



Pembuatan Website Adopsi Hewan Khusus Kucing dan Anjing Menggunakan Laravel

Yovan Fajar Nurizal^{1*}, Isram Rasal²

^{1,2}Universitas Gunadarma, Indonesia

E-mail: yovanfajar19@gmail.com¹, isramrasal@staff.gunadarma.ac.id²

Alamat: Jalan Margonda Raya Nomor 100, Pondok Cina, Depok, Jawa Barat 16424

*Korespondensi penulis: yovanfajar19@gmail.com

Abstract. *The purpose of this website development is to assist and provide effectiveness in increasing public awareness regarding animal care practices, as well as to facilitate shelters in presenting information on stray animal adoption. Additionally, this website also facilitates donations that will be used to provide health services to stray animals. This platform also functions as a promotional medium for animal-related events, such as adoption events, education, and socialization of proper animal care. Through these features, it is expected that a better relationship can be created between the community and shelters, and that more stray animals can obtain decent housing and necessary care. Website testing was conducted using the black box testing method, where all functionalities were tested without looking at the internal code. Based on the test results, all systems were declared to function properly according to the expected specifications. The development method for this website uses the SDLC (System Development Life Cycle), which consists of several main stages, namely: the planning stage where the system's objectives and needs are identified, the analysis stage that focuses on user needs, the design stage where the interface and system structure are developed, and the implementation and testing stage, which involves website creation, testing, and improvements based on the test results. By following the SDLC method, the website is expected to run optimally and meet user needs.*

Keywords: *Animal Adoption, Laravel, Website.*

Abstrak. Pembuatan website ini bertujuan untuk membantu dan memberikan efektivitas dalam meningkatkan kesadaran masyarakat terkait praktik pemeliharaan hewan, serta mempermudah tempat penampungan atau shelter dalam menyajikan informasi adopsi hewan terlantar. Selain itu, website ini juga memfasilitasi donasi yang akan digunakan untuk memberikan pelayanan kesehatan kepada hewan hewan terlantar. Platform ini juga berfungsi sebagai media promosi untuk acara terkait hewan, seperti event adopsi, edukasi, maupun sosialisasi pemeliharaan hewan yang baik. Dengan adanya tur-tur tersebut, diharapkan dapat tercipta hubungan yang lebih baik antara masyarakat dan shelter, serta semakin banyak hewan terlantar yang dapat memperoleh tempat tinggal layak dan perawatan yang diperlukan. Pengujian website dilakukan menggunakan metode black box testing, dimana seluruh fungsionalitas diuji tanpa melihat kode internal. Berdasarkan hasil pengujian, semua sistem dinyatakan berfungsi dengan baik sesuai spesifikasi yang diharapkan. Metode pengembangan website ini menggunakan SDLC (System Development Life Cycle), yang terdiri dari beberapa tahap utama, yaitu: tahap perencanaan di mana tujuan dan kebutuhan sistem diidentifikasi, tahap analisis yang fokus pada kebutuhan pengguna, tahap perancangan di mana antarmuka dan struktur sistem dikembangkan, serta tahap implementasi dan uji coba, yang melibatkan pembuatan website, pengujian, serta perbaikan berdasarkan hasil uji coba. Dengan mengikuti metode SDLC ini, website diharapkan dapat berjalan optimal dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: Adopsi Hewan, Laravel, Website.

1. LATAR BELAKANG

Hewan terlantar adalah hewan yang tidak memiliki tempat tinggal atau pemilik (Fajar & Patricia, 2020). Anjing dan kucing merupakan hewan yang sering dipilih untuk menjadi hewan peliharaan seseorang namun mereka merupakan hewan yang memiliki kemungkinan besar diterlantarkan oleh pemiliknya. Dikutip dari Kumparan (2022) menurut laporan data yang disampaikan oleh Suku Dinas Ketahanan Pangan, Kelautan dan Perikanan (DKPKP), menyampaikan bahwa jumlah kucing yang terdata di Jakarta pada tahun 2018 mencapai 29.504 ekor. Jumlah yang tercatat ini berasal dari gabungan data kucing yang melakukan sterilisasi, vaksinasi dan kucing liar yang ditangkap. Tidak hanya kucing, menurut laporan yang ada jumlah anjing yang berada di Pejaten Shelter tercatat setidaknya ada 1000 ekor anjing.

Adopsi merupakan suatu kegiatan yang digunakan untuk mengambil tanggung jawab untuk merawat, menjaga, memperhatikan perkembangan, dan memberikan tempat tinggal bagi hewan yang tidak memiliki rumah yang memadai (Natalie Budi Mulya et al., 2019). Kegiatan adopsi dilakukan karena banyaknya populasi hewan yang terlantar, seperti ditinggalkan oleh pemilik mereka karena berbagai alasan seperti masalah kesehatan atau perubahan kehidupan. Perubahan tersebut seperti pemilik pindah ke tempat yang tidak diperbolehkan untuk memelihara hewan peliharaan, masalah keuangan, dan perubahan status perkawinan atau kehamilan. Adopsi dapat memberikan kesempatan kedua bagi hewan untuk hidup dengan nyaman, aman, serta memungkinkan mereka menemukan keluarga yang penuh kasih sayang dan perhatian sehingga dapat memberikan kepuasan emosional bagi calon pemilik (Wayan et al., 2024). Sedangkan rescue adalah proses penyelamatan hewan yang terlantar, terluka, atau ternacam bahaya. Kegiatan rescue dilakukan untuk melindungi dan menyelamatkan hewan yang membutuhkan bantuan dan salah satu Lembaga yang dapat melakukan hal ini adalah shelter atau tempat penampungan hewan (Sinulingga et al., 2023).

