<i>Activity Diagram</i> – Adopsi	III-40
Gambar 3.14	<i>Activity Diagram</i> – <i>Rescue</i>	III-41
Gambar 3.15	<i>Activity Diagram</i> - Status Adopsi	III-42
Gambar 3.16	<i>Activity Diagram</i> – <i>Profile</i>	III-43
Gambar 3.17	<i>Activity Diagram</i> - <i>Edit Password</i>	III-44
Gambar 3.18	<i>Activity Diagram</i> - <i>Account</i>	III-45
Gambar 3.19	<i>Activity Diagram</i> - Data Pengadopsi.....	III-46
Gambar 3.20	<i>Activity Diagram</i> - Validasi	III-47
Gambar 3.21	<i>Activity Diagram</i> - Riwayat Adopsi.....	III-48
Gambar 3.22	<i>Activity Diagram</i> – Mengelola Hewan	III-49
Gambar 3.23	<i>Activity Diagram</i> - Mengelola <i>Rescue</i>	III-51
Gambar 3.24	<i>Activity Diagram</i> – Mengelola Admin.....	III-53

Gambar 3.25 <i>Class Diagram</i>	III-55
Gambar 3.26 <i>Sequence Diagram - Landing Page</i>	III-69
Gambar 3.27 <i>Sequence Diagram - Registrasi</i>	III-70
Gambar 3.28 <i>Sequence Diagram – Login Admin</i>	III-71
Gambar 3.29 <i>Sequence Diagram - Login Adopter</i>	III-73
Gambar 3.30 <i>Sequence Diagram – Logout</i>	III-74
Gambar 3.31 <i>Sequence Diagram - Data Diri</i>	III-75
Gambar 3.32 <i>Sequence Diagram – Formulir Adopsi</i>	III-76
Gambar 3.33 <i>Sequence Diagram - Adopsi</i>	III-77
Gambar 3.34 <i>Sequence Diagram – Informasi Rescue</i>	III-78
Gambar 3.35 <i>Sequence Diagram - Status Adopsi</i>	III-79
Gambar 3.36 <i>Sequence Diagram - Profile Adopter</i>	III-80
Gambar 3.37 <i>Sequence Diagram - Profile Admin dan Master Admin</i>	III-82
Gambar 3.38 <i>Sequence Diagram - Password Admin dan Master Admin</i>	III-83
Gambar 3.39 <i>Sequence Diagram - Edit Password Adopter</i>	III-85
Gambar 3.40 <i>Sequence Diagram - Account</i>	III-86
Gambar 3.41 <i>Sequence Diagram - Data Pengadopsi</i>	III-87
Gambar 3.42 <i>Sequence Diagram - Cetak Pengadopsi</i>	III-88
Gambar 3.43 <i>Sequence Diagram – Validasi</i>	III-89
Gambar 3.44 <i>Sequence Diagram - Riwayat Adopsi</i>	III-91
Gambar 3.45 <i>Sequence Diagram – Data Hewan</i>	III-93
Gambar 3.46 <i>Sequence Diagram - Create Hewan</i>	III-94
Gambar 3.47 <i>Sequence Diagram - Edit Hewan</i>	III-95
Gambar 3.48 <i>Sequence Diagram - Restore Hewan</i>	III-97
Gambar 3.49 <i>Sequence Diagram - Data Rescue</i>	III-98
Gambar 3.50 <i>Sequnce Diagram – Create Rescue</i>	III-100
Gambar 3.51 <i>Sequence Diagram – Edit Rescue</i>	III-101
Gambar 3.52 <i>Sequence Diagram – Restore Rescue</i>	III-102
Gambar 3.53 <i>Sequence Diagram - Data Admin</i>	III-103
Gambar 3.54 <i>Sequence Diagram - Create Admin</i>	III-105
Gambar 3.55 <i>Sequence Diagram - Edit Admin</i>	III-106
Gambar 3.56 <i>Sequence Diagram - Restore Admin</i>	III-107
Gambar 3.57 Rancangan Antarmuka <i>Home</i>	III-108
Gambar 3.58 Rancangan Antarmuka Tentang Kami.....	III-109
Gambar 3.59 Rancangan Antarmuka Registrasi.....	III-109
Gambar 3.60 Rancangan Antarmuka <i>Login</i>	III-110
Gambar 3.61 Rancangan Antarmuka <i>Home Adopter</i>	III-110

