

**Sistem Pelaporan Permasalahan Masyarakat Pada Bidang
Pertanian Berbasis Mobile Menggunakan Metode *Personal***

Extreme Programming

(Studi Kasus Desa Moropelang)

Tugas Akhir

Diajukan Untuk Memenuhi
Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang



Maulana Achmad Aminullah
(201910370311042)

Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

Sistem Pelaporan Permasalahan Masyarakat Pada Bidang Pertanian Berbasis Mobile Menggunakan Metode Personal Extreme Programming

TUGAS AKHIR

Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang

Menyetujui,

Malang, 20 Januari 2025

Dosen Pembimbing 1



Evi Dwi Wahyuni S.Kom., M.Kom.
NIP. 10817030595PNS.

Dosen Pembimbing 2



Didih Rizki Chandranegara S.kom.,
M.Kom
NIP. 180302101992PNS.

LEMBAR PENGESAHAN

Sistem Pelaporan Permasalahan Masyarakat Pada Bidang Pertanian Berbasis Mobile Menggunakan Metode Personal Extreme Programming

TUGAS AKHIR

Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang

Disusun Oleh :

MAULANA ACHMAD AMINULLAH
201910370311042

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji
pada tanggal 20 Januari 2025

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



Ir. Ilyas Nurvasin S.Kom., M.Kom.
NIP. 10814100561PNS.

Dosen Penguji 2



Bashor Fauzan Muthohirin S.Kom.,
M.Kom
NIP. 20230126071994PNS.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Informatika



Dr. Galih Wasis Wicaksono S.kom. M.Cs.
NIP. 10814100541PNS.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : MAULANA ACHMAD AMINULLAH

NIM : 201910370311042

FAK./JUR. : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“Sistem Pelaporan Permasalahan Masyarakat Pada Bidang Pertanian Berbasis Mobile Menggunakan Metode Personal Extreme Programming”** beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri dan bukan merupakan karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini maka saya siap menanggung segala bentuk resiko/sanksi yang berlaku.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Evi Dwi Wahyuni S.Kom., M.Kom.

Malang, 20 Januari 2025
Yang Membuat Pernyataan



MAULANA ACHMAD AMINULLAH

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan guna mengatasi masalah yang terjadi dengan membuat sistem informasi dan pelaporan berbasis online. Metode pengembangan *Personal Extreme Programming* (PXP) dipilih guna dapat membangun aplikasi dengan efektif dan efisien. Digunakannya metode tersebut diharapkan dapat sistem dapat dikembangkan dengan cepat serta sesuai dengan keinginan user atau pengguna. Proses pengembangan aplikasi ini dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara kepada pengguna. Hasil dari wawancara tersebut kemudian dijadikan user story yang mana didapatkan 7 user story dari penggalan data tersebut. Setelah didapat user story kemudian mulai dilakukan pemetaan mana kebutuhan yang masuk Must Have, Should Have, Could Have, dan Wont Have. Kemudian masuk pada tahap iteration development yang mana ini dimulai untuk membangun aplikasi pada tahap ini terdapat tiga langkah yaitu code, refactor dan unit testing. Setelah selesai pada tahap tersebut maka akan dilakukan system testing untuk menguji apakah sistem sudah sesuai apa tidak dengan yang di inginkan user. hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode PXP berhasil diterapkan dengan baik dikarenakan pembangunan sistem diselesaikan sesuai dengan estimasi waktu atau story point yang ditentukan.

Kata kunci : Sistem Pelaporan, Sistem Manajemen Informasi, *Personal Extreme Programming*, Efisiensi Sistem.

ABSTRACT

This research was conducted to overcome the problems that occur by creating an online-based information and reporting system. The Personal Extreme Programming (PXP) development method was chosen in order to build applications effectively and efficiently. The use of this method is expected to be able to develop the system quickly and in accordance with the wishes of the user or user. The process of developing this application begins with conducting a needs analysis through observation and interviews with users. The results of the interview were then used as user stories which obtained 7 user stories from the data mining. After obtaining the user story, mapping of which needs are included in Must Have, Should Have, Could Have, and Wont Have began. Then enter the iteration development stage where this begins to build the application at this stage there are three steps, namely code, refactor and unit testing. After completing this stage, system testing will be carried out to test whether the system is in accordance or not with what the user wants. the results of this study indicate that the PXP method is successfully applied properly because system development is completed in accordance with the estimated time or story point specified.

