

**PROJEK LANJUT PEMROGRAMAN BERBASIS WEB
HELLO PET WEBSITE**

(Dosen Pengampu: I Gede Surya Rahayuda, M.Kom.)



Oleh:

Lusia Elvira Sue Sare (2208561062)

Theresia Angel Oktarina Pasaribu (2208561074)

Devon Vivian Gunawan (2208561081)

Ni Made Desni Dwi Arisaputri (2208561118)

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS UDAYANA
2024**

1. Pengumpulan Data

Dengan semakin meningkatnya minat masyarakat terhadap hewan peliharaan sebagai anggota keluarga, kebutuhan akan platform yang menyediakan informasi, layanan, dan komunitas terkait dengan hewan peliharaan juga semakin meningkat. Melalui pengamatan terhadap tren pasar dan hasil survei internal, kami mengidentifikasi bahwa masih ada kekosongan dalam pasar Indonesia untuk platform yang khusus mengakomodasi kebutuhan pemilik hewan peliharaan.

Pengamatan terhadap pesaing-pesaing yang sudah ada menunjukkan bahwa meskipun ada beberapa platform yang menawarkan layanan serupa, masih terdapat celah untuk penyediaan pengalaman yang lebih komprehensif, terutama dalam hal menyatukan informasi, layanan, dan komunitas dalam satu platform yang mudah diakses.

Dalam konteks ini, kami memutuskan untuk mengembangkan website Hello Pet, sebuah platform yang didedikasikan untuk memenuhi kebutuhan para pemilik hewan peliharaan di Indonesia. Hello Pet bertujuan untuk menjadi sumber daya utama bagi para pemilik hewan peliharaan, menyediakan informasi terpercaya, layanan berkualitas, serta komunitas yang aktif dan terhubung erat.

Sebagai langkah awal dalam pengembangan website Hello Pet, kami melakukan tahap pengumpulan data untuk memahami lebih dalam tentang kebutuhan dan preferensi pengguna, serta untuk mengidentifikasi peluang dan tantangan yang mungkin dihadapi dalam pengembangan platform ini. Melalui proses ini, kami berharap dapat membangun fondasi yang kuat untuk pengembangan selanjutnya dari website Hello Pet yang akan menjadi solusi yang sangat diinginkan bagi para pecinta hewan peliharaan di Indonesia.

Tahap pengumpulan data merupakan proses penting dalam pengembangan perangkat lunak yang melibatkan akuisisi informasi yang

relevan untuk memahami kebutuhan dan konteks pengguna. Data dapat diperoleh melalui observasi dan mencari data di Kaggle. Pada Website yang kami buat tentang Hello Pet, kami melakukan observasi terkait kesehatan hewan dan Vaksinasi. Pada sumber artikel dari Halodoc.com [1] menjelaskan bagaimana cara perawatan pada hewan peliharaan, selain itu pada artikel yang ditulis oleh Kompas.com [2] terkait ‘Vaksinasi Memberi Perlindungan Kesehatan hewan Peliharaan’ menjelaskan mengenai masih banyak kasus di Indonesia hewan yang terkena kasus rabies, dengan dilakukan vaksin rabies bisa mencegah penyebaran rabies semakin meluas. Dengan rutin dilakukan vaksin kepada hewan peliharaan kesayangan akan sangat sehat di dekat lingkungan kita, dan bisa mencegah penyebaran penyakit juga terhadap pemilik Hewan.

Dengan mempelajari artikel-artikel tersebut, kami dapat menyusun konten informatif dan edukatif di bagian Pet Health di website Hallopet. Konten ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang lebih baik kepada pemilik hewan peliharaan tentang pentingnya perawatan kesehatan bagi hewan peliharaan mereka dan bagaimana mereka dapat merawat hewan peliharaan mereka dengan baik.

Untuk memahami preferensi konsumen terkait dengan produk hewan peliharaan dan tren penjualan dalam industri pet shop, kami memanfaatkan data kaggle yang terkait dengan pembelian produk hewan peliharaan. Data kaggle ini memberikan informasi yang berharga tentang produk apa yang paling diminati oleh pemilik hewan peliharaan, merek atau jenis produk mana yang paling sering dibeli, dan pola pembelian konsumen.

