

## Analisa dan Perancangan Aplikasi Clow Untuk Adopsi Hewan Peliharaan Berbasis Android (Studi Kasus: Shelter Rumahsingahclow, Bogor)

Dwi Yulianto<sup>(✉)</sup>, Handrie Noprisson<sup>2</sup>  
Universitas Mercu Buana, Jakarta, Indonesia  
<sup>✉</sup>41815110003@student.mercubuana.ac.id,  
<sup>2</sup>handrie.noprisson@mercubuana.ac.id

**Abstrak**— Keberadaan shelter hewan masih kurang mendapat perhatian dari sebagian masyarakat, tetapi shelter hewan memiliki misi yang mulia untuk menolong anjing dan kucing yang terlantar atau dibuang pemiliknya. Komitmen, kerja keras serta biaya yang tidak sedikit diperlukan untuk mendukung misi aktivis shelter dalam menyelamatkan hewan. Analisa dan perancangan sistem informasi ini berdasarkan dari hasil wawancara kebutuhan dengan pemilik shelter rumahsingahclow, observasi dan tinjauan pustaka yang di analisis menggunakan metode analisa pieces, metode UML digunakan untuk rancangan sistem informasi yang menyajikan solusi kepada pemilik shelter. Hasil penelitian diharapkan pihak shelter dapat mencari adopter untuk hewan peliharaan dengan baik.

**Abstract**— The existence of animal shelter still lacks of attention from some people, but it has a noble mission to help dogs and cats that are abandoned or thrown away by their owners. Commitment, hard work and not a small amount of money are needed to support shelter activists mission to save animals. Analysis and design of this information system are based on the results of interview needs with the owner of the rumahsingahclow shelter, observations and literature reviews analyzed using the pieces analysis method, the UML method is used for the design of information systems that provide solutions to shelter owners. The results of the research are expected that the shelter can find adopters for pets properly.

**Keywords**— Adoption, Pets, Android, PIECES

### 1 Pendahuluan

Hewan peliharaan pada umumnya adalah hewan yang memiliki sifat setia pada pemiliknya dan dapat menghibur pemiliknya. Hewan peliharaan yang paling sering dipelihara manusia diantaranya : anjing dan kucing. Setiap hari tidak jarang kita melihat beberapa hewan terlantar seperti kucing dan anjing dijalanan. Kucing dan anjing adalah hewan peliharaan yang paling sering menjadi hewan terlantar. Kadang mereka dibuang begitu saja oleh pemiliknya atau sering menjadi hewan yang terlantar karena berasal dari induknya yang juga sama-sama hewan terlantar. Setiap di pasar kita bisa perhatikan banyak kucing berkeliaran, mulai dari anak kucing sampai kucing dewasa. Pasar jadi salah satu tempat utama dan sasaran para oknum tidak bertanggung jawab membuang anak kucing, menyusul jalan tol yang juga jadi pilihan orang-orang membuang kucing atau anjing. Sementara shelter hewan yang belakangan ini banyak dibangun bukanlah solusi permanen untuk memecahkan permasalahan tersebut. [1]

Keberadaan *shelter* hewan masih kurang mendapat perhatian dari sebagian masyarakat, tetapi *shelter hewan* memiliki misi yang mulia untuk menolong anjing dan kucing yang terlantar atau dibuang pemiliknya. Komitmen, kerja keras serta biaya yang tidak sedikit diperlukan untuk mendukung misi aktivis *shelter* dalam menyelamatkan hewan. Tidak jarang biaya tersebut dikeluarkan dari dana pribadi aktivis *shelter* itu sendiri karena rasa sayang dan kepedulian yang tinggi untuk hewan terlantar. Semakin banyak anjing dan kucing liar yang berkembang biak, semakin banyak dari mereka yang terlantar atau dibuang di jalanan. Di *shelter*, para binatang yang diselamatkan akan segera disterilisasi. Hal ini dilakukan agar dapat mengontrol *populasi* pada hewan liar. *Shelter* memiliki prosedur untuk mengecek kondisi kesehatan hewan yang ditemukan. Jika tidak ditemukan masalah kesehatan, hewan akan segera diberikan vaksin & disterilisasi. Akan tetapi, jika kondisi hewan yang ditemukan membutuhkan penanganan operasi maka operasi akan segera dilakukan. Setelah hewan sudah pulih dari operasi, tindakan vaksin dan sterilisasi akan diberikan sehingga mereka siap untuk diadopsi. Semua orang dapat mengadopsi hewan di *shelter*. [2]

Pembuatan aplikasi ini bertujuan sebagai solusi untuk permasalahan di atas. Dengan aplikasi ini, pihak pengadopsi dapat dengan mudah menemukan hewan yang tersedia untuk diadopsi dan kemudian mengisi formulir adopsi untuk ditinjau oleh pihak shelter. Setelah formulir adopsi diterima, pihak pengadopsi dapat mengatur pertemuan dengan pihak shelter untuk menyelesaikan proses adopsi berdasarkan setiap perjanjian dan kebijakan yang telah dibuat sebelumnya.