Gambar 3.62 Rancangan Antarmuka Hewan Adopsi.....	III-111
Gambar 3.63 Rancangan Antarmuka <i>Daftar Rescue</i>	III-111
Gambar 3.64 Rancangan Antarmuka Status Adopsi	III-112
Gambar 3.65 Rancangan Antarmuka <i>Profile Adopter</i>	III-113
Gambar 3.66 Rancangan Antarmuka <i>Edit Profile</i>	III-113
Gambar 3.67 Rancangan Antarmuka <i>Update Password Adopter</i>	III-114
Gambar 3.68 Rancangan Antarmuka <i>Dashboard Admin</i>	III-114
Gambar 3.69 Rancangan antarmuka <i>Dashboard Master Admin</i>	III-115
Gambar 3.70 Rancangan Antarmuka <i>Data Account</i>	III-115
Gambar 3.71 Rancangan Antarmuka <i>Data Pengadopsi</i>	III-116
Gambar 3.72 Rancangan Antarmuka <i>Validasi Adopsi</i>	III-116
Gambar 3.73 Rancangan Antarmuka <i>Riwayat Adopsi</i>	III-117
Gambar 3.74 Rancangan Antarmuka <i>Data Hewan</i>	III-117
Gambar 3.75 Rancangan Antarmuka <i>Create Hewan</i>	III-118
Gambar 3.76 Rancangan Antarmuka <i>Data Rescue</i>	III-119
Gambar 3.77 Rancangan Antarmuka <i>Create Rescue</i>	III-119
Gambar 3.78 Rancangan Antarmuka <i>Data Admin</i>	III-120
Gambar 3.79 Rancangan Antarmuka <i>Create Admin</i>	III-120
Gambar 3.80 Rancangan Antarmuka <i>Profile</i>	III-121
Gambar 3.81 Rancangan Antarmuka <i>Edit Profile</i>	III-122
Gambar 3.82 Rancangan Antarmuka <i>Update Password</i>	III-122
Gambar 4.1 Halaman Utama <i>Website</i>	IV-2
Gambar 4.2 Halaman Utama - <i>Menu Adoption</i> (Semua Data)	IV-3
Gambar 4.3 Halaman Utama - <i>Menu Adoption</i> (Kategori Anjing).....	IV-3
Gambar 4.4 Halaman Utama - <i>Menu Adoption</i> (Kategori Kucing).....	IV-4
Gambar 4.5 Halaman Utama - <i>Detail Adoption</i>	IV-4
Gambar 4.6 Halaman Utama - <i>Search Adoption</i>	IV-5
Gambar 4.7 Halaman Utama – <i>Menu Rescue</i> (Semua Data).....	IV-5
Gambar 4.8 Halaman Utama – <i>Menu Rescue</i> (Kategori Anjing)	IV-6
Gambar 4.9 Halaman Utama - <i>Menu Rescue</i> (Kategori Kucing)	IV-6
Gambar 4.10 Halaman Utama - <i>Detail Rescue</i>	IV-7
Gambar 4.11 Halaman Utama - <i>Search Rescue</i>	IV-7
Gambar 4.12 Halaman Utama - <i>Tentang Kami</i>	IV-8
Gambar 4.13 Halaman Utama – <i>Registrasi</i>	IV-9
Gambar 4.14 Registrasi Akun Gagal	IV-9
Gambar 4.15 Registrasi Akun Berhasil	IV-10
Gambar 4.16 Verifikasi Akun.....	IV-10

