

**PROYEK
TUGAS AKHIR**



POLITEKNIK NEGERI BALI

**PENGEMBANGAN WEBSITE BALIPETFRIENDLY.COM DI PT.
INCOGNITO ASIA AGENSI MENGGUNAKAN REACT,
FIREBASE DAN GOOGLE MAPS API**

OLEH:

ADITYA BAYU WICASKONO / 2215323014

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI BALI**

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga kami dapat melaksanakan dan menyelesaikan Proyek Tugas Akhir yang bertempat di PT. Incognito Asia Agensi serta menyelesaikan Dokumen Tugas Akhir dengan Judul "PENGEMBANGAN WEBSITE BALIPETFRIENDLY.COM DI PT. INCOGNITO ASIA AGENSI MENGGUNAKAN REACT, FIREBASE DAN GOOGLE MAPS API".

Tugas akhir ini disusun sebagai hasil dari penelitian dan pengembangan aplikasi yang bertujuan untuk mempermudah pemilik hewan peliharaan dalam menemukan lokasi yang ramah hewan peliharaan di Bali. Aplikasi ini dikembangkan untuk mengatasi permasalahan informasi yang tersebar dan tidak terstruktur dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi modern. Melalui website balipetfriendly.com, pengguna dapat dengan mudah mencari dan menemukan tempat-tempat pet-friendly dengan informasi yang akurat dan terverifikasi. Adanya aplikasi ini, diharapkan dapat mendukung pariwisata inklusif di Bali dan memberikan kemudahan bagi wisatawan yang bepergian bersama hewan peliharaan.

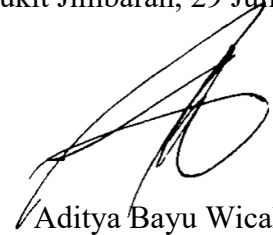
Penyusunan laporan tugas akhir ini tidak akan berhasil tanpa dukungan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, kami ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak I Nyoman Abdi, Se., M.eCom., selaku Direktur Politeknik Negeri Bali.
2. Bapak Prof. Dr. I Nyoman Gede Arya Astawa, ST., M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknologi Informasi.
3. Bapak I Made Riyan Adi Nugroho, S.SI., M.T., selaku Ketua Program Studi DIII Manajemen Informatika.
4. Bapak Prof. Dr. I Nyoman Gede Arya Astawa, ST., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing 1 Saya.
5. Bapak I Komang Wiratawama, S.Kom., M.Cs selaku Dosen Pembimbing 2 Saya.
6. Bapak James Kawilarang, S.TI., selaku Manajer Proyek dari PT. Incognito Asia Agensi.
7. Seluruh tim PT. Incognito Asia Agensi yang telah memberikan kesempatan, bimbingan, dan dukungan selama pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan.
8. Teman-teman mahasiswa yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam penyelesaian tugas akhir ini.
9. Keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, dan motivasi.

Saya menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Namun, Saya telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyusun laporan ini dengan baik dan sesuai dengan pedoman yang berlaku. Oleh karena itu, saran dan masukan dari pembaca sangat diharapkan guna memperbaiki dan meningkatkan kualitas laporan ini di masa mendatang.

Akhir kata, kami berharap laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, baik sebagai referensi, inspirasi, maupun sebagai bahan pembelajaran dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya dalam bidang pengembangan aplikasi web direktori berbasis lokasi menggunakan teknologi React.js, Firebase, dan Google Maps API.

Bukit Jimbaran, 29 Juli 2025



Aditya Bayu Wicaksono

D3 Manajemen Informatika

Politeknik Negeri Bali

ABSTRAK

Proyek ini mengembangkan aplikasi web direktori lokasi pet-friendly di Bali dengan nama balipetfriendly.com sebagai solusi atas kesulitan pemilik hewan peliharaan dalam menemukan lokasi yang memperbolehkan kehadiran hewan peliharaan. Informasi yang tersedia saat ini tersebar di berbagai platform media sosial, tidak terstruktur dengan baik, dan sulit diverifikasi, sehingga menyebabkan ketidakefisienan dalam pencarian. Aplikasi ini menyediakan platform direktori terintegrasi yang memudahkan pengguna mencari lokasi pet-friendly dengan informasi yang terverifikasi dan mudah diakses. Sistem dibangun menggunakan React.js sebagai framework utama untuk antarmuka pengguna yang dinamis dan interaktif, Firebase untuk penyimpanan data real-time dan autentikasi pengguna, serta Google Maps API (JavaScript API, Places API, dan Geocoding API) untuk visualisasi dan penginputan lokasi secara akurat. Perancangan tampilan dilakukan melalui Figma dan diimplementasikan menggunakan Material-UI untuk menghasilkan antarmuka yang modern dan responsif. Website dilengkapi dengan fitur autentikasi pengguna, search bar, add listing, edit listing, detail listing, serta admin panel yang memungkinkan pemilik bisnis mengelola informasi tempat usaha mereka secara mandiri. Integrasi dengan Google Maps memungkinkan pengguna melihat rating tempat berdasarkan ulasan dan menemukan lokasi populer dengan mudah. Pengembangan proyek ini diharapkan dapat mendukung pariwisata inklusif di Bali dengan menyediakan informasi yang akomodatif terhadap kebutuhan wisatawan yang bepergian bersama hewan peliharaan.

Kata Kunci : Direktori Tempat Pet Friendly, Google Maps API, React JS, Firebase

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
FORM PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I INFORMASI UMUM PROYEK.....	1
1.1 Informasi Global Proyek	1
1.2 Latar Belakang	1
1.3 Deskripsi Proyek / Gambaran Umum Proyek	3
1.3.1 Menu dan fitur yang akan dihadirkan dalam proyek	4
1.4 Tujuan Proyek.....	6
1.4.1 Tujuan Umum	6
1.4.2 Tujuan Khusus	6
1.4.3 Target Pencapaian	7
BAB II PERANCANAAN PROYEK.....	8
2.1 Teknologi Yang Digunakan.....	8
2.2 Pembagian Tugas Dan Pelaksanaan	9
2.3 Perancangan Proyek	10
2.3.1. Use Case Diagram.....	10
2.3.2. Flow Map.....	13
2.3.3. Enhanced Entity Relationship Diagram (ERD).....	24
2.3.4. Perancangan Multimedia	26
2.4 Anggaran Biaya.....	32