## 2 Studi Literatur

### 2.1 Android

Android merupakan Operating System (OS) berbasis Linux yang sifatnya open source. Andy Rubin adalah orang dibalik OS ini. Tahun 2003 Ia bersama dengan kawannya mengumumkan perusahaan Android inc yang bertempat di California. kemudian Google secara penuh membelinya pada tahun 2005.[3]

Saat ini Android digunakan sebagai sistem operasi untuk perangkat mobile (bergerak) seperti : smartphone, smartwatch, dan lainnya.

**Tabel 1 Android**

No	Nama Versi	Tahun Rilis
1	Cupcake	2009
2	Donut	2009
3	Éclair	2009
4	Froyo	2010
5	Gingerbread	2010
6	Honeycomb	2011
7	Ice Cream Sandwich	2011
8	Jelly Bean	2012
9	Kitkat	2013
10	Lollipop	2014
11	Marshmallow	2015
12	Nougat	2016
13	Oreo	2017

Keunggulan Android :

1. Keunggulan android cukup banyak, diantaranya yaitu : Android merupakan sistem operasi yang open source sehingga banyak sekali orang-orang yang mengembangkan aplikasi untuk Android.
2. Perangkatnya beragam dari mulai yang *low end* (murah) sampai dengan *high end* (mahal)
3. Fitur dari android sangat lengkap. Sehingga *developer* android nantinya akan bisa membuat aplikasi yang powerfull.[3]

Android adalah sistem operasi open source, dan Google merilis kodenya dibawah Lisensi Apache. Kode open source dan lisensi perizinan pada Android memungkinkan perangkat lunak untuk dimodifikasi secara bebas dan didistribusikan oleh para pembuat perangkat, operator nirkabel, dan pengembang aplikasi.

Antarmuka pengguna Android didasarkan pada manipulasi langsung, penggunaan masukan sentuh yang serupa dengan tindakan di dunia nyata, seperti menggesek, mengetuk, mencubit, dan membalikkan cubitan untuk memanipulasi objek di layar. Selain itu, Android memiliki sejumlah besar komunitas pengembang aplikasi yang memperluas fungsionalitas perangkat, umumnya ditulis dalam versi kustomisasi bahasa pemrograman java.[4]

### 2.2 Analisa PIECES

Analisa PIECES ini adalah analisa yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi. Menurut (Taufiq, 2013),[5] “Analisa Pieces merupakan analisa yang melihat sistem dari Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, dan Service.”

#### 1 Kinerja (*Performance*)

Kinerja suatu sistem merupakan variable pertama dari PIECES dimana mempunyai peran penting untuk melihat sejauh mana dan seberapa handalkah suatu sistem informasi dalam berproses untuk menghasilkan tujuan yang diinginkan.

2 Informasi (*Information*)

Informasi merupakan komoditas krusial bagi pengguna akhir. Evaluasi terhadap kemampuan sistem informasi dalam menghasilkan informasi yang bermanfaat perlu dilakukan, untuk menyikapi peluang dan menangani masalah yang muncul.

3 Ekonomi (*Economic*)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat ditingkatkan manfaatnya atau diturunkan biaya penyelenggaraannya.

4 Pengendalian (*Control*)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat ditingkatkan sehingga kualitas pengendalian menjadi semakin baik dan kemampuannya untuk mendeteksi kesalahan menjadi semakin baik.

5 Efisiensi (*Efficiency*)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat diperbaiki, sehingga tercapai peningkatan efisiensi operasi dan harus lebih unggul dari pada sistem manual.

6 Layanan (*Services*)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat diperbaiki kemampuannya untuk mencapai peningkatan kualitas layanan.

2.3 Penelitian Terkait

Berikut ini adalah 3 penelitian yang menjadi bahan inspirasi bagi penulis untuk mengerjakan jurnal ini. Kita dapat melihat daftar tersebut pada Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2 Literatur Review

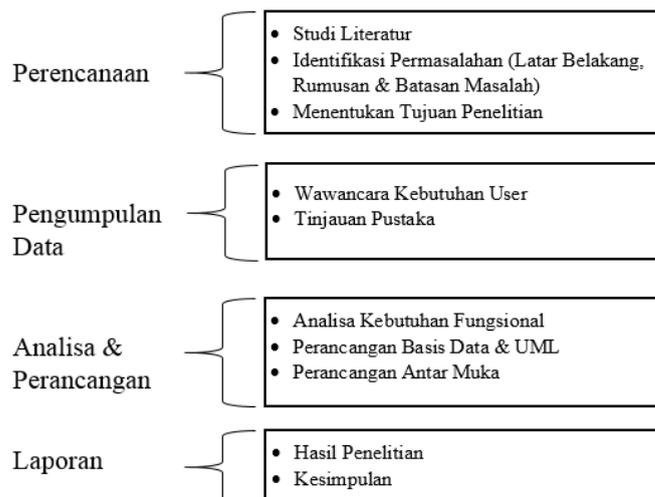
Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
Firman Hamdani, Mira Ziveria. (2017)	Aplikasi Peningkat Vaksinasi Hewan Berbasis Desktop Pada Toko Hewan PamPam Do.	Perancangan aplikasi untuk hewan peliharaan	Aplikasi berbasis Desktop dan target berupa hewan peliharaan.	Hasil penelitian pengembangan aplikasi pengingat vaksinasi pada toko hewan PamPam Do ini adalah dikembangkannya sebuah aplikasi yang nantinya dapat membantu memudahkan dokter dalam proses pengelolaan data pada klinik hewan PamPam Do yang diantaranya pengelolaan data pasien, data dokter, data obat, data pemeriksaan, dan laporan. [6]
Ika Mei Lina. (2018)	Rancangan Aplikasi Penitipan Hewan Berorientasi Objek Pada Juanda Petshop And Clinic Depok	Perancangan aplikasi untuk hewan peliharaan	Aplikasi berbasis Desktop dan target berupa hewan peliharaan.	1. Sistem pengelolaan penitipan hewan pada Juanda Petshop and Clinic Depok telah berhasil dibuat dan dapat dipergunakan untuk mempermudah pendataan data-data seputar penitipan hewan yang ada pada Juanda Petshop and Clinic Depok. 2. Pembuatan sistem pengelolaan penitipan hewan ini dapat meningkatkan efektifitas dan meminimalisir kesalahan dalam pengerjaan pembuatan laporan data-data penitipan hewan menjadi lebih cepat, tepat, akurat, dan relevan. 3. Pembuatan sistem pengelolaan penitipan hewan ini dapat meningkatkan pelayanan kepada pelanggan Petshop and Clinic Depok menjadi lebih cepat dan akurat sehingga meningkatkan kepuasan dan kepercayaan pelanggan terhadap Petshop and Clinic Depok. Sistem yang dibangun merupakan aplikasi berbasis desktop yang dapat dijalankan langsung pada komputer berbasis PC (Personal Computer).[7]
Siti Nurajizah, Maulana Saputra. (2018)	Aplikasi Sistem Informasi One Stop Pet Shop Berbasis Web Pada Golden Pet.	Perancangan aplikasi untuk hewan peliharaan	Aplikasi berbasis Web dan target bisnis berupa toko hewan peliharaan.	1. Aplikasi sistem informasi one stop pet shop pada Golden Pet berbasis web, ini dapat memberikan kemudahan bagi pihak lembaga dalam mengolah data member maupun pemesanan jasa untuk grooming dan boarding. 2. Memberikan masukan kepada lembaga untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada pelayanan kepada konsumen secara efisien dan efektif. Membantu masyarakat dalam memperoleh informasi seputar Golden Pet maupun informasi lainnya.[8]

### 3 Metodologi

Penelitian ini mengambil sampel pada Shelter Rumahsinghahclow yang berlokasi di Jl.H Mawi Gang Serius Parung Bogor. Wawancara yang di lakukan untuk meminta pendapat dan informasi permasalahan yang di hadapi saat melakukan adopsi secara manual dan menginformasikan kebutuhan informasi pada aplikasi Clow nantinya.

Sarana yang di butuhkan untuk mendukung penelitian antara lain seperti *Microsoft Office (Excel, Word, Visio, Power Point)* digunakan dalam penulisan, pembuatan rancangan UML menggunakan *StarUML* dan *Draw.io*, media *internet* seperti *browser* dan *google scholar* sebagai alat untuk mencari referensi yang terkait penelitian, *Balsamiq* di gunakan sebagai alat pembuatan rancangan antar muka aplikasi.

Dalam melakukan penelitian ada beberapa tahapan – tahapan yang di lakukan penulis antara lain dapat di lihat pada Gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1 Diagram Alir Penelitian

1. Studi literatur, aktivitas mencari literatur terkait dan relevan pada google scholar sebagai pendukung dalam perumusan masalah penelitian.
2. Identifikasi masalah, proses analisa dan observasi studi literatur terkait atau relevan. Dimana hasil analisa tersebut dirangkum menjadi beberapa paragraf deskriptif yang dapat menyampaikan gambaran umum permasalahan yang ada. Selanjutnya penulis memaparkan rumusan masalah yang mana akan disolusikan oleh penelitian ini, berikut dengan batasan-batasan penelitian.
3. Menentukan tujuan penelitian, merupakan penyampaian penulis yang berupa harapan yang ingin dicapai dalam penelitian.
4. Wawancara kebutuhan user, aktivitas pengumpulan data kepada Founder Rumahsinghahclow. Dimana wawancara bertujuan untuk mendapatkan masukan dan harapan dari user, sebagai sebuah data primer yang selanjutnya akan dianalisa dan dipenuhi dalam pembahasan penelitian.
5. Tinjauan pustaka, proses analisa penelitian dan literatur terkait sebagai referensi penulis dalam menjabarkan pembahasan. Dengan harapan penelitian dapat memenuhi standarisasi karya tulis ilmiah dan dipahami oleh masyarakat.
6. Analisa kebutuhan fungsional, proses analisa kebutuhan user berdasarkan hasil wawancara dan tinjauan pustaka.
7. Perancangan basis data & UML, proses perancangan aplikasi sesuai dengan bahasa yang telah disepakati dalam tinjauan pustaka. Pada penelitian ini perancangan, dipaparkan dalam bentuk Unified Modelling Language (UML).
8. Perancangan antar muka, proses perancangan antar muka aplikasi sebagai gambaran nyata bentuk rupa aplikasi yang akan dibuat. Antar muka dibuat untuk memaparkan bagaimana rancangan hasil penelitian memenuhi kebutuhan user.
9. Hasil Penelitian, berisi tentang data penelitian, analisa permasalahan, usulan rancangan sistem informasi dalam bentuk UML, basis data, dan antar muka.
10. Kesimpulan, ringkasan penelitian terhadap rumusan masalah, serta saran terhadap penelitian selanjutnya.

## 4 Hasil dan Pembahasan

### 4.1 Analisa *PIECES*

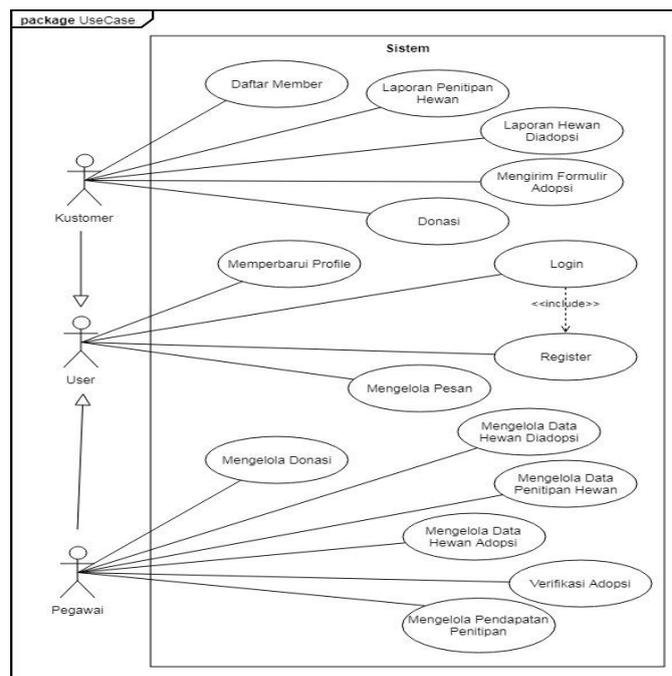
Merujuk dari hasil wawancara dan studi pustaka yang telah dilakukan di temukan beberapa akar permasalahan yang membutuhkan pemecahan masalah dengan menggunakan metode analisa *PIECES*. Beberapa akar permasalahan yang ditemui saat penelitian dilakukan dapat di lihat pada Tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3 Analisa *PIECES*

No	Aspek	Masalah	Solusi
1	<b>Performance (Kinerja)</b>	Adopsi hewan pada saat ini dilakukan dengan cara datang langsung ke shelter sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama.	Solusi yang diberikan adalah sebuah aplikasi yang dapat di akses secara online melalui smartphone, sehingga pelanggan yang ingin melakukan adopsi dapat langsung memilih melalui aplikasi tersebut.
2	<b>Information (Informasi)</b>	Kustomer hanya memperoleh informasi terkait penitipan hewan jika kustomer datang langsung atau menelepon pihak Shelter.	Solusi yang diberikan adalah sistem yang dapat menyajikan informasi secara cepat tentang penitipan hewan yang diakses secara online. Pada sistem ini terdapat fasilitas percakapan jika kustomer ingin mengajukan pertanyaan, saran ataupun keluhan kepada Shelter.
3	<b>Economics (Ekonomi)</b>	Penggunaan kertas yang cukup banyak untuk melakukan pendataan adopsi.	Solusi yang diberikan adalah dibuatkan form adopsi online yang dapat diakses melalui android.
4	<b>Control (Pengendalian)</b>	Pencatatan masih manual, sehingga memungkinkan terjadi <i>human error</i> .	Solusi yang diberikan adalah menyediakan sistem untuk menyimpan data dengan baik yang dapat diakses melalui <i>smartphone</i> .
5	<b>Efficiency (Efisiensi)</b>	Pihak pengadopsi tidak memiliki waktu untuk melihat langsung hewan peliharaan yang siap di adopsi.	Solusi yang diberikan adalah dibuatkan aplikasi yang dapat memberitahukan pengadopsi untuk melihat ciri-ciri hewan yang siap di adopsi.
6	<b>Service (Pelayanan)</b>	Pelayanan terhadap penyajian informasi adopsi masih dengan cara <i>face to face</i> yaitu kustomer harus datang langsung ke Shelter.	Solusi yang diberikan adalah dibuatkan aplikasi yang memuat semua informasi yang dibutuhkan oleh kustomer

### 4.2 Use Case Diagram

Berfungsi untuk mendeskripsikan fungsi sistem yang sederhana yang memperlihatkan dari sudut pandang pengguna, serta memperlihatkan penjelasan model sistem yang dibuat. Deskripsi *use case* dapat di lihat pada gambar 2 berikut ini.



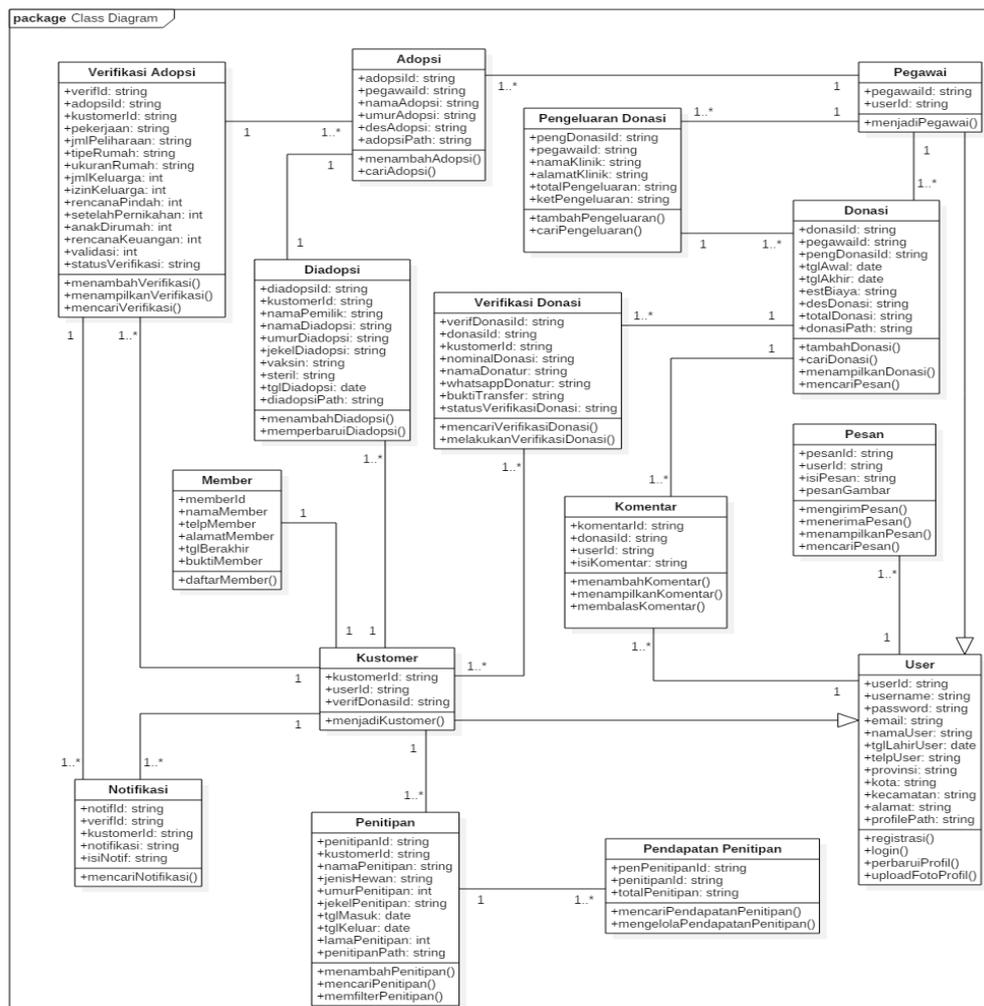
Gambar 2 Use Case Diagram

Berikut merupakan penjelasan berdasarkan *use case* diagram di atas:

- a. Registrasi, *use case* pengguna untuk dapat akses masuk kedalam aplikasi.
- b. Login, *use case* pengguna untuk dapat masuk kedalam aplikasi.
- c. Mengelola Pesan, *use case* pengguna dapat melakukan pengelolaan pesan.
- d. Memperbarui Profile, *use case* pengguna untuk dapat melakukan mengelola profile.
- e. Verifikasi Adopsi, *use case* pegawai dapat melakukan verifikasi adopsi yang diajukan oleh kustomer.
- f. Mengelola Donasi, *use case* pegawai dapat mengelola dana donasi yang masuk dan melakukan laporan.
- g. Mengelola Data Hewan Adopsi, *use case* pegawai dapat mengelola data hewan yang siap untuk adopsi.
- h. Mengelola Data Penitipan Hewan, *use case* pegawai dapat mengelola data penitipan hewan.
- i. Mengelola Data Hewan Diadopsi, *use case* pegawai dapat mengelola data hewan yang sudah diadopsi oleh kustomer.
- j. Mengelola Pendapatan Penitipan, *use case* pegawai dapat mengelola pendapatan dari penitipan hewan peliharaan untuk keperluan laporan pendapatan.
- k. Donasi, *use case* kustomer untuk bisa melakukan donasi untuk hewan yang ada di daftar donasi.
- l. Mengirim Formulir Adopsi, *use case* kustomer untuk bisa melakukan mengirim formulir adopsi.
- m. Laporan Hewan Diadopsi, *use case* kustomer untuk bisa melihat laporan hewan yang sudah diadopsi.
- n. Laporan Penitipan Hewan, *use case* kustomer untuk bisa melihat laporan penitipan hewan.
- o. Daftar Member, *use case* kustomer untuk dapat menjadi member pada rumahsinggahclow.

### 4.3 Class Diagram

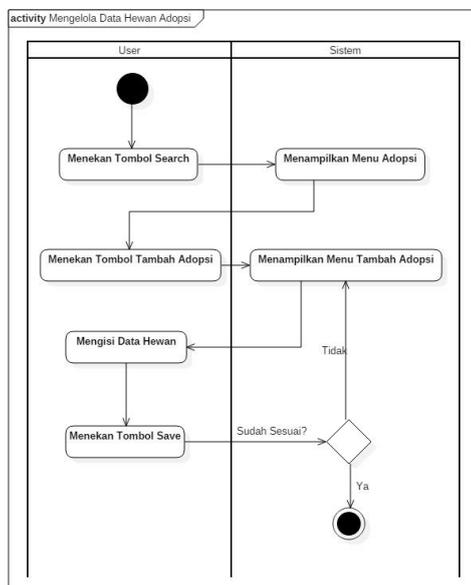
Penjelasan *class diagram* membantu dalam menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan *Object* beserta hubungan satu sama lain. Struktur pada *class diagram* dapat di lihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3 Class Diagram

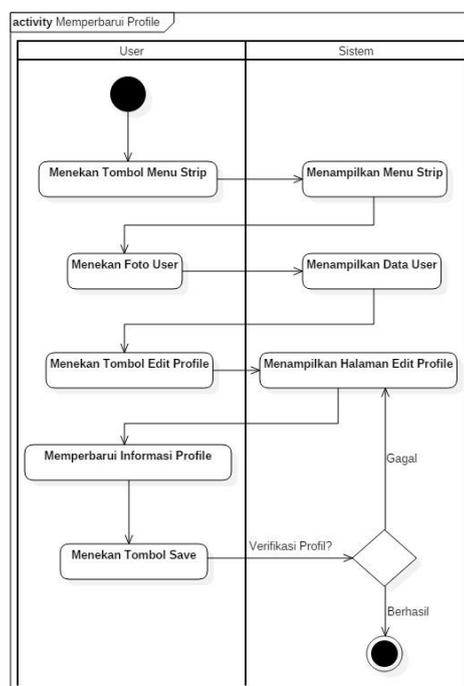
#### 4.4 Activity Diagram

Activity diagram memiliki pengertian yaitu lebih fokus kepada menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses. Dipakai pada business modeling untuk memperlihatkan urutan aktifitas proses bisnis. Penjelasan mengenai activity diagram dapat di lihat pada Gambar 4-6 berikut.



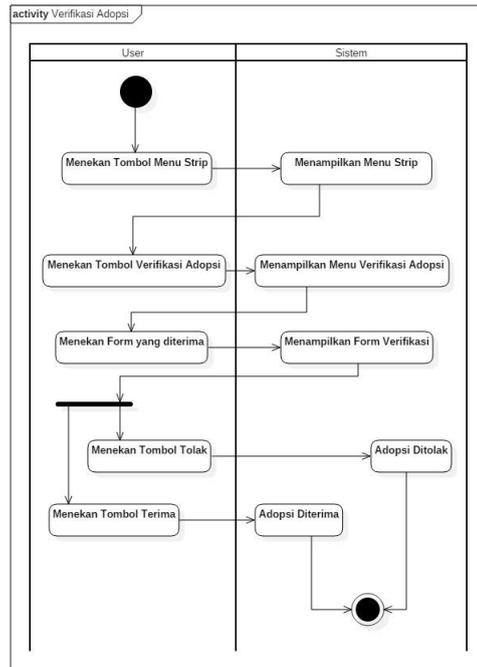
Gambar 4 Activity Diagram Mengelola Data Hewan Adopsi

Pada diagram diatas, aktor menekan tombol search maka sistem akan menampilkan menu adopsi. Aktor menekan tombol tambah adopsi maka sistem akan menampilkan menu tambah adopsi. Aktor mengisi data hewan adopsi dan menekan tombol save. Jika data yang diisi tidak sesuai maka sistem akan menampilkan menu tambah adopsi.



Gambar 5 Activity Diagram Memperbarui Profile

Pada diagram diatas, aktor menekan tombol menu bar maka sistem akan menampilkan menu bar, setelah itu aktor menekan foto user dan sistem akan menampilkan data user. Aktor menekan tombol edit profile dan sistem akan menampilkan halaman edit profile. Aktor memperbarui informasi profile. Aktor menekan tombol save. Kemudian, sistem akan melakukan verifikasi profile, jika gagal akan menampilkan halaman edit profile.

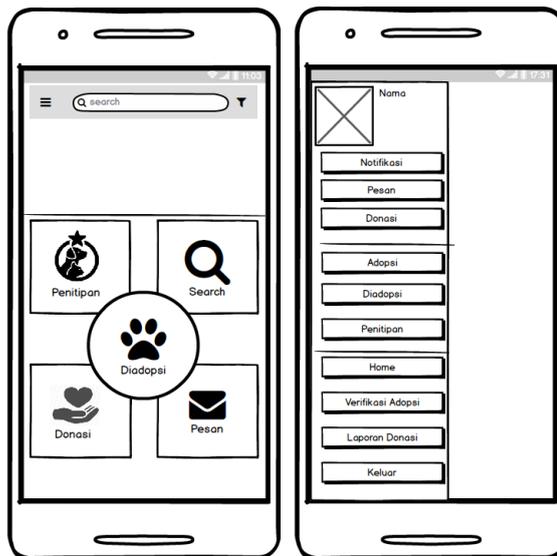


Gambar 6 Activity Diagram Verifikasi Adopsi

Pada diagram diatas, aktor menekan tombol menu bar maka sistem akan menampilkan menu bar. Aktor menekan tombol verifikasi adopsi maka sistem akan menampilkan menu verifikasi adopsi. Aktor menekan form yang diterima maka sistem akan menampilkan form verifikasi. Aktor dapat memilih menekan tombol terima atau tolak, jika aktor menekan tombol terima maka adopsi diterima dan jika aktor menekan tombol tolak maka adopsi ditolak.

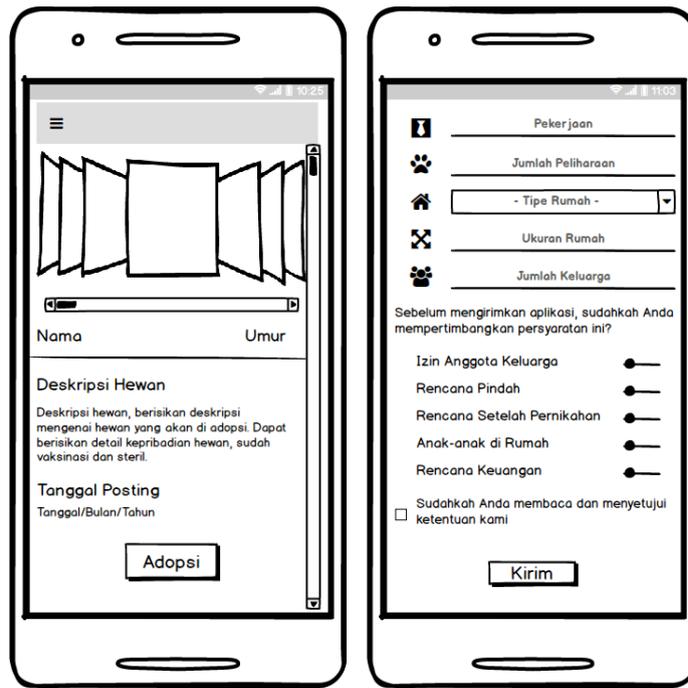
#### 4.5 Antar Muka

Antar muka merupakan gambaran mekanisme komunikasi antara pengguna dengan sistem. Sebagai bentuk rancangan antar muka pada aplikasi clow bisa dilihat pada gambar 7- berikut.