Berdasarkan hasil pengumpulan data dan analisis yang dilakukan, kami mengidentifikasi beberapa fitur potensial yang dapat disertakan dalam website Hello Pet untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Fitur-fitur ini termasuk:

1. Dokter Hewan (Veterinarian) : Menyediakan informasi dan layanan konsultasi online dengan dokter hewan terkait dengan perawatan, kesehatan, dan masalah medis hewan peliharaan.
2. Pet Shop: Menyediakan platform untuk pembelian produk-produk terkait dengan hewan peliharaan, seperti makanan, perlengkapan, dan aksesoris.
3. Pet Health: Menyediakan artikel-artikel dan sumber daya terkait dengan kesehatan hewan peliharaan, termasuk tips perawatan, vaksinasi, dan pengobatan.
4. Pet Diary: Memungkinkan pengguna untuk mencatat jadwal perawatan, kunjungan ke dokter hewan, dan catatan kesehatan hewan peliharaan mereka.
5. Komunitas: Menyediakan forum diskusi dan ruang untuk berbagi pengalaman dan pengetahuan antara pemilik hewan peliharaan.
6. Maps: Menyediakan fitur peta interaktif yang memungkinkan pengguna untuk menemukan layanan terdekat, seperti dokter hewan, pet shop, dan tempat-tempat bermain hewan peliharaan.

Dengan menyertakan fitur-fitur ini dalam website Hello Pet, kami bertujuan untuk menciptakan pengalaman yang komprehensif dan memuaskan bagi para pemilik hewan peliharaan di Indonesia.

2. Preprocessing

Tahap preprocessing merupakan proses penting dalam pengolahan data yang bertujuan untuk membersihkan, mengubah, dan mempersiapkan data mentah menjadi format yang sesuai dan siap untuk analisis lebih lanjut. Proses ini mencakup berbagai tindakan seperti penghapusan data yang tidak relevan atau tidak lengkap, penanganan nilai yang hilang atau outlier, normalisasi atau standarisasi data, serta transformasi fitur untuk meningkatkan kualitas dan kegunaan data. Tahap preprocessing memastikan bahwa data yang digunakan dalam analisis atau pengembangan perangkat lunak memiliki kualitas yang baik, bebas dari noise atau kesalahan,

sehingga hasil akhir dari proses tersebut dapat lebih dapat diandalkan dan bermakna.

- 1) Penghapusan Data Tidak Relevan: Jika website Hello Pet mengumpulkan data dari pengguna terkait dengan hewan peliharaan mereka, seperti jenis hewan peliharaan, nama, usia, dan sebagainya, tahap preprocessing dapat mencakup penghapusan data yang tidak lengkap atau tidak relevan, seperti entri yang tidak memiliki jenis hewan peliharaan yang ditentukan atau entri yang tidak memiliki informasi nama hewan peliharaan. Pada bagian Pet shop dilakukan penghapusan data toko yang sebelumnya telah terdaftar dan bekerja sama pada sistem namun toko tersebut tidak beroperasi lagi.
- 2) Standarisasi Data: Jika terdapat fitur-fitur dalam data yang memiliki skala yang berbeda, misalnya, usia hewan peliharaan dan berat badan hewan peliharaan, tahap preprocessing dapat mencakup normalisasi atau standarisasi data sehingga memiliki rentang nilai yang seragam. Hal ini akan memudahkan dalam pengolahan data dan analisis lebih lanjut. Pada fitur ini kita standarisasi semua berdasarkan usia hewan dengan akhiran tahun dan pada berat badan hewan menggunakan kilogram
- 3) Pemeriksaan Konsistensi Data: Tahap preprocessing juga akan mencakup pemeriksaan konsistensi data untuk memastikan bahwa data yang diinputkan oleh pengguna sesuai dengan format yang diharapkan, tidak ada duplikat, dan tidak ada kesalahan atau inkonsistensi lainnya. Misalnya ketika pet shop yang bekerja sama hendak menginput data barang namun terjadi

Dengan menerapkan tahap preprocessing secara efektif, website Hello Pet dapat menyediakan pengalaman pengguna yang lebih baik dengan memastikan bahwa data yang digunakan untuk fitur-fitur seperti dokter hewan, pet shop, pet health, dan lainnya memiliki kualitas yang baik dan dapat diandalkan. Ini akan membantu meningkatkan kepercayaan

pengguna terhadap website dan meningkatkan kepuasan pengguna secara keseluruhan.

3. Analisa Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan adalah proses mendalam untuk memahami dan mendokumentasikan kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari sistem yang akan dikembangkan. Ini melibatkan interaksi yang kuat antara pengembang perangkat lunak dan pemangku kepentingan untuk mengidentifikasi tujuan, fitur, dan batasan sistem secara rinci.

1) Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional adalah kebutuhan yang berisi proses-proses dan informasi apa saja yang nantinya dilakukan dan dihasilkan oleh website ini. Berikut analisis kebutuhan fungsional:

- Sistem dapat menampilkan menu login dan log out
- Sistem dapat menampilkan menu register
- Sistem dapat menampilkan informasi dokter hewan
- Sistem dapat menampilkan status online/offline dokter hewan
- Sistem dapat menampilkan harga konsultasi dengan dokter hewan sebelum melakukan chat
- Sistem dapat menghitung jumlah biaya konsultasi yang harus dikeluarkan
- Sistem dapat menampilkan chat konsultasi dengan dokter hewan
- Sistem dapat menampilkan informasi produk petshop
- Sistem dapat menangani proses pembayaran pada produk yang tersedia pada website
- Sistem dapat menampilkan komunitas yang tersedia
- Sistem dapat menampilkan informasi pelaporan transaksi hanya untuk admin

2) Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan Non Fungsional digunakan untuk menentukan apa saja yang dibutuhkan untuk membuat sistem yang baru baik secara hardware atau *software*. Untuk website Hello Pet, beberapa kebutuhan non-fungsional yang penting termasuk:

a. Operasional

Sistem berbasis website dan mobile. Sistem dapat diakses melalui smartphone dan komputer yang terkoneksi internet.

b. Security

Database akun pengguna dilakukan enkripsi untuk mengamankan data pengguna dari penyerang. Data akan dilakukan back-up secara rutin. Hanya Admin yang dapat mengakses semua data pengguna.

c. Ketersediaan

Jam Operasional Web berjalan 24/7 membuat pengguna dapat membuka web kapanpun dan dimanapun.

d. Performa dan Teknologinya

- Sistem berbasis web sehingga performa web akan bergantung pada jaringan pengguna
- Sistem berbasis website sehingga bahasa pemrograman yang digunakan, yaitu HTML, CSS, JS, termasuk framework dan library

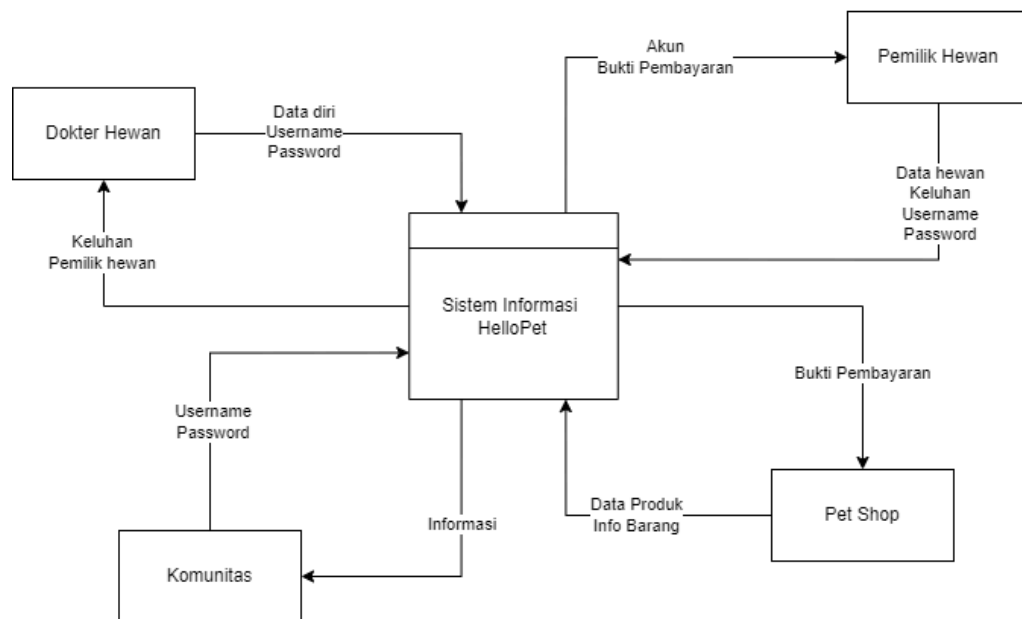
e. Waktu respon sistem

Sistem akan merespon keinginan user dalam jangka waktu dibawah 5 detik.

4. Desain Sistem

4.1 Context Diagram

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke dalam sistem atau output dari sistem yang memberi gambaran tentang keseluruhan sistem. Berikut disajikan context diagram dari Sistem Hello Pet.