BAB III PELAKSANAAN PROYEK.....	34
3.1 Hasil Proyek Aplikasi.....	34
3.1.1 Autentikasi	34
3.1.2 Contact Us.....	40
3.1.3 Add Listing dan Edit Listing	40
3.1.4 Search Bar.....	41
3.1.5 Detail Listings	41
3.1.6 Public Listings	41
3.1.7 Sidebar Menu Mobile.....	43
3.1.8 Filters Mobile.....	43
3.1.9 Profile	44
3.1.10 My Favorites.....	45
3.1.11 My Listings.....	46
3.1.12 Security.....	46
3.1.13 Admin.....	48
3.2 Hasil Pengujian sistem	52
BAB IV PENUTUP.....	63
4.1 Kesimpulan	63
4.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA.....	65
Lampiran 1. Timeline Pelaksanaan Proyek	66
Lampiran 2. Surat Pernyataan Kesediaan Kerjasama	67
Lampiran 3. Surat Keterangan Selesai Bimbingan	68
Lampiran 4. Surat Serah Terima Hasil Proyek Hasil di Industri.....	69
Lampiran 5. Foto Dokumentasi Dalam Pengerjaan Proyek dan Implementasi	69
Lampiran 6. Form Bimbingan Proyek Tugas Akhir	73

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Rincinan Biaya Layanan Google Maps API.....	32
Tabel 2. 2 Rincinan Biaya Firebase Hosting.....	33
Tabel 2. 3 Rincinan Biaya Domain.....	33
Tabel 3. 1 Black Box Testings.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Usecase Sistem Login.....	10
Gambar 2. 2 Use Case User.....	11
Gambar 2. 3 Admin Usecase	12
Gambar 2. 4 Flowmap Login.....	13
Gambar 2. 5 Flowmap Register	14
Gambar 2. 6 Flowmap Forgot Password	16
Gambar 2. 7 Flowmap Add Listings	17
Gambar 2. 8 Flowmap Admin	18
Gambar 2. 9 Flowmap Featured Places	20
Gambar 2. 10 Flowmap Admin Delete User	20
Gambar 2. 11 Flowmap Update Profile User	21
Gambar 2. 12 Flowmap User.....	22
Gambar 2. 13 Enhanced Entity Relationship Diagram (ERD)	24
Gambar 2. 14 Prototype Design Homepage Section 1	26
Gambar 2. 15 Prototype Design Homepage Section 2	26
Gambar 2. 16 Prototype Design Footer	27
Gambar 2. 17 Prototype Design Login.....	27
Gambar 2. 18 Prototype Design Register	27
Gambar 2. 19 Prototype Design Forgot Password	28
Gambar 2. 20 Prototype Design Contact Us.....	28
Gambar 2. 21 Prototype Design Profile.....	28
Gambar 2. 22 Prototype Design Security	29
Gambar 2. 23 Prototype Design Detail Listings	29
Gambar 2. 24 Prototype Design Public Listings	30
Gambar 2. 25 Prototype Design My Favorite.....	31
Gambar 2. 26 Prototype Design Admin Dashboard	31
Gambar 2. 27 Prototype Design Product.....	32
Gambar 2. 28 Prototype Design User Admin Dashboard.....	32
Gambar 2. 29 Forgot Password	35
Gambar 3. 1 Tampilan Halaman Login	34
Gambar 3. 2 Tampilan Halaman Register	34
Gambar 3. 3 Tampilan Pesan Email Register.....	35

Gambar 3. 5 Tampilan Forgot Password.....	36
Gambar 3. 6 Tampilan Responsive Homepage Section 1	37
Gambar 3. 7 Homepage Section 2.....	37
Gambar 3. 8 Tampilan Responsive Homepage Section 3.....	38
Gambar 3. 9 Homepage Section 4.....	38
Gambar 3. 10 Notifikasi Login Required.....	39
Gambar 3. 11 Menu.....	39
Gambar 3. 12 Footer	39
Gambar 3. 13 Contact Us.....	40
Gambar 3. 14 Form Add Listings & Edit Listings	40
Gambar 3. 15 Search Bar	41
Gambar 3. 16 Tampilan Responsive dari Detail Listings.....	41
Gambar 3. 17 Public Listings	42
Gambar 3. 18 Tampilan Responsive Public Listings	42
Gambar 3. 19 Sidebar Menu Mobile.....	43
Gambar 3. 20 Filters Menu Mobile.....	43
Gambar 3. 21 Tampilan Profile.....	44
Gambar 3. 22 Tampilan Edite Profile	44
Gambar 3. 23 Tampilan My Favorite.....	45
Gambar 3. 24 Login Notification My Favorite	45
Gambar 3. 25 Tampilan Responsive My Listings.....	46
Gambar 3. 26 Security.....	46
Gambar 3. 27 Error Notifications Security	47
Gambar 3. 28 Succes Password.....	47
Gambar 3. 29 Admin Dashboard.....	48
Gambar 3. 30 Circle Diagram Admin Dashboard.....	48
Gambar 3. 31 User Admin Dashboard	49
Gambar 3. 32 Product Admin Dashbaard	49
Gambar 3. 33 View Stats Analytics	50
Gambar 3. 34 Admin Logout	50
Gambar 3. 35 Admin Featured Places.....	51
Gambar 3. 36 Delete User.....	51
Gambar 3. 37 Notifikasi Delete User	52

BAB I

INFORMASI UMUM PROYEK

1.1 Informasi Global Proyek

Proyek ini merupakan pengembangan aplikasi web direktori lokasi pet-friendly di Bali dengan nama *balipetfriendly.com*. Website ini dikembangkan menggunakan *React.js* untuk antarmuka pengguna yang dinamis, Firebase untuk penyimpanan data dan autentikasi, serta *Google Maps API* untuk menampilkan dan menginput lokasi secara akurat. Perancangan tampilan dilakukan melalui *Figma* dan diimplementasikan menggunakan *Material-UI* agar tampil modern dan responsif. Selain menampilkan daftar tempat usaha ramah hewan peliharaan, website ini juga dilengkapi dengan dashboard admin yang memungkinkan pemilik usaha menambahkan dan mengelola informasi usahanya secara mandiri. Proyek ini bertujuan menyediakan platform informasi yang memudahkan pengguna dalam mencari lokasi pet-friendly di Bali.

Tabel 1. 1 Informasi Global Proyek

Jenis Proyek	Proyek dari tempat PKL / Penugasan Dari Prodi
Pengerjaan Proyek	Kelompok / Individu
Pemilik Proyek	PT. Incognito Asia Agensi
Manajer Proyek	James Kawilarang, S.TI
Ketua Tim Proyek	Aditya Bayu Wicaksono
Anggota Proyek	Aditya Bayu Wicaksono

1.2 Latar Belakang

Berdasarkan observasi lapangan, pemilik hewan peliharaan di Bali mengalami kesulitan dalam menemukan lokasi yang memperbolehkan kehadiran hewan peliharaan. Informasi yang tersedia saat ini tersebar di berbagai platform media sosial, tidak terstruktur dengan baik, dan sulit diverifikasi. Hal ini menyebabkan ketidak efisienan dalam pencarian serta pengambilan keputusan oleh para pengguna. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Kim, Kang, dan Mattila (2020), yang menyatakan bahwa konsumen sering mengalami kesulitan dalam mengakses informasi yang jelas dan terorganisir mengenai atribut layanan ramah hewan peliharaan, sehingga mempengaruhi keputusan mereka dalam memilih akomodasi dan layanan selama berwisata [1].

