

TUGAS AKHIR

**RANCANG BANGUN *WEBSITE* UNTUK
MEMPERTEMUKAN PENYELENGGARA *EVENT*
DENGAN *SPONSORSHIP* MENGGUNAKAN METODE
*EXTREME PROGRAMMING***



SINGGIH BUDI HARTONO

20104045

**PROGRAM STUDI S1 REKAYASA PERANGKAT LUNAK
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2024**

TUGAS AKHIR

**RANCANG BANGUN *WEBSITE* UNTUK
MEMPERTEMUKAN PENYELENGGARA *EVENT*
DENGAN *SPONSORSHIP* MENGGUNAKAN METODE
*EXTREME PROGRAMMING***

***WEBSITE DEVELOPING FOR MEET EVENT
ORGANIZERS WITH SPONSORSHIP USING
EXTREME PROGRAMMING METHODS***

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



SINGGIH BUDI HARTONO

20104045

**PROGRAM STUDI S1 REKAYASA PERANGKAT LUNAK
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**RANCANG BANGUN *WEBSITE* UNTUK
MEMPERTEMUKAN PENYELENGGARA *EVENT* DI
DENGAN *SPONSORSHIP* MENGGUNAKAN METODE
*EXTREME PROGRAMMING***

***WEBSITE DEVELOPING FOR MEET EVENT
ORGANIZERS WITH SPONSORSHIP USING
EXTREME PROGRAMMING METHODS***

Dipersiapkan dan Disusun Oleh

SINGGIH BUDI HARTONO

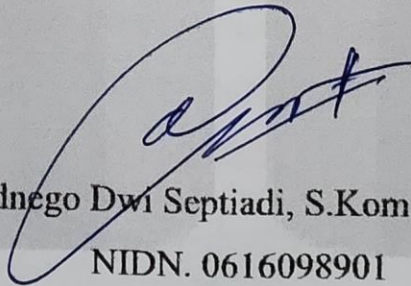
20104045

Fakultas Informatika

Institut Teknologi Telkom Purwokerto

Pada Tanggal: 22 Januari 2024

Pembimbing Utama,



Abednego Dwi Septiadi, S.Kom., M.Kom

NIDN. 0616098901

**RANCANG BANGUN *WEBSITE* UNTUK
MEMPERTEMUKAN PENYELENGGARA *EVENT* DI
DENGAN *SPONSORSHIP* MENGGUNAKAN METODE
*EXTREME PROGRAMMING***

***WEBSITE DEVELOPING FOR MEET EVENT
ORGANIZERS WITH SPONSORSHIP USING
EXTREME PROGRAMMING METHODS***

Disusun oleh

SINGGIH BUDI HARTONO

20104045

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Tugas

Akhir Pada Hari, Tanggal 22 Januari 2024

Penguji I,

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

NIDN. 0628129101

Penguji II,

Muhammad Lulu Latif Usman, S.Pd., M.Han.

NIDN. 0421019501

Pembimbing Utama,

Abednego Dwi Septiadi, S.Kom., M.Kom.

NIDN. 0616098901

Dekan,

Auliya Burhanuddin, S.Si., M.Kom

NIK. 19820008

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Singgih Budi Hartono

NIM : 20104045

Program Studi : Rekayasa Perangkat Lunak

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul:

**RANCANG BANGUN *WEBSITE* UNTUK MEMPERTEMUKAN
PENYELENGGARA *EVENT* DENGAN *SPONSORSHIP* MENGGUNAKAN
METODE *EXTREME PROGRAMMING***

Dosen pembimbing : Abednego Dwi Septiadi, 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 tanggungjawab Saya, bukan tanggungjawab 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 Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 11 Januari 2024

Yang menyatakan,



(Singgih Budi Hartono)

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, yang atas rahmat dan keberkahan-Nya, peneliti berhasil menyelesaikan Laporan Proposal Penelitian Tugas Akhir dengan judul ***“Rancang Bangun Website Untuk Mempertemukan Penyelenggara Event Dengan Sponsorship Menggunakan Metode Extreme Programming ”***. Tujuan dari penulisan proposal ini adalah memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir dalam program Strata-1 di Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak, Fakultas Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

