

Proposal Program Kegiatan Mahasiswa

ADOPET



BIDANG KEGIATAN :
PKM - Karsa Cipta

Disusun oleh :
Evan Jeremy Wijaya - 2540131235 - LN01
Theodorich Adytia Surya - 2501964775 - LN01
Nolan - 2501964213 - LN01
Grace Regine Liem - 2501964131 - LN01
Otniel Hidekel - 2501963936 - LN01

UNIVERSITAS BINA NUSANTARA
2023

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI

2

BAB 1. PENDAHULUAN

- 1.1. Latar Belakang
- 1.2. Rumusan Masalah
- 1.3. Tujuan Aplikasi
- 1.4. Manfaat Aplikasi
- 1.5. Luaran Kegiatan

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

- 2.1. Pengertian Adopsi
- 2.2. Manfaat Olahraga
- 2.3. Dampak Olahraga
- 2.4. Pengertian Artificial Intelligence
- 2.5. Keunggulan Artificial Intelligence pada Aplikasi Fitness

BAB 3. TAHAP PELAKSANAAN

- 3.1 Cara Kerja Aplikasi Fitness berbasis AI

BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

- 4.1 Anggaran Biaya
- 4.2 Jadwal Kegiatan

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

- Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota, serta Dosen Pendamping
- Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan
- Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas
- Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana
- Lampiran 5. Gambaran Teknologi yang akan Dikembangkan (Spesifikasi Hardware & Software, Serta Tampilan/ UI Aplikasi)
- Lampiran 6. Hasil Kuesioner / wawancara kebutuhan pengguna (jika ada)
- Lampiran 7. Hasil Perancangan Sistem (OOP-UML [Pilih Class & Use Case] / Procedural [Data Flow Diagram])
- Lampiran 8. Hasil testing Aplikasi (Blackbox / Whitebox / Greybox)
- Lampiran 9. Hasil Evaluasi Sistem (8 Golden Rules [UI] / UAT / 5 faktor manusia terukur berdasarkan wawancara / hasil kuesioner (UX))

2

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di Indonesia, masalah hewan terlantar masih menjadi permasalahan yang memprihatinkan. Dalam artikel Kompas tanggal 16 April 2021 yang berjudul "Selama Pandemi, Hewan Terlantar Bertambah Banyak" Susana Somali, pendiri Pejaten Shelter, mengatakan banyaknya hewan yang terlantar di jalanan dan tempat-tempat umum menunjukkan kurangnya kepedulian akan kesejahteraan hewan. Bahkan jumlah hewan terlantar semakin bertambah selama pandemi COVID-19, karena meninggalnya pemilik, masalah keuangan, hingga takutnya masyarakat akan adanya anjing yang saat itu dikira dapat menularkan COVID-19. Selain itu, kurangnya kesadaran akan pentingnya adopsi hewan sebagai alternatif pemeliharaan turut menyumbang terhadap masalah ini. Beberapa permasalahan yang ada diantaranya yaitu :

- Terdapat 10 juta anjing liar
- Terdapat banyak kasus kekerasan terhadap hewan
- Terdapat 18.000 anjing liar di Bali setiap tahunnya diracuni sbg upaya pengendalian populasi
- Terdapat 20.000 hewan tidak memiliki tempat tinggal di Jakarta
- Terdapat 200 anjing liar di Jakarta Selatan keracunan akibat masyarakat setempat.

Keberadaaan tempat penampungan atau shelter juga kurang diperhatikan masyarakat, walaupun shelter menjadi suaka dan tempat perlindungan bagi hewan-hewan terlantar. Shelter pada umumnya memfasilitasi adopsi bagi masyarakat yang tertarik. Namun, shelter dijalankan oleh aktivis dan bersifat nonprofit, sehingga pihak shelter memiliki sumber daya yang terbatas. Masyarakat Indonesia menunjukkan minat yang semakin tinggi dalam mengadopsi hewan. Banyak individu yang ingin memberikan kasih sayang dan rumah baru bagi hewan yang membutuhkan. Namun, mereka seringkali menghadapi kendala dalam menemukan informasi dan akses yang memadai untuk mengadopsi hewan.

Oleh karena itu, kami menciptakan "Adopet" yang merupakan sebuah website adopsi hewan yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Adopet hadir sebagai platform yang mempertemukan antara mereka yang ingin mengadopsi dengan hewan-hewan yang membutuhkan pemeliharaan baru.

Dengan Adopet, masyarakat Indonesia dapat dengan mudah menemukan berbagai jenis hewan yang siap untuk diadopsi. Website ini akan memberikan

informasi lengkap mengenai hewan-hewan yang tersedia, termasuk keterangan mengenai spesies, usia, dan kondisi kesehatan hewan tersebut. Selain itu, Adopet juga akan menyediakan fitur untuk melakukan komunikasi antara calon pemilik dan penyedia hewan, sehingga mereka dapat saling bertukar informasi dan memastikan bahwa adopsi berjalan dengan baik.

Dengan adanya Adopet, diharapkan kesadaran akan pentingnya adopsi hewan akan semakin meningkat di kalangan masyarakat Indonesia. Kami berharap bahwa dengan memberikan akses yang mudah dan informasi yang jelas, Adopet dapat menjadi sarana yang efektif dalam mengurangi jumlah hewan terlantar dan memberikan kehidupan yang lebih baik bagi hewan-hewan yang membutuhkan kasih sayang dan perawatan.

Dengan kerjasama dan dukungan dari masyarakat serta berbagai pihak terkait, Adopet memiliki potensi untuk menjadi solusi yang efektif dalam menangani permasalahan adopsi hewan di Indonesia.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses adopsi hewan melalui aplikasi?
2. Apa saja tantangan yang dihadapi oleh calon pemilik hewan peliharaan dalam mencari dan mengadopsi hewan melalui aplikasi?
3. Bagaimana mengurangi angka hewan yang terlantar melalui penggunaan aplikasi adopsi hewan?

1.3. Tujuan Aplikasi

1. Menyediakan tempat adopsi hewan peliharaan yang dapat dipercaya
2. Untuk menyelamatkan hewan-hewan terlantar.
3. Meningkatkan pemberdayaan organisasi adopsi hewan

1.4. Manfaat Aplikasi

1. Mempermudah mencari hewan Peliharaan.
2. Menyediakan proses adopsi secara lengkap.
3. Meningkatkan kesempatan adopsi.

1.5. Luaran Kegiatan

Luaran yang diharapkan dengan adanya Program Kreativitas Mahasiswa Karsa Cipta (PKM-KC) yang akan dilaksanakan ini adalah:

1. Prototype website *Adopet* dengan desain UI yang interaktif dan mudah untuk digunakan sehingga membuat user nyaman dan tidak bingung saat menggunakan website tersebut.
2. Website *Adopet* diharapkan membantu hewan terlantar dapat menemukan tempat tinggal. Serta memungkinkan user untuk mencari hewan-hewan adopsi yang terdekat.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Adopsi

Adopsi hewan adalah suatu proses di mana seseorang atau individu berkomitmen untuk memberikan tanggung jawab seumur hidup terhadap hewan yang ingin mereka angkat atau selamatkan. Melalui tindakan mengadopsi hewan, kita telah melakukan beberapa hal positif seperti mengurangi jumlah hewan yang terlantar dan lain sebagainya. Selain itu, adopsi hewan juga memiliki manfaat bagi kita, seperti mengurangi rasa kesepian, stres, dan berbagai manfaat lainnya.

2.2. Pengertian Website Adopsi Hewan

Website atau situs web adopsi hewan menjadi solusi untuk memfasilitasi, menjadi ajakan, edukasi, dan informasi tentang adopsi hewan peliharaan. Media situs web dipilih dengan alasan bahwa situs web menjadi cara yang praktis, interaktif, dan informatif bagi pihak shelter maupun pihak adopsi untuk bertukar informasi dalam era digital. Beberapa peran dari website adopsi hewan adalah:

- Mencari kecocokan antara pemilik dengan calon hewan peliharaannya:
Website adopsi hewan memfasilitasi pencarian dan pemilihan hewan berdasarkan kriteria dan preferensi calon pemilik.
- Memberi informasi hewan dan shelter:
Website adopsi hewan menyediakan informasi yang lengkap tentang hewan serta tempat penampungan yang menampung hewan tersebut, seperti riwayat kepemilikan, kesehatan, dan perilaku, untuk membantu calon pemilik.
- Fasilitas penampungan dan penyelamatan:
Website adopsi hewan mempromosikan hewan yang butuh diadopsi.
- Pemberdayaan pemilik:
Website adopsi hewan memberikan calon pemilik panduan cara merawat melalui artikel, tutorial, dan adanya forum diskusi yang menjadi layanan komunal untuk para pemilik hewan berbagi informasi atau cerita.

Situs web adopsi hewan memainkan peran penting dalam menemukan hewan peliharaan dan calon pemilik yang cocok. Website adopsi hewan menyediakan fitur untuk membantu Anda mempertemukan Anda dengan hewan peliharaan dan membimbing anda dalam memelihara hewan peliharaan.

2.3. Software

2.3.1 Prototype

Prototype model adalah pendekatan di mana dibuat prototype yaitu model awal yang dibuat untuk menguji dan memvalidasi ide, desain, atau fungsi sebelum pindah ke tahap produksi atau pengembangan. Prototipe membantu developer mendapatkan feedback dari user dengan melakukan perbaikan agar dapat memastikan bahwa kebutuhan terpenuhi sebelum pengembangan, sehingga dapat mengurangi risiko kesalahan atau ketidaksesuaian. Beberapa tahap pada prototyping adalah:

1. Pengumpulan kebutuhan user
2. Prototyping, berupa tampilan yang dapat dievaluasi oleh user untuk dievaluasi.
3. Evaluasi prototype

2.3.2 Development

Development adalah tahap dimana prototype yang telah dibuat dikembangkan dengan bahasa pemrograman seperti HTML, CSS, dan Javascript sehingga seluruh kegunaan website dapat berfungsi selayaknya website pada umumnya, dan siap untuk diterapkan dan digunakan masyarakat.