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, dikembangkanlah *balipetfriendly.com*, sebuah platform berbasis web yang bertujuan menyediakan direktori lokasi ramah hewan peliharaan secara terintegrasi. Platform ini dibangun dengan memanfaatkan teknologi modern seperti React.js, Firebase, Google Maps API, dan Tailwind CSS. Pemilihan React.js didasari oleh kemampuannya dalam membangun antarmuka pengguna yang interaktif dan dinamis. React memungkinkan pembaruan data secara real-time tanpa perlu memuat ulang halaman, sehingga sangat cocok digunakan dalam aplikasi berbasis lokasi. Pendekatan ini sejalan dengan penelitian Wali dan Ahmad (2018) yang menunjukkan bahwa penggunaan React.js efektif dalam pengembangan sistem berbasis web yang responsif dan efisien [2].

Dalam hal penyimpanan dan sinkronisasi data, digunakan Firebase Realtime Database. Teknologi ini dipilih karena mampu memberikan pembaruan data secara langsung (real-time) tanpa jeda, sehingga sangat membantu dalam proses pengembangan dan menjaga konsistensi data di antara pengguna. Hal ini diperkuat oleh penelitian Astuti dan Hermawan (2020), yang menyatakan bahwa Firebase sangat efektif digunakan dalam aplikasi berbasis mobile maupun web yang membutuhkan interaksi data secara langsung dan kontinu [3].

Untuk mendukung pencarian lokasi, sistem ini mengintegrasikan Google Maps API yang memungkinkan visualisasi lokasi secara interaktif. Dengan fitur ini, pengguna dapat dengan mudah menemukan lokasi yang ramah hewan peliharaan, melihat detail tempat, serta mengetahui rating berdasarkan ulasan pengguna lain. Google Maps API dipilih karena kemampuannya dalam menampilkan data spasial secara real-time dan terstruktur, sebagaimana diterapkan oleh Hamdani dan Utomo (2021) dalam pengembangan SIG pariwisata [4].

Dari sisi tampilan, Tailwind CSS digunakan untuk mempercepat proses pengembangan antarmuka serta menjaga konsistensi desain di seluruh halaman website. Tailwind menawarkan pendekatan utility-first yang fleksibel dan efisien, sehingga memudahkan developer dalam membangun tampilan yang responsif dan menarik. Jonathan (2022) dalam proyek perancangan website company profile juga menekankan kelebihan Tailwind CSS dalam membangun desain antarmuka yang adaptif dan modern [5].

Secara keseluruhan, pengembangan *balipetfriendly.com* diharapkan dapat menjadi solusi digital yang tidak hanya memberikan kemudahan bagi pemilik hewan peliharaan, tetapi juga mendukung pariwisata inklusif di Bali dengan menyediakan informasi yang terverifikasi, mudah diakses, dan akomodatif terhadap kebutuhan wisatawan yang bepergian

bersama hewan peliharaan.

1.3 Deskripsi Proyek / Gambaran Umum Proyek

Proyek pengembangan website balipetfriendly.com merupakan platform direktori tempat- tempat ramah hewan peliharaan di Bali yang dikerjakan selama Praktik Kerja Lapangan (PKL) di PT Incognito Asia Agensi. Website ini dibangun menggunakan React.js sebagai framework utama dan Material-UI untuk antarmuka pengguna yang modern dan responsif.

Fitur utama website mencakup integrasi dengan Google Maps Platform (JavaScript API, Places API, dan Geocoding API) yang memungkinkan pengguna melihat lokasi tempat pet friendly secara detail, serta Firebase untuk manajemen data, autentikasi pengguna, hosting, dan analytics. Website ini juga dilengkapi dengan admin panel dan dashboard yang memudahkan pemilik bisnis mengelola informasi tempat usaha mereka secara mandiri.

Proses pengembangan melibatkan kolaborasi dengan tim UI/UX melalui Figma untuk perancangan tampilan yang kemudian diimplementasikan ke dalam kode. Pengalaman ini memberikan pemahaman mendalam tentang pentingnya komunikasi dan koordinasi dalam pengembangan website modern.

Proyek ini akan memiliki beberapa peningkatan termasuk fitur untuk menampilkan tempat- tempat populer berdasarkan rating terbaik dari Google Maps, sehingga memudahkan pengguna menemukan lokasi pet friendly yang telah mendapatkan ulasan positif. Selanjutnya, proyek ini akan diangkat menjadi tugas akhir yang akan mengembangkan lebih lanjut fungsionalitas dan kegunaan platform untuk memenuhi kebutuhan pemilik hewan peliharaan di Bali.

1.3.1 Menu dan fitur yang akan dihadirkan dalam proyek

Dalam sebuah sistem tentunya akan ada menu dan fitur apa saja yang terdapat dalam sistem tersebut. Berikut adalah menu dan fitur yang akan dihadirkan pada proyek ini:

1. Autentikasi (Login, Register, dan Forgot Password)

- Login : Proses autentikasi pengguna untuk masuk ke dalam sistem.
- Register : Proses pembuatan akun baru untuk masuk ke dalam sistem.
- Forgot Password : Proses reset password dengan mengirimkan email
- Logout : Proses mengakhiri sesi pengguna dari sistem

2. Homepage

Halaman *Homepage* berisi informasi tempat tempat pet friendly di bali, Search Bar, Login, Tombol Add listings, dan ada beberapa informasi untuk memposting tempat pet friendly.

3. Contact Us

Halaman Contact Us berfungsi sebagai sarana komunikasi antara pengguna atau pengelola website.

4. Search Bar

Menu ini berfungsi untuk membantu pengguna untuk mencari informasi tempat pet friendly

5. Add Listing

Halaman ini berisi kolom input data tempat yang nantinya data tersebut akan tersimpan di database.

6. Edit Listings

Halaman ini berisi kolom input data tempat yang bersumber dari database dan pengguna dapat mengubah data tempat sebelumnya

7. Detail Listings

Halaman ini berfokus untuk menampilkan informasi tempat dan informasi ini diambil dari database

8. Delete Listings

Fungsi utama dari *Delete Listings* adalah untuk menghapus data listings yang di upload pengguna.

9. Menu Filters

Menu ini berfungsi untuk memfilter tempat sesuai kategori tempat dan lokasi tempat

10. Profile

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan informasi pengguna mulai dari profile pengguna, My Favorite, dan My Listings

11. Public Listings

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan semua informasi tempat yang dapat dilihat oleh semua pengguna.

12. Favorite

Menu ini berfungsi untuk Pengguna yang ingin menyimpan informasi tempat dan jika ingin melihat tempat yang disimpan maka pengguna harus membuka halaman Profile dan cari My Favorite.