Gambar 4.17 Akun Aktif	IV-11
Gambar 4.18 Halaman Utama – <i>Login</i>	IV-11
Gambar 4.19 Akun belum diverifikasi	IV-12
Gambar 4.20 <i>Username</i> Atau <i>Password</i> Salah.....	IV-12
Gambar 4.21 Halaman <i>Adopter</i> – <i>Home</i>	IV-13
Gambar 4.22 Halaman <i>Adopter</i> - Tambah Data Diri.....	IV-14
Gambar 4.23 Tambah Data Diri Berhasil	IV-14
Gambar 4.24 Tambah Data Diri <i>Error</i>	IV-15
Gambar 4.25 Unduh Formulir Adopsi.....	IV-15
Gambar 4.26 <i>Upload</i> Formulir Adopsi.....	IV-16
Gambar 4.27 Formulir Berhasil Ditambahkan	IV-16
Gambar 4.28 Formulir Tidak Sesuai.....	IV-17
Gambar 4.29 Halaman <i>Adopter</i> - <i>Menu Adoption</i> (Semua Data).....	IV-17
Gambar 4.30 Halaman <i>Adopter</i> - <i>Menu Adoption</i> (Kategori Anjing)	IV-18
Gambar 4.31 Halaman <i>Adopter</i> - <i>Menu Adoption</i> (Kategori Kucing).....	IV-18
Gambar 4.32 Halaman <i>Adopter</i> - <i>Detail Adoption</i>	IV-19
Gambar 4.33 Halaman <i>Adopter</i> – Konfirmasi <i>Adoption</i>	IV-19
Gambar 4.34 <i>Message Adoption</i>	IV-20
Gambar 4.35 Halaman <i>Adopter</i> - <i>Search Adoption</i>	IV-20
Gambar 4.36 Halaman <i>Adopter</i> - <i>Menu Rescue</i> (Semua Data)	IV-21
Gambar 4.37 Halaman <i>Adopter</i> - <i>Menu Rescue</i> (Kategori Anjing).....	IV-21
Gambar 4. 38 Halaman <i>Adopter</i> - <i>Menu Rescue</i> (Kategori Kucing)	IV-22
Gambar 4. 39 Halaman <i>Adopter</i> - <i>Detail Rescue</i>	IV-22
Gambar 4.40 Halaman <i>Adopter</i> - <i>Search Rescue</i>	IV-23
Gambar 4.41 Halaman <i>Adopter</i> - Status Adopsi.....	IV-23
Gambar 4.42 Halaman <i>Adopter</i> - Status (<i>Edit Data</i>)	IV-24
Gambar 4.43 Halaman <i>Adopter</i> - Status (Perubahan Data).....	IV-24
Gambar 4.44 Halaman <i>Adopter</i> – <i>Profile</i>	IV-25
Gambar 4.45 Halaman <i>Adopter</i> – Notifikasi <i>Edit Foto Profile</i>	IV-25
Gambar 4.46 Halaman <i>Adopter</i> - <i>Edit Profile</i>	IV-26
Gambar 4.47 Halaman <i>Adopter</i> - Notifikasi <i>Edit Profile</i>	IV-26
Gambar 4.48 Halaman <i>Adopter</i> - <i>Update Password</i>	IV-27
Gambar 4.49 Halaman <i>Adopter</i> - <i>Update Password</i> Gagal.....	IV-27
Gambar 4.50 Halaman <i>Adopter</i> - <i>Update Password</i> Berhasil	IV-28
Gambar 4.51 <i>Dashboard Admin</i>	IV-28
Gambar 4.52 <i>Dashboard Master Admin</i>	IV-29
Gambar 4.53 Halaman <i>Account</i>	IV-29