2.3.3 Figma

Figma merupakan sebuah aplikasi atau software yang memungkinkan user nya untuk mendesain desain antarmuka/User Interface (UI) dan juga User Experience (UX) dengan berbagai macam fitur. Figma mempunyai fitur yang unik dimana user dapat berkolaborasi dengan user lain secara real time yang dapat mempermudah penggerjaan dalam project. Tidak hanya itu figma juga mempunyai fitur prototyping yang intuitif dan mudah untuk dipakai berbagai macam kalangan user. Dengan adanya Aplikasi figma ini, kami dapat memanage dan mengembangkan prototype yang sudah kami rancang dengan efisien dan tepat.

2.3.4 Visual Studio Code

Visual Studio Code merupakan sebuah code editor atau IDE yang sering sekali digunakan dalam pemrograman. Visual Studio Code atau yang biasa disingkat sebagai VS Code dikembangkan oleh Microsoft dimana IDE ini dirancang untuk memenuhi segala jenis fungsionalitas dan kriteria, mulai dari berbagai bahasa pemrograman yang dapat dipakai hingga ekstensi-ekstensi yang dapat dalam proses coding.

2.3.5 HTML

HTML atau HyperText Markup Language merupakan sebuah bahasa pemrograman yang biasanya digunakan untuk membangun atau develop sebuah website. HTML mengandung elemen-elemen yang membuat konten suatu

halaman pada sebuah website. Dalam HTML, setiap elemen memiliki fungsi dan makna nya masing-masing. Elemen ini dapat digunakan untuk mengatur berbagai macam konten yang ada pada website yang akan kita kembangkan. Contohnya Teks, gambar, video, music, dan sebagainya. HTML didasari dengan prinsip Markup dimana kita menggunakan elemen-elemen yang sudah kita set untuk memberitahu browser bagaimana konten-konten yang ingin kita masukan ke dalam website kita.

2.3.6 CSS

Cascading Style Sheets atau sering kita singkat sebagai CSS merupakan bahasa pemrograman yang berguna untuk mengatur tampilan atau letak dari website yang akan kita kembangkan atau develop, CSS ini biasanya digunakan bersama bahasa-bahasa pemrograman yang berbasis Markup seperti HTML. Dengan menggunakan CSS kita dapat mengubah dan mengatur letak dari konten-konten kita secara teratur dan konsisten.

2.3.7 JavaScript

JavaScript merupakan bahasa pemrograman yang biasanya digunakan dalam pengembangan website interaktif. JavaScript ini digunakan untuk menambah fungsionalitas dalam website yang akan dikembangkan. JavaScript dapat digunakan untuk melakukan beberapa tugas, contohnya pada sisi klien/Client Side dapat digunakan untuk validasi suatu textfield, mengubah data, memberi alerts dan sebagainya.

2.3.8 Use Case Diagram

Use case diagram adalah jenis diagram UML yang menggambarkan interaksi antara aktor dan sistem. Use case diagram memberikan representasi visual dari fungsi utama sistem dan cara aktor terlibat dalam berinteraksi dengan sistem. Use case membantu dalam pemahaman dan penjelasan persyaratan sistem internal dan eksternal. Diagram use case membantu memperjelas persyaratan sistem dan berfungsi sebagai dasar untuk desain dan pengembangan sistem.

2.3.9 Class Diagram

Class diagram adalah diagram UML dasar yang menggambarkan struktur dan hubungan kelas-kelas dalam suatu sistem. Class diagram memberikan representasi visual dari kelas, propertinya, dan hubungan di antara mereka. Diagram kelas membantu pemahaman objek, atribut, dan metodenya, berfungsi sebagai panduan desain dan implementasi sistem.

BAB 3. TAHAP PELAKSANAAN

3.1. Identifikasi Masalah dan Pembahasan Ide

Website Adopet bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya adopsi hewan. Satu hal yang perlu dibenahi adalah kecenderungan membeli hewan dari pengedar yang dapat menyebabkan kepadatan di tempat penampungan. Untuk mengatasi masalah ini, Adopet dapat meluncurkan kampanye kesadaran yang kuat melalui media sosial dan pemasaran, serta memberikan konten pendidikan yang informatif tentang proses adopsi dan tanggung jawab hewan peliharaan. Selain itu, Adopet dapat bermitra dengan lembaga kesejahteraan hewan dan menerapkan program adopsi yang bertanggung jawab yang mencakup proses seleksi yang ketat bagi calon pemilik hewan peliharaan. Dengan tindakan ini, Adopet dapat meningkatkan pemahaman publik tentang adopsi hewan dan membantu mengurangi masalah kepadatan di tempat penampungan hewan. Secara umum, Adopet harus fokus pada dua aspek utama, yaitu kesadaran masyarakat dan kualitas penerimaan. Melalui kampanye kesadaran yang ekstensif, konten pendidikan yang informatif, kemitraan dengan lembaga kesejahteraan hewan, dan program adopsi yang bertanggung jawab, Adopet dapat menciptakan platform yang efektif untuk mempromosikan adopsi hewan dan memastikan hewan yang diadopsi ditempatkan di lingkungan yang aman dan dirawat dengan baik. Oleh karena itu, Adopet dapat memainkan peran penting dalam mengatasi masalah kelebihan populasi hewan dan membawa harapan baru bagi hewan yang membutuhkan rumah yang penuh kasih sayang.

3.2. Perencanaan Pembuatan

Dengan ide hasil diskusi kami yang telah kami kumpulkan, kami mengumpulkan kebutuhan dan fitur yang diperlukan oleh website adopsi hewan kami. Kami melakukan analisa dari situs kompetitor dengan konsep yang menyerupai website kami, seperti Petfinder.com, Adopt-a-Pet.com, dan PetAdoption.com. Kami juga menambahkan fitur-fitur yang kami anggap diperlukan dalam website kami dari website lainnya yang sering digunakan oleh calon pengguna yang kami dapatkan melalui kuesioner dan user persona. Dengan ini, maka kami dapat menetapkan fitur-fitur utama website adopsi hewan kami.

Rencana kami adalah membuat situs web adopsi yang terinspirasi oleh website serupa, dengan fitur yaitu pencarian hewan, pencarian shelter, kategori hewan, wishlist/favorite, artikel, dan profil hewan. Selain fitur-fitur utama tersebut, kami memiliki ide untuk membuat forum dimana dapat menjadi wadah bagi pecinta dan pemilik hewan sehingga dapat berpartisipasi dalam diskusi dan berbagi pengalaman.

Kami mendesain UI/UX dengan menerapkan prinsip-prinsip user experience, yaitu user-friendly, responsive, dan interactive. Setelah selesai membuat prototype berdasarkan desain UI/UX, kami lakukan testing untuk dievaluasi. Berdasarkan hasil evaluasi, kami melakukan iterative design dengan mengubah desain kami yang kurang baik. Setelah itu, kami lanjutkan dengan pengembangan frontend. Dengan menerapkan strategi ini, website adopsi hewan ADOPET kami dapat membantu calon pengadopsi menemukan sahabat berbulu mereka yang cocok, mempromosikan profil hewan, memastikan proses adopsi yang aman, dan menyediakan platform untuk partisipasi diskusi dan bimbingan dalam komunitas pecinta hewan.

3.3. Fitur ADOPET

Berikut merupakan fitur-fitur yang ada pada website ADOPET:

1. Login
User dapat masuk ke akun mereka dengan memasukkan email dan password yang sudah terdaftar pada sistem. Setelah login, User akan diarahkan ke halaman utama.
2. Search Pet
User dapat mencari hewan peliharaan yang ingin diadopsi menggunakan fitur Quiz, Kategori, dan/atau Filter. Dengan fitur quiz, maka user akan diarahkan ke kuis singkat dimana user diarahkan untuk menjawab beberapa pertanyaan untuk membantu mencari hewan yang cocok yang akan ditampilkan. Dengan fitur Filter, maka User dapat mencari hewan peliharaan berdasarkan jenis hewan, usia, ukuran, dan lain-lain. User juga dapat mencari hewan berdasarkan kategori hewan.
3. Search Shelter
User dapat mencari hewan peliharaan melalui pencarian shelter. User dapat mencari shelter menggunakan fitur Filter yang menyaring berdasarkan lokasi terdekat, rating shelter, atau jenis hewan yang ditampung shelter.
4. Wishlist
User dapat menambahkan hewan peliharaan yang diinginkan ke dalam daftar Wishlist mereka. Daftar ini berfungsi sebagai reminder untuk pengguna jika suatu saat ingin mengadopsi hewan peliharaan tersebut.

5. Forum

User dapat mengakses forum untuk berdiskusi tentang hewan peliharaan dengan pengguna lain dan juga para shelter lain. User dapat membuat postingan forum baru, membuat komentar, serta mengedit atau menghapus postingan atau komentar mereka sendiri.