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis telah mengidentifikasi solusi yang tepat dengan membuat website adopsi hewan khusus kucing dan anjing. Langkah ini bertujuan untuk mengurangi jumlah populasi hewan yang terlantar dan meningkatkan kesadaran masyarakat untuk mengadopsi hewan ketimbang harus membelinya. Oleh karena itu penulis tertarik untuk menyusun tulisan ilmiah yang berjudul “Pembuatan Website Adopsi Hewan Khusus Kucing dan Anjing Menggunakan Laravel”.

2. KAJIAN TEORITIS

Hewan Peliharaan

Tercatat dalam Undang Undang Republik Indonesia Nomor 41 tahun 2014 tentang peternakan dan Kesehatan hewan pasal 3 ayat 4, dikatakan bahwa “hewan peliharaan adalah hewan yang kehidupannya untuk sebagian atau seluruhnya bergantung pada manusia untuk maksud dan tujuan tertentu. Sedangkan hewan terlantar merupakan hewan yang tidak memiliki tempat tinggal maupun pemilik untuk mengurus mereka”. Menurut salah satu organisasi yang mengurus hak asasi hewan dunia yaitu People for the Ethical Treatment Of Animals (PETA) mencatat bahwa setidaknya terdapat 70 juta anjing dan kucing terlantar yang berjuang untuk hidup, mereka berasal dari pemilik yang menelantarkan, orang yang menolong mereka pergi atau bahkan karena mereka tidak menginginkan hewan itu lagi (Kumparan, 2022).

Adopsi Hewan

Melakukan adopsi hewan sama saja dengan mengambil tanggung jawab sepenuhnya terhadap hewan tersebut. Menurut People for the Ethical Treatment of Animals (PETA) yang berlokasi di Amerika Serikat mengatakan bahwa melakukan adopsi seperti menolong satu dari 6 juta kucing dan anjing yang saat ini berada di penampungan. People for the Ethical Treatment of Animals (PETA) sendiri mengatakan bahwa jika memiliki komitmen yang baik terhadap hewan ada baiknya melakukan adopsi jangan membeli melalui Pet shop karena itu sama saja dengan mendukung masalah populasi berlebihan (Patricia, 2020).

Prosedur adopsi biasanya memiliki persyaratan kepada calon pemilik lebih lengkap dan terperinci ketimbang membeli hewan (Fajar & Patricia, 2020). Orang yang membuka adopsi atau sebuah lembaga biasanya memiliki prosedur berbeda namun memiliki tujuan yang sama yaitu berharap untuk mereka tidak kembali ke jalanan untuk dua kali. Bersumber dari formulir yang ada di website resmi Jakarta Animal Aid Network mengharuskan calon pemilik untuk mengisi mengenai informasi pribadi calon pemilik dan melakukan tanda tangan. Selain itu mereka juga melakukan seleksi untuk memastikan bahwa pemilik memenuhi persyaratan yang mereka miliki. Mengadopsi hewan peliharaan mengharuskan kita untuk mengetahui situasi yang akan dihadapi saat hewan tersebut telah bersama kita.

Desain Interaksi

Desain Interaksi adalah bentuk interaksi antara manusia dan produk. Tujuan utamanya adalah menciptakan produk interaktif yang membantu pengguna mencapai tujuan mereka dengan efektif (Darmawan & Rasal, 2024). Desain interaksi melibatkan aspek sosial dan

artistik, berperan sebagai seni yang memfasilitasi interaksi antar manusia melalui berbagai produk, jasa, atau layanan (Sano, 2020).

Dalam menggambarkan suatu sistem atau proses tertentu, umumnya diperlukan penggunaan model, sementara merancang produk interaktif memerlukan model konseptual interaksi yang bertujuan untuk menjelaskan bagaimana interaksi antara pengguna dan produk terjadi (Auliyaa, 2020). Model konseptual yang baik harus mudah dimengerti dan sederhana, dengan kemampuan untuk menggambarkan interaksi yang efisien untuk mencapai tujuan pengguna tanpa mengorbankan kejelasan. Ada tiga pendekatan umum dalam pembuatan model konseptual yaitu Human Computer Interaction Loop, Use Case Diagram, dan User Journey Map (Wicaksono et al., 2023).

Website

Website dapat diartikan sebagai sekumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi berupa teks, data, gambar, diam atau bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, baik itu yang bersifat statis maupun yang dinamis, dimana membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman atau hyperlink (Setyawan & Pratiwi, 2020). Berdasarkan pengertian yang diberikan dapat disimpulkan bahwa website adalah sekumpulan halaman yang mengandung informasi yang sejenisnya dapat berupa teks, video, audio, gambar, suara, dan animasi (CNBC, 2022).

Laravel

Laravel adalah Hypertext Preprocessor (PHP) open source framework yang dibangun dengan model view controller dan dibekali dengan berbagai macam sintaks (Kansha, 2024). Laravel mempermudah penggunaanya dalam mengembangkan aplikasi web. Sintaks PHP sederhana dan elegant. Dokumentasi yang lengkap dan selalu diperbarui membuat framework ini menjadi salah satu framework yang terkenal (Yudhanto & Prasetyo, 2019).

Struktur Navigasi

Struktur navigasi adalah sebuah sebutan urutan alur informasi dari suatu aplikasi multimedia (Budiawan, 2019). Penggunaan struktur navigasi diperlukan untuk menjelaskan keterhubungan suatu halaman pada website. Struktur navigasi memiliki 4 macam bentuk dasar yang memiliki fungsi yang berbeda, antara lain Struktur Navigasi Linier, Hierarchi, Non Linier, Composite.