Gambar 4.54 Halaman Data Pengadopsi	IV-30
Gambar 4.55 Halaman Data Pengadopsi (lanjutan).....	IV-30
Gambar 4.56 Halaman Data Pengadopsi - <i>Show Details</i>	IV-31
Gambar 4.57 Unduh Formulir	IV-31
Gambar 4.58 Hasil Unduh Data Pengadopsi	IV-32
Gambar 4.59 Cetak PDF Laporan Pengadopsi	IV-32
Gambar 4.60 Cetak Excel Laporan Pengadopsi	IV-33
Gambar 4.61 Halaman Validasi Adopsi	IV-33
Gambar 4.62 Validasi Berhasil Diproses.....	IV-34
Gambar 4.63 <i>Update</i> Data	IV-34
Gambar 4.64 Halaman Riwayat Adopsi	IV-35
Gambar 4.65 Cetak PDF Laporan Riwayat Adopsi.....	IV-35
Gambar 4.66 Cetak Excel Laporan Riwayat Adopsi.....	IV-36
Gambar 4.67 Halaman Data Hewan	IV-36
Gambar 4.68 Halaman Data Hewan - <i>Create Data</i>	IV-37
Gambar 4.69 Tambah Hewan <i>Error</i>	IV-37
Gambar 4.70 Tambah Hewan Berhasil.....	IV-38
Gambar 4.71 Halaman Data Hewan - <i>Edit Data</i>	IV-38
Gambar 4.72 <i>Edit</i> Hewan <i>Error</i>	IV-39
Gambar 4.73 <i>Edit</i> Hewan Berhasil	IV-39
Gambar 4.74 Halaman Data Hewan - <i>Delete Data</i>	IV-40
Gambar 4.75 Hapus Hewan Berhasil.....	IV-40
Gambar 4.76 Halaman Data Hewan - <i>Show Details</i>	IV-41
Gambar 4.77 Halaman Data Hewan - <i>Trash Data</i>	IV-41
Gambar 4.78 <i>Restore</i> Data Hewan	IV-42
Gambar 4.79 Pemulihan Data Hewan Berhasil	IV-42
Gambar 4.80 Cetak PDF Laporan Hewan	IV-43
Gambar 4.81 Cetak Excel Laporan Hewan	IV-43
Gambar 4.82 Halaman Data <i>Rescue</i>	IV-44
Gambar 4.83 Halaman Data <i>Rescue</i> - Create Data.....	IV-44
Gambar 4.84 <i>Error</i> Tambah <i>Rescue</i>	IV-45
Gambar 4.85 Tambah <i>Rescue</i> Berhasil.....	IV-45
Gambar 4.86 Halaman Data <i>Rescue</i> - <i>Edit Data</i>	IV-46
Gambar 4.87 <i>Edit Rescue</i> Error	IV-46
Gambar 4.88 <i>Edit Rescue</i> Berhasil	IV-47
Gambar 4.89 Halaman Data <i>Rescue</i> - <i>Delete Data</i>	IV-47
Gambar 4.90 Hapus <i>Rescue</i> Berhasil	IV-48

Gambar 4.91 Halaman Data <i>Rescue</i> - <i>Show Details</i>	IV-48
Gambar 4.92 Halaman Data <i>Rescue</i> - <i>Trash Data</i>	IV-49
Gambar 4.93 <i>Restore Data Rescue</i>	IV-49
Gambar 4.94 Pemulihan Data <i>Rescue</i> Berhasil	IV-50
Gambar 4.95 Cetak PDF Laporan <i>Rescue</i>	IV-50
Gambar 4.96 Cetak Excel Laporan <i>Rescue</i>	IV-51
Gambar 4.97 Halaman Master Admin - Data Admin	IV-51
Gambar 4.98 Halaman Master Admin - <i>Create Admin</i>	IV-52
Gambar 4.99 <i>Error Tambah Admin</i>	IV-52
Gambar 4.100 Tambah Admin Berhasil	IV-53
Gambar 4.101 Halaman Master Admin - <i>Edit Admin</i>	IV-53
Gambar 4.102 <i>Edit Admin Error</i>	IV-54
Gambar 4.103 <i>Edit Admin Berhasil</i>	IV-54
Gambar 4.104 Halaman Master Admin - <i>Delete Admin</i>	IV-55
Gambar 4.105 Hapus Admin Berhasil	IV-55
Gambar 4.106 Halaman Master Admin - <i>Trash Admin</i>	IV-56
Gambar 4.107 <i>Restore Data Admin</i>	IV-56
Gambar 4.108 Cetak PDF Laporan Admin	IV-57
Gambar 4.109 <i>Profile Admin dan Master Admin</i>	IV-57
Gambar 4.110 <i>Edit Foto Profile Berhasil</i>	IV-58
Gambar 4.111 <i>Edit Profile Admin dan Master Admin</i>	IV-58
Gambar 4.112 <i>Edit Profile Berhasil</i>	IV-59
Gambar 4.113 <i>Update Password</i>	IV-59
Gambar 4.114 <i>Update Password Gagal</i>	IV-60
Gambar 4.115 <i>Update Password Berhasil</i>	IV-60