6. Artikel

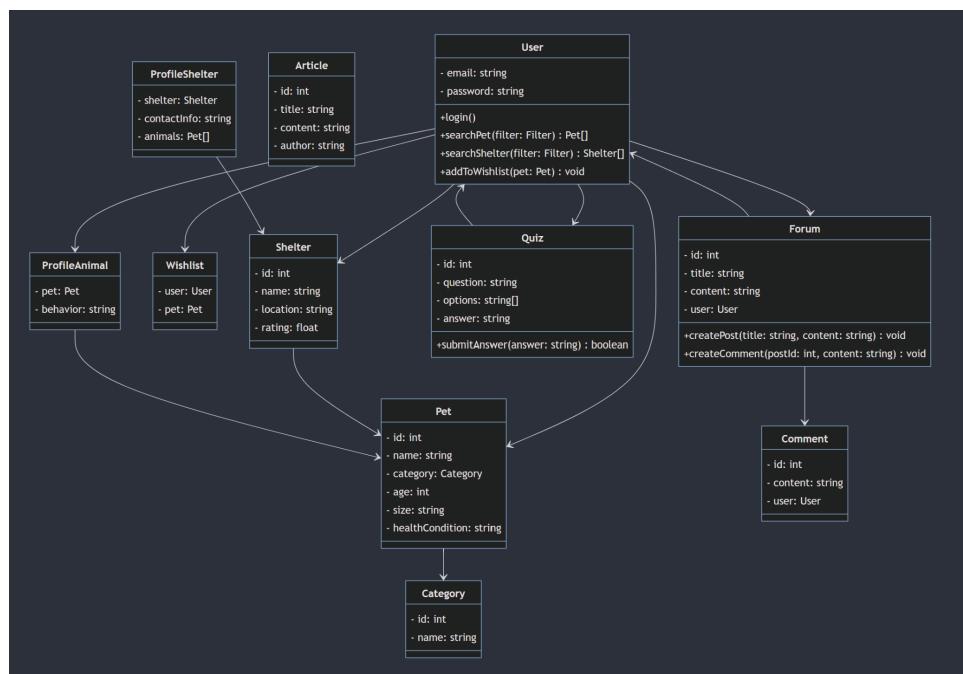
User dapat membaca artikel tentang tutorial dan cara merawat hewan peliharaan yang disediakan oleh penulis terverifikasi, seperti shelter, sponsor, atau organisasi lain. Artikel berfungsi memberikan informasi yang membantu mengenai segala macam hewan peliharaan.

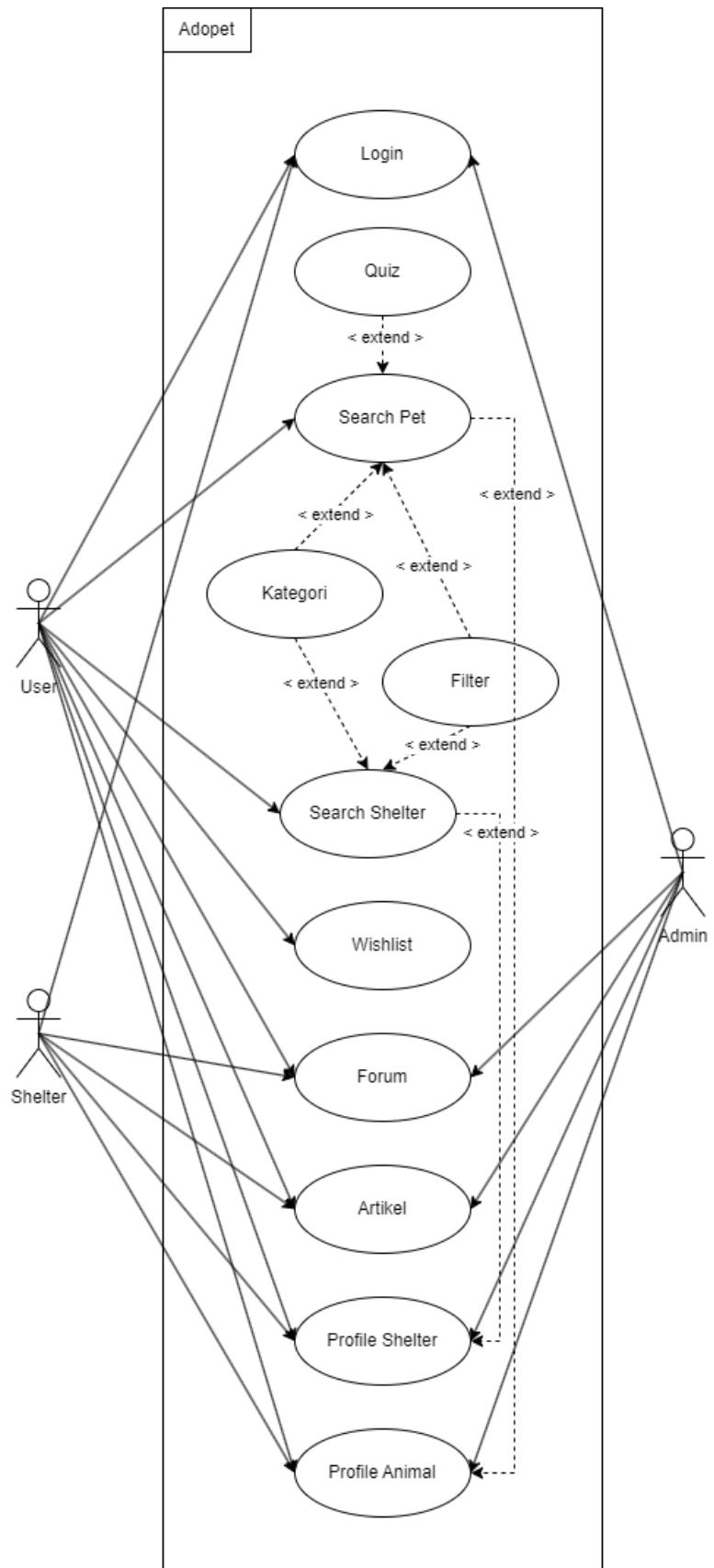
7. Profile Shelter

User dapat melihat informasi shelter, seperti alamat, nomor telepon, serta informasi yang berkaitan dengan shelter, seperti hewan yang saat ini ditampung.

8. Profile Animal

User dapat melihat informasi tentang hewan peliharaan yang sedang ditampilkan di website, seperti jenis hewan, usia, kondisi kesehatan, serta informasi tentang kebiasaan dan perilaku hewan. User dapat menambahkan hewan peliharaan ke dalam Wishlist mereka, melihat profile shelter yang menampung hewan tersebut, atau artikel yang berkaitan dengan perawatan hewan tersebut.





Use Case	Login
Primary Actor	User, Shelter, Admin
Goal in context	Mengakses akun yang telah terdaftar pada website
Pre-conditions	Aktor telah memiliki akun yang terdaftar
Trigger	Aktor ingin mengakses akunnya
Scenario	<p>1. Aktor memilih opsi "Login" pada halaman utama website.</p> <p>2. Sistem menampilkan halaman login dan meminta aktor untuk memasukkan username dan password.</p> <p>3. Aktor memasukkan username dan password.</p> <p>4. Sistem memeriksa keberadaan username dan password pada database.</p> <p>5. Jika username dan password ditemukan, sistem mengizinkan akses ke akun.</p> <p>6. Jika username dan password tidak ditemukan, sistem menampilkan pesan kesalahan dan meminta aktor untuk memasukkan username dan password kembali.</p>
Exceptions	<ul style="list-style-type: none"> - Username atau password yang dimasukkan salah - Masalah teknis pada sistem
Priority	Tinggi
When available	Selalu
Frequency of use	Sangat sering
Channel to actor	Website

Use Case	Search Pet
Primary Actor	User
Goal in context	Mencari hewan peliharaan yang cocok untuk diadopsi
Pre-conditions	Aktor telah login
Trigger	Aktor ingin mencari hewan peliharaan
Scenario	<p>1. Aktor memilih opsi "Search Pet" pada halaman utama website.</p> <p>2. Sistem menampilkan halaman pencarian hewan peliharaan dan opsi-opsi pencarian seperti Quiz, Kategori, dan Filter.</p> <p>3. Aktor memilih salah satu opsi pencarian.</p> <p>4. Sistem menampilkan hasil pencarian sesuai dengan opsi yang dipilih.</p>
Exceptions	-
Priority	Tinggi
When available	Selalu
Frequency of use	Sering
Channel to actor	Website

Use Case	Search Shelter
Primary Actor	User
Goal in context	Mencari shelter yang cocok untuk adopsi hewan peliharaan
Pre-conditions	User sudah login ke akunnya
Trigger	User ingin mencari shelter
Scenario	<p>User membuka halaman pencarian shelter</p> <p>User memilih kategori shelter yang dinginkan</p> <p>User memilih filter yang dinginkan</p> <p>User memilih daftar shelter yang cocok dengan kategori dan filter yang dipilih</p> <p>User memilih shelter yang dinginkan</p>
Exceptions	Jika tidak ada shelter yang cocok dengan kategori dan filter yang dipilih, sistem akan menampilkan pesan "Shelter tidak ditemukan"
Priority	Tinggi
When available	Setiap saat
Frequency of use	Sering
Channel to actor	Website

Use Case	Wishlist
Primary Actor	User
Goal in context	Menambahkan hewan peliharaan ke wishlist
Pre-conditions	User sudah login ke akunnya
Trigger	User ingin menambahkan hewan peliharaan ke wishlist
Scenario	<p>User membuka halaman detail hewan peliharaan</p> <p>User memilih tombol "Tambahkan ke Wishlist"</p> <p>Sistem menambahkan hewan peliharaan ke wishlist user</p>
Exceptions	-
Priority	Sedang
When available	Setiap saat
Frequency of use	Sedang
Channel to actor	Website