UML

Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa pemodelan yang digunakan untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan dan mendokumentasikan rancangan sistem yang sedang dikembangkan. UML merupakan salah satu alat bantu yang dapat digunakan dalam bahasa pemrograman yang berorientasi objek. Saat ini UML akan mulai menjadi standar masa depan bagi industri pengembangan sistem/perangkat lunak yang berorientasi objek. UML adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma berorientasi objek. UML juga disebut sebagai bahasa yang digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (Wulandari, 2023).

3. METODE PENELITIAN

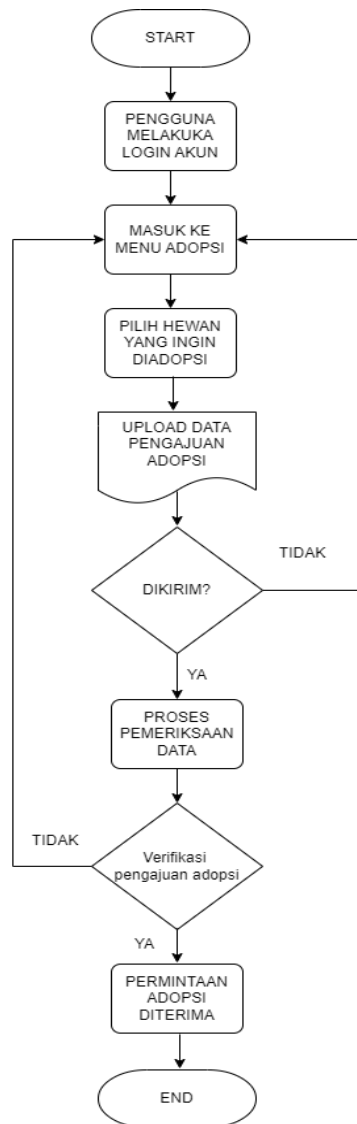
Metode penelitian yang digunakan penulis untuk melakukan penelitian ilmiah adalah menggunakan metode SDLC (Software Development Life Cycle) yang meliputi perencanaan, analisis software dan hardware, perancangan tampilan, perancangan UML (Unified Modeling Language), perancangan database, implementasi website dan uji coba menggunakan black box testing.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Aplikasi

Gambaran umum website adopsi hewan khusus kucing dan anjing bertujuan untuk membantu dan memberikan efektivitas untuk meningkatkan kesadaran masyarakat pada praktik pemeliharaan dan mempermudah bagi tempat penampungan atau shelter dalam menyajikan informasi adopsi hewan yang terlantar ataupun donasi guna digunakan untuk memberikan pelayanan Kesehatan untuk hewan yang terlantar dan menyediakan media promosi untuk event-event hewan ataupun edukasi mengenai pemeliharaan hewan.

Website ini digolongkan sebagai website yang dinamis dimana terdapat admin yang dapat mengatur dan mengelola sistem website, maka tampilan website ini terbagi menjadi 2 macam yaitu tampilan untuk pengunjung dan tampilan untuk admin. Pada tampilan pengunjung disajikan halaman awal yang disertai dengan kolom navbar yang berisi berbagai tur website. Pada tampilan admin disediakan dashboard yang bisa melakukan Create, Read, Update, dan Delete.



Gambar 1. Flowchart Program Adopsi

Perencanaan

Pada perencanaan website ini, dilakukan pengumpulan data yang berhubungan dengan perancangan website yang dibuat. Dilakukan juga pengumpulan informasi dan cara penggunaan dari tools yang digunakan.

Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan analisis mengenai kebutuhan sistem dalam membuat sebuah perancangan Website Adopsi Hewan Khusus Kucing dan Anjing Menggunakan Laravel. Tahap ini akan membahas kebutuhan yang diperlukan untuk membuat website yang terdiri dari gambaran umum aplikasi, perangkat keras (Hardware) dan perangkat lunak (Software).

1) Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk membuat website adopsi hewan khusus kucing dan anjing memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a) Laptop HP 14s-fq1xxx
- b) Processor AMD Ryzen 7 5700U
- c) AMD Radeon Graphics
- d) Memory 8GB RAM
- e) SSD 512.

2) Perangkat Lunak

Perangkat lunak merupakan program komputer yang digunakan untuk mengatur kerja perangkat keras. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat website adopsi hewan khusus kucing dan anjing memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a) Sistem Operasi Windows 11
- b) Visual Studio Code
- c) MySQL
- d) Bootstrap 5
- e) PHP
- f) Framework Laravel.

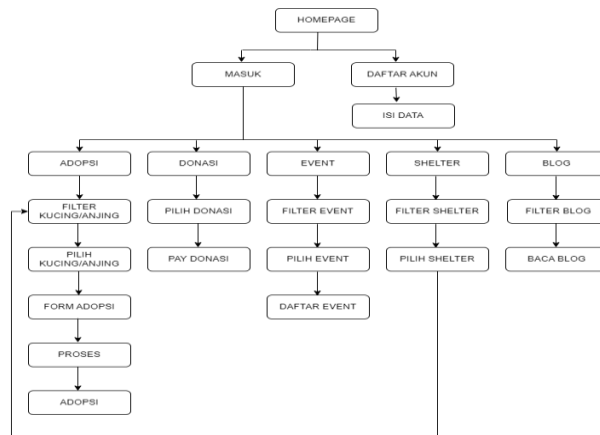
Perancangan Sistem

Perancangan dalam pembuatan website ini menggunakan UML diagram seperti struktur navigasi, use case diagram dan activity diagram.