13. Admin Dashboard

Di halaman Admin ini hanya dapat diakses oleh Admin website saja, di halaman ini juga terdapat beberapa menu di antaranya:

- A. Dashboard : Halaman ini berisi informasi keseluruhan data dan terdapat diagram untuk memudahkan Admin membaca data dalam bentuk Visual.
- B. Users : Halaman Users berisi informasi user yang telah membuat akun di website ini, dan Admin juga dapat meremove user jika user tersebut bermasalah atau memposting hal hal yang diluar konsep website.
- C. Product : Halaman ini berisi informasi tempat tempat yang di upload oleh user. Disini Admin bisa menghapus data tempat atau menyetujui data tempat yang diupload oleh pengguna.
- D. Logout Admin : Menu ini berfungsi untuk Admin ketika ingin keluar dari halaman Admin Dashboard.

1.4 Tujuan Proyek

1.4.1 Tujuan Umum

Mengembangkan platform digital berbasis web yang menyediakan direktori terintegrasi lokasi ramah hewan peliharaan di Bali untuk memudahkan pemilik hewan peliharaan dalam menemukan tempat-tempat yang mengakomodasi kebutuhan mereka saat berwisata atau beraktivitas sehari-hari.

1.4.2 Tujuan Khusus

A. Dari Perspektif Pengguna

1. Meningkatkan Akses Informasi

- Menyediakan sumber informasi terpusat dan terstruktur mengenai lokasi pet-friendly di Bali
- Solusi dari kesulitan pencarian informasi yang tersebar di berbagai platform media sosial

2. Memudahkan Proses Pencarian

- Mengimplementasikan sistem pencarian dan filter yang efisien berdasarkan kategori dan lokasi
- Menyediakan visualisasi lokasi melalui integrasi Google Maps API untuk navigasi yang akurat

3. Meningkatkan Pengalaman Pengguna

- Membangun antarmuka yang responsif dan user-friendly menggunakan React.js dan Material-UI

B. Dari Perspektif Pemilik Usaha

1. Memberikan Platform Promosi

- Menyediakan sarana bagi pemilik usaha untuk mempromosikan tempat usaha yang ramah hewan peliharaan

2. Meningkatkan Visibilitas Bisnis

- Memungkinkan pemilik usaha menampilkan detail lengkap tempat usaha dengan dukungan foto dan deskripsi
- Menyediakan sistem rating yang dapat meningkatkan kredibilitas usaha

C. Dari Perspektif Teknologi

1. Implementasi Teknologi Modern

- Mengaplikasikan teknologi web terkini seperti React.js, Firebase, dan Google Maps API dalam satu platform terintegrasi

- Membangun sistem real-time database menggunakan Firebase untuk sinkronisasi data yang efisien

2. Memastikan Keamanan dan Reliabilitas

- Mengimplementasikan sistem autentikasi pengguna yang aman menggunakan Firebase Authentication
- Membangun sistem manajemen konten yang memungkinkan moderasi dan kontrol kualitas data

D. Dari Perspektif Pariwisata Bali

1. Mendukung Pariwisata Inklusif

- Berkontribusi dalam pengembangan pariwisata Bali yang lebih inklusif dan ramah terhadap wisatawan dengan hewan peliharaan
- Meningkatkan daya saing destinasi wisata Bali sebagai tujuan yang akomodatif

2. Mendukung Ekonomi Lokal

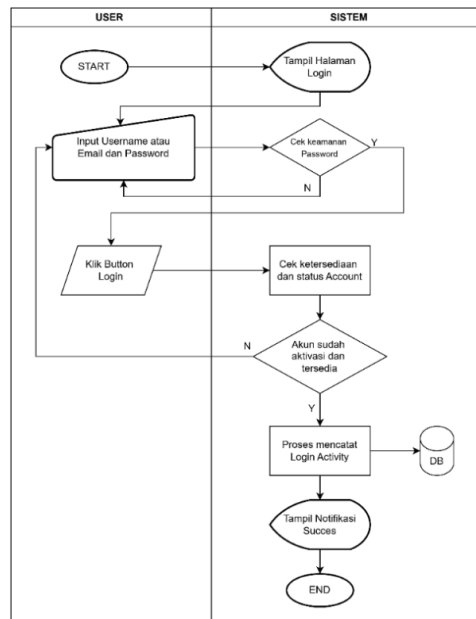
- Membantu promosi usaha lokal yang ramah hewan peliharaan
- Menciptakan ekosistem digital yang mendukung pertumbuhan sektor pariwisata pet-friendly di Bali

1.4.3 Target Pencapaian

- Menyediakan database komprehensif lokasi pet-friendly di wilayah Bali
- Mencapai tingkat kepuasan pengguna yang tinggi melalui antarmuka yang intuitif dan informasi yang akurat
- Mengintegrasikan semua fitur utama termasuk pencarian, filter, maps, rating, dan dashboard admin dalam satu platform yang stabil dan responsif

1.5 Flowmap

1. Login

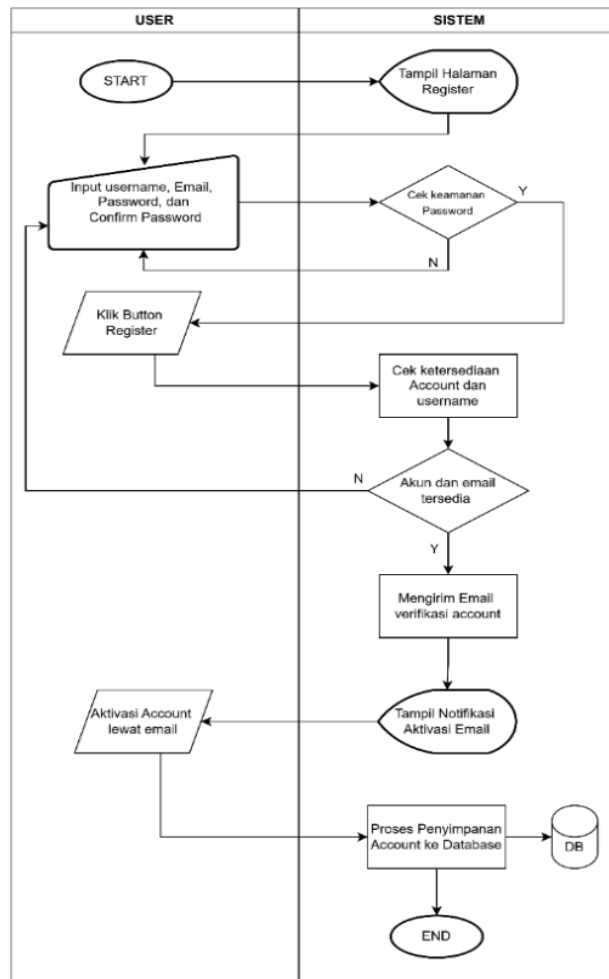


Gambar 1. 1 Flowmap Login

Penjelasan Flowmap :