Use Case	Artikel
Primary Actor	User
Goal in context	User ingin membaca artikel tentang tutorial dan cara merawat hewan peliharaan
Pre-conditions	User telah melakukan login ke dalam sistem
Trigger	User memilih opsi "Artikel"
Scenario	<p>1. Sistem menampilkan daftar artikel 2. User memilih artikel yang ingin dibaca 3. Sistem menampilkan artikel yang dipilih 4. User membaca artikel</p>
Exceptions	Artikel yang dipilih tidak tersedia
Priority	Tinggi
When Available	Setiap saat
Frequency of Use	Tinggi
Channel to Actor	Web
Secondary Actors	Admin
Channels to Secondary Actors	Web

Use Case	Deskripsi	Use Case	Deskripsi	Use Case	Quiz
Nama	Profile Animal	Nama	Profile Shelter	Primary Actor	User
Aktor Utama	User	Aktor Utama	User	Goal in Context	Menemukan hewan peliharaan yang cocok berdasarkan jawaban quiz.
Goal dalam Konteks	Menihat informasi tentang hewan yang diadopsi	Goal dalam Konteks	Menihat informasi tentang shelter yang diadopsi	Pre-conditions	User sudah login ke dalam sistem dan mengakses halaman quiz.
Pre-kondisi	User sudah login dan mengakses profil hewan yang ingin dilihat	Pre-kondisi	User sudah login dan mengakses profil shelter yang ingin dilihat	Trigger	User memilih opsi untuk mengikuti quiz pada halaman search pet.
Trigger	User memilih profil hewan	Trigger	User memilih profil shelter	Scenario	1. User memilih profil hewan. 2. User melihat informasi umum tentang hewan, seperti nama, jenis, umur, dan deskripsi. 3. User melihat riwayat kesehatan dan perawatan hewan. 4. User dapat menambahkan hewan ke wishlist atau favorit.
Scenario	1. User memilih profil hewan. 2. User melihat informasi umum tentang hewan, seperti nama, alamat, nomor telepon, dan deskripsi. 3. User melihat daftar hewan yang diadopsi oleh shelter. 4. User dapat menghubungkan shelter untuk informasi lebih lanjut atau untuk mengadopsi hewan.	Exceptions	1. Profil hewan tidak ditemukan. 2. Informasi yang ditampilkan tidak lengkap atau tidak akurat.	Exceptions	1. Profil shelter tidak ditemukan. 2. Informasi yang ditampilkan tidak lengkap atau tidak akurat.
Exceptions	1. Profil hewan tidak ditemukan. 2. Informasi yang ditampilkan tidak lengkap atau tidak akurat.	Prioritas	Tinggi	Prioritas	Tinggi
Prioritas	Tinggi	Ketersediaan	Setiap saat	Ketersediaan	Setiap saat
Ketersediaan	Setiap saat	Frekuensi Penggunaan	Sangat sering	Frekuensi Penggunaan	Sering
Frekuensi Penggunaan	Sangat sering	Saluran ke Aktor Utama	Website	Saluran ke Aktor Utama	Website
Saluran ke Aktor Utama	Website	Aktor Pendukung	Shelter	Aktor Pendukung	Admin, Shelter
Aktor Pendukung	Shelter	Saluran ke Aktor Pendukung	Email, Telepon	Saluran ke Aktor Pendukung	Email, Telepon
Saluran ke Aktor Pendukung	Email, Telepon	Saluran ke Aktor Pendukung	Email, Telepon	Saluran ke Aktor Pendukung	Email, Telepon

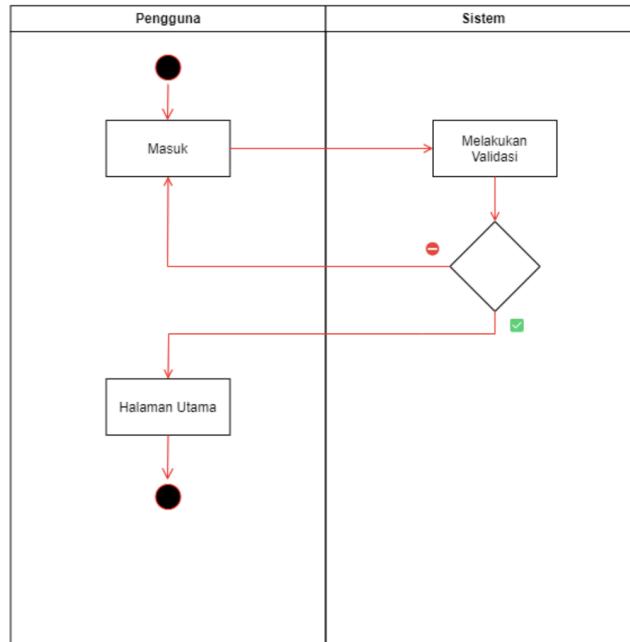
Use Case	Kategori	Use Case	Filter
Primary Actor	User	Primary Actor	User
Goal in Context	Menemukan hewan peliharaan berdasarkan kategori tertentu.	Goal in context	Mempermudah User dalam mencari hewan peliharaan dengan kriteria tertentu
Pre-conditions	User sudah login ke dalam sistem dan mengakses halaman search pet.	Pre-conditions	User telah login dan telah melakukan pencarian hewan peliharaan
Trigger	User memilih salah satu kategori pada halaman search pet.	Trigger	User ingin melakukan filter pencarian hewan peliharaan
Scenario	1. User memilih salah satu kategori. 2. Sistem menampilkan daftar hewan peliharaan yang termasuk dalam kategori tersebut. 3. User melihat daftar hewan peliharaan yang sesuai dengan kategori.	Scenario	1. User memilih opsi filter pada hasil pencarian hewan peliharaan 2. User memilih kriteria filter yang diinginkan 3. Sistem menampilkan hasil pencarian hewan peliharaan sesuai dengan kriteria filter yang dipilih
Exceptions	1. Tidak ada hewan peliharaan yang termasuk dalam kategori tersebut. 2. Kategori yang dipilih tidak valid.	Exceptions	Jika tidak ada hewan peliharaan yang memenuhi kriteria filter yang dipilih, sistem akan menampilkan pesan "Tidak ada hewan peliharaan yang ditemukan"
Priority	Tinggi	Priority	Tinggi
When Available	Setiap saat	When available	Setiap User ingin melakukan filter pencarian hewan peliharaan
Frequency of Use	Tinggi	Frequency of use	Sering
Channel to Actor	Website	Channel to actor	Website

TEST SCENARIO

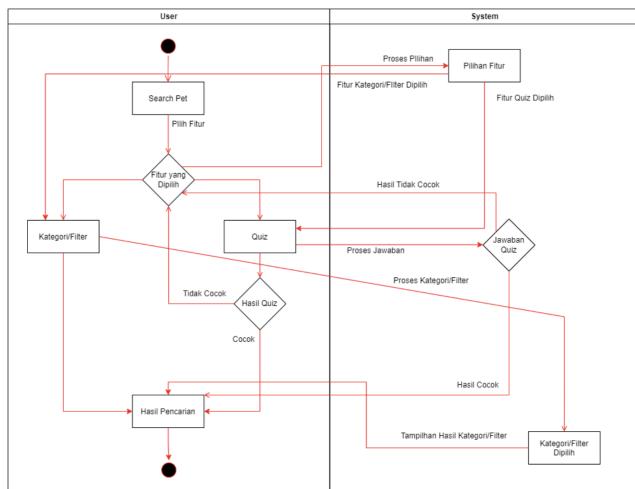
Module	RequirementId	TestScenarioId	Test Scenario Description
Login	Mandatory	TS_01	Verify that user is able to login with valid credentials
	Mandatory	TS_02	Verify that user is not able to login with invalid credentials
	Mandatory	TS_03	Verify mandatory field check validation on the login page
SearchPet	Mandatory	TS_04	Verify user can search for pets using the Quiz feature
	Mandatory	TS_05	Verify user can search for pets using the Category feature
	Mandatory	TS_06	Verify user can search for pets using the Filter feature
SearchShelter	[Optional]	TS_07	Verify user can search for shelters using the Category feature
	Mandatory	TS_08	Verify user can search for shelters using the Filter feature
Wishlist	Mandatory	TS_09	Verify user can add a pet to their Wishlist
Forum	Mandatory	TS_10	Verify user can create a new forum post
Artikel	Mandatory	TS_11	Verify user can read articles about pet care and adoption
ProfileShelter	Mandatory	TS_12	Verify user can view shelter information
ProfileAnimal	Mandatory	TS_13	Verify user can view information about a pet
KategoriAnimal	Mandatory	TS_14	Verify user can search for pets by category
FilterSearch	Mandatory	TS_15	Verify user can filter search results