1) Struktur Navigasi

Struktur navigasi digunakan untuk menjelaskan keterhubungan halaman yang ada pada website. Terdapat dua struktur navigasi pada perancangan ini yaitu, struktur navigasi pengunjung dan struktur navigasi admin.

a) Struktur Navigasi Pengunjung

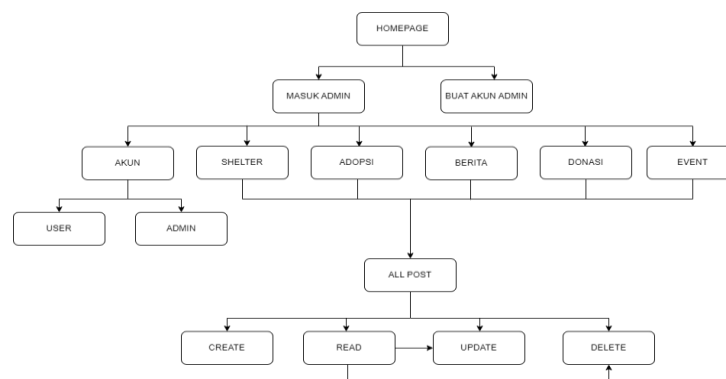


Gambar 2. Struktur Navigasi Pengunjung

Pada Gambar 2 di atas dapat dijelaskan bahwa pada saat pertama kali website adopsi hewan khusus kucing dan anjing diakses maka akan menampilkan halaman home, daftar akun, adopsi, donasi, event, shelter, dan blog. Jika pengunjung ingin mengadopsi hewan, maka pengunjung harus melakukan pendaftaran akun dan masuk sebagai pengunjung. Setelah masuk sebagai pengunjung maka dapat mengakses semua tur yang ada pada website.

b) Struktur Navigasi Admin

Pada gambar 3 di bawah dapat dijelaskan jika ingin masuk ke dalam dashboard admin harus mengakses homepage website dan masuk sebagai admin. Didalam dashboard admin terdapat menu akun, shelter, adopsi, berita, donasi, dan event. Pada menu akun disitu dapat melihat siapa saja yang menjadi admin dan yang menjadi pengunjung. Kemudian pada menu shelter, adopsi, berita, donasi, dan event bisa melakukan All Posts. Didalam menu all posts admin dapat melakukan create, read, update, dan delete.

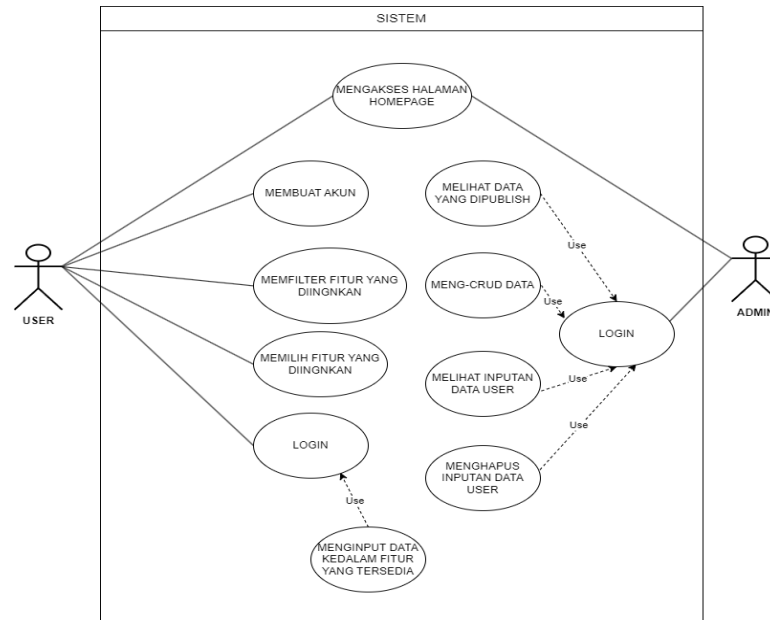


Gambar 3. Struktur Navigasi Admin

2) Perancangan UML

Unified Modelling Language (UML) digunakan untuk membantu menentukan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan suatu sistem informasi yang dibuat.

a) Use Case Diagram



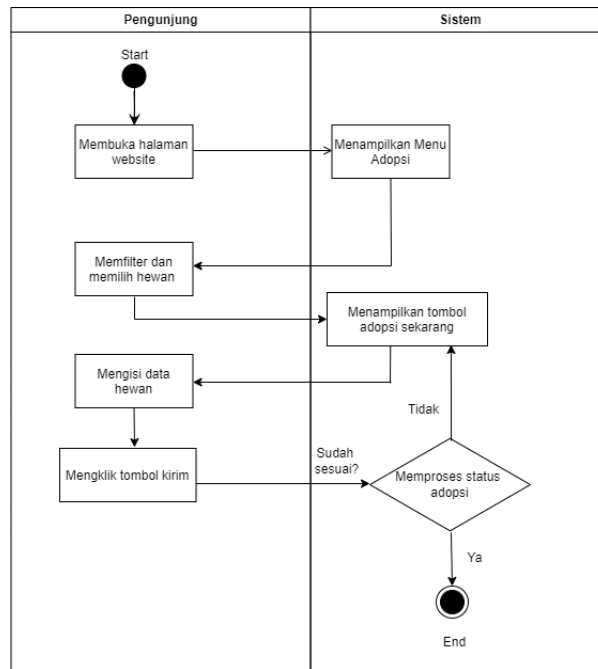
Gambar 4. Use Case Diagram

Use Case Diagram digunakan untuk menggambarkan kegiatan yang dilakukan antara sistem dan actor. Actor mewakili pengguna website, sedangkan aksi-aksi yang terjadi di dalam website diwakili dengan use case itu sendiri.