1. Sistem akan menampilkan halaman Login.
2. Pengguna menginputkan Username atau Email dan Password
3. Sistem akan melakukan pengecekan keamanan password
4. Jika Password kurang dari 8 karakter maka kembali ke proses User input.
5. User melakukan proses klik Button Login lalu Sistem melakukan pengecekan Account dan status Account sudah di aktivasi atau belum setelah Register.
6. Sistem melakukan pencatatan Login Activity yang berisi informasi jam dan tanggal Login.
7. Proses terakhir adalah sistem menyimpan Login Activity ke dalam database dan menampilkan notifikasi Succes yang artinya User berhasil login

2. Register



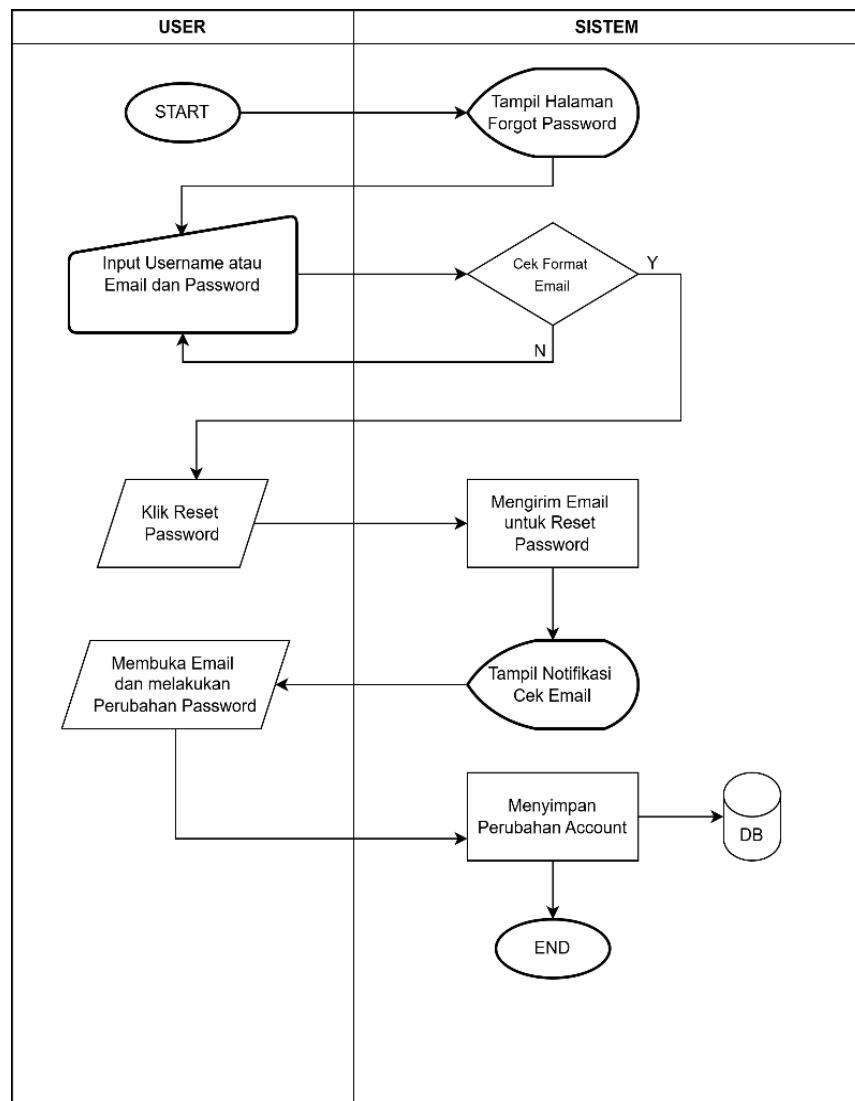
Gambar 1. 2 Flowmap Register

Penjelasan Flowmap :

1. Sistem akan menampilkan halaman Register
2. User menginput yang dibutuhkan oleh sistem untuk Register yaitu Username, Email, Password, dan Confirm Password.
3. Sistem melakukan pengecekan keamana Password harus minimal 8 karakter dan kecocokan Confirm Password dan Password.
4. Jika Passsword sudah benar maka Proses akan di lanjutkan ke user untuk klik Button Register. Setelah User melakukan klik Button Register, maka Sistem akan melakukan pengecekan Account.
5. Jika akun sudah digunakan maka akan kembali ke proses input oleh user,
6. sebaliknya jika akun belum pernah Register, Sistem akan memproses untuk mengirimkan email verifikasi Account dan menampilkan Notifikasi Aktivasi.
7. Untuk menyiapkan proses Register maka User diwajibkan untuk mengecek email untuk aktivasi Account. Dan proses terakhir Sistem akan menyimpan Account ke

Database.

3. Forgot Password

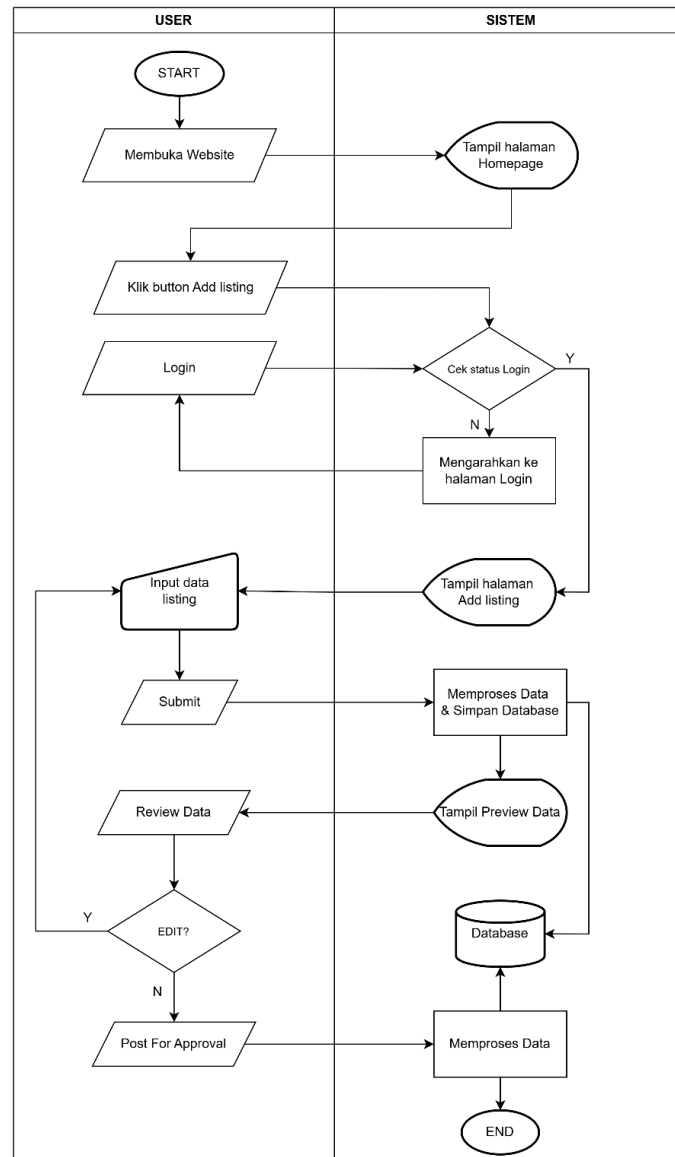


Gambar 1. 3 Flowmap Forgot Password

Penjelasan Flowmap :

1. Sistem akan menampilkan halaman Forgot Password
2. User menginputkan Email yang digunakan untuk Reset Password
3. Sistem akan melakukan pengecekan format email apakah sesuai
4. jika sesuai, proses akan dilanjutkan ke User untuk klik Reset button
5. lalu Sistem akan mengirim Email untuk Reset Password dan menampilkan Notifikasi untuk cek email.
6. Untuk mengubah Password, User diharapkan membuka email tautan untuk proses perubahan. Dan proses terakhir adalah Sistem menyimpan ke Database.