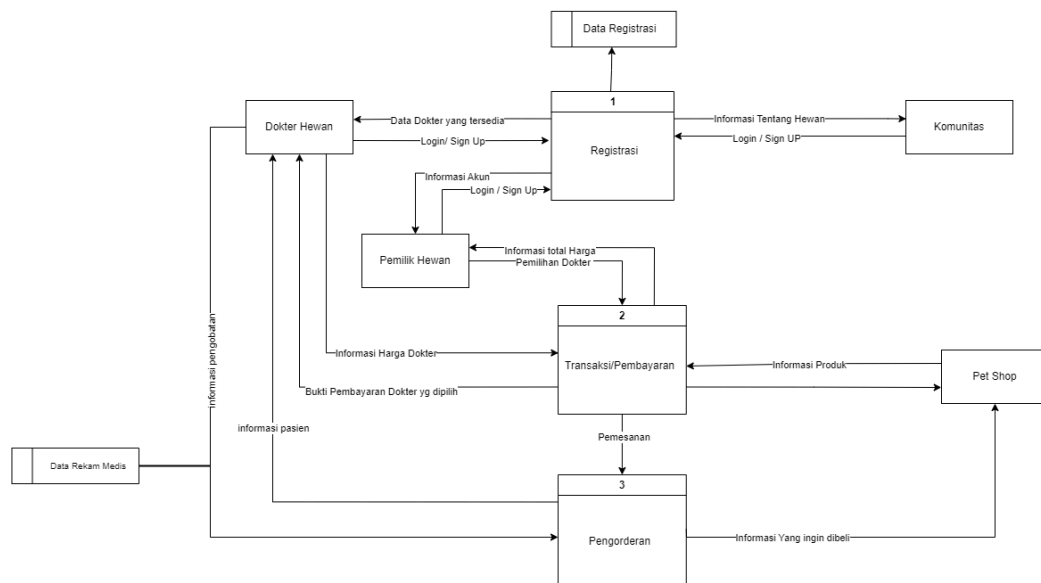


Gambar 4.1 Context Diagram Hello Pet

Pada *Context Diagram* sistem Hello Pet terdapat 4 entitas, yaitu pengguna/pemilik hewan, dokter hewan, pet shop, dan komunitas. Masing-masing entitas tersebut memberikan input dan diberikan output berupa informasi berkaitan dengan sistem informasi perpustakaan seperti terlihat pada Gambar 4.1 tersebut.

4.2 DFD

Data flow diagram adalah suatu gambaran grafis dari suatu sistem yang menggunakan sejumlah bentuk-bentuk simbol untuk menggambarkan bagaimana data mengalir melalui suatu proses yang saling berkaitan. Berikut disajikan data flow diagram level 0 dari Sistem Hello Pet