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bali dikenal sebagai salah satu destinasi wisata terbaik di dunia, namun sayangnya tingkat populasi hewan tanpa pemilik juga sangat tinggi di Bali. Hal ini dapat mengakibatkan masalah kesehatan masyarakat dan kesejahteraan hewan jika tidak ditangani dengan baik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan kegiatan adopsi dan *rescue* hewan agar dapat mengurangi tingkat populasi.

Adopsi adalah suatu kegiatan yang digunakan untuk mengambil tanggung jawab untuk merawat, menjaga, memperhatikan perkembangan, dan memberikan tempat tinggal bagi hewan yang tidak memiliki rumah yang memadai [1]. Kegiatan adopsi ini dilakukan karena banyaknya populasi hewan yang telantar, seperti ditinggalkan oleh pemilik mereka karena berbagai alasan seperti masalah kesehatan atau perubahan kehidupan. Perubahan tersebut seperti pemilik pindah ke tempat yang tidak diperbolehkan untuk memelihara hewan peliharaan, masalah keuangan, dan perubahan status perkawinan atau kehamilan. Adopsi dapat memberikan kesempatan kedua bagi hewan untuk hidup dengan nyaman, aman, serta memungkinkan mereka menemukan keluarga yang penuh kasih sayang dan perhatian sehingga dapat memberikan kepuasan emosional bagi calon pemilik [2]. Sedangkan *rescue* adalah proses penyelamatan hewan yang telantar, terluka, atau terancam bahaya. Kegiatan *rescue* dilakukan untuk melindungi dan menyelamatkan hewan yang membutuhkan bantuan dan salah satu lembaga yang dapat melakukan hal ini adalah yayasan penyelamatan hewan.

Sintesia Animalia Indonesia merupakan yayasan yang berlokasi Jl Tegal Wangi No.62, Sesetan, Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali. Tujuan dari yayasan ini yaitu menggabungkan ide dan teori berbasis ilmu dan pengetahuan untuk membangun suatu sistem yang mendukung kesejahteraan hewan di seluruh Indonesia, tanpa mengesampingkan manusia dan lingkungan. Salah satu program unggulan dari yayasan adalah sebagai perantara adopsi dan *rescue* hewan yang telah diselamatkan dari berbagai situasi yang mengancam kehidupan hewan. Kegiatan perantara adopsi dilakukan oleh yayasan agar mengurangi hewan yang dibuang yang diakibatkan oleh pemilik tidak

mampu mengurus hewan, sehingga hewan tersebut akan diberikan kepada pemilik baru yang mampu berkomitmen dan bertanggung jawab terhadap hewan. Sementara itu, *rescue* dilakukan untuk mempermudah penemuan hewan hilang karena berbagai faktor sehingga pemilik hewan dapat memberikan informasi hewan ke yayasan untuk kemudian dibagikan melalui media sosial. Akan tetapi, adopsi dan *rescue* pada yayasan masih dilakukan secara manual, mengakibatkan hewan yang tersedia pada yayasan terkadang tidak sesuai dengan keinginan calon pemilik. Selain itu, informasi hewan hilang juga sulit untuk ditemukan karena dibagikan melalui media sosial yang terkadang data tenggelam dengan informasi lainnya.

