

TUGAS AKHIR

**RANCANG BANGUN *WEBSITE* CEK BANSOS
MENGUNAKAN METODE *SCRUM*
(STUDI KASUS : KELURAHAN RAWA BADAH
SELATAN, KECAMATAN KOJA, JAKARTA UTARA)**



NASEH HIBBAN

19104003

**PROGRAM STUDI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2023**

TUGAS AKHIR

**RANCANG BANGUN *WEBSITE* CEK BANSOS
MENGUNAKAN METODE *SCRUM*
(STUDI KASUS : KELURAHAN RAWA BADAK
SELATAN, KECAMATAN KOJA, JAKARTA UTARA)**

***WEBSITE* DESIGN CHECK BANSOS USING *SCRUM*
METHOD (CASE STUDY: RAWA BADAK SELATAN
VILLAGE, KOJA DISTRICT, NORTH JAKARTA)**

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



NASEH HIBBAN

19104003

**PROGRAM STUDI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

**RANCANG BANGUN *WEBSITE* CEK BANSOS
MENGUNAKAN METODE *SCRUM*
(STUDI KASUS : KELURAHAN RAWA BADAK
SELATAN, KECAMATAN KOJA, JAKARTA UTARA)**

***WEBSITE* DESIGN CHECK BANSOS USING *SCRUM*
METHOD (CASE STUDY: RAWA BADAK SELATAN
VILLAGE, KOJA DISTRICT, NORTH JAKARTA)**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh

NASEH HIBBAN

19104003

Fakultas Informatika

Institut Teknologi Telkom Purwokerto

Pada Tanggal : 5 Juni 2023

Pembimbing Utama



(Arif Amrulloh, S.Kom., M.Kom.)

NIDN. 0611018702

**RANCANG BANGUN *WEBSITE* CEK BANSOS
MENGUNAKAN METODE *SCRUM*
(STUDI KASUS : KELURAHAN RAWA BADAK
SELATAN, KECAMATAN KOJA, JAKARTA UTARA)**

***WEBSITE* DESIGN CHECK BANSOS USING *SCRUM*
METHOD (CASE STUDY: RAWA BADAK SELATAN
VILLAGE, KOJA DISTRICT, NORTH JAKARTA)**

Disusun oleh :

NASEH HIBBAN

19104003

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Tugas Akhir Pada Hari
Kamis, Tanggal 27 Juli 2023

Penguji I,



Rifki Adhitama,
S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0627089101

Penguji II,



Toni Anwar,
S.Kom., M.MSI.
NIDN. 0613069102

Penguji III,



Yogo Dwi Prasetyo,
S.Si., M.Si.
NIDN. 0101088702

Pembimbing Utama,



Arif Amrulloh, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0611018702

Dekan,



Auliya Burhanuddin, S.Si., M.Kom.
NIK. 19820008

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Naseh Hibban

NIM : 19104003

Kelas : S1 Rekayasa Perangkat Lunak

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**RANCANG BANGUN *WEBSITE* CEK BANSOS MENGGUNAKAN
METODE *SCRUM* (STUDI KASUS : KELURAHAN RAWA BADAK
SELATAN, KECAMATAN KOJA, JAKARTA UTARA)**

Dosen Pembimbing : Arif Amrulloh, 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 orang lain, 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 tanggung jawab Saya, bukan tanggung jawab Institut 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 PerguruanTinggi.