Keywords: Reporting System, Information Management System, Personal Extreme Programming, System Efficiency.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT atas Rahmat serta karunia-Nya yang telah memberikan penulis kekuatan dan kesempatan untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi sumber teladan terbaik dan cahaya bagi seluruh umat. Semoga shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada beliau, keluarga, dan para sahabatnya. Skripsi ini saya persembahkan sebagai bentuk cinta dan penghormatan kepada beliau, yang mengajarkan kebenaran, kesabaran, dan keikhlasan dalam setiap langkah hidup.
3. Kedua orang tua serta keluarga yang saya cintai, atas semangat serta dukungan yang telah diberikan kepada peneliti. Doa, dukungan material, serta hal baik yang tidak bisa diukur.
4. Evi Dwi Wahyuni, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing I, yang telah bersabar serta meluangkan banyak waktu untuk membimbing penulis. Terima kasih atas ilmu, motivasi, dan arahan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Didih Rizki Chandranegara, S.kom., M.Kom selaku dosen pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan nasehat dengan kesabaran. Terima kasih atas motivasi, ilmu, dan dukungan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Bapak/Ibu dosen Program Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Malang, atas ilmu dan pengetahuan yang telah diberikan selama masa perkuliahan. Kontribusi dan pembelajaran dari Bapak/Ibu dosen sangat berharga bagi penulis.
7. Teman dan sahabat penulis, yang terkhusus anggota grup “opo jare” serta “ponpes” yang mana telah banyak menemani serta membantu penulis selama masa perkuliahan, dan selalu mengingatkan atas tanggung jawab ketika penulis kehilangan motivasi.

8. Diri sendiri yang tetap bertahan serta yakin akan hal baik yang akan datang, waktu untuk merayakan dan menang.

Malang, 13 November 2024



Maulana Achmad Aminullah




KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat, hidayah dan karunia serta keberkahan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Sistem Pelaporan Permasalahan Masyarakat Pada Bidang Pertanian Berbasis Mobile Menggunakan Metode *Personal Extreme Programming* (Studi Kasus Desa Moropelang)” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana (S1) jurusan teknik informatika Universitas Muhammadiyah Malang.

Penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada pihak yang membimbing dan memberi dukungan serta bantuan atas selesainya penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih belum sempurna dan terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharap saran dan kritik yang membangun agar tulisan ini dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan.

Malang, 13 November 2024


Maulana Achmad Aminullah

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Batasan Masalah.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Sistem Informasi.....	5
2.2 Sistem Pengaduan Elektronik	5
2.3 <i>Agile Development Methode</i>	5
2.4 <i>Personal Extreme Programming</i>	6
2.4.1 Tahapan Metode Personal Extreme Programming.....	6
2.5 Sistem testing	8
2.5.1 <i>Unit Testing</i>	8
2.5.1.1 <i>Blackbox Testing</i>	8
2.5.2 <i>User Testing</i>	8
2.6 Penelitian Terdahulu.....	9
BAB III METODE PENELITIAN	13
3.1 Identifikasi Masalah	14
3.2 Studi Literatur.....	15
3.3 Implementasi Metode PXP.....	15
3.3.2 <i>Planning</i>	19