ACTIVITY DIAGRAM LOGIN

Diagram Aktivitas
Login

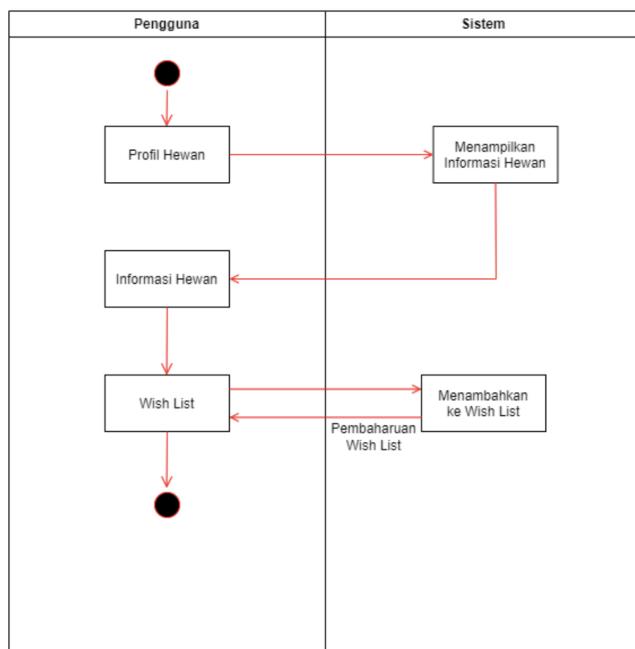


ACTIVITY DIAGRAM SEARCH PET



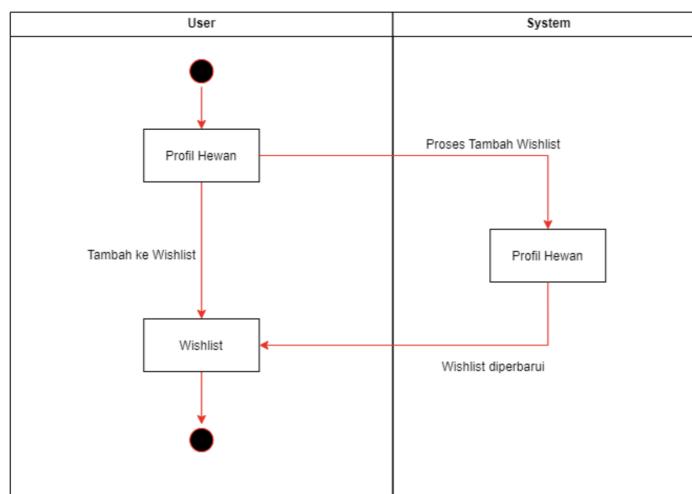
ACTIVITY DIAGRAM PROFILE ANIMAL

Diagram Aktivitas
Profil Hewan



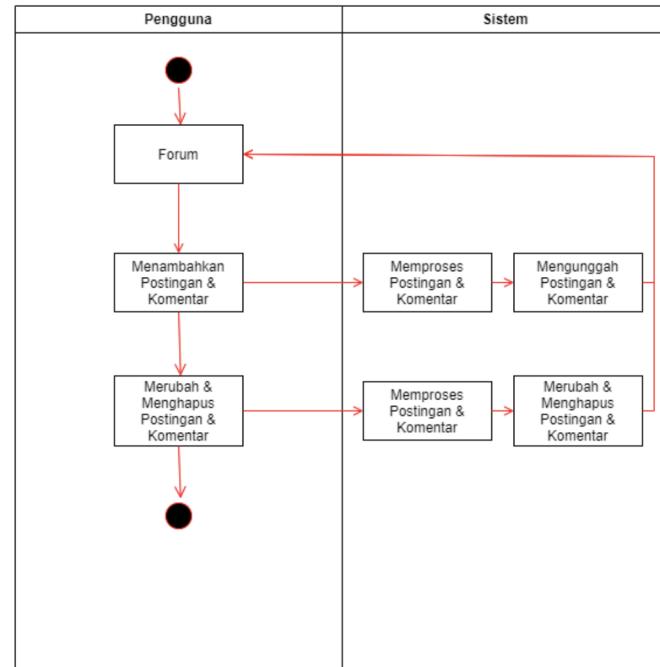
ACTIVITY DIAGRAM WISHLIST

Wishlist Activity Diagram



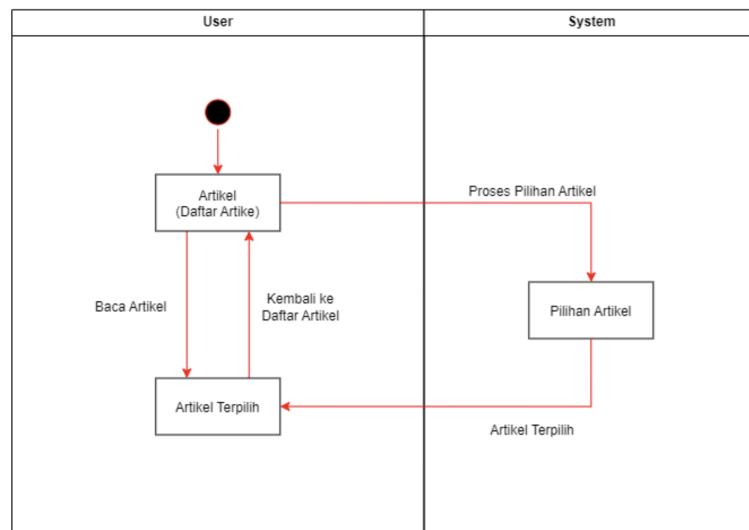
ACTIVITY DIAGRAM FORUM

Diagram Aktivitas
Forum



ACTIVITY DIAGRAM ARTIKEL

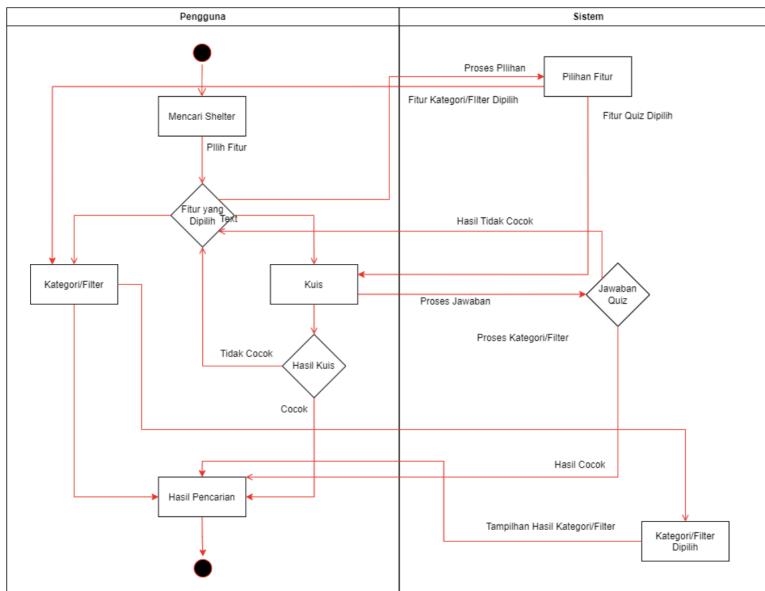
Artikel Activity Diagram



ACTIVITY DIAGRAM

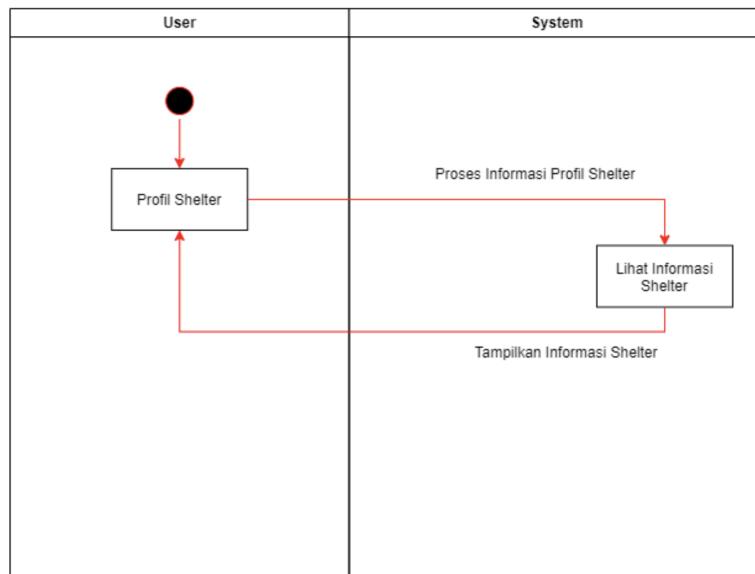
SEARCH SHELTER

Diagram Aktivitas Mencari Shelter

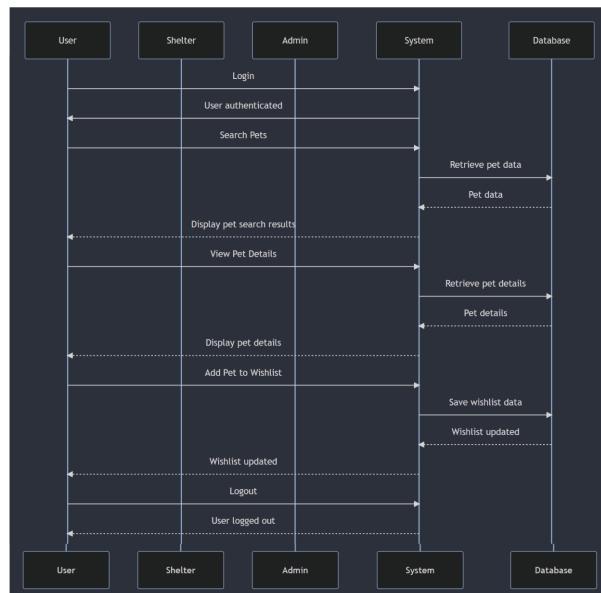


ACTIVITY DIAGRAM INFORMASI SHELTER

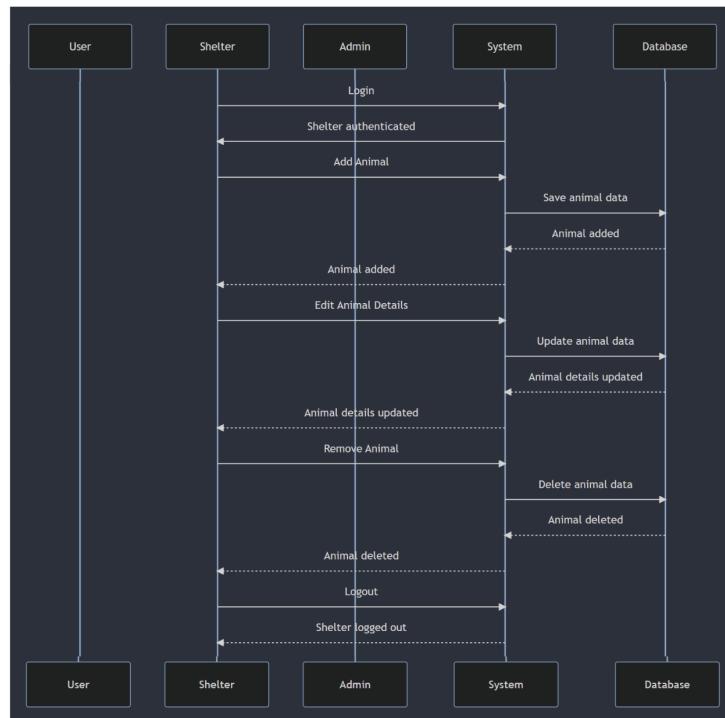
Profil Shelter Activity Diagram



SEQUENCE DIAGRAM USER



SEQUENCE DIAGRAM SHELTER



SEQUENCE DIAGRAM ADMIN



BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

4.1 Anggaran Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Sumber Dana	Besaran Dana (Rp)	
1	Bahan habis pakai (contoh: ATK, kertas, bahan, dll) maksimal 60% dari jumlah dana yang diusulkan	Belmawa	-	
		Perguruan Tinggi	2.800.000	
		Instansi Lain (Jika ada)	-	
2	Sewa dan jasa (sewa/jasa alat; jasa pembuatan produk pihak ketiga, dll), maksimal 15% dari jumlah dana yang diusulkan	Belmawa	-	
		Perguruan Tinggi	1.050.000	
		Instansi Lain (Jika ada)	-	
3	Transportasi lokal maksimal 30% dari jumlah dana yang diusulkan	Belmawa	2.100.000	
		Perguruan Tinggi	-	
		Instansi Lain (Jika ada)	-	
4	Lain-lain (contoh: biaya komunikasi, biaya bayar akses publikasi, dll) maksimal 15% dari jumlah dana yang diusulkan	Belmawa	-	
		Perguruan Tinggi	-	
		Instansi Lain (Jika ada)	1.050.000	
Jumlah			7.000.000	
Rekap Sumber Dana		Belmawa	2.100.000	
		Perguruan Tinggi	3.850.000	
		Instansi Lain (Jika ada)	1.050.000	
Jumlah			7.000.000	

Tabel 4.1 Rekapitulasi Rencana Anggaran Biaya

4.2 Jadwal Kegiatan

Tabel 4.2 Jadwal Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Bulan				Penanggung jawab
		1	2	3	4	
1	Pengusulan Ide	✓				Nolan
2	Presentasi Ide	✓				Grace
3	Pembuatan Proposal		✓	✓	✓	Theodorich
4	Pembuatan Prototype				✓	Nolan
5	Pembuatan Laporan Kemajuan				✓	Evan
6	Pembuatan Laporan Akhir				✓	Otniel

DAFTAR PUSTAKA

- Kartika, D. J., Tolle, H., & Dewi, R. K. (2021). Perancangan User Experience menggunakan pendekatan Human-Centered Design untuk Aplikasi Adopsi Hewan. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, 2548, 964X.
- Deneira, D., & Kadarisman, A. (2019). Perancangan Media Informasi Dan Edukasi Hewan Terlantar Di Jakarta. *eProceedings of Art & Design*, 6(2).
- Yulianto, D., & Noprisson, H. (2019). Analisa dan Perancangan Aplikasi Clow Untuk Adopsi Hewan Peliharaan Berbasis Android (Studi Kasus: Shelter Rumahsinggahclow, Bogor) *Pendahuluan Studi Literatur*. vol, 2, 164-173.
- Kasten, E. (1995). Html. *Linux Journal*, 1995(15es), 3-es.
- Alawar, M. W., & Abu-Naser, S. S. (2017). CSS-Tutor: An intelligent tutoring system for CSS and HTML.
- Robbins, J. N. (2012). *Learning web design: A beginner's guide to HTML, CSS, JavaScript, and web graphics*. " O'Reilly Media, Inc.".
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149-154.

Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota, serta Dosen Pendamping

Biodata Ketua

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Nolan Pudjanegara
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Computer Science
4	NIM	2501964213
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 6 Desember 2002
6	Alamat E-mail	nolanpudj@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	087788806088

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	SWANARAPALA	Anggota	BINUS @ Alam Sutera
2	BINUS Badminton Club	Anggota	BINUS @ Alam Sutera

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-KC.

Tangerang Selatan, 21 - 06 - 2023

Ketua Tim



Nolan Pudjanegara

Biodata Anggota 1

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Otniel Hidekel
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Computer Science
4	NIM	2501963936
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Tangerang, 17 September 2003
6	Alamat E-mail	Otniel.hidekel@binus.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	081281930386

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1			
2			
3			

C. Penghargaan Yang Pernah Diterima

No.	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			
3			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-KC.

Tangerang Selatan, 21 - 06 - 2023

Anggota Tim



Otniel Hidekel

Biodata Anggota 2

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Theodorich Adytia Surya
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Computer Science
4	NIM	2501964775
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Bogor, 2 Juli 2003
6	Alamat E-mail	theodorich.adytia@binus.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	08118331133

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	Nippon Club	Anggota	BINUS @ Alam Sutera

