**UNIVERSITAS GUNADARMA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER & TEKNOLOGI INFORMASI**



**TULISAN ILMIAH**

**WEBSITE PENGADOPSIAN HEWAN LIAR DAN HEWAN PELIHARAAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL**

**Nama : Muhammad Rifki Hafidz**

**NPM : 14117205**

**Jurusan : Sistem Informasi**

**Pembimbing :** **Dr. Irwan Bastian, S.Kom., MMSI.**

**Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat Dalam Mencapai Gelar Setara Sarjana Muda**

**Jakarta**

**2020**

**BAB I**

* 1. **Latar Belakang**

Pada saat ini perkembangan populasi hewan liar yang berada di jalanan seperti anjing dan kucing liar semakin mengalami peningkatan sejak tahun 2018 lalu. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan oleh *kumparan.com*, jumlah kucing liar di Jakarta dari tahun 2018 hingga tahun 2021 akan mengalami peningkatan sampai dengan 2.861.326 ekor. Hal ini dapat menyebabkan meledaknya populasi kucing liar di Jakarta, angka fantastis tersebut belum termasuk dengan anjing liar yang berada di jalanan.

Sekarang ini tidak sedikit pula rumah tangga yang memiliki hewan yang dipelihara di rumahnya. Proses pengadopsian hewan peliharaan pun saat ini masih terbilang sulit, karena calon pengadopsi harus mencari pemilik hewan peliharaan yang satu daerah dengan calon pengadopsi, ataupun memiliki kenalan yang ingin hewan peliharaannya diadopsi.

Sebelumnya sudah ada aplikasi *mobile* yang berfungsi untuk menampilkan hewan yang ditujukan untuk diadopsi, namun belum terdapat *filter* kota atau wilayah untuk pemasangan iklan hewan yang ingin diadopsi, serta belum terdapat *fitur monitoring* yang akan dilakukan oleh pemilik hewan sebelumnya, dan nantinya juga akan terdapat status hewan yang akan diadopsi (apakah hewan tersebut sudah di vaksin, jinak, sterilisasi, dll.). Dengan *fitur monitoring* tersebut, diharapkan pemilik sebelumnya dapat memantau keadaan hewan peliharaannya setelah diadopsi oleh pemilik baru.

Dari permasalahan tersebut, maka tercetus ide untuk membuat aplikasi berbasis *website* menggunakan *framework laravel* yang berfungsi untuk mempermudah masyarakat Indonesia dalam hal pengadopsian hewan, baik hewan peliharaan maupun hewan liar. Dengan *website* tersebut diharapkan juga dapat menekan angka peningkatan hewan liar yang ada di Indonesia, dan memberikan rumah baru bagi hewan-hewan tersebut kedepannya.

* 1. **Ruang Lingkup**

Dalam penulisan ini, penulis membatasi permasalahan menjadi beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya berfokus kepada pemasangan iklan pengadopsian hewan dan pencarian hewan yang ingin diadopsi.
2. Aplikasi ini diperuntukkan untuk masyarakat Indonesia yang ingin mengadopsi hewan liar maupun peliharaan.
3. Aplikasi ini akan mewajibkan pengguna untuk melakukan login jika ingin memasang iklan pengadopsian hewan atau ingin mencari hewan yang ingin diadopsi.
4. Aplikasi ini berjalan dengan menggunakan *web browser*, dan dibuat menggunakan *framework Laravel.*
   1. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang penulis dalam pembuatan aplikasi ini sebagai berikut :

1. Mempermudah masyarakat Indonesia dalam hal pengadopsian hewan peliharaan maupun hewan liar.
2. Menekan angka pelonjakkan hewan liar yang ada di jalanan.
3. Memberikan rumah baru bagi hewan peliharaan maupun hewan liar, agar tidak terlantar di jalanan.
   1. **Metode Penelitian**

Dalam pembuatan aplikasi pengadopsian hewan ini, penulis menggunakan model SDLC (*Software Development Life Cycle).* Metode SDLC adalah proses yang menjelaskan tahap - tahap pembuatan dan pengembarngan sebuah sistem yang digunakan oleh *system analist* dan *programmer* untuk membangun sebuah sistem. Langkah-langkah metode SDLC adalah sebagai berikut :

* Perencanaan

Tahapan pertama adalah perencanaan sistem, tahapan ini bertujuan untuk memperkirakan bagaimana aplikasi pengadopsian hewan ini akan dibuat, dan apa manfaatnya bagi masyarakat Indonesia.

* Analisis

Tahapan kedua adalah analisis, tahapan ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi kebutuhan pengguna melalui wawancara, survey, dsb., guna mendapatkan informasi untuk pengembangan aplikasi ini.

* Perancangan

Tahapan ketiga adalah perancangan, tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah rancangan sistem secara keseluruhan dan menjelaskan alur kerja aplikasi pengadopsian ini secara keseluruhan.

* Pembuatan

Tahapan keempat adalah pembuatan, tahap ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah aplikasi dari rancangan sistem yang telah dibuat sebelumnya.

* Implementasi dan Pengujian

Tahapan kelima adalah implementasi dan pengujian, pada tahapan ini aplikasi yang sudah dirancang dan dibuat akan mulai dipergunakan, dan aplikasi ini akan diuji apakah fungsinya sudah berjalan dengan baik atau belum.

* *Maintenance*

Tahapan terakhir adalah *maintenance*, tapahan ini bertujuan untuk merawat dan memelihara sistem, sehingga aplikasi pengadopsian hewan ini tetap mampu beroperasi secara benar dengan kemampuannya dan beradaptasi sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan perkembangan zaman.

* 1. **Sistematika Penulisan**

Penulis menerapkan sistematika penulisan untuk menyajikan gambaran singkat mengenai pembuatan aplikasi, sehingga akan memperoleh gambaran yang jelas tentang isi dari penulisan ini.

Latar belakang, menjelaskan tentang masalah yang dihadapi dan menjelaskan alasan mengapa aplikasi ini dibuat.

Ruang lingkup, menjelaskan batasan-batasan apa saja yang ada didalam pembuatan aplikasi ini, mulai dari pengguna yang akan menggunakan aplikasi ini hingga perangkat lunak yang digunakan.

Tujuan penelitian, menjelaskan tentang tujuan penulis jika aplikasi ini berhasil diciptakan.

Metode penelitian, menjelaskan tentang metode yang akan digunakan mulai dari pengambilan data, pengolahan, perancangan, pembuatan, dan uji coba.