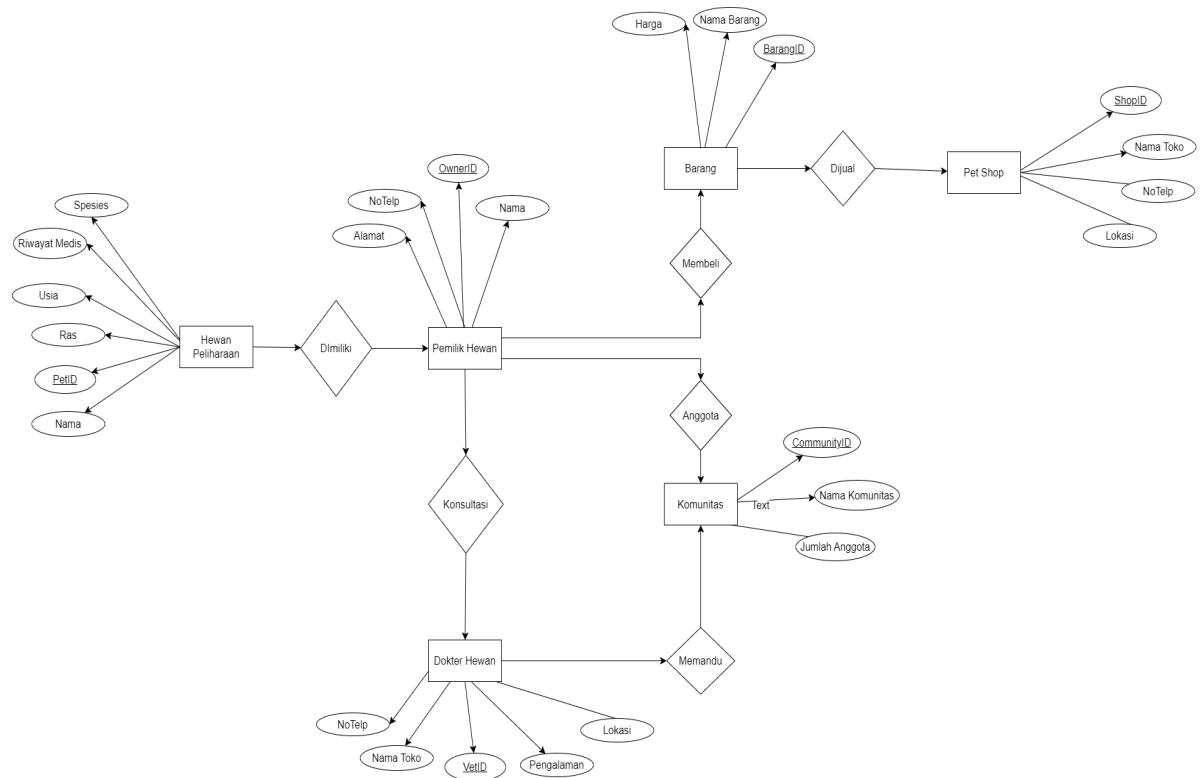


Gambar 4.2 DFD Level 0 Hello Pet

Pada Gambar 4.2 di atas menjelaskan data flow diagram level 0 dari sistem Hello Pet yang memiliki 3 proses di dalamnya yakni, proses registrasi, proses transaksi/pembayaran dan proses pengorderan. Terdapat juga 2 data store pada sistem ini, yaitu yang pertama adalah data registrasi dari pengguna, lalu ada data rekam medis ketika pengguna selesai berkonsultasi bersama dokter hewan.

4.3 E-R Diagram

Berikut ditampilkan Entity Relationship Diagram dari sistem Hello Pet. Hello Pet mempunyai 6 entitas luar, yakni hewan peliharaan, pemilik hewan, dokter hewan, barang/produk, komunitas, dan juga pet shop. Masing-masing entitas mempunyai atributnya masing-masing dan terhubung dengan entitas lainnya.



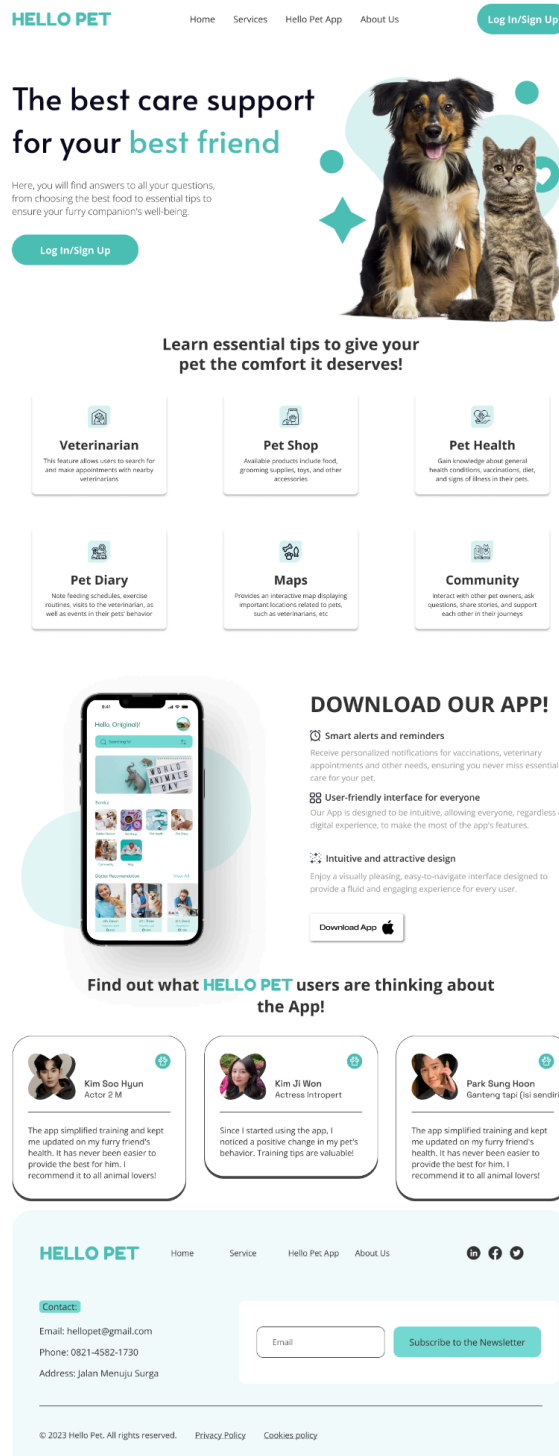
Gambar 4. 3 ERD Sistem Hello Pet

Keterangan :