Pada gambar 4 di atas dapat dijelaskan bahwa pengunjung website dapat mengakses halaman dan memfilter dan memilih objek tur yang diinginkan tanpa harus melakukan login terlebih dahulu. Sedangkan untuk pengunjung yang ingin memasukkan data harus melakukan login ke dalam sistem agar dapat diproses. Pada sisi admin, admin harus melakukan login terlebih dahulu, setelah berhasil login maka admin dapat melihat data yang dipublish, melihat inputan user, menghapus inputan data user, dan bisa melakukan CRUD (Create, Read, Update, Delete).

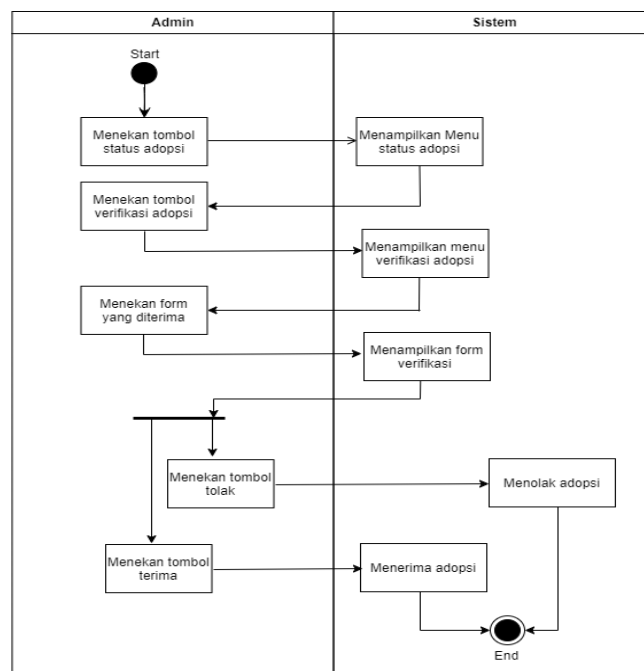
b) Activity Diagram

Activity diagram memiliki pengertian yaitu lebih fokus kepada menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses. Dipakai pada business modeling untuk memperlihatkan urutan aktivitas proses bisnis.



Gambar 5. Activity Diagram Mengelola Data Hewan Adopsi

Pada gambar 5 di atas dapat dijelaskan bahwa pengunjung masuk ke halaman website maka sistem akan menampilkan menu adopsi. Pengunjung memfilter dan memilih hewan maka sistem akan menampilkan menu tombol adopsi sekarang. Pengunjung mengisi data hewan adopsi dan menekan tombol kirim. Jika data yang diisi tidak sesuai maka sistem akan menampilkan menu tambah adopsi dan jika sesuai maka sistem akan memproses adopsi.



Gambar 6. Activity Diagram Verifikasi Data Hewan Adopsi

Pada gambar 6 di atas dapat dijelaskan jika admin menekan tombol status adopsi maka sistem akan menampilkan menu status adopsi. Admin menekan tombol verifikasi adopsi maka sistem akan menampilkan menu verifikasi adopsi. Admin menekan form yang diterima maka sistem akan menampilkan form verifikasi.

Admin dapat memilih menekan tombol terima atau tolak, jika admin menekan tombol terima maka adopsi diterima dan jika admin menekan tombol tolak maka adopsi ditolak.

3) Perancangan Database

Pada tahapan perancangan database dibutuhkan guna untuk menjelaskan penggunaan database yang digunakan di dalam sebuah website. Pada website adopsi hewan ini terdapat beberapa tabel yang digunakan untuk membangun website ini antara lain tabel adopsi, tabel berita, tabel donasi, tabel event, tabel hewan, tabel pembayaran donasi, tabel shelter, dan tabel user.

4) Perancangan Tampilan

Perancangan tampilan digunakan untuk menyajikan tampilan-tampilan yang ada di website dalam bentuk rancangan. Perancangan tampilan meliputi tampilan halaman utama, halaman login, halaman daftar akun, halaman profil, halaman adopsi, halaman detail adopsi, halaman pendaftaran adopsi, halaman donasi, halaman event, halaman shelter, halaman detail shelter, halaman blog, halaman footer, halaman dashboard admin, halaman akun admin, halaman shelter admin, halaman status adopsi admin, halaman berita admin, halaman donasi admin, halaman event admin, dan halaman profile admin. perancangan tampilan tersebut akan diimplementasikan pada saat pembuatan program.

Implementasi dan Uji Coba

Pada tahap ini dilakukan pengimplementasian terhadap apa yang telah dibangun dan setelah itu dilakukan uji coba dari website yang telah dibuat.

1) Pembuatan Tampilan Halaman

Tampilan halaman website Repaw menggunakan framework Bootstrap, HTML, dan CSS dalam pembuatannya. Berikut ini dijelaskan tampilan tampilan yang ada pada website Repaw.

a) Tampilan Halaman Utama



Gambar 7. Tampilan Halaman Utama

Pada halaman utama Repaw, terdapat tampilan de nisi dari adopsi hewan, menu adopsi, donasi, event, shelter, blog, dan profil. Halaman utama dapat diakses tanpa melakukan login terlebih dahulu. Namun apabila ingin melanjutkan proses lebih jauh dari masing-masing menu pengguna harus melakukan login terlebih dahulu. Tampilan halaman utama terdapat pada gambar 7 di atas.

