

ABSTRAK

Saat ini kucing merupakan hewan yang sangat digemari untuk dipelihara dan kucing merupakan hewan yang sangat disayangi oleh pemiliknya sehingga saat ini tidak sedikit orang-orang yang berkumpul dan membentuk komunitas-komunitas untuk membahas berbagai persoalan mengenai hewan kucing peliharaannya. Namun kegiatan yang sedang berjalan saat ini masih memiliki kekurangan karena keterbatasan waktu yang dimiliki oleh para pecinta kucing sehingga kegiatan komunitas untuk *sharing* (berbagi cerita) dan membahas segala persoalan mengenai hewan kucing peliharaannya menjadi terbatas oleh ruang dan waktu. Dengan hal tersebut, maka diperlukan sistem yang dapat mendukung untuk kegiatan komunitas pecinta kucing sehingga tidak terbatas ruang dan waktu karena melalui sistem “Forum Komunitas Berbasis *Web* Studi Kasus Pecinta Kucing “ dengan menggunakan metode “analisis PIECES ” dan akan dikembangkan dengan sistem yang baru secara online *web* menggunakan *code-igniter* dengan pengembangan metode *Extreme Programming*, dengan hal tersebut kegiatan untuk saling berbagi informasi mengenai hewan kucing peliharaan, dapat bertanya kepada dokter hewan mengenai kesehatan kucing peliharaan, dapat melakukan transaksi jual beli kucing peliharaan, dan dapat mengadakan *event* mengenai hewan kucing peliharaan sehingga para pecinta kucing tetap mendapatkan informasi terkini mengenai komunitas pecinta kucing dengan mengakses sistem “Forum Komunitas Berbasis *Web* Studi Kasus Pecinta Kucing “.

Kata kunci : Web, Komunitas, Kucing, Analisis PIECES, Extreme Programming