4. Add Listings



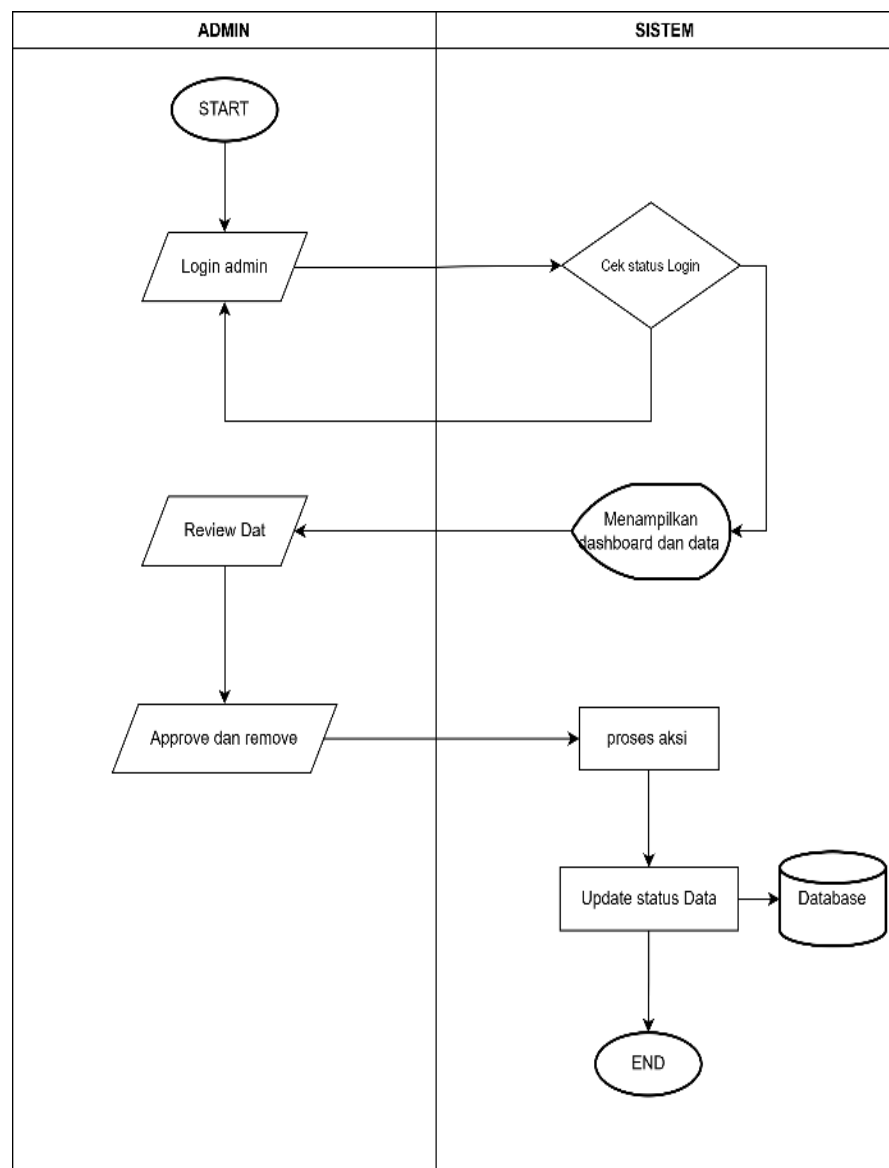
Gambar 1. 4 Flowmap Add Listings

Penjelasan Flowmap :

1. User membuka website lalu mencari button Klik Add Listing
2. Sebelum klik button Sistem akan memastikan bahwa user sudah login atau belum dan jika belum login maka Sistem akan mengarahkan ke halaman login
3. Sebaliknya jika berhasil Login, maka Sistem akan menampilkan halaman Add Lisitng

4. Pada halaman Add Listing, User diwajibkan mengisi semua form yang dibutuhkan oleh Sistem, setelah itu klik Submit
5. Sistem akan otomatis memproses data yang disubmit oleh User dan secara langsung menampilkan preview data dari form yang diinput oleh user .
6. User bisa mereview data, jika User merasa cocok dengan data yang diinput maka proses bisa langsung ke Post for Approval dan jika user merasa perlu mengedit data, maka kembali ke proses input data listings
7. Setelah semua proses selesai langkah terakhir diambil alih oleh Sistem dengan tahap memproses data dan data tersebut akan tersimpan di Database.

5. Admin

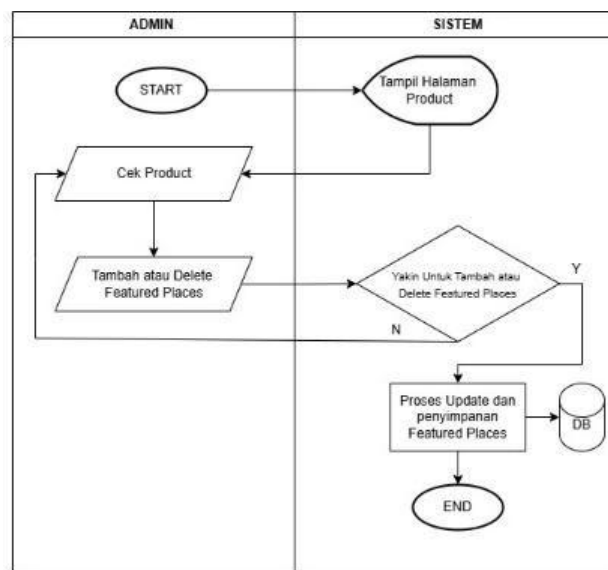


Gambar 1. 5 Flowmap Admin

Penjelasan Flowmap :

1. Admin login dengan Account Admin. Setelah proses login maka informasi Akun akan di cek oleh Sistem.
2. Sistem akan memproses akun jika password tidak sesuai maka admin harus mencoba login lagi, sebaliknya jika akun valid maka Sistem akan otomatis menampilkan dashboard admin dan data listing.
3. Di bagian tampilan Dashboard, Admin dapat melihat dan mereview beberapa data dan proses selanjutnya admin bisa memilih beberapa aksi yaitu Approve, Reject, dan Remove.
4. Sistem akan memproses setiap aksi yang Admin lakukan, jika Admin melakukan aksi approve maka sistem akan menyetujui data lalu akan tersimpan di database, dan jika Admin melakukan aksi Remove maka data akan otomatis terhapus dari database.