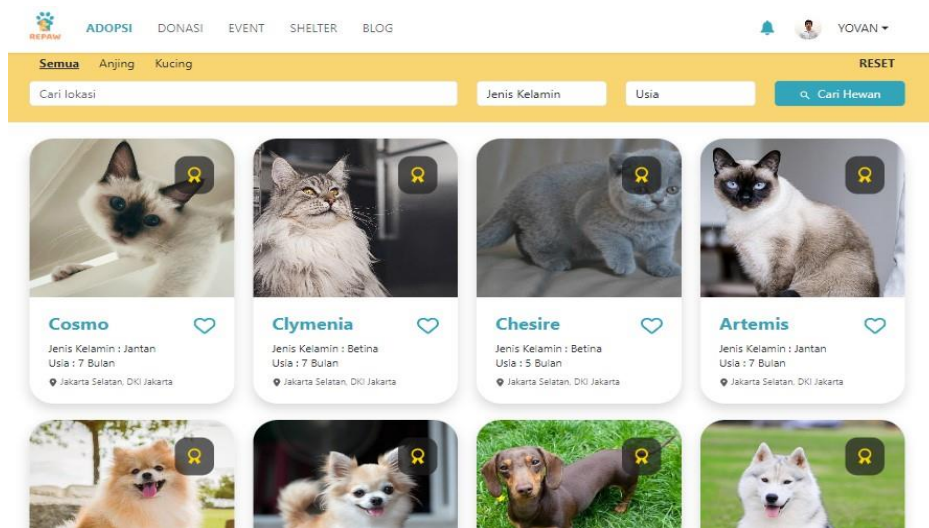
b) Tampilan Halaman Login



Gambar 8. Tampilan Halaman Login

Pada tampilan halaman login terdapat tampilan form email dan password, kemudian tombol untuk login. Disediakan juga sebuah menu untuk yang belum memiliki akun maka akan diarahkan kepada halaman daftar. Tampilan halaman login terdapat pada gambar 8 di atas.

c) Tampilan Halaman Adopsi



Gambar 9. Tampilan Halaman Adopsi

Pada tampilan halaman adopsi, terdapat bagian header yang terdiri dari logo, menu adopsi, donasi, event, shelter, blog, dan profil. Kemudian pada bagian filter terdapat menu semua yang berfungsi untuk menampilkan semua jenis hewan, menu anjing yang berfungsi hanya untuk menampilkan anjing, dan menu kucing yang berfungsi hanya untuk menampilkan kucing. Selain itu pada bagian pencarian ada menu cari lokasi untuk mencari lokasi, menu jenis kelamin untuk mencari kelamin hewan, menu usia untuk mencari rentan usia hewan yang diinginkan, dan menu search untuk melakukan pencarian yang lebih luas. Kemudian terdapat card atau tata letak yang terorganisir untuk mencari hewan adopsi yang diinginkan. Tampilan halaman adopsi terdapat pada gambar 9 di atas.

d) Tampilan Halaman Pendaftaran Adopsi

 The screenshot shows the REPAW website's adoption registration form. At the top, there's a navigation bar with links: ADOPSI, DONASI, EVENT, SHELTER, and BLOG. A user profile for 'YOVAN' is visible. The form is titled 'Lengkapi data di bawah ini untuk proses pengajuan adopsi. Apabila telah disetujui oleh pemilik hewan selanjutnya akan ditentukan jadwal kunjungan ataupun pengantaran hewan sesuai kebijakan masing-masing.' and includes a note: 'Note: Akses profile untuk merubah data diri Anda'. The form fields are organized into two columns. The first column contains: 'Nama Depan' (Yovan), 'Email' (yovanfajar19@gmail.com), 'Usia' (dropdown menu), and 'Dokumen foto atau video beberapa bagian Rumah Anda (PDF)' (Choose File, No file chosen). The second column contains: 'Nama Belakang' (Fajar Nurizal), 'Nomor Telepon' (081218980458), 'Alamat' (yovanfajar19@gmail.com), and a question 'Apakah anda memiliki hewan peliharaan lain? Sertakan jenis hewan apa'. Below these is a question 'Berapa orang yang tinggal di sini dan apakah ada yang memiliki alergi?'. At the bottom, there are 'Kirim' and 'Batal' buttons. A large image of a Siamese cat is displayed on the right side of the form.

Gambar 10. Tampilan Halaman Pendaftaran Adopsi

Pada tampilan halaman pendaftaran adopsi, terdapat bagian header yang terdiri dari logo, menu adopsi, donasi, event, shelter, blog, dan profil. Kemudian pada sidebar kiri terdapat form yang harus diisi untuk kebutuhan proses adopsi. Kemudian pada sidebar kanan terdapat foto hewan. Setelah itu terdapat menu kirim untuk mengirim data dan menu batal untuk membatalkan proses adopsi. Tampilan halaman pendaftaran adopsi terdapat pada gambar 10 di atas.