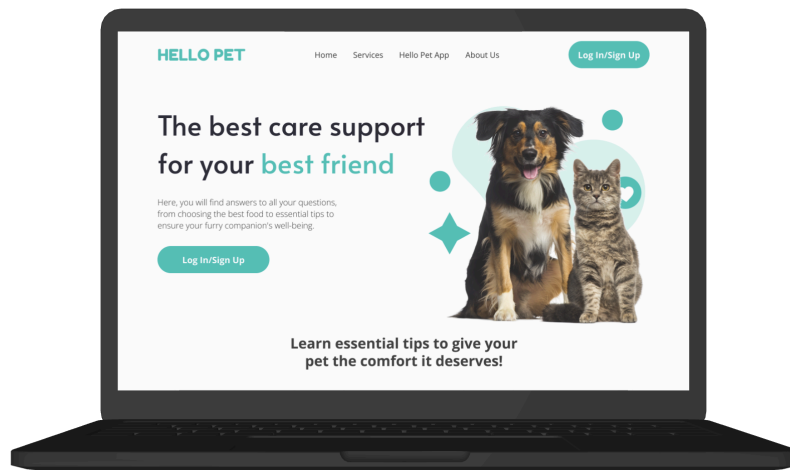
1. Satu Pet's Owner dapat melakukan banyak konsultasi ke dokter
2. Satu Pet's Owner dapat melakukan banyak pembelian di Pet Shop
3. Satu Pet's Owner dapat melakukan banyak transaksi di Pet Health
4. Satu pet's owner bisa memiliki beberapa akun dengan catatan email yang berbeda.
5. Satu akun sudah dapat bisa mengakses semua fitur yang tersedia di Hello Pet

4.4 Desain Mockup

Berikut ditampilkan desain mockup dari website Hello Pet. Desain dibuat menggunakan aplikasi Figma.



Gambar 4.4 Desain Landing Page Web Hello Pet



Gambar 4.5 Mockup Website Hello Pet

5. Implementasi

Mengimplementasikan aplikasi hellopet dengan memanfaatkan Visual Studio Code (VS Code) sebagai alat utama, serta mengintegrasikan HTML, Tailwind CSS, Bootstrap, dan PHP untuk koneksi ke database dapat menjadi solusi yang efisien dan serbaguna. VS Code adalah editor kode sumber yang kuat dengan dukungan luas untuk berbagai bahasa pemrograman dan ekstensi yang memudahkan pengembangan web. Untuk bagian frontend, penggunaan HTML menyediakan struktur dasar dari aplikasi web, sementara Tailwind CSS dan Bootstrap berperan dalam mendesain antarmuka pengguna yang responsif dan menarik. Tailwind CSS memungkinkan kita untuk menggunakan utility-first CSS framework yang sangat fleksibel, sedangkan Bootstrap menyediakan komponen UI siap pakai yang mempercepat proses pengembangan.

Pada bagian backend, PHP digunakan sebagai bahasa pemrograman server-side yang andal untuk mengelola interaksi dengan database. PHP memungkinkan pengembangan fitur dinamis seperti autentikasi pengguna, pengolahan data form, dan lain-lain. Integrasi dengan database, misalnya MySQL, dilakukan melalui PHP dengan menggunakan ekstensi seperti PDO (PHP Data Objects) atau MySQLi.

Berikutnya, kita membuat file HTML dasar yang diisi dengan komponen Bootstrap untuk struktur dan styling dasar. Tailwind CSS ditambahkan untuk custom styling yang lebih fleksibel. Misalnya, kita bisa menambahkan tombol dengan styling dari Bootstrap dan kemudian menyesuaikannya lebih lanjut dengan kelas-kelas Tailwind. Untuk bagian PHP, kita membuat skrip yang terhubung ke database, menangani permintaan HTTP, dan mengirimkan respons yang sesuai ke frontend. Misalnya, sebuah form di HTML dapat mengirimkan data ke skrip PHP yang akan memproses dan menyimpannya ke database, untuk website kami itu untuk kasus sign up/login.

Implementasi ini menciptakan aplikasi web yang responsif dan dinamis, dengan frontend yang menarik dan backend yang efisien. Kombinasi alat dan teknologi ini memberikan fleksibilitas dan kecepatan dalam pengembangan, menjadikan VS Code, HTML, Tailwind CSS, Bootstrap, dan PHP pilihan yang ideal untuk proyek web modern sederhana.