Peneliti dengan sungguh-sungguh menyadari bahwa Laporan Penelitian Tugas Akhir ini masih memiliki kelemahan dan keterbatasan, bahkan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan masukan dan saran yang membangun untuk perbaikan selanjutnya. Proses penyusunan laporan ini tentu tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, dan peneliti ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Dr. Tenia Wahyuningrum, S.Kom., M.T selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
2. Auliya Burhanuddin, S.Si., M.Kom selaku Dekan Fakultas Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Ariq Cahya Wardhana, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi S1 Rekayasa Perangkat Lunak.
4. Abednego Dwi Septiadi, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, kritik, dan kontribusi yang membangun pada saat penyusunan Laporan Penelitian Tugas Akhir.
5. Jimmy Ken, selaku *Owner* Ayam Geprek Juara yang telah menjadi mitra untuk membantu penelitian.
6. Kepada kedua orang tua peneliti selalu memberikan kasih sayang, semangat, dan dukungan.
7. Kepada seluruh responden pengujian saya dari yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi responden pengujian penelitian saya

8. Kepada seluruh teman-teman Institut Teknologi Telkom Purwokerto yang telah berbagai motivasi, pengalaman, suka dan duka selama di bangu perkulihan.
9. Serta kepada semua pihak yang telah ikut membantu peneliti dalam menyusun Laporan Penelitian Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata peneliti berharap Laporan Penelitian Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua dan semoga Allah SWT senantiasa memberikan kemudahan dalam setiap langkah yang dilalui.

Purwokerto, 12 Januari 2024



Singgih Budi Hartono

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SINGKATAN.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Pertanyaan Penelitian	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Batasan Masalah.....	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Landasan Teori.....	14
2.2.1 Website	14
2.2.2 Visual Studio Code	14
2.2.3 Metode <i>Extreme Programming</i>	15
2.2.4 HTML	16
2.2.5 CSS.....	17
2.2.6 Event.....	18

2.2.7	JavaScript	20
2.2.8	PHP	21
2.2.9	Pengujian Sistem.....	21
2.2.10	Laravel.....	23
2.2.11	<i>CRC card</i>	24
2.2.12	MySQL.....	24
2.2.13	Tailwind CSS	25
2.2.14	<i>User Acceptance Test (UAT)</i>	25
2.2.15	<i>Unifed Modeling language (UML)</i>	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		28
3.1	Objek dan Subjek Penelitian	28
3.1.1	Objek Penelitian	28
3.1.2	Subjek Penelitian.....	28
3.2	Alat dan Bahan Penelitian.....	28
3.2.1	Alat Penelitian.....	28
3.2.1.1	Perangkat Keras	28
3.2.1.2	Perangkat Lunak.....	28
3.2.2	Bahan Penelitian.....	29
3.3	Diagram Alir Penelitian	29
3.3.1	Pengumpulan Data	31
3.3.2	Identifikasi Masalah	31
3.3.3	Studi Literatur	31
3.3.4	Pengembangan <i>Website</i>	31
3.3.5	Kesimpulan	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		33
4.1	Hasil	33
4.1.1	Perencanaan (<i>Planning</i>)	33
4.1.1.1	<i>User Stories</i>	33
4.1.1.2	<i>Values</i>	35
4.1.1.3	<i>Acceptance test criteria</i>	37
4.1.2	Perancangan (<i>Design</i>)	41
4.1.2.1	CRC cards	41