C. Penghargaan Yang Pernah Diterima

No.	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-KC.

Tangerang Selatan, 21 - 06 - 2023

Anggota Tim



Theodorich Adytia Surya

Biodata Anggota 3

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Evan Jeremy Wijaya
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Computer Science
4	NIM	2540131235
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Tangerang, 16 Juli 2003
6	Alamat E-mail	evan.wijaya@binus.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	0895411885206

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	HIMTI	Anggota	BINUS @ Alam Sutera
2			
3			

C. Penghargaan Yang Pernah Diterima

No.	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			
3			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-KC.

Tangerang Selatan, 21 - 06 - 2023

Anggota Tim,



Evan Jeremy Wijaya

Biodata Anggota 4

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Grace Regine Liem
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Computer Science
4	NIM	2501964131
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Surakarta, 19 Januari 2003
6	Alamat E-mail	grace.liem@binus.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	083857735000

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	HIMTI	Aktivis	BINUS @ Alam Sutera
2			

C. Penghargaan Yang Pernah Diterima

No.	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			
3			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-KC.

Tangerang Selatan, 21 - 06 - 2023

Anggota Tim



Grace Regine Liem

Biodata Dosen Pendamping

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Bayu Kanigoro, S.Kom., M.T.
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Computer Science Program, Computer Science Department, School of Computer Science, Bina Nusantara University
4	NIP/NIDN	0309067803
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Semarang, 09 Juni 1978
6	Alamat E-mail	bayu.kanigoro@binus.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	081315977645

B. Riwayat Pendidikan

No	Jenjang	Bidang Ilmu	Institusi	Tahun Lulus
1	Sarjana (S1)			
2	Magister (S2)			
3	Doktor (S3)			

C. Rekam Jejak Tri Dharma PT

Pendidikan/Pengajaran

No	Nama Mata Kuliah	Wajib/Pilihan	skn

Penelitian

No	Judul Penelitian	Penyandang Dana	Tahun

Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Penyandang Dana	Tahun

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-KC.

Tangerang Selatan, 21 - 06 - 2023

Dosen Pendamping

TTD

Bayu Kanigoro, S.Kom., M.T

Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan

No ,	Jenis Pengeluaran	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
1	Belanja Bahan (maks. 60%)			
	Paket internet (Internet bulanan)	6 Bulan	120.000/bulan	720.000
	Textbook	20	5.000	100.000
	Peralatan Wireframe	30	20.000	600.000
	Map dan Binder	10	10.000	100.000
	SUBTOTAL		1.520.000	
2	Belanja Sewa (maks. 15%)			
	Meeting Room	4	120.000	480.000
	Figma Pro	6 Bulan	180.000/bulan	1.080.000
	Photoshop Studio	6 Bulan	200.000/bulan	1.200.000
	SUBTOTAL		2.760.000	
3	Perjalanan lokal (maks. 30 %)			
	Bahan Bakar	100L	13.200/liter	1.320.000
	Parkir	6 Bulan	2.000/hari	360.000
	SUBTOTAL		1.680.000	
4	Lain-lain (maks. 15 %)			
	Protokol kesehatan (masker, sanitizer, dll)	1	200.000	200.000
	Jasa layanan dan advertasi	1	560.000	560.000
	SUBTOTAL		760.000	
	GRAND TOTAL		6.720.000	
	GRAND TOTAL (ENAM JUTA TUJUH RATUS DUA PULUH RIBU RUPIAH)			

Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas

No	Nama/NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1	Evan Jeremy Wijaya / 2540131235	Computer Science	Undergraduate (Program Sarjana)	3 jam	Front End, Wireframe, class, Use Case, Prototyping, Diagrams
2	Nolan / 2501964213	Computer Science	Undergraduate (Program Sarjana)	3 jam	Front end, Wireframe, Use Case, Prototyping, Diagrams
3	Theodorich / 2501964775	Computer Science	Undergraduate (Program Sarjana)	3 jam	Front end, Wireframe, Use Case, Prototyping, Diagrams
4	Grace Regine Liem / 2501964131	Computer Science	Undergraduate (Program Sarjana)	3 jam	Front end, Wireframe, Use Case, Prototyping, Diagrams
5	Otniel Hidekel / 2501963936	Computer Science	Undergraduate (Program Sarjana)	3 jam	Front end, Wireframe, Use Case, Prototyping, Diagrams

Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana

SURAT PERNYATAAN KETUA TIM PELAKSANA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Ketua Tim	:	Nolan Pudjanegara
Nomor Induk Mahasiswa	:	2501964213
Program Studi	:	Computer Science
Nama Dosen Pendamping	:	Bayu Kanigoro, S.Kom., M.T.
Perguruan Tinggi	:	Universitas Bina Nusantara

Dengan ini menyatakan bahwa proposal PKM-KC saya dengan judul:
Adopet yang diusulkan untuk tahun anggaran 2022 adalah asli karya kami dan
belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini,
maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku
dan mengembalikan seluruh biaya yang sudah diterima ke kas Negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar – benarnya.