Berikut disajikan kode HTML untuk website ini :

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6   <link rel="stylesheet" href="index.css">
7   <link href="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@5.3.3/dist/css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet" integrity="sha384-QnTKZyypPEjISv5WaRU90FeRpok6YctnYmDr5pIllyT2BzjQhd" />
8   <title>HelloPet</title>
9
```

Gambar 5.1 Bootstrap

```
1 <?php
2   include("connection.php");
3   include("login.php");
4 ?>
5
6 <!DOCTYPE html>
7 <html lang="en" data-theme="light">
8 <head>
9   <meta charset="UTF-8">
10  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
11  <link href="https://cdn.jsdelivr.net/npm/daisyui@4.12.2/dist/full.min.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
12  <link rel="stylesheet" href="login.css">
13  <script src="https://cdn.tailwindcss.com"></script>
```

Gambar 5.2 Tailwind Daisy UI

```

connection.php > ...
1  <?php
2  $servername = "localhost";
3  $username = "id22359951_hellopet";
4  $password = "Monyet2804_"; // Ganti dengan password yang sesuai
5  $db_name = "id22359951_localhost"; // Nama database yang Anda buat
6  $conn = new mysqli($servername, $username, $password, $db_name, 3306);
7  if($conn->connect_error){
8      die("Connection failed: ".$conn->connect_error);
9  }
10 ?>

```

Gambar 5.3 Connection ke database

```

login.php > ...
1  <?php
2  ob_start();
3  session_start();
4
5      // Jika sudah login, langsung arahkan ke halaman afterlogin.php
6  if(isset($_SESSION['Name'])){
7      header("Location: afterlogin.php");
8      exit; // Pastikan untuk keluar dari skrip setelah header redirect
9  }
10
11  $login = false;
12  include('connection.php');
13

```

Gambar 5.4 Log In

```

signup.php > ...
1  <?php
2  include('connection.php');
3  if (isset($_POST['submit'])) {
4      $name = mysqli_real_escape_string($conn, $_POST['name']);
5      $Email = mysqli_real_escape_string($conn, $_POST['email']);
6      $Password = mysqli_real_escape_string($conn, $_POST['password']);
7      $cpass = mysqli_real_escape_string($conn, $_POST['cpass']);
8
9      $sql = "Select * from SignUp where name='$name'";
10     $result = mysqli_query($conn, $sql);
11     $count_user = mysqli_num_rows($result);
12
13     $sql = "Select * from SignUp where email='$Email'";
14     $result = mysqli_query($conn, $sql);
15     $count_email = mysqli_num_rows($result);
16

```

Gambar 5.5 Sign Up