4.1.2.2	Tabel Database	47
4.1.2.3	Diagram Alir <i>Website</i>	51
4.1.2.4	<i>Use case</i>	55
4.1.2.5	<i>Activity diagram</i>	55
4.1.3	<i>Coding</i>	68
4.2.3.1	Sponsorship.....	68
4.2.3.2	Profil sponsor	70
4.2.3.3	<i>Edit profil sponsor</i>	72
4.2.3.4	<i>Dashboard Admin</i>	74
4.2.3.5	<i>Sponsorship Role Admin</i>	76
4.2.3.6	Akun.....	78
4.2.3.7	<i>Feedback</i>	80
4.2.3.8	Halaman Profil Admin	82
4.2.3.9	Halaman <i>Edit Profil Admin</i>	84
4.2.3.10	Halaman Beranda	85
4.2.3.11	Sponsor.....	87
4.2.3.12	Tentang.....	89
4.2.3.13	Halaman Kontak.....	90
4.2.3.14	Halaman <i>Sponsorship</i> Mahasiswa.....	92
4.2.3.15	Halaman Detail Sponsor	93
4.2.3.16	Halaman Permintaan Kerja Sama.....	95
4.2.3.17	Halaman Permintaan Terkirim.....	97
4.2.3.18	Halaman Permintaan Diterima.....	98
4.2.3.19	Halaman Permintaan (MOU)	99
4.2.3.20	Halaman Permintaan Diterima (<i>Upload LPJ</i>).....	100
4.2.3.21	Halaman Kerja Sama Berhasil	102
4.1.4	Pengujian.....	103
4.2.4.1	<i>Black Box Testing</i>	103
4.2.4.2	Pengujian <i>User Acceptance Testing</i>	111
4.2	Pembahasan.....	114
4.2.1	Perencanaan (<i>Planning</i>)	114
4.2.2	Perancangan (<i>Design</i>)	114

4.2.3	<i>Coding</i>	114
4.2.4	Pengujian.....	114
BAB V SARAN DAN KESIMPULAN		116
5.1	Kesimpulan	116
5.2	Saran.....	116
DAFTAR PUSTAKA		117
LAMPIRAN.....		124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode EXTREME PROGRAMMING	15
Gambar 3.1 Flowchart Penelitian.....	30
Gambar 4. 1 Diagram Alir Role Mahasiswa.....	52
Gambar 4. 2 Diagram Alir Role Admin.....	53
Gambar 4. 3 Diagram Alir Role Sponsor.....	54
Gambar 4. 4 Use Case Diagram	55
Gambar 4. 5 Activity Diagram Melakukan Login	56
Gambar 4. 6 Activity Diagram Melakukan Register.....	57
Gambar 4. 7 Activity Diagram Mengirim Pesan Kontak	58
Gambar 4. 8 Activity Diagram Mngirim pesan.....	59
Gambar 4. 9 Activity Diagram Sunting profil.....	60
Gambar 4. 10 Activity Diagram Mengajukan Kerja Sama	61
Gambar 4. 11 Activity Diagram Menerima Permintaan Kerja Sama	62
Gambar 4. 12 Activity Diagram Menolak Permintaan Kerja Sama.....	63
Gambar 4. 13 Activity Diagram Unggah MOU.....	64
Gambar 4. 14 Activity Diagram Sunting Akun	65
Gambar 4. 15 Activity Diagram Hapus Akun.....	66
Gambar 4. 16 Activity Diagram Unggah LPJ.....	67
Gambar 4. 17 Activity Diagram Unggah LPJ	68
Gambar 4. 18 Source Code halaman sponsorship.....	69
Gambar 4. 19 Halaman Sponsorship.....	69
Gambar 4. 20 Source Code Profil Sponsor	71
Gambar 4. 21 Halaman Profil Sponsor	71
Gambar 4. 22 Source Code Edit Profil Sponsor	73
Gambar 4. 23 Halaman Edit Profil.....	73
Gambar 4. 24 Source Code Dashboard Admin.....	75
Gambar 4. 25 Halaman Dashboard Admin	75
Gambar 4. 26 Source Code Sponsorship Role Admin	77
Gambar 4. 27 Halaman Sponsorship Role Admin	77
Gambar 4. 28 Akun	79
Gambar 4. 29 Halaman Akun.....	79
Gambar 4. 30 Source Code Feedback	81
Gambar 4. 31 Halaman Feedback.....	81
Gambar 4. 32 Source Code Profil Admin	83
Gambar 4. 33 Halaman Profil Admin	83
Gambar 4. 34 Source Code Edit Pofil Admin.....	84
Gambar 4. 35 Halaman Edit Profil Admin.....	85
Gambar 4. 36 Source Code Beranda.....	86
Gambar 4. 37 Halaman Beranda	87
Gambar 4. 38 Source Code Sponsor	88
Gambar 4. 39 Halaman Sponsor	88
Gambar 4. 40 Source Code Tentang	90