Dari permasalahan yang sudah dijelaskan sebelumnya, penulis menyadari bahwa yayasan membutuhkan sebuah sistem yang mendukung untuk membuat proses adopsi lebih mudah, cepat dan efektif. Sehingga, dibuatkan sistem yang dapat menampilkan *list* hewan yang dapat diadopsi agar calon *adopter* dapat mengadopsi hewan yang diinginkan oleh calon *adopter*. Sistem dapat mempermudah proses adopsi, yang dapat dilakukan dimana saja oleh calon *adopter* sehingga lebih cepat dan efisien waktunya. Sistem dapat memuat informasi tentang *rescue* hewan dengan cara pemilik memberikan data hewan melalui WhatsApp atau email yayasan, dan berikutnya yayasan akan membagikan informasi hewan melalui sistem yang dapat diakses oleh semua orang sehingga masyarakat dapat membantu pencarian hewan.

Dengan adanya sistem adopsi dan *rescue* hewan berbasis *website*, dapat meningkatkan visibilitas program adopsi hewan dan memudahkan proses adopsi bagi masyarakat. Selain itu, *website* dapat membantu dalam mempercepat proses *rescue* hewan hilang atau telantar dan memudahkan masyarakat Bali dalam memberikan informasi tentang hewan. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dari itu akan dirancang sebuah sistem yang dapat mengatasi permasalahan yang terjadi. Sistem yang dibangun berjudul **“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEBSITE UNTUK MEMFASILITASI PROSES ADOPSI DAN RESCUE HEWAN PADA SINTESIA ANIMALIA INDONESIA”** dengan tujuan agar dapat meningkatkan kesejahteraan hewan dan mendorong kesadaran masyarakat tentang pentingnya melindungi hewan.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, dapat dijabarkan rumusan masalah yang akan menjadi pembahasan, yaitu :

- a. Bagaimana merancang sistem informasi berbasis *website* yang dapat membantu dan mempermudah proses adopsi dan *rescue* hewan?
- b. Bagaimana merancang dan membangun sistem agar dapat menginformasikan kepada masyarakat bahwa yayasan memberikan informasi hewan peliharaan yang telantar?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka ditetapkan beberapa batasan masalah agar pembahasan menjadi lebih spesifik. Batasan masalah dalam penelitian ini dipaparkan sebagai berikut :

- a. Sistem adopsi dan *rescue* hewan dibangun menggunakan *framework* Laravel dengan Bahasa pemrograman PHP dan menggunakan *database* MySQL.
- b. Sistem yang dibangun nantinya menangani pengelolaan kegiatan adopsi dan *rescue* hewan seperti anjing dan kucing.
- c. Proses adopsi pada sistem yang dibangun secara *online*, tetapi *adopter* harus terdaftar ke dalam sistem terlebih dahulu lalu mengisi halaman data diri dan formulir pendaftaran adopsi.
- d. Sistem ini dirancang agar memudahkan *adopter* untuk melakukan adopsi hewan. Selain itu, dapat membagikan data hewan hilang yang dilaporkan pemilik hewan atau ditemukan dengan adanya identitas hewan oleh yayasan.
- e. Pengelola sistem dapat melihat dan mencetak laporan data *adopter*, data hewan adopsi, dan hewan *rescue*.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun sistem informasi berbasis *website* yang dapat memfasilitasi proses adopsi dan *rescue* hewan, sehingga mempermudah proses adopsi bagi calon *adopter* hewan dan membagikan informasi hewan *rescue* sehingga masyarakat dan yayasan dapat membantu pencarian hewan.

