

TUGAS AKHIR

**IMPLEMENTASI METODE SCRUM PADA PROSES
PEMBUATAN *WEBSITE* POTENSI WISATA DI KOTA
PANGKALAN BUN**



RAYFA YASHFI PRATAMA ESYA

18102138

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2023**

TUGAS AKHIR

**IMPLEMENTASI METODE SCRUM PADA PROSES
PEMBUATAN *WEBSITE* POTENSI WISATA DI KOTA
PANGKALAN BUN**

***IMPLEMENTATION OF THE SCRUM METHOD IN
THE PROCESS OF DEVELOPING A POTENTIAL
TOURISM WEBSITE IN THE CITY OF PANGKALAN
BUN***

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



RAYFA YASHFI PRATAMA ESYA

18102138

Muhammad Afrizal Amrustian, S. Kom., M. Kom (0630119104)

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2023**

Lembar Pengesahan Pembimbing

**IMPLEMENTASI METODE SCRUM PADA PROSES
PEMBUATAN *WEBSITE* POTENSI WISATA DI KOTA
PANGKALAN BUN**

***IMPLEMENTATION OF THE SCRUM METHOD IN
THE PROCESS OF DEVELOPING A POTENTIAL
TOURISM WEBSITE IN THE CITY OF PANGKALAN
BUN***

Dipersiapkan dan Disusun Oleh

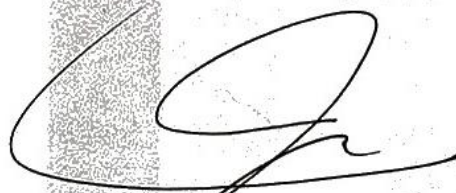
RAYFA YASHFI PRATAMA ESYA

18102138

Usulan tugas akhir telah di setujui pada tanggal
14 Agustus 2023

**Fakultas Informatika
Institut Teknologi Telkom Purwokerto**

Pembimbing Utama,



Muhammad Afizal Amrustian, S. Kom., M. Kom

NIDN. 0630119104

Lembar Pengesaha

**IMPLEMENTASI METODE SCRUM PADA PROSES
PEMBUATAN WEBSITE POTENSI WISATA DI KOTA
PANGKALAN BUN**

***IMPLEMENTATION OF THE SCRUM METHOD IN
THE PROCESS OF DEVELOPING A POTENTIAL
TOURISM WEBSITE IN THE CITY OF PANGKALAN
BUN***

Disusun oleh:

Rayfa Yashfi Pratama Esya

18102138

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Tugas Akhir Pada

Senin, 14 Agustus 2023

Penguji I

Wahyu Andi Saputra, S.Pd., M.Eng.

NIDN. 0628129101

Penguji II

Aminatus Sa'adah, S.Si., M.Si

NIDN. 0610079602

Pembimbing Utama,

Muhammad Afrizal Amrustian, S. Kom., M. Kom

NIDN. 0630119104

Dekan

Auliya Burharuddin, S.Si., M.Kom.

NIDN. 0619820008

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : Rayfa Yashfi Pratama Esya

Nim : 18102138

Program Studi : SI Informatika

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**IMPLEMENTASI METODE SCRUM PADA PROSES PEMBUATAN
WEBSITE POTENSI WISATA DI KOTA PANGKALAN BUN**

Dosen Pembimbing Utama : Muhammad Afrizal Amrustian, S. Kom., M. Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat oranglain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggungjawab Saya, bukan tanggungjawab Insitut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 21 Agustus 2023

A 10,000 Rupiah Indonesian postage stamp is shown with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '10000', 'METERAH TEMPEL', and 'KEFAKAKS41620895'.

(Rayfa Yashfi Pratama Esya)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu. Adapun judul skripsi yang penulis ajukan adalah “Implementasi metode *scrum* pada proses pembuatan *website* potensi wisata di kota Pangkalan Bun”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Skripsi di Fakultas Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Pada penyelesaian skripsi ini penulis telah berusaha sebaik mungkin dengan menuangkan seluruh kemampuan yang penulis miliki. Terlepas dari itu penulis sadar masih banyak kekurangan dan memerlukan arahan serta saran.

Selama pembuatan Laporan Tugas Akhir ini, penulis banyak menemukan kesulitan dan hambatan, namun berkat bimbingan dan pengarahan serta bantuan dari berbagai pihak, maka penulis dapat menyelesaikan laporan ini. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Tenia Wahyuningrum, S.Kom., M.T selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto
2. Bapak Auliya Burhanuddin, S.Si., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto,
3. Ibu Amalia Beladina Arifa, S.Pd., M.Cs., selaku Ketua Program Studi S1 Teknik Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto,
4. Bapak Muhammad Afrizal Amrustian, S. Kom., M. Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan pada penyusunan skripsi,
5. Kedua orangtua saya dan keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi berupa dukungan baik moril maupun materil.
6. Seluruh teman-teman dari kampus Institut Teknologi Telkom Purwokerto yang membantu baik secara dukungan mental dan doa, terimakasih kepada Alip, Maliqi, Iqbal, Aldi dan Fauzan
7. Serta pihak-pihak lainnya yang terlibat selama pelaksanaan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan referensi demi pengembangan ke arah yang lebih baik. Semoga Allah Swt. senantiasa melimpahkan rahmat dan ridha-Nya kepada kita semua.