Tangerang Selatan, 21 - 06 - 2023

Yang menyatakan,

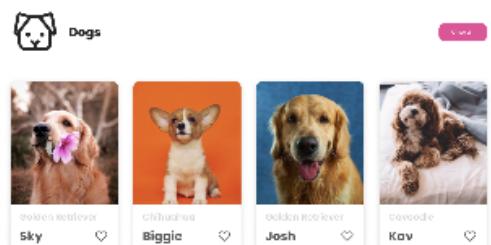
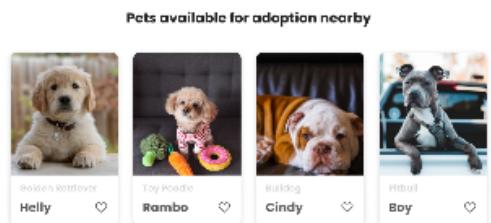
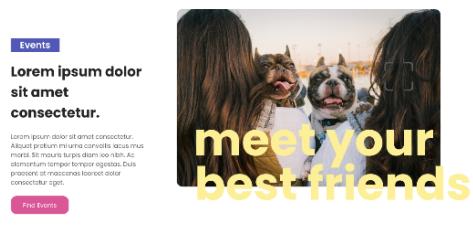
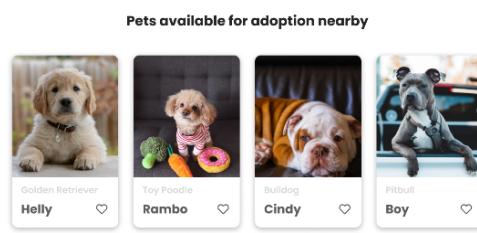
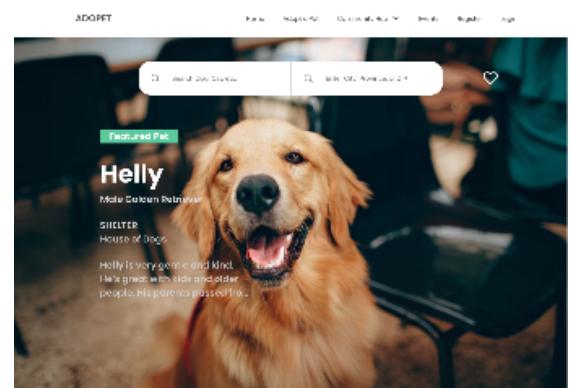
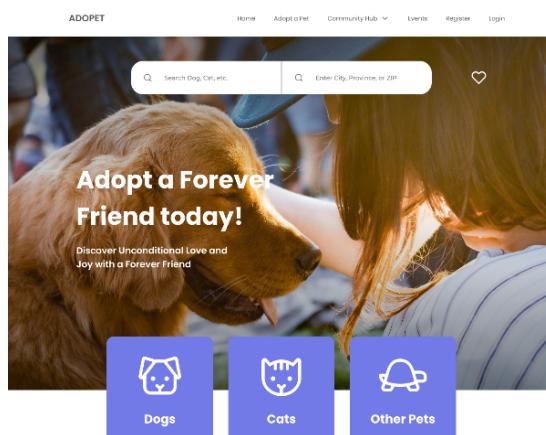


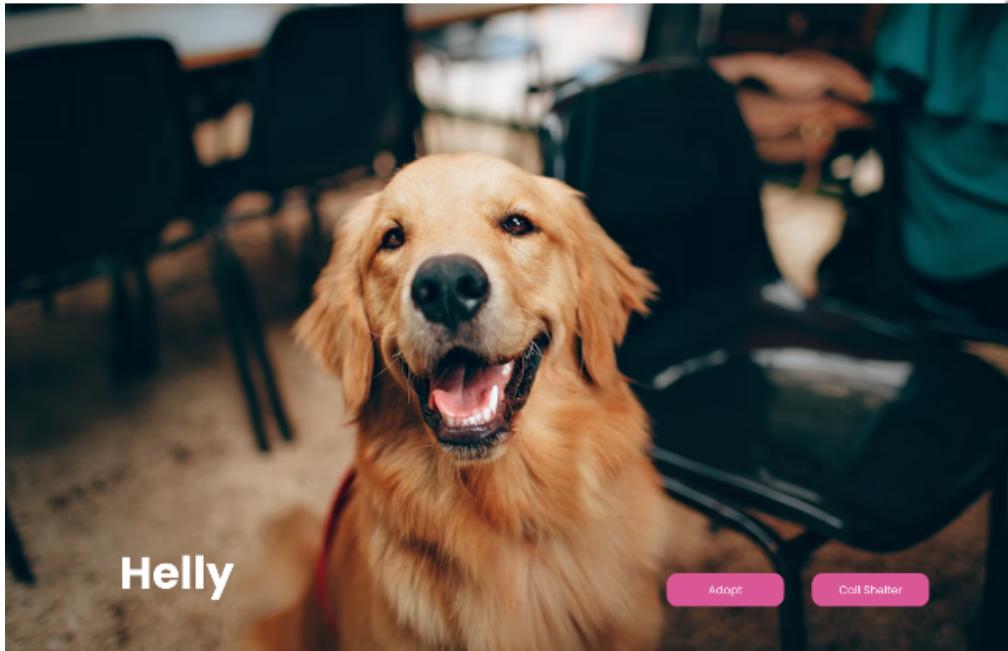
Nolan Pudjanegara
2501964213

Lampiran 5. Gambaran Teknologi yang akan Dikembangkan

Software yang kita gunakan untuk mendapatkan hasil prototype dibawah adalah:

- Figma
 - Visual Studio Code





Helly

[Adopt](#) [Coll Shelter](#)

BREED

Golden Retriever

GENDER

Male

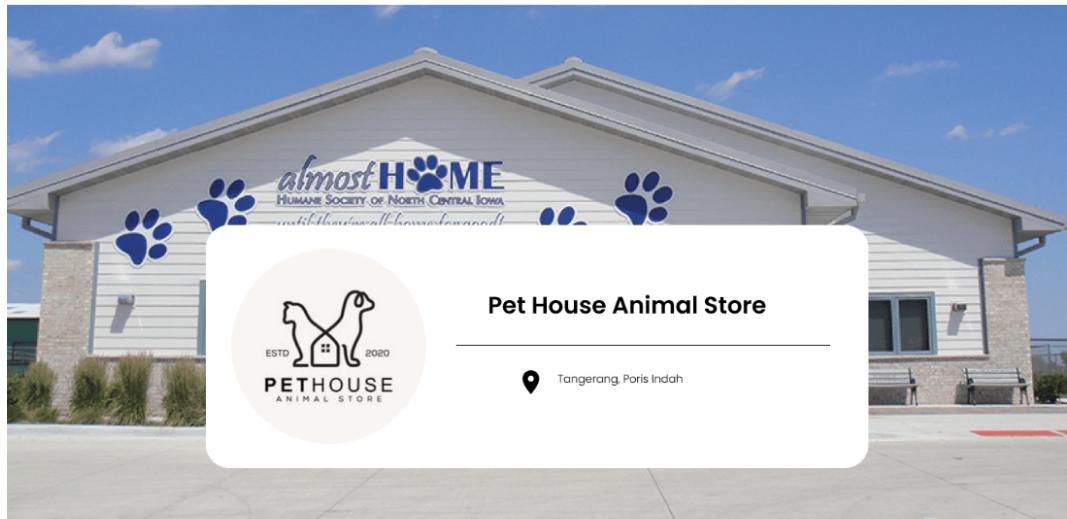
SHELTER

House of Dogs

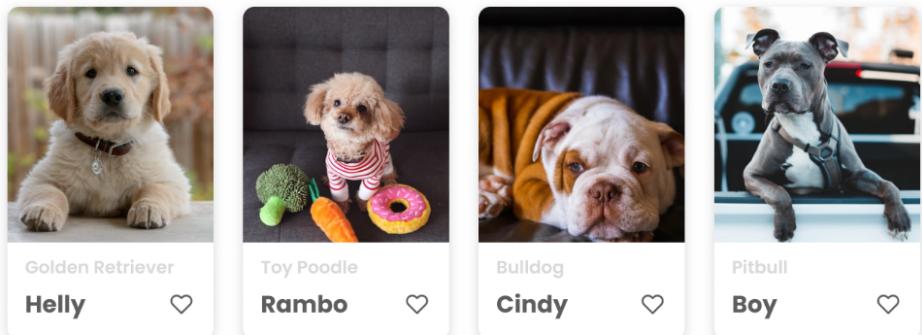
Andi is very gentle and kind.
He's great with kids and older
people. His parents passed...

HEALTH

Vaccinations up to date



Available Pets



Shelter Policy

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident.

Shelter Missions

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt

**Become a member**

Join the Adoptet family and gain rewards!

Full Name

Email

Password

Address

Gender

Man

Woman

I agree to the terms and conditions

Register

Login

Welcome Back !!