Gambar 4. 41 Halaman Tentang	90
Gambar 4. 42 <i>Source Code</i> Kontak	91
Gambar 4. 43 Halaman Kontak.....	91
Gambar 4. 44 <i>Source Code</i> Sponsorship Mahasiswa	92
Gambar 4. 45 Halaman Sponsorship Mahasiswa.....	93
Gambar 4. 46 <i>Source Code</i> Detail Sponsor	94
Gambar 4. 47 Halaman Detail Sponsor.....	94
Gambar 4. 48 <i>Source Code</i> Permintaan Kerja Sama	96
Gambar 4. 49 Halaman Permintaan Kerja Sama	96
Gambar 4. 50 <i>Source Code</i> Permintaan Kerja Terkirim	98
Gambar 4. 51 Halaman Permintaan Terkirim	98
Gambar 4. 52 <i>Source Code</i> Permintaan Diterima.....	98
Gambar 4. 53 Halaman Permintaan Diterima	99
Gambar 4. 54 <i>Source Code</i> Permintaan (MOU)	100
Gambar 4. 55 Halaman Permintaan (MOU)	100
Gambar 4. 56 <i>Source Code</i> Permintaan Diterima (Upload LPJ)	101
Gambar 4. 57 Halaman Permintaan Diterima (Upload LPJ)	101
Gambar 4. 58 <i>Source Code</i> Kerja Sama Berhasil	102
Gambar 4. 59 Halaman Kerja Sama Berhasil	102

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Ringkasan Penelitian Sebelumnya	9
Tabel 2. 2 Use Case Diagram.....	26
Tabel 2. 3 Activity Diagram.....	27
Tabel 3.1 Perangkat Keras	28
Tabel 3.2 Perangkat Lunak	28
Tabel 4.1 User Story	67
Tabel 4.2 Value User Story	69
Tabel 4.3 Acceptance test criteria	71
Tabel 4.4 CRC cards Admin	75
Tabel 4.5 CRC cards Dashboard Admin.....	75
Tabel 4.6 CRC cards Mahasiswa	76
Tabel 4.7 CRC cards Sponsor	77
Tabel 4.8 CRC cards User.....	78
Tabel 4.9 CRC cards Konten	78
Tabel 4.10 CRC cards KerjaSama	79
Tabel 4.11 CRC cards Dukungan.....	79
Tabel 4.12 Tabel User	81
Tabel 4.13 Tabel Profiles	82
Tabel 4.14 Tabel Partnerships.....	83
Tabel 4.15 Tabel Partnerships.....	85
Tabel 4. 16 Hasil Pengujian Black Box	103
Tabel 4. 17 Tabel Kriteria Skor.....	111
Tabel 4. 18 Pertanyaan UAT.....	111
Tabel 4. 19 Perhitungan Kuesioner	112

DAFTAR SINGKATAN

- XP : *Extreme Programming*
- CRC : *Class Responsibility Collaborator*
- HTTP : *Hypertext Transfer Protocol*
- PHP : *Hypertext Preprocessor*
- CSS : *Cascading Style Sheets*
- MYSQL : *My Structured Query Language*
- SQL : *Structured Query Language*
- RDMS : *Relational Database Management System*
- PDF : *Portable Document Forma*
- JPG : *Joint Photographic Expert Group*
- VS Code : *Visual Studio Code*
- XHTML : *Extensible HyperText Markup Language*
- HTML : *HyperText Markup Language*
- HTML5 : *Hypertext Markup Language 5*
- DOM : *Document Object Model*
- HTML4 : *Hypertext Markup Language 4*
- GPL : *General Public License*
- UAT : *User Acceptance Test*
- LPJ : *Lembar Pertanggungjawaban*
- MOU : *Memorandum of Understanding*
- UML : *Unifed Modeling language*

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat <i>Tanda</i> Terima Permintaan Kerja Sama	124
Lampiran 2. Surat Permohonan Pengambilan Data Penelitian	125
Lampiran 3. Wawancara dengan mahasiswa	126
Lampiran 4. Wawancara dengan sponsor	126
Lampiran 5. Survei <i>User Acceptance Test</i>	127