

ABSTRAK

Nama : Dwi Yulianto
NIM : 41815110003
Pembimbing TA : Handrie Noprisson, ST, M.Kom
Judul : Analisa Dan Perancangan Aplikasi Clow Untuk Adopsi Hewan Peliharaan Berbasis Android (Studi Kasus: Shelter Rumahsinggahclow)

Rumahsinggahclow adalah rumah singgah untuk membantu kucing dan anjing yang sudah diselamatkan dari jalanan yang telah mendapatkan pengobatan dari klinik. Rumahsinggahclow masih menghadapi banyak kendala dalam pengembangan kegiatan yang dilakukan karena sistem yang digunakan masih manual, sehingga akan memerlukan waktu yang lama untuk mencari adopter untuk hewan yang ada di shelter. Pada era digital ini hampir semua kegiatan sosial dapat menggunakan kemajuan teknologi informasi. Ini tentu sebuah peluang besar untuk mencari adopter untuk hewan yang ada di shelter. Walaupun kenyataannya jangkauan adopsi masih sempit dan penggunaan kertas dalam pencatatan dapat berdampak negatif pada lingkungan. Maka perlu dibuat rancangan sebuah aplikasi untuk adopsi hewan peliharaan berbasis Android dengan studi kasus Rumahsinggahclow di Bogor. Penelitian ini bertujuan untuk memperluas pencarian adopter dan mengurangi dampak negatif pemakaian kertas berlebihan terhadap lingkungan. Analisa dan perancangan sistem informasi ini berdasarkan dari hasil wawancara kebutuhan dengan pemilik shelter rumahsinggahclow, observasi dan tinjauan pustaka yang dianalisis menggunakan metode analisa PIECES, metode UML digunakan untuk rancangan sistem informasi yang menyajikan solusi kepada pemilik shelter. Pengembangan aplikasi ini menggunakan metode Waterfall. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah rancangan aplikasi sosial untuk adopsi hewan peliharaan dan diharapkan pihak shelter dapat mencari adopter untuk hewan peliharaan.

Kata kunci:

Adopsi, Hewan Peliharaan, Android, PIECES

ABSTRACT

Name : Dwi Yulianto
Student Number : 41815110003
Counsellor : Handrie Noprisson, ST, M.Kom
Title : Analysis and Design of Clow Applications for the
Adoption of Android-Based Pets (Case Study:
Shelter Rumahsinggahclow)

Rumahsinggahclow is a halfway house to help cats and dogs who have been rescued from the streets who have received treatment from the clinic. Rumahminggahclow still faces many obstacles in developing the activities carried out because the system used is still manual, so it will take a long time to find adopters for animals in the shelter. In this digital era, almost all social activities can use the advancement of information technology. This is undoubtedly an excellent opportunity to find adopters for animals in the shelter. Although in reality, the reach of adoption is still narrow and the use of paper in recording can harm the environment. Then it is necessary to design an application for Android-based pet adoption with a case study at Rumahsinggahclow in Bogor. This study aims to expand the search for adopters and reduce the negative impact of excessive paper use on the environment. The analysis and design of this information system are based on the results of interviewing the needs of the shelter owners, observations and literature reviews analysed using the PIECES analysis method, the UML method is used to design information systems that provide solutions to shelter owners. The development of this application uses the Waterfall method. The results of this study are a draft social application for pet adoption, and it is expected that the shelter can find an adopter for pets.

Key words:

Adoption, Pets, Android, PIECES