1.5. Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh dari perancangan sistem adopsi dan *rescue* hewan adalah sebagai berikut :

1.5.1. Manfaat Bagi Pengguna Sistem

- Mempermudah pengguna memperoleh informasi tentang hewan yang akan diadopsi seperti riwayat kesehatan, perilaku, jenis kelamin, dan lainnya sehingga sesuai dengan kriteria hewan yang diinginkan.
- Menghemat biaya, waktu, dan tenaga calon *adopter* karena dapat memilih hewan secara *online*.
- Mempermudah pengguna melihat informasi data hewan yang dibagikan oleh yayasan.

1.5.2. Manfaat Bagi Yayasan

- Mempermudah mengelola data hewan yang sudah maupun belum diadopsi yang dimiliki oleh yayasan.
- Mempermudah membagikan data *rescue* hewan yang dimiliki oleh yayasan.
- Sistem adopsi hewan dapat mempermudah menyebarkan informasi hewan yang perlu di adopsi dan memfasilitasi proses adopsi hewan peliharaan yang mudah dan aman.

1.5.3. Manfaat Bagi Penulis

- Meningkatkan kesadaran akan pentingnya adopsi dan *rescue* hewan.
- Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai adopsi dan *rescue* hewan.
- Dapat merancang dan mengimplementasikan kemampuan dalam membangun sistem berbasis *website*.
- Menerapkan teori yang diperoleh selama perkuliahan.

1.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Memuat latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika tugas akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Memuat bahan pustaka atau teori-teori yang berkaitan dengan tugas akhir sebagai dasar dan landasan dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi.

BAB III ANALISIS PERANCANGAN DAN DESAIN

Bab ini membahas analisis sistem yang diikuti dengan perancangan *Flowmap*, *Entity Relationship Diagram* (ERD), *Unified Modeling Language* (UML) yang berisi *Use Case*, *Activity Diagram*, *Class Diagram* dan *Sequence Diagram*, rancangan basis data atau *database* disertai dengan desain tampilan antarmuka sistem (UI).

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat pengujian sistem yang telah dibangun. Selain itu, bab ini juga disertai dengan hasil pengujian dan pengoperasian sistem informasi yang merupakan hasil akhir dari penelitian ini.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Memuat uraian mengenai kesimpulan dan saran yang perlu disampaikan kepada pihak-pihak yang terikat dengan tugas akhir ini serta saran untuk pengembangan sistem ke depannya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, perancangan, dan implementasi yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik menjadi beberapa kesimpulan dalam proses pembuatan laporan tugas akhir dengan judul Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis *Website* Untuk Memfasilitasi Proses Adopsi dan *Rescue* Hewan Pada Sintesia Animalia Indonesia, yaitu:

1. Perancangan dan pembangunan sistem dibangun menggunakan metode RAD (*rapid application development*). Dimulai dari tahap perencanaan kebutuhan, desain sistem, proses pengembangan dan pengumpulan *feedback*, dan implementasi atau penyelesaian produk.
2. Proses analisis tahap awal menggunakan metode UML (*unified modelling language*) dan tahap implementasi perancangan ke dalam kode pemrograman menggunakan alat bantu perangkat lunak seperti *Visual Studio Code* dan XAMPP, Pengembangan sistem menggunakan *framework* Laravel, penyimpanan basis data MySQL, dan tampilan menggunakan CSS Bootstrap.
3. Tahap pengujian sistem menunjukkan semua fitur pada sistem telah berjalan dan berfungsi dengan baik sehingga memberikan hasil yang sesuai dengan harapan.
4. Dengan adanya sistem ini, dapat mempermudah proses adopsi dan *rescue* hewan sehingga calon *adopter* dapat mengisi data diri, formulir, dan memilih hewan adopsi di mana saja sehingga efisiensi waktu. Selain itu, diharapkan dapat menyelamatkan dan memberikan perlindungan terhadap hewan sehingga mengurangi populasi hewan liar khususnya anjing dan kucing.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diuraikan sebelumnya, penulis memberikan beberapa saran agar sistem dapat berkembang lebih baik lagi. Saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Menambahkan fitur pembatalan secara otomatis apabila admin belum mengkonfirmasi adopsi.
2. Menambahkan cetak data pengadopsi berdasarkan kategori status adopsi.
3. Perlunya notifikasi email saat *adopter* mengirim permintaan adopsi hewan dan notifikasi email apabila admin berhasil mengonfirmasikan perubahan status adopsi.
4. Penulis berharap kedepannya sistem dapat dikembangkan menjadi aplikasi berbasis *mobile*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. A. A. Pradnyadevia, O. Sudana and G. A. A. Putri, "Sistem Informasi Vertical Marketplace Adopsi Hewan Peliharaan Kesayangan Berbasis Website," *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer*, vol. 2, 2021.
- [2] C. Evelina and N. Carina, "Fasilitas Penanganan Hewan Terlantar," *STUP*, vol. 3, pp. 2223-2236, 2021.
- [3] A. Chendra, K. G. Simanjuntak, A. E. Widjaja and S. , "Pengembangan Sistem Informasi Untuk Memfasilitasi Proses Adopsi Anjing," *Jurnal Ilmiah MATRIK*, vol. 21, pp. 1-10, 2019.
- [4] D. Yulianto and H. Noprisson, "Analisa dan Perancangan Aplikasi Clow Untuk Adopsi Hewan Peliharaan," *JUKOMIKA - (Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika)*, vol. 2, no. 4, pp. 164-173, 2019.
- [5] P. D. A. Putra, "Aplikasi Adopsi Hewan Peliharaan Di Bali Berbasis Mobile," *Laporan Tugas Akhir*, 2020.
- [6] R. Gunawan, A. M. Yusuf and L. Nopitasari, "Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android," *Ilmiah Elektronika dan Komputer*, vol. 14, pp. 47-58, 2021.
- [7] F. A. Josi and T. Fisika, "Rancang Bangun Sistem Informasi Tender Karet Desa Jungai Menggunakan Metode Waterfall," *SISFOKOM*, vol. 06, pp. 111-115, 2017.
- [8] A.-B. B. Ladjamudin, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005.
- [9] M. Hasbiyalloh and D. A. Jakaria, "Aplikasi Penjualan Barang Perlengkapan Hand Phone Di Zildan Cell Singaparna Kabupaten Tasikmalaya," *JUMANTAKA*, vol. 1, pp. 61-70, 2018.
- [10] M. I. Sa'ad, "Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment," Jakarta, Elex Media Komputindo, 2020, pp. 3-6.
- [11] M. A. A. Pradnyadevi, O. Sudana and G. A. A. Putri, "Sistem Informasi Vertical Marketplace Adopsi Hewan Peliharaan Kesayangan Berbasis Website," *JITTER*, vol. 2, no. 3, 2021.
- [12] D. Setiyaningsih, "Kedudukan dan Kekuatan Hukum Memorandum of Understanding (MoU) Sebagai Tahap Prakontrak (Kajian Dari Sisi Hukum Perikatan)," *Privat Law*, vol. VIII, no. 2, pp. 173-179, 2020.

- [13] I. K. W. Dwipayana, "Sistem Reservasi Pada Restoran Temusapa Berbasis," *Laporan Tugas Akhir*, 2022.
- [14] Trisayanto, *Analisis & Perancangan Sistem Basis Data*, Surabaya, Jawa Timur: Garuda Mas Sejahtera, 2017.
- [15] S. Muharani, *Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi*, Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani, 2021.
- [16] I. K. G. M. Wijasa, "Web Page Informasi Coffee Shop Temusapa Bali Berbasis Website Dan Inventory Stok Bahan Baku," *Laporan Tugas Akhir*, 2022.
- [17] Aminudin, in *Cara Efektif Belajar Framework Laravel*, Yogyakarta, Lokomedia, 2015.