6. Admin Featured Places

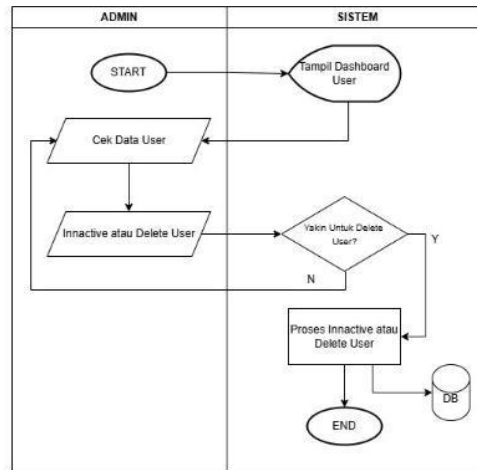


Gambar 1. 6 Flowmap Admin Featured Places

Penjelasan Flowmap :

1. Sistem akan menampilkan Halaman Product untuk Admin
2. Admin akan mengecek data product
3. Admin melakukan opsi untuk tambah atau Delete Featured Places
4. Sistem akan memberikan opsi untuk apakah yakin untuk tambah atau delete Featured places
5. Jika pilihannya tidak maka proses akan kembali ke bagian admin untuk mengecek product, dan jika pilihannya YES maka sistem akan memproses update data lalu penyimpanan ke Database

7. Admin Delete User

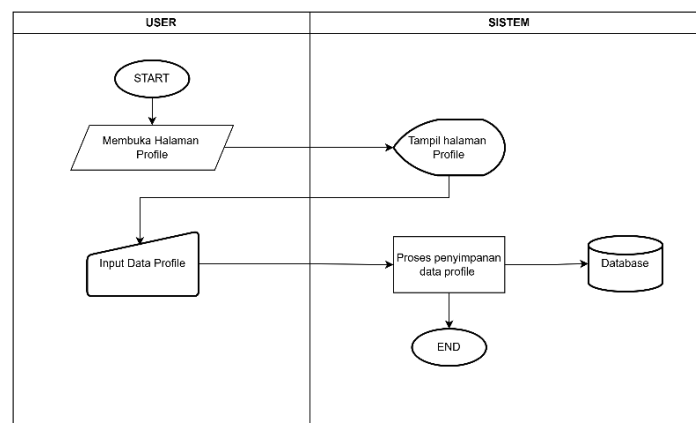


Gambar 1. 7 Flowmap Admin Delete User

Penjelasan Flowmap :

1. Sistem akan menampilkan dashboard User
2. Admin akan mengecek seluruh data user yang terdaftar
3. Proses selanjutnya Admin akan melakukan aksi untuk inactive atau Delete User
4. Sistem akan memberikan opsi untuk yakin untuk Delete User dan inactive atau tidak
5. Jika pilihannya tidak maka Proses akan kembali ke admin untuk mengecek data User, dan jika pilihannya YES maka proses akan dilanjutkan oleh Sistem untuk memproses Account User dan melakukan penyimpanan ke Database.

8. Update Profile User

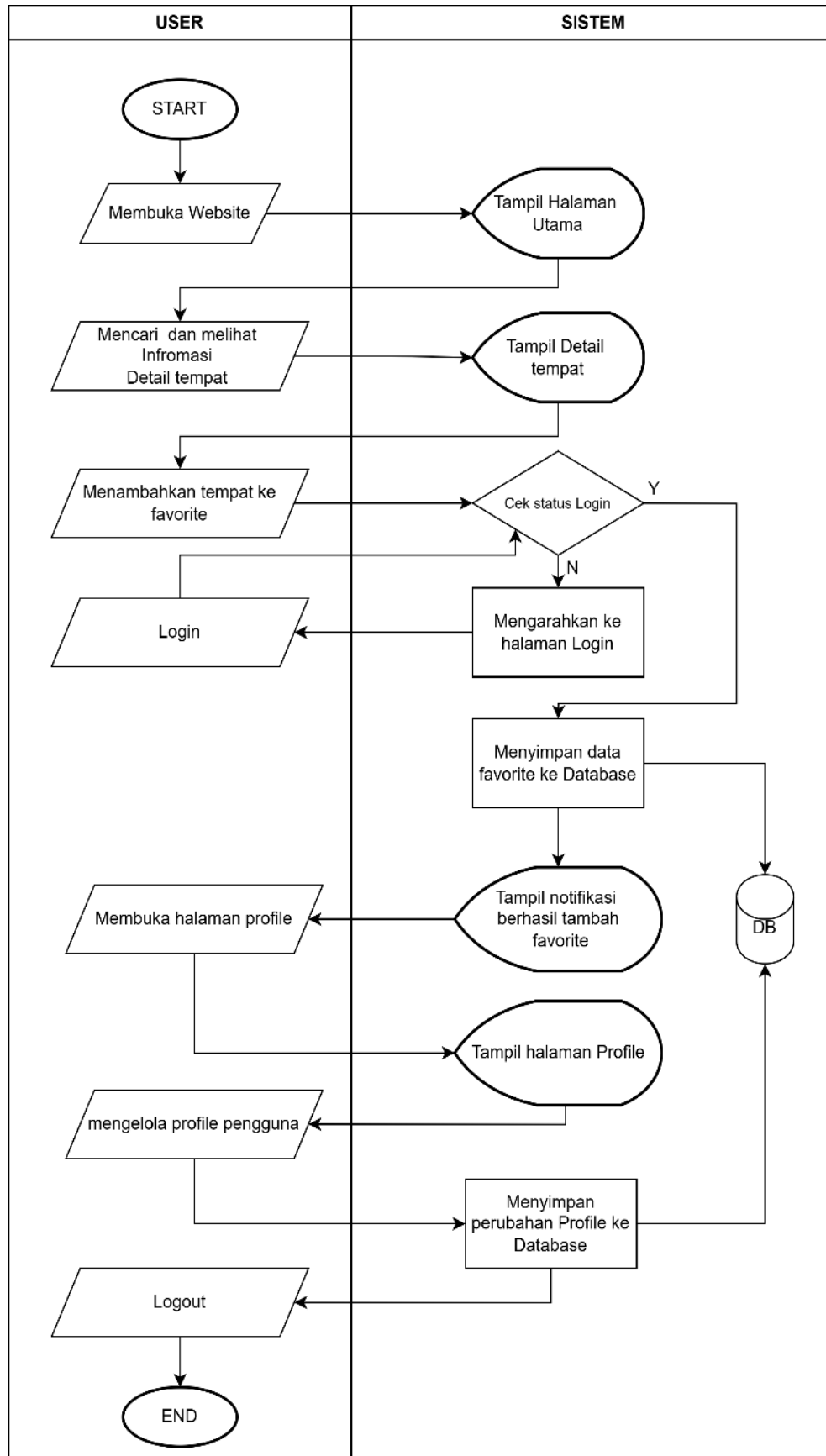


Gambar 1. 8 Flowmap Update Profile User

Penjelasan Flowmap :