3.3.3	<i>Iteration Initialization</i>	20
3.3.4	<i>Design</i>	20
3.3.5	<i>Implementation</i>	20
3.3.6	<i>System Testing</i>	21
3.3.7	<i>Retrospective</i>	22
3.4	Pembuatan Laporan	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		23
4.1	<i>Planning</i>	23
4.1.1	<i>Estimasi User Stories</i>	23
4.1.2	Penentuan Prioritas <i>User Story</i> menggunakan MoSCoW	25
4.1.3	<i>Release Planning</i>	25
4.2	<i>Iteration Development</i>	27
4.2.1	Iterasi 1	27
4.2.1.1	<i>Iteration Initialization</i>	27
4.2.1.2	<i>Design</i>	27
4.2.1.3	<i>Implementation</i>	31
4.2.1.4	<i>System Testing</i>	36
4.2.1.5	<i>Retrospective</i>	37
4.2.2	Iterasi 2	38
4.2.2.1	<i>Iteration Initialization</i>	38
4.2.2.2	<i>Design</i>	38
4.2.2.3	<i>Implementation</i>	41
4.2.2.4	<i>System testing</i>	44
4.2.2.5	<i>Retrospective</i>	45
BAB V KESIMPULAN		46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Metode Penelitian	13
Gambar 3.2 <i>Usecase</i> Diagram	20
Gambar 4.1 CRC Card Login	28
Gambar 4.2 CRC Card Information	29
Gambar 4.3 CRC Card Report	30
Gambar 4.4 CRC Card Report	31
Gambar 4.5 Information	34
Gambar 4.6 Report	35
Gambar 4.7 history	35
Gambar 4.8 Feedback	36
Gambar 4.9 CRC card Send Information	39
Gambar 4.10 CRC Card Report History	40
Gambar 4.11 CRC Card Feedback Report	41
Gambar 4.12 Mengirim Informasi.....	43
Gambar 4.13 Melihat Report	43
Gambar 4.14 Melakukan Feedback	44

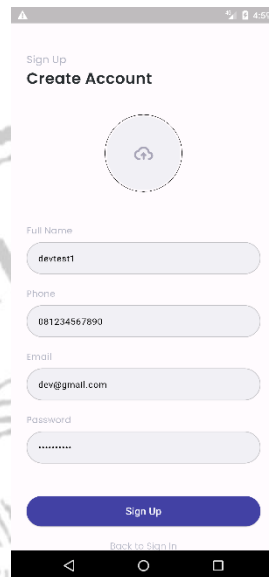
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tahapan <i>Personal Extreme Programming</i>	7
Tabel 2.2 Penelitian terdahulu	9
Tabel 3.1 Hasil Wawancara	14
Tabel 3.2 Kebutuhan Fungsional	17
Tabel 3.3 Kebutuhan NonFungsional	17
Tabel 3.4 <i>User Stories</i>	18
Tabel 3.5 Daftar karakteristik Sistem pelporan permasalahan pada bidang pertanian	19
Tabel 4.1 <i>Story Point</i>	23
Tabel 4.2 Penentuan Prioritas MoSCoW	25
Tabel 4.3 <i>Release Planning</i>	26
Tabel 4.4 Scenario Unit Testing iterasi 1	32
Tabel 4.5 <i>User Acceptance Test</i> Iterasi 1	37
Tabel 4.6 Verifikasi Estimasi Waktu Pengerjaan Iterasi-1	38
Tabel 4.7 <i>Unit Testing</i> Iterasi 2	42
Tabel 4.8 <i>User Acceptance Test</i> Iterasi 2	45
Tabel 4.9 Verifikasi Estimasi Waktu Pengerjaan Iterasi-2	45

LAMPIRAN

A. Tampilan

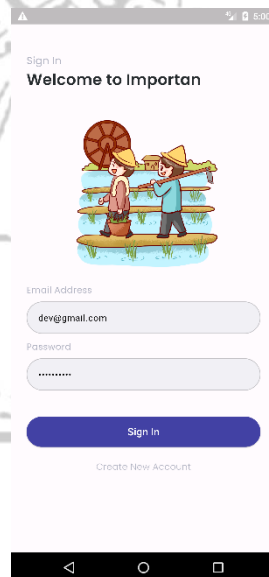
Lampiran 1 Sign Up



The screenshot shows a mobile application interface for signing up. At the top, it says "Sign Up" and "Create Account". Below this is a circular profile picture placeholder with a plus sign. The form includes fields for "Full Name" (containing "devtest1"), "Phone" (containing "081234567890"), "Email" (containing "dev@gmail.com"), and "Password" (containing "*****"). A blue "Sign Up" button is at the bottom of the form. The status bar at the top shows the time as 4:59.