Purwokerto, 1 Mei 2023

Yang Menyatakan

(tanda tangan)



(Naseh Hibban)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat, rahmat, karunia dan kasih sayang-Nya penulis diberi kesehatan, kelancaran dan kemudahan sehingga dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan baik dan tepat waktu. Shalawat serta salam tak lupa penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang sudah membawa kepada kita ke jalan yang benar. Pada penelitian dan penyusunan Tugas Akhir yang telah penulis laksanakan dengan lancar tidak terlepas dari dukungan segenap pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis baik berupa dukungan material dan moral. Untuk itu, penulis dalam kesempatan kali ini mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa karena atas izin-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua yang telah memberikan doa dan dukungan penuh kepada penulis selama proses pengerjaan Tugas Akhir
3. Dr. Tenia Wahyuningrum, S.Kom., M.T., selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
4. Auliya Burhanuddin, S.Si., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Ariq Cahya Wardhana, S.Kom., M.Kom., selaku Kepala Program Studi S1 Rekayasa Perangkat Lunak Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
6. Arif Amrulloh, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan dalam melakukan bimbingan.
7. Dosen Program Studi S1 Rekayasa Perangkat Lunak Institut Teknologi Telkom Purwokerto yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis.
8. Teman-teman grup “Six’s Kage” yang telah memberikan dukungan, bantuan, masukan dan saran saat menyelesaikan Tugas Akhir.
9. Keluarga, teman-teman, serta kerabat yang telah memberi dukungan dan semangat kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kelemahan dalam Tugas Akhir tersebut. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif guna memperbaiki karya tersebut untuk kedepannya. Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca, serta dapat menjadi referensi yang baik bagi peneliti berikutnya.

Purwokerto, 1 Mei 2023

Penulis,



Naseh Hibban

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Pertanyaan Penelitian	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Batasan Masalah.....	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Kajian Pustaka	5
2.2 Landasan Teori.....	9
2.2.1 Pengertian Bantuan Sosial (<i>Bansos</i>)	9
2.2.2 Konsep Dasar <i>Website</i>	9
2.2.3 Pengertian <i>Website</i>	9
2.2.4 Pengertian Bahasa Pemrograman.....	10
2.2.5 Pengertian HTML (Hypertext Markup Language)	11
2.2.6 Pengertian CSS (<i>Cascading Style Sheet</i>)	11
2.2.7 Pengertian <i>Framework</i> Laravel.....	12
2.2.8 Pengertian Basis Data	12
2.2.9 Pengertian UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	13
2.2.10 Pengertian Metode <i>Scrum</i>	16
2.2.11 Pengertian <i>System Usability Scale</i> (SUS)	18

BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Subyek dan Obyek Penelitian	21
3.1.1 Subyek Penelitian.....	21
3.1.2 Obyek Penelitian	21
3.2 Alat dan Bahan Penelitian	21
3.2.1 Alat Penelitian.....	21
3.2.2 Bahan Penelitian.....	22
3.3 Diagram Alir Penelitian / Proses Penelitian.....	22
3.3.1 Studi Literatur	23
3.3.2 Survey dan Wawancara.....	23
3.3.3 Pengumpulan Data	23
3.3.4 Perancangan Desain <i>Website</i> dan Sistem.....	23
3.3.5 Implementasi	24
3.3.6 Tahap Evaluasi	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	25
4.1 Pengumpulan Data	25
4.2 Rancangan Desain <i>Database</i>	28
4.3 Perancangan Sistem dan Desain <i>Website</i>	29
4.3.1 <i>Product backlog</i>	29
4.3.2 <i>Sprint planning</i>	32
4.3.3 Perancangan sistem <i>website</i>	44
4.3.4 Perancangan desain <i>website</i>	56
4.4 Hasil Implementasi.....	66
4.5 Tahap Evaluasi	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	82
5.1 Kesimpulan	82
5.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	84