1. Proses dimulai dari User membuka halaman profile lalu Sistem akan otomatis menampilkan halaman profile
2. User mengisi form yang dibutuhkan untuk update profile
3. Sistem akan memproses data profile ke database

9. Aktivitas User



Gambar 1. 9 Flowmap Aktivitas User

Penjelasan Flowmap :

1. Membuka Website balipetfriendly.com
2. *Sistem* secara otomatis akan menampilkan halaman utama website
3. *User* dapat menjelajahi website dan melihat informasi tempat dalam website
4. *Sistem* akan menampilkan detail tempat yang dipilih oleh *User*
5. Setelah itu *User* bisa menambahkan tempat ke favorite jika di inginkan
6. *Sistem* akan mengecek status login user karena tambah favorite itu akan masuk di database masing masing *User*
7. Jika *User* belum login maka *Sistem* akan mengarahkan ke halaman login dan jika *User* sudah login maka *Sistem* akan otomatis data favorite ke Database lalu menampilkan notifikasi berhasil tambah ke favorite
8. Jika *User* ingin mengelola Favorite maka user harus membuka halaman Profile dan *Sistem* akan otomatis menampilkan halaman profile
9. Di halaman profile, *User* bisa mengedit data data pribadi mereka
10. Jika ada perubahan data pribadi *Sistem* akan otomatis menyimpan perubahan profile ke Database
11. Dan proses terakhir adalah Logout.

BAB IV

PENUTUP

Penutup terdiri atas kesimpulan dari proyek yang sudah dikerjakan dan saran yang ditujukan kepada objek yang berhubungan dengan masukkan pengerjaan proyek maupun pengembangan proyek selanjutnya.

4.1 Kesimpulan

Proyek pengembangan website balipetfriendly.com yang dilaksanakan selama PKL di PT Incognito Asia Agensi telah penulis angkat sebagai Tugas Akhir. Selama enam bulan, penulis terlibat langsung dalam proses pengembangan website menggunakan teknologi modern seperti React.js, Material-UI, Firebase, dan Google Maps Platform.

Melalui proyek ini, penulis memperoleh pengalaman dalam membangun antarmuka yang responsif, mengelola database dan autentikasi pengguna, serta menampilkan lokasi secara akurat. Tantangan seperti integrasi desain dan pengembangan admin panel berhasil diatasi dengan solusi yang tepat.

Kolaborasi dengan tim UI/UX juga memberikan pemahaman pentingnya komunikasi dalam proses pengembangan. Proyek ini secara keseluruhan menjadi sarana pembelajaran yang memperkuat kemampuan teknis dan kerja tim penulis.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil pengembangan website balipetfriendly.com yang telah memenuhi standar teknis yang baik, terdapat beberapa langkah strategis yang disarankan untuk mendukung pertumbuhan dan keberlanjutan platform ini ke depannya:

1. Penerapan Strategi SEO yang Konsisten

Optimalisasi mesin pencari perlu dilakukan secara berkelanjutan dengan fokus pada penggunaan kata kunci relevan, struktur konten yang baik, serta pembuatan artikel blog seputar gaya hidup pet-friendly. Hal ini dapat meningkatkan visibilitas website dan menjangkau audiens baru melalui pencarian organik.

2. Aktivasi Sosial Media secara Aktif dan Kreatif

Pengelolaan media sosial seperti Instagram dan TikTok perlu ditingkatkan melalui konten menarik seperti video review tempat, tips traveling bersama hewan peliharaan, serta cerita komunitas. Konten visual yang konsisten akan membantu membangun hubungan emosional dengan audiens.

3. Kolaborasi dengan Influencer dan Komunitas

Menggandeng influencer pecinta hewan dan komunitas pet lover di Bali dapat meningkatkan eksposur website sekaligus membangun kepercayaan. Strategi ini juga berpotensi meningkatkan jumlah pengguna aktif dan memperkuat posisi balipetfriendly.com sebagai platform rujukan utama.

Dengan penerapan saran-saran tersebut, diharapkan balipetfriendly.com dapat tumbuh menjadi platform yang tidak hanya informatif, namun juga interaktif, inklusif, dan berdaya jangkauan luas di kalangan pecinta hewan di Bali.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Zhang, S. McGinley, Z. (Eddie) Mao, and X. Liu, "Attributes of pet-friendly hotels: What matters to consumers?," *Int J Hosp Manag*, vol. 123, p. 103944, Oct. 2024, doi: 10.1016/J.IJHM.2024.103944.
- [2] M. Wali and L. Ahmad, "Perancangan Access Open Journal System (AOJS) dengan menggunakan Framework Codeigniter dan ReactJs," 2018. [Online]. Available: <http://journal.lembagakita.org/index.php/jtik>
- [3] F. D. Astuti and Y. Hermawan, "PEMANFAATAN FIREBASE REALTIME DATABASE PADA APLIKASI PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM MENGGUNAKAN FRAMEWORK FLUTTER."
- [4] S. Utomo and M. A. Hamdani, "SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS (SIG) PARIWISATA KOTA BANDUNG MENGGUNAKAN GOOGLE MAPS API DAN PHP," 2021. [Online]. Available: <http://jurnal.unnur.ac.id/index.php/jurnalfiki>
- [5] "KAMPUS MERDEKA (STUDI INDEPENDEN)-PERANCANGAN".
- [6] K. N. M. Ngafidin, A. Arista, and R. N. S. Amriza, "Implementasi Firebase Realtime Database pada Aplikasi FeedbackMe sebagai Penghubung Guru dan Orang Tua," *Jurnal RESTI*, vol. 5, no. 2, pp. 327–334, Apr. 2021, doi: 10.29207/resti.v5i2.2909.
- [7] S. M. Ulfa, F. Santoso, and N. Azize, "Website-based Cooperation Agreement Monitoring Information System with Firebase Integration," 2024.
- [8] R. Toyib, A. P. Affandi Mussa, A. Wijaya, and A. Sonita, "Indonesian Sign System Introduction Application with Tensorflow Lite and Firebase Authentication," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 11, no. 1, pp. 31–48, Apr. 2025, doi: 10.28932/jutisi.v11i1.9678.
- [9] R. Parlika, D. C. M. Wijaya, T. A. Nisaa', and S. Rahmawati, "Sistem Integrasi BOT Register Terhadap Website Pengolah Data Menggunakan Akses NGROK," *Jurnal Ilmiah SINUS*, vol. 19, no. 2, p. 1, Jul. 2021, doi: 10.30646/sinus.v19i2.531.
- [10] A. Pradana Putra, F. Andriyanto, T. Dewi Muji Harti, and W. Puspitasari, "PENGUJIAN APLIKASI POINT OF SALE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING."