

**PENGEMBANGAN WEBSITE *MYPETS!* UNTUK TUGAS AKHIR PADA
STUDI INDEPENDEN PT. PRESENTOLOGICS**

PRAKTEK KERJA LAPANGAN



**Nama Penulis
ALFIAN RACHMAD DIANTO
NPM.20081010011**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA
TIMUR
2023**

**PENGEMBANGAN WEBSITE *MYPETS!* UNTUK TUGAS AKHIR PADA
STUDI INDEPENDEN PT. PRESENTOLOGICS**

PRAKTEK KERJA LAPANGAN



**Nama Penulis
ALFIAN RACHMAD DIANTO
NPM.20081010011**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA
TIMUR
2023**

LEMBAR PENGESAHAN
PRAKTEK KERJA LAPANGAN

Judul : PENGEMBANGAN WEBSITE MYPETS! UNTUK TUGAS
AKHIR PADA STUDI INDEPENDEN PT.
PRESENTOLOGICS
Oleh : ALFIAN RACHMAD DIANTO
NPM : 20081010011

Telah disetujui, disahkan dan diterima pada:
Selasa, 08 Agustus 2023

Menyetujui

Dosen Pembimbing



Made Hanindia Prami Swari, S.Kom. M.Cs

NIP. 19890205 2018032 001

Pembimbing Lapangan



Adrianus Yoza Aprilio

NIP. 01032015004

Mengetahui,

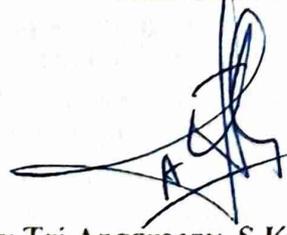
Dekan Fakultas Ilmu Komputer




Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT.

NIP. 19681126 199403 2 001

Koordinator Program Studi
Informatika



Fettv Tri Anggraeny, S.Kom. M.Kom

NIP. 19820211 2021212 005

Judul : Pengembangan Website MyPets! Untuk Tugas Akhir Pada Studi Independen PT. Presentologics
Studi Kasus : PT. Presentologics
Penulis : Alfian Rachmad Dianto
Pembimbing : Made Hanindia Prami S, S.Kom, M.Cs

ABSTRAK

Semakin banyaknya pemilik hewan peliharaan berbanding lurus dengan tingginya resiko hewan peliharaan tersebut mati, dampak yang ditimbulkan apabila hal tersebut terjadi kepada pemilik hewan adalah timbulnya rasa sedih, kecewa dan penuh rasa bersalah apabila diakibatkan oleh kelalaian pemilik sendiri. Mayoritas kematian hewan peliharaan terjadi karena berbagai faktor, yaitu telat memberikan makanan sebagai faktor eksternal dan terkena penyakit atau infeksi sejenis sebagai faktor internal karena usia namun bisa juga terjadi oleh faktor eksternal, kurangnya pengawasan dan pemberian makan secara teratur menjadi poin penting bagaimana cara mengantisipasinya.

Hal yang perlu dilakukan oleh pemilik hewan yang memiliki kesibukan penuh sehingga tidak terlalu memperhatikan hewan peliharaannya adalah mencatat segala sesuatu yang bisa membantu untuk selalu ingat kepada hewan peliharaan mereka, maka dari itu dibuatlah sebuah *website* bernama MyPets!, *website* tersebut menyediakan beberapa fitur untuk memudahkan pemilik untuk melakukan pencatatan jadwal makan dan jadwal vaksin, selain itu sebelum menjalankan beberapa fitur tersebut ada instruksi penambahan data diri hewan agar pemilik merasa hewannya tetap berada dalam pengawasannya.

MyPets! dibangun dengan konsep pengembangan perangkat lunak *Agile*, menurut sebagian besar pengembang konsep tersebut cukup sederhana apabila sebuah perangkat lunak akan segera digunakan pengguna atau dipasarkan secara umum dengan skala kecil karena memiliki enam langkah pengembangan fleksibel, yaitu perencanaan, implementasi, pengujian, dokumentasi, *deployment* dan pemeliharaan secara berkala, konsep ini dipilih karena MyPets! adalah sebuah *prototype* awal dalam perancangan sebuah perangkat lunak yang ditujukan kepada pemilik hewan peliharaan agar membantu proses pemeliharaan yang tepat, sehingga kritik dan saran dari pengguna sangat dibutuhkan dalam peningkatan segala aspek yang perlu di benahi atau penambahan fitur untuk memenuhi tuntutan pengguna.

Kelebihan dari MyPets! adalah tampilan antarmuka yang cukup mudah dipahami karena minimalis dengan kerangka kerja *Design Thinking*, meskipun berbasis *website* dengan skema desain *dekstop-first* tersebut mementingkan tampilan sebuah *website* atau perangkat lunak ke dalam versi dekstop sebelum nanti disesuaikan dengan versi tablet dan komputer sejenis, mengingat banyaknya pengguna *handphone* yang menggunakannya sebagai akses kedalam *website* maka skema desain tersebut sangat pas apabila digunakan pada pengembangan MyPets! Selama beberapa waktu kedepan.

Selain memiliki kelebihan seperti diatas ada beberapa fitur yang harus disempurnakan lagi supaya menjadi sebuah *website* dengan standarisasi masa kini agar dapat dijalankan tanpa menggunakan paket internet atau secara luring dengan hanya menggunakan penyimpanan lokal di *chrome*, lalu melakukan implementasi

progressive web app agar *website* bisa lebih dinikmati pengguna secara mudah dengan mengunduhnya saja namun tidak melalui *playstore* melainkan langsung pada *chrome*. Fitur tersebut merupakan penyempurna sebuah perangkat lunak berbasis website agar lebih fleksibel dalam mode akses daring atau luring serta dari segi penggunaannya kepada masyarakat umum, sekarang *Progressive Web App* menjadi sebuah fitur wajib yang harus ada pada setiap pengembangan perangkat lunak masa kini.

Kata Kunci : *Prototype, Agile, Dekstop First Design, Design Thinking*

KATA PENGANTAR

Ucapan puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga saya dapat menyusun laporan PKL dengan judul “*Pengembangan Website MyPets! Untuk Tugas Akhir Pada Studi Independen PT. Presentologics*” Tujuan penulisan Laporan PKL ini adalah sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan kelulusan konversi mata kuliah PKL.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu, membimbing, serta mendukung penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan PKL ini. Terlebih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat dan nikmat-Nya penulis dapat menyusun laporan PKL ini dengan baik.
2. Kepada Ibu tercinta Siti Marzunani yang senantiasa mendukung dan mendoakan penulis, sehingga dapat menyelesaikan laporan PKL dengan baik.
3. Ibu Made Hanindia Prami Swari, S.Kom, M.Cs selaku dosen pembimbing dari penulis pada kegiatan PKL.
4. Bapak Adrianus Yoza Aprilio selaku pembimbing penulis selama menjalani kegiatan PKL di PT. Presentologics
5. Teman-teman tim *capstone project* yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan laporan PKL dengan baik.
6. Serta semua pihak yang mendukung baik secara langsung maupun tidak langsung telah membantu penulis untuk dapat menyelesaikan laporan PKL ini.

Penulis berharap laporan PKL ini dapat memberi manfaat bagi sejumlah pihak. Penulis juga sangat mengharapkan kepada para pembaca agar memberikan saran atau kritik yang konstruktif, sehingga penulis dapat memperbaiki laporan PKL ini menjadi lebih baik. Penulis berharap laporan PKL ini dapat diterima sebagai salah satu syarat kelulusan konversi mata kuliah PKL.

Surabaya, 08 Agustus 2023
Penulis,

Alfian Rachmad Dianto
NPM. 20081010011

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN.....	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	1
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM TEMPAT PELAKSANAAN PKL.....	5
2.1 Struktur Organisasi	5
2.2 Visi dan Misi	6
BAB III PELAKSANAAN	7
3.1 Waktu dan Tempat PKL.....	7
3.2 Pelaksanaan	7
3.2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
3.2.1.1 Konsep Pengembangan Perangkat Lunak <i>Agile</i>	7
3.2.1.2 Pendekatan Desain	8
3.2.1.3 Pendekatan Pengumpulan Data.....	9
3.2.2 Pelaksanaan PKL	10
3.2.2.1 Pembagian Tugas	10
3.2.2.2 Pengembangan Website	11
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	13
4.1 Hasil Pengerjaan Website.....	13
4.1.1 Pengumpulan Data	13
4.1.2 Tampilan Website	15
BAB V PENUTUP.....	21

5.1 Kesimpulan.....	21
5.2 Saran	21
DAFTAR PUSTAKA	22

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Wawancara 1	13
Tabel 4. 2 Wawancara 2	14
Tabel 4. 3 Wawancara 3	14
Tabel 4. 4 Hasil Define dan Ideate	15
Tabel 3. 1 Pembagian Tugas Pembangunan Software MyPets!.....	10

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi PT. Presentologic	5
Gambar 3. 1 Krasamo - Binar Academy	8
Gambar 3. 2 Proses Design Thinking (Digitalskola, Easy Retro).....	9
Gambar 3. 3 Siklus Sprint (Emerson Taymor, agilehandbook.com)	11
Gambar 4. 1 Tampilan Dashboard	16
Gambar 4. 2 Tampilan Daftar 1	16
Gambar 4. 3 Tampilan Daftar 2	17
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman utama	17
Gambar 4. 5 Tampilan Data Hewan.....	18
Gambar 4. 6 Tampilan Menu Penjadwalan.....	18
Gambar 4. 7 Tampilan Jadwal Makan	19
Gambar 4. 8 Tampilan pendaftaran jadwal vaksin.....	19
Gambar 4. 9 Tampilan Tiket Vaksin.....	20