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu	8
Tabel 2.2 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	14
Tabel 2.3 Simbol <i>Activity Diagram</i>	15
Tabel 2.4 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	16
Tabel 2.5 Tabel Instrumen SUS.	19
Tabel 4.1 Hasil Wawancara	25
Tabel 4.2 <i>Product backlog</i>	30
Tabel 4.3 <i>Sprint backlog</i> 1	32
Tabel 4.4 Aktual <i>sprint</i> 1	33
Tabel 4.5 <i>Sprint backlog</i> 2	35
Tabel 4.6 Aktual <i>sprint</i> 2	36
Tabel 4.7 <i>Sprint backlog</i> 3	38
Tabel 4.8 Aktual <i>sprint</i> 3	39
Tabel 4.9 <i>Sprint backlog</i> 4	41
Tabel 4.10 Aktual <i>sprint</i> 4	42
Tabel 4.11 Deskripsi aktor	45
Tabel 4.12 Penjelasan setiap <i>use case</i>	45
Tabel 4.13 Pertanyaan kuesioner	76
Tabel 4.14 Hasil pengujian kuesioner	77
Tabel 4.15 Hasil perhitungan SUS	79
Tabel 4.16 Hasil pengukuran penilaian.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode <i>Scrum</i>	18
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	22
Gambar 4.1 Hasil <i>Survey</i> 1.....	26
Gambar 4.2 Hasil <i>Survey</i> 2.....	27
Gambar 4.3 Rancangan <i>database</i>	28
Gambar 4.4 <i>Burndown chart sprint</i> 1	34
Gambar 4.5 <i>Burndown chart sprint</i> 2	37
Gambar 4.6 <i>Burndown chart sprint</i> 3	40
Gambar 4.7 <i>Burndown chart sprint</i> 4	43
Gambar 4.8 <i>Use case diagram</i>	44
Gambar 4.9 <i>Activity diagram</i> user login	47
Gambar 4.10 <i>Activity diagram</i> user pendaftaran.....	48
Gambar 4.11 <i>Activity diagram</i> user pengecekan	49
Gambar 4.12 <i>Activity diagram</i> user berita bansos	50
Gambar 4.13 <i>Activity diagram</i> admin update berita	51
Gambar 4.14 <i>Activity diagram</i> admin data penduduk.....	52
Gambar 4.15 <i>Activity diagram</i> admin penyaluran bansos	53
Gambar 4.16 <i>Activity diagram</i> admin dan <i>user</i> logout	54
Gambar 4.17 <i>Class Diagram</i>	55
Gambar 4.18 Sketsa halaman login.....	57
Gambar 4.19 Sketsa halaman utama 1	57
Gambar 4.20 Sketsa halaman pendaftaran	58
Gambar 4.21 Sketsa halaman pengecekan	59
Gambar 4.22 Sketsa halaman berita.....	60
Gambar 4.23 Sketsa halaman admin dashboard	61
Gambar 4.24 Sketsa halaman list penduduk 1	62
Gambar 4.25 Sketsa halaman list penduduk 2	62
Gambar 4.26 Sketsa halaman penyaluran bansos 1	63
Gambar 4.27 Sketsa halaman penyaluran bansos 2	63

Gambar 4.28 Sketsa halaman penyaluran bansos 3	64
Gambar 4.29 Sketsa halaman kelola berita 1	64
Gambar 4.30 Sketsa halaman kelola berita 2	65
Gambar 4.31 Sketsa halaman kelola berita 3	65
Gambar 4.32 Penerapan halaman utama	66
Gambar 4.33 Penerapan halaman pengecekan	68
Gambar 4.34 Penerapan halaman berita	69
Gambar 4.35 Penerapan halaman login	70
Gambar 4.36 Penerapan halaman admin <i>dashboard</i>	70
Gambar 4.37 Penerapan halaman admin list penduduk	71
Gambar 4.38 Penerapan halaman admin detail penduduk	71
Gambar 4.39 Penerapan halaman admin penyaluran bansos	72
Gambar 4.40 Penerapan halaman admin tambah penyaluran.	73
Gambar 4.41 Penerapan halaman admin ubah penyaluran status diterima.....	73
Gambar 4.42 Penerapan halaman admin kelola berita	74
Gambar 4.43 Penerapan halaman admin tambah berita	74
Gambar 4.44 Penerapan halaman admin edit berita	75
Gambar 4.45 Hasil tingkatan <i>System Usability Scale (SUS)</i>	80
Gambar 4.46 Hasil tingkatan <i>percentile rank</i>	80