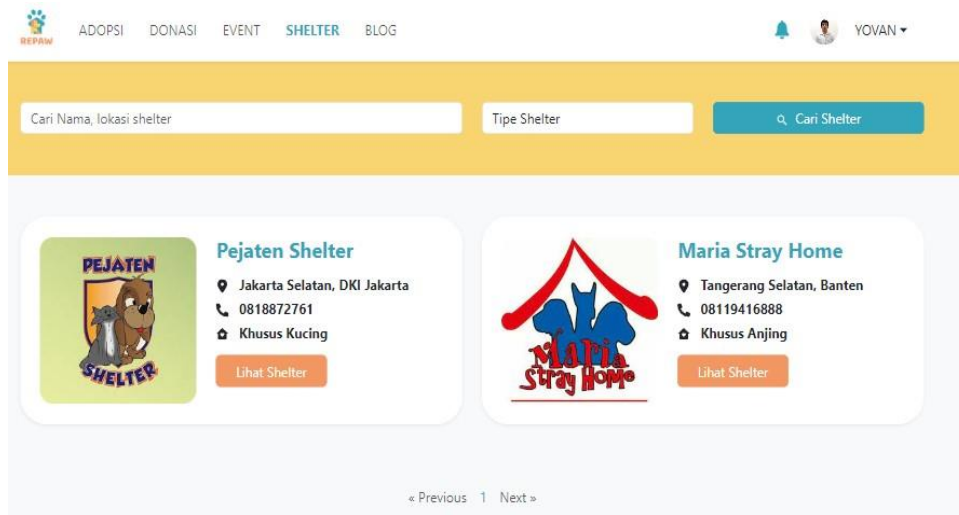
e) Tampilan Halaman Donasi

Pada tampilan halaman donasi, terdapat bagian header yang terdiri dari logo, menu adopsi, donasi, event, shelter, blog, dan profil. Kemudian pada sidebar kiri terdapat foto donasi. Kemudian pada sidebar kanan terdapat menu beberapa pilihan nominal ataupun bisa memasukkan nominal tertentu, menu beberapa tipe donasi, dan form untuk mengisi informasi pendonasi, kemudian juga terdapat menu donasi sekarang untuk mengirimkan donasi. Tampilan halaman donasi terdapat pada gambar 11 di bawah.

Gambar 11. Tampilan Halaman Donasi

f) Tampilan Halaman Shelter

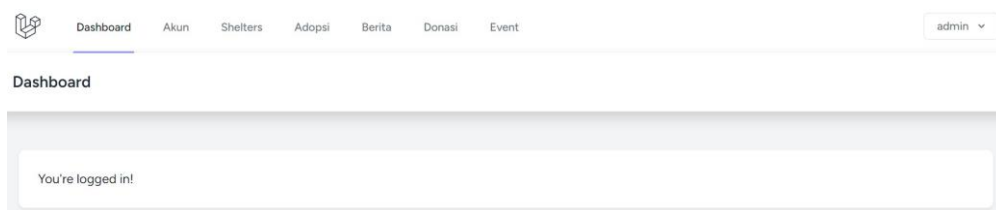
Pada tampilan halaman shelter, terdapat bagian header yang terdiri dari logo, menu adopsi, donasi, event, shelter, blog, dan profil. Kemudian pada bagian filter diberikan menu untuk memfilter nama shelter, menu memfilter tipe shelter, dan menu untuk melakukan pencarian. Kemudian pada mainbar terdapat beberapa shelter yang sudah tersusun secara berurutan dalam bentuk card. Tampilan halaman shelter terdapat pada gambar 12 di bawah.



Gambar 12. Tampilan Halaman Shelter

g) Tampilan Halaman Dashboard Admin

Pada tampilan halaman dashboard admin, terdapat bagian header yang terdiri dari logo, menu dashboard, akun, shelters, adopsi, berita, donasi, event, dan profil. Kemudian pada mainbar terdapat keterangan sudah login ke dalam dashboard admin. Tampilan halaman dashboard admin terdapat pada gambar 13 di bawah.



Gambar 13. Tampilan Halaman Dashboard Admin

Uji Coba

Pada tahap ini dilakukan uji coba terhadap website yang sudah dipublikasi, dalam pengujiannya digunakan metode black box testing. Penggunaan black box testing ini digunakan untuk memperlihatkan bahwa fungsi yang disediakan pada website repaw dapat beroperasi dengan baik. Pengujian ini juga melibatkan hasil dari masukan dan keluaran, dimana hasil keluaran harus sesuai dengan apa yang dimasukkan. Hasil uji coba disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Coba Black Box

Aksi	Hasil yang diharapkan	Hasil yang didapatkan
Mengakses halaman repaw	Menampilkan halaman utama repaw	Sesuai
Melakukan pencarian data konten yang tersedia pada database	Menampilkan data konten yang dicari	Sesuai
Melakukan pencarian data konten yang tidak tersedia pada database	Menampilkan pesan OOPS..NO PAW PAW FOUND	Sesuai
Melakukan pemindahan page sesuai dengan yang dipilih	Menampilkan halaman page yang dipilih	Sesuai
Melakukan klik tombol disetiap tur	Menampilkan dan masuk kedalam tur yang diinginkan	Sesuai
Menekan logo repaw	Kembali ke halaman awal	Sesuai
Memasukkan email dan password yang terdaftar dengan benar	Menampilkan halaman utama dengan kondisi sudah login	Sesuai
Memasukkan email dan password yang salah	Menampilkan pesan tidak bisa masuk These credentials do not match our records	Sesuai
Melakukan masukan data terhadap setiap menu	Menyimpan ke dalam database sesuai dengan nilai yang dimasukkan	Sesuai
Melakukan pemilihan menu	Menampilkan menu yang diinginkan	Sesuai
Melakukan logout akun	Menampilkan halaman berhasil ter-logout	Sesuai
Melakukan registrasi dengan memasukkan informasi nama, email, password, dll	Masukan tersimpan ke dalam database dan langsung masuk ke halaman utama website	Sesuai
Admin mengakses halaman dashboard	Menampilkan halaman dashboard	Sesuai
Admin memilih menu show	Menampilkan detail dari sebuah data yang dipilih	Sesuai
Admin memilih menu edit data	Menampilkan halaman edit data	Sesuai
Admin melakukan edit terhadap suatu data	Data terupdate baik pada database maupun halaman pengunjung	Sesuai
Admin memilih menu tambah data	Menampilkan halaman tambah data	Sesuai
Admin melakukan penambahan data	Data bertambah di database sesuai dengan yang diinputkan	Sesuai
Admin melakukan delete data	Data terhapus dari database	Sesuai
Admin melakukan logout akun	Akun ter-logout dan menampilkan halaman masuk	Sesuai

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pembuatan website repaw yang difokuskan pada adopsi hewan khusus kucing dan anjing merupakan langkah strategis untuk meningkatkan aksesibilitas dan efisiensi dalam proses adopsi. Melalui platform ini, calon pengadopsi dapat dengan mudah menemukan hewan yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka, sementara hewan-hewan yang terlantar dapat dengan cepat menemukan rumah baru. Selain itu, website ini berfungsi sebagai alat edukasi yang penting, membantu masyarakat memahami pentingnya adopsi dan tanggung jawab dalam merawat hewan peliharaan. Dengan demikian, website ini tidak hanya mempermudah proses adopsi, tetapi juga berkontribusi pada pengurangan jumlah hewan yang terlantar.

Meskipun website repaw telah berhasil diimplementasikan, perjalanan pengembangan belum berakhir. Evaluasi dan feedback dari pengguna akan terus menjadi bahan pertimbangan dalam mengoptimalkan performa dan meningkatkan kualitas website ini. Pengembangan selanjutnya dapat mencakup penambahan intent yang lebih spesifik dan lebih menyeluruh yang diperoleh langsung dari feedback pengguna seiring website berjalan.

DAFTAR REFERENSI

- Auliya, T. N. (2020). Memahami user flow pada UX design. *Binus University*. <https://sis.binus.ac.id/2020/04/14/memahami-user-flow-pada-ux-design/>
- Budiawan, H. (2019). *Desain media interaktif SMK/MAK kelas XII*. Gramedia. <https://books.google.co.id/books?id=Y2oYEAAAQBAJ&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- CNBC. (2022). 7 pengertian website menurut ahli, lengkap jenis & fungsinya. *CNBC Indonesia*. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220618152119-37-348229/7-pengertian-website-menurut-ahli-lengkap-jenis-fungsinya>
- Darmawan, M. A., & Rasal, I. (2024). Pembuatan aplikasi e-SUKET pada Kelurahan Margahayu Kota Bekasi berbasis web. *Technopex*.
- Fajar, C., & Patricia, J. (2020). Tips penyelamatan hewan: Hewan yang terluka atau sakit parah. *Let's Adopt Indonesia*. <https://letsadoptindonesia.org/tips-penyelamatan-hewan-hewan-yang-terluka-atau-sakit-parah/>
- Kansha, W. M. (2024). Media interaksi informasi antar bangsa berbasis web dengan framework Laravel. *Jurnal Teknik Informatika Stmik Antar Bangsa*, 10(1), 1–9.
- Kumparan. (2022). Prosedur, syarat, dan cara adopsi anjing yang perlu diperhatikan. *Kumparan*. <https://kumparan.com/berita-update/prosedur-syarat-dan-cara-adopsi-anjing-yang-perlu-diperhatikan-1yLxIiJJTUn>

- Natalie Budi Mulya, J., Pranayama K, A., & Pratama Sutanto, R. (2019). Perancangan website adopsi anjing dan kucing. *Perancangan Website Adopsi Anjing Dan Kucing*, 2(9). <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/download/10256/9177>
- Patricia, J. (2020). 10 poin plus adopsi hewan peliharaan. *Let's Adopt Indonesia*. <https://letsadoptindonesia.org/10-poin-plus-adopsi-hewan-peliharaan/>
- Sano, A. V. D. (2020). Pengertian desain interaksi (interaction design). *Binus University*. <https://binus.ac.id/malang/2020/06/pengertian-desain-interaksi-interaction-design/>
- Setyawan, M. Y. H., & Pratiwi, D. A. (2020). Membuat sistem informasi gadai online menggunakan CodeIgniter serta kelola proses pemberitahuannya. *Kreatif Industri Nusantara*. https://books.google.co.id/books/about/Membuat_Sistem_Informasi_Gadai_Online_Me.html?id=66jzDwAAQBAJ&redir_esc=y
- Sinulingga, Y. M., Sholva, Y., & Irwansyah, M. A. (2023). Aplikasi mobile Android adopsi hewan peliharaan dengan fitur pencarian berbasis location based service. *Jurnal Aplikasi Dan Riset Informatika*, 2(1), 184–194. <https://doi.org/10.26418/juara.v2i1.63304>
- Wayan, N., Rahayu, R., Made, N., Iswari, S., Anugrah, P., Dewi, C., & Dharma, E. M. (2024). Pembangunan sistem informasi adopsi anjing liar berbasis web (Studi kasus: Mission Paswsible). 9(2), 68–73.
- Wicaksono, A., Anshary, F. M. Al, & Fauzi, R. (2023). Perancangan backend pada website Helpmeong menggunakan framework Laravel dengan metode Scrum. *EProceedings of Engineering*, 10(3), 3300–3305. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/20590>
- Wulandari, N. L. S. O. (2023). Rancang bangun sistem informasi berbasis website untuk memfasilitasi proses adopsi dan rescue hewan pada Sintesia Animalia Indonesia.
- Yudhanto, Y., & Prasetyo, H. A. (2019). *Mudah menguasai framework Laravel*. Elex Media Komputindo.