Email

Password

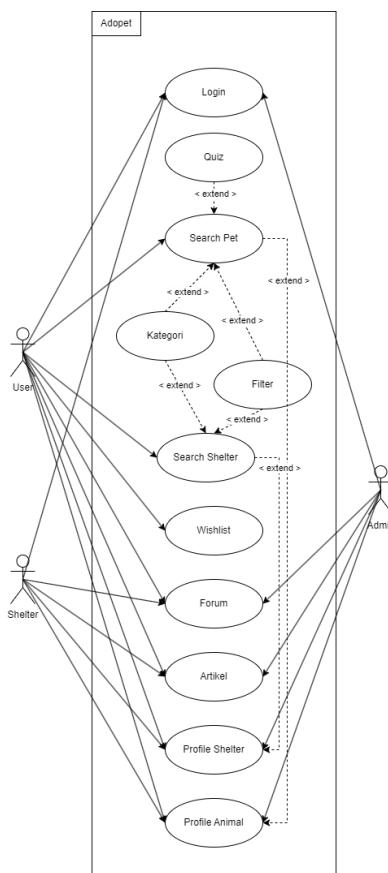
I agree to the terms and conditions

Login

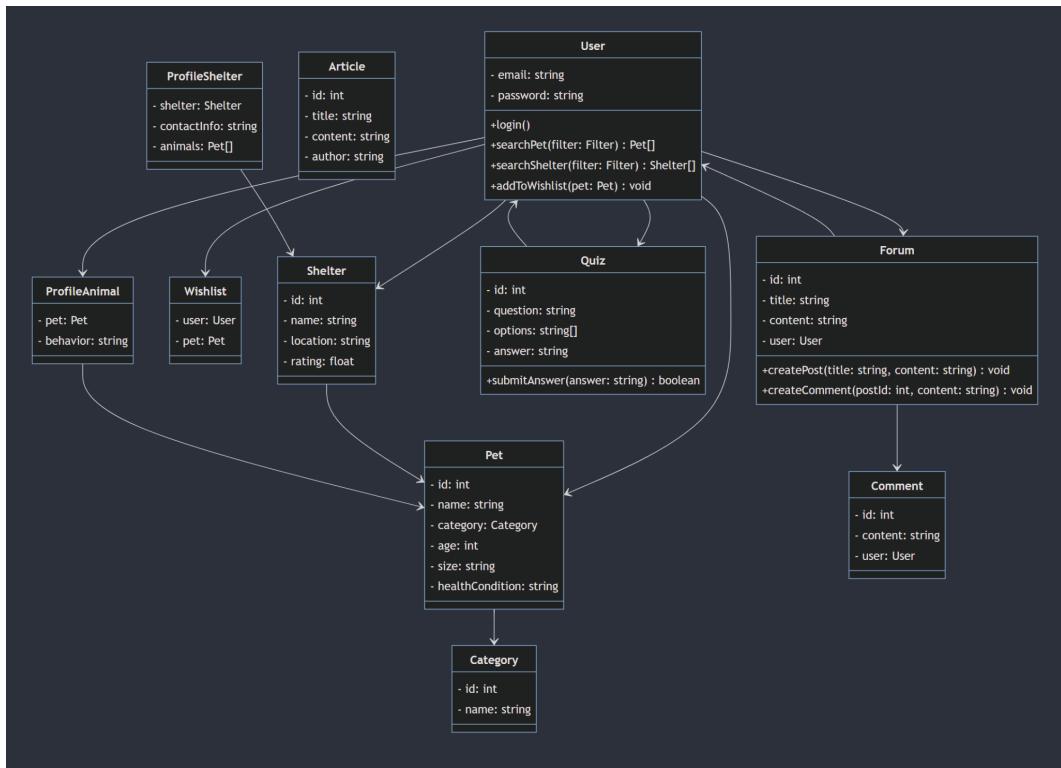
Lampiran 6. Hasil Kuesioner Kebutuhan Pengguna dan System Usability Scale Testing

Jenis Kelamin	Umur	Saya rasa saya akan sering menggunakan website ini.	Saya menemukan kesalahan pada website ini.	Saya dapat menggunakan website dengan mudah.	Saya mungkin membutuhkan bantuan orang lain ketika menggunakan website ini.	Saya menemukan berbagai fungsi yang menarik di website.	Saya pikir terlalu banyak ketidaksesuaian pada website ini.	Saya pikir orang-orang akan mudah mempelajari website ini.	Menurut saya sangat sangat rumit.	Saya sangat percaya diri dalam menggunakan website.	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum menggunakan website ini.		SUS Score
Wanita	36 - 55 Tahun	2	2	4	3	5	1	5	2	5	2	31	77,5
Pria	26 - 35 Tahun	3	2	5	2	5	2	4	1	4	3	31	77,5
Wanita	17 - 25 Tahun	4	2	4	1	4	1	4	2	4	3	31	77,5
Wanita	17 - 25 Tahun	3	1	5	2	5	1	5	1	5	2	36	90
Wanita	36 - 55 Tahun	4	2	3	1	5	1	4	2	3	2	31	77,5
Pria	17 - 25 Tahun	3	1	5	2	5	1	5	1	5	2	36	90
Wanita	26 - 35 Tahun	4	1	5	3	5	1	4	2	4	1	34	85
Pria	< 17 Tahun	4	2	4	1	4	1	5	2	5	2	34	85
Wanita	36 - 55 Tahun	3	1	4	1	4	2	4	2	4	2	31	77,5
Pria	26 - 35 Tahun	4	1	4	2	3	1	4	1	5	2	33	82,5
Pria	36 - 55 Tahun	2	1	3	3	5	1	4	2	4	1	30	75
Wanita	17 - 25 Tahun	4	2	4	1	4	2	4	3	4	2	30	75
Pria	36 - 55 Tahun	2	1	4	2	5	1	4	2	3	3	29	72,5
Wanita	26 - 35 Tahun	3	2	5	2	4	2	5	2	5	1	33	82,5
Pria	< 17 Tahun	4	2	3	2	4	2	4	1	4	2	30	75
Pria	17 - 25 Tahun	3	1	4	2	3	1	3	2	4	1	30	75
Wanita	17 - 25 Tahun	4	2	5	1	4	2	4	2	5	2	33	82,5
Pria	17 - 25 Tahun	4	2	4	1	3	3	5	2	4	4	28	70
Wanita	17 - 25 Tahun	4	2	4	2	4	2	4	2	5	1	32	80
Wanita	17 - 25 Tahun	3	2	4	2	4	3	5	2	4	2	29	72,5
												SUS Score	80
													Good

Lampiran 7. Hasil Perancangan Sistem (Use Case Diagram)



Lampiran 8. Hasil Perancangan Sistem (Class Diagram)



Lampiran 9. Hasil Evaluasi Sistem (8 Golden Rules)

Berikut merupakan hasil evaluasi sistem berdasarkan 8 Golden Rules:

1. Strive for consistency

Ketika mengembangkan sebuah website, kami tahu bahwa konsistensi merupakan sebuah kunci dalam menentukan apakah website yang kita kembangkan akan berakhir bagus atau jelek. Oleh sebab itu kami memilih desain yang konsisten di seluruh page kami, mulai dari register hingga page akhir. Tidak hanya itu, kita juga menyediakan membuat sebuah button yang berisi opsi-opsi mana yang user dapat pilih dan akan segera di re-direct kepada page tersebut. Misalnya ketika user ingin mengadopsi sebuah hewan mereka bisa click tombol “Adopt” yang dimana mereka akan dialokasikan kepada halaman formulir.

2. Cater to universal usability

Pada website Adopet kami telah membuat UI/UX yang mudah digunakan bagi user dari berbagai kalangan. Kami memiliki fitur search bar, navbar dan juga filter yang dapat memudahkan user untuk menavigasi website kami.

3. Offer informative feedback

Pada website Adopet ini juga, tersedia juga feedback yang memberi tahu user apabila mereka melakukan suatu action. Contohnya bila user hover pada navbar, maka tombol-tombol atau box pada menu tersebut akan berubah warna. Gaya dan feedback ini kami implementasikan di semua page kami agar user bisa re-affirm apa yang akan mereka input/lakukan.

4. Design dialogs to yield closure

Pada website Adopet ini, sudah ada alert yang memberi tahu user apabila aksi yang sudah mereka lakukan itu berhasil atau tidak. Contohnya ketika sedang register. Apabila user salah memasukkan data, maka akan muncul sebuah pop-up atau alert yang memberi tahu mereka untuk mengoreksi data tersebut.

5. Prevent errors

Pada Website Adopet ini, sudah ada hint text dan juga label pada input box. Hal ini bertujuan untuk menghindari kesalahpahaman atau miss input yang mungkin akan dilakukan oleh user

6. Permit easy reversal of actions

Untuk sekarang website Adopet ini masih belum ada fitur yang sungguh menangkap konsep rule ini, tetapi pada website ini kita sudah menyediakan layanan contact us apabila user mengalami masalah dalam menggunakan jasa pada website kami.

7. Support internal locus of control

Pada Website Adopet ini, User memiliki full control atas konten-konten yang kita sediakan pada website kami. Mulai dari pemilihan fitur search, kategori dan lain-lain.

8. Reduce short-term memory load

Website adopet ini juga memiliki berbagai fitur yang dapat mengurangi short term memory load yakni website ini dapat mengingat email dan password sehingga user tidak perlu melakukan login tiap kali masuk ke website kami. Dan juga website kami memiliki fitur wishlist yang membuat user dapat menyimpan peliharaan yang diinginkannya dan melakukan adopsi lain kali