Gambar 7 Antar Muka Halaman Utama & Navigation Bar

Antar muka halaman utama terdiri dari *Header*, Tampilan Menu, Logo dan *Button Navigation Bar*. Antar muka *navigation bar* terdiri dari menu-menu yang tersedia dari aplikasi.



Gambar 8 Antar Muka Adopsi & Formulir Adopsi

Antar muka adopsi merupakan tampilan yang berisi nama, umur, deskripsi, tanggal posting dan foto dari hewan yang siap di adopsi. Antar muka formulir adopsi ini merupakan tampilan formulir yang harus kita isi jika ingin mengadopsi hewan

## 5 Kesimpulan

Dengan menggunakan smartphone sebagai alat penghubung antara kustomer dan pihak shelter diharapkan pemilik shelter dapat mencari adopter untuk hewan peliharaan dengan baik dan memberikan informasi hewan yang tersedia untuk diadopsi, kustomer dan pihak shelter dapat melakukan transaksi dalam satu aplikasi. Dengan menggunakan rancangan sistem informasi pada penulisan ini diharapkan masyarakat yang memiliki keterbatasan waktu dapat dengan mudah mencari hewan yang sudah siap untuk diadopsi dan lebih menghemat waktu.

Melihat peluang yang besar dan manfaat yang akan di rasakan, diharapkan analisa dan perancangan sistem informasi ini agar dapat bisa dilanjutkan ke dalam tahap implementasi serta dapat membahas lebih lanjut terhadap keamanan sistem pada aplikasi clow.

## 6 Ucapan Terima Kasih

Saya ucapkan terima kasih sebesar besar nya kepada bapak Handrie Noprisson selaku pembimbing dan pengajar yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis untuk dapat menyelesaikan penulisan laporan ini.

## 7 Daftar Pustaka

- [1] Y. Riadi, "Aplikasi Adopsi Mudahkan Masyarakat Untuk Memelihara Kucing dan Anjing," 2016. [Online]. Available: <https://selular.id/2016/11/aplikasi-adopsi-mudahkan-masyarakat-untuk-memelihara-kucing-dan-anjing/>.
- [2] Dr. Susana, "6 Fakta Animal Shelter yang wajib Anda ketahui sebagai pecinta Anjing dan Kucing," 2015. [Online]. Available: <https://www.proplan.co.id/tips-artikel/artikel-anjing/6-fakta-animal-shelter-yang-wajib-anda-ketahui-sebagai-pecinta-anjing>.
- [3] Guntoro, *Android Studio Mastery 1*, Badoy Stud. Rangkasbitung – Kabupaten Lebak -Banten: Badoy Studio.
- [4] J. Enterprise, *Mengenal Dasar - Dasar Android*. Yogyakarta: PT Elex Media Komputindo, 2015.
- [5] R. Taufiq, *Sistem Informasi Manajemen Konsep Dasar, Analisis dan Metode Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- [6] F. Hamdani and M. Ziveria, "Aplikasi Pengingat Vaksinasi Hewan Berbasis Desktop Pada Toko Hewan PamPam Do," *KALBI Sci. J. Sains dan Teknol.*, pp. 131–141, 2017.

- [7] I. M. Lina, “Rancangan Aplikasi Penitipan Hewan Berorientasi Objek Pada Juanda Petshop and Clinic Depok,” *J. String*, vol. 2, no. 3, 2018.
- [8] S. Setyowibowo and I. D. Mumpuni, “Aplikasi Sistem Informasi One Stop Pet Shop Berbasis Web Pada Golden Pet,” *J. Ilm. Teknol. Inf. STMIK ASIA Malang*, vol. 10, no. 1, pp. 33–40, 2016.

## 8 Penulis

	Dwi Yulianto adalah mahasiswa Program Studi Sistem Informasi, Universitas Mercu Buana. Bidang penelitian yang diminati saat ini adalah Android, Sistem Informasi dan Perancangan Sistem Proses
	Handrie Noprisson adalah Dosen Program Studi Sistem Informasi, Universitas Mercu Buana. Bidang penelitian yang diminati saat ini adalah <i>Social Informatics</i> , <i>Information System</i> , <i>Knowledge Management</i> .