Purwokerto, 21 Agustus 2023



Rayfa Yashfi Pratama Esya

18102138

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	i
Lembar Pengesahan Pembimbing.....	ii
Lembar Pengesaha	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Pertanyaan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Sebelumnya	5
2.2 Dasar Teori.....	10
2.2.1 Sistem Informasi	10
2.2.2 Potensi Wisata.....	10
2.2.3 <i>Website</i>	11
2.2.4 <i>Hypertext Markup Language (HTML)</i>	11
2.2.5 <i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	12
2.2.6 XAMPP	12
2.2.7 <i>PhpMyAdmin</i>	12
2.2.8 MySQL.....	13
2.2.9 <i>Visual Studio Code</i>	13

2.2.10 <i>Scrum</i>	14
2.2.11 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	18
2.2.12 <i>Black-box Testing</i>	24
2.2.13 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	25
BAB III : METODOLOGI PENELITIAN	29
3.1 Subjek dan objek penelitian	29
3.2 Alat penelitian	29
3.2.1 Perangkat Keras	29
3.2.2 Perangkat Lunak	29
3.3 Bahan penelitian	30
3.4 Diagram Alir Penelitian	30
3.3.1 Studi Literatur	32
3.3.2 Analisis Kebutuhan	32
3.3.3 Perancangan Sistem	32
3.4 Pengembangan Sistem	39
3.4.1 <i>Product Backlog</i>	39
3.4.2 <i>Sprint</i>	42
3.5 Pengujian Sistem	50
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS	51
4.1 Hasil Penelitian Sprint	51
4.1.1 Hasil Sprint 1	51
4.1.2 Hasil Sprint 2	56
4.1.3 Hasil Sprint 3	60
4.1.4 Hasil Sprint 4	64
4.2 Hasil Pengujian	67
4.2.1 <i>System usability scale (SUS)</i>	67
4.2.2 <i>Black Box testing</i>	69
BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian	31
Gambar 3. 2 Use Case Diagram	33
Gambar 3. 3 Activity diagram Melihat wisata	34
Gambar 3. 4 Activity diagram komentar wisata.....	35
Gambar 3. 5 Activity Diagram admin login.....	35
Gambar 3. 6 Activity Diagram kelola wisata.....	36
Gambar 3. 7 Sequence Diagram Menu Wisata	37
Gambar 3. 8 Sequence Diagram komentar wisata	37
Gambar 3. 9 Sequence Diagram Login admin	38
Gambar 3. 10 Sequence Diagram Pengelola wisata.....	38
Gambar 3. 11 Class Diagram <i>website</i>	39
Gambar 4. 1 Desain antar muka halaman utama.....	51
Gambar 4. 2 Implementasi desain halaman utama.....	52
Gambar 4. 3 Desain antar muka halaman destinasi wisata	53
Gambar 4. 4 Desain antar muka halaman detail wisata	54
Gambar 4. 5 Implementasi desain halaman destinasi wisata	54
Gambar 4. 6 Implementasi desain halaman detail wisata	55
Gambar 4. 7 Desain antar muka halaman artikel	56
Gambar 4. 8 Implementasi desain halaman artikel	57
Gambar 4. 9 Implementasi tambah artikel	57
Gambar 4. 10 Implementasi data artikel	58
Gambar 4. 11 desain antar muka halaman galeri	59
Gambar 4. 12 Implementasi desain halaman galeri	59
Gambar 4. 13 Desain antar muka halaman testimoni	60
Gambar 4. 14 Implementasi halaman testimoni.....	61
Gambar 4. 15 Desain antar muka halaman tentang kami.....	62
Gambar 4. 16 Implementasi halaman tentang kami.....	63
Gambar 4. 17 desain antar muka halaman login	64
Gambar 4. 18 Implementasi desain halaman login	64

Gambar 4. 19 Desain antar muka halaman registrasi.....	65
Gambar 4. 20 Implementasi desain antar muka	66

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Referensi Penelitian Sebelumnya.....	7
Tabel 2. 2 Simbol Use Case Diagram	18
Tabel 2. 3 Activity Diagram.....	20
Tabel 2. 4 Sequence Diagram	21
Tabel 2. 5 Class Diagram	23
Tabel 2. 6 Daftar pertanyaan SUS.....	26
Tabel 2. 7 Kategori SUS	27
Tabel 3. 1 Product Backlog.....	40
Tabel 3. 2 Sprint backlog pada sprint 1	43
Tabel 3. 3 Sprint backlog pada sprint 2	45
Tabel 3. 4 Sprint backlog pada sprint 3	47
Tabel 3. 5 Sprint backlog pada sprint 4	49
Tabel 4.1 <i>System usability scale</i>	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Responden SUS	76
Lampiran 2 : Kuisisioner SUS	79
Lampiran 3 : Angket Pengujian <i>Black Box testing</i>	84
Lampiran 4 : Dokumentasi Pengujian Black box Testing	93