```

logout.php
1  <?php
2  session_start();
3  session_destroy();
4  header("Location: index.php");
5  exit();
6  ?>

```

Gambar 5.6 Log Out

6. Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan pada sistem ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur kegunaan pada *prototype* aplikasi secara sistematis. Skala ini berkisar dari 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju) dan diterapkan melalui kuesioner yang disebarakan melalui platform *Google Form* kepada para responden yang berpartisipasi. Setiap tanggapan dievaluasi menggunakan *usability scale*. Setelah semua tanggapan dinilai, rata-rata dari skor *usability* dihitung. Jika rata-rata skor *usability* lebih besar atau sama dengan 85, maka pengujian dianggap selesai dan aplikasi siap untuk dipublikasikan dan digunakan oleh pengguna.

Tabel 6.1 Pertanyaan *System Usability Scale*

N o	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan
3	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan aplikasi ini
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada aplikasi ini)
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini

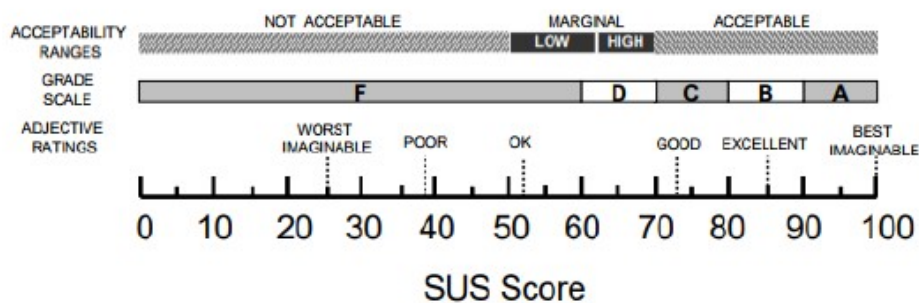
Setelah didapatnya data responden dengan skala 1 sampai 5 poin berdasarkan pertanyaan tersebut, selanjutnya dilakukan perhitungan skor SUS. Untuk pertanyaan bernomor ganjil (1,3,5,7, dan 9), kontribusi skor dihitung dengan mengurangi 1 dari skor yang diberikan. Sedangkan untuk pertanyaan bernomor genap (2,4,6,8, dan 10), kontribusinya dihitung dengan mengurangi skor dari 5. Setelah semua kontribusi skor dari setiap pertanyaan dijumlahkan, totalnya dikalikan dengan 2,5 untuk mendapatkan skor akhir SUS. Responden yang berpartisipasi dalam pengujian usabilitas ini terdiri dari 15 orang, dengan rentang usia 15 tahun hingga 50 tahun. Sehingga hasil perhitungan jawaban dari responden disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Perhitungan SUS

Responden	Kuesioner SUS										Nilai Skor
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	
R1	3	4	4	4	3	4	3	4	3	0	80
R2	2	3	1	3	3	3	3	3	3	0	60
R3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	60
R4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	0	82,5
R5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	90
R6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	97,5
R7	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	87,5
R8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
R9	3	4	4	3	2	2	4	4	3	4	82,5
R10	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	77,5
R11	4	3	3	4	3	4	4	3	3	2	82,5
R12	4	0	4	4	4	4	4	2	4	3	82,5
R13	4	3	2	3	3	4	4	3	3	3	80
R14	4	3	3	3	2	4	4	2	4	4	82,5

R15	4	3	3	4	4	2	3	2	4	4	82,5
Total Skor											80,16

Seperti yang terlihat pada Tabel 2, total skor akhir setelah dikalkulasi adalah 1202,5 yang kemudian dibagi dengan jumlah responden sehingga menghasilkan skor 80,16. Berdasarkan skor SUS yang diperoleh, langkah selanjutnya adalah menentukan *grade* pada indikator penilaian SUS. Indikator penilaian SUS dapat dilihat pada Gambar 12 di bawah ini, yang akan membantu dalam menentukan kategori yang sesuai.



Gambar 12. Indikator Penilaian SUS

Berdasarkan gambar indikator penilaian SUS tersebut, dengan hasil akhir sebesar 80,16 aplikasi ini masuk dalam kategori *excellent*. Skor ini menunjukkan bahwa antarmuka pengguna yang dirancang berhasil memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna dengan baik.

7. Deployment

Deployment adalah tahap penting dalam pengembangan website di mana aplikasi web yang telah dikembangkan di lingkungan pengembangan (development environment) dipindahkan ke lingkungan produksi (production environment) agar dapat diakses oleh pengguna akhir. Untuk website HelloPet, deployment dilakukan menggunakan layanan hosting gratis 000webhost. Proses ini melibatkan beberapa langkah utama, termasuk konfigurasi server, upload file, dan verifikasi konektivitas.

Langkah pertama dalam deployment adalah membuat akun di 000webhost dan menyiapkan proyek baru. Setelah proyek dibuat, konfigurasi server dilakukan untuk memastikan bahwa pengaturan PHP, database, dan domain sesuai dengan kebutuhan website HelloPet. Selanjutnya, file-file website yang mencakup

HTML, CSS, JavaScript, dan aset lainnya diunggah ke server melalui File Manager atau menggunakan protokol FTP (File Transfer Protocol).

Setelah semua file berhasil diunggah, langkah selanjutnya adalah mengkonfigurasi database. Jika website HelloPet menggunakan database, maka diperlukan import database ke 000webhost melalui phpMyAdmin yang disediakan oleh layanan hosting. Pengaturan koneksi database dalam file konfigurasi website juga harus disesuaikan dengan kredensial yang diberikan oleh 000webhost.

Setelah semua konfigurasi dan upload file selesai, verifikasi dilakukan dengan mengakses URL yang disediakan oleh 000webhost untuk memastikan bahwa website berfungsi dengan baik di lingkungan produksi. Tahap verifikasi melibatkan pengecekan keseluruhan fitur dan fungsionalitas website untuk memastikan tidak ada kesalahan atau masalah performa.

Deployment yang berhasil memungkinkan website Hello Pet diakses secara publik, memberikan pengguna akhir akses ke berbagai fitur seperti pencarian informasi perawatan hewan, akses ke komunitas, dan penggunaan aplikasi mobile HelloPet. Dengan memanfaatkan layanan 000webhost, proses deployment dapat dilakukan dengan biaya yang minimal, sehingga cocok untuk proyek website berskala kecil hingga menengah.

Link : [Hello Pet](#)

Daftar Pustaka

- [1] <https://www.halodoc.com/kesehatan/kesehatan-hewan> di akses pada tanggal 29 April 2024
- [2]<https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/10/17/kesadaran-memberi-vaksin-hewan-kesayangan-masih-rendah> di akses pada tanggal 29 April 2024