Gambar Halaman SignUp

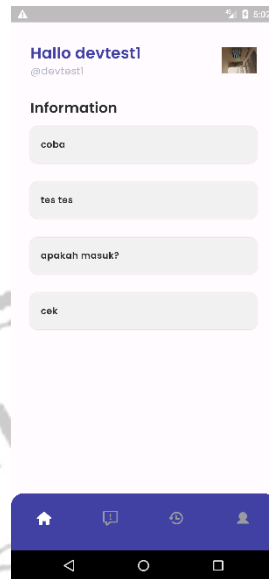
Lampiran 2 Login



The screenshot shows a mobile application interface for logging in. At the top, it says "Sign In" and "Welcome to Importan". Below this is an illustration of two people carrying baskets on a wooden bridge over a stream. The form includes fields for "Email Address" (containing "dev@gmail.com") and "Password" (containing "*****"). A blue "Sign In" button is at the bottom of the form. Below the button is a link that says "Create New Account". The status bar at the top shows the time as 5:00.

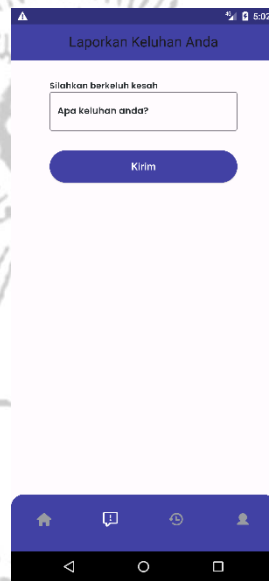
Gambar Halaman Login

Lampiran 3 Home



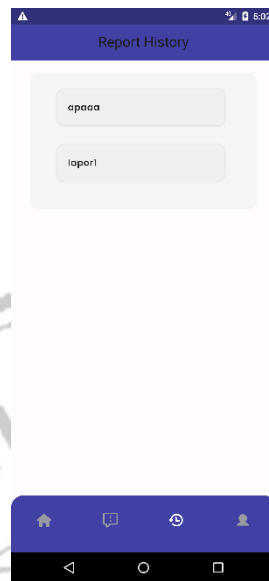
Gambar Halaman Home

Lampiran 4 Report



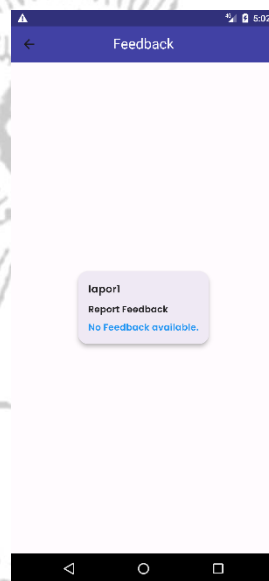
Gambar Halaman Report

Lampiran 5 History



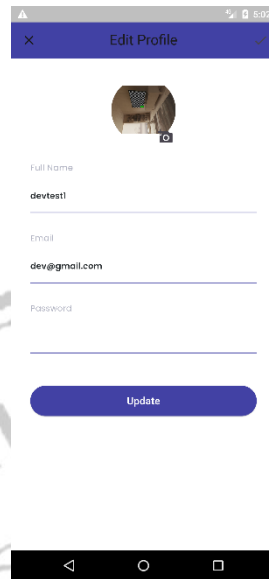
Gambar Halaman History

Lampiran 6 Feedback



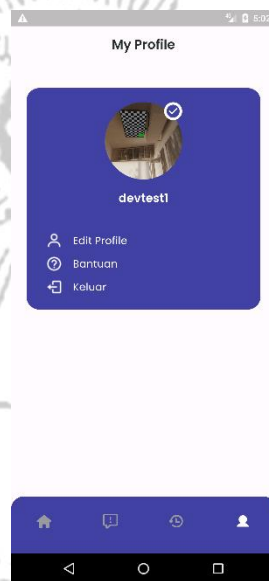
Gambar Halaman feedback

Lampiran 7 Edit Profile



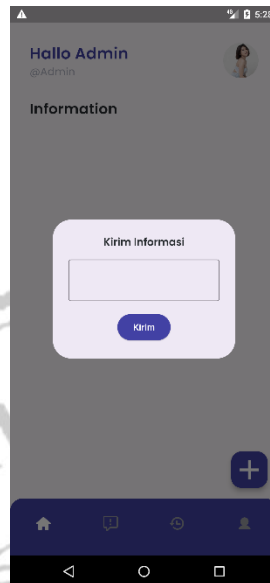
Gambar Halaman Edit Profile

Lampiran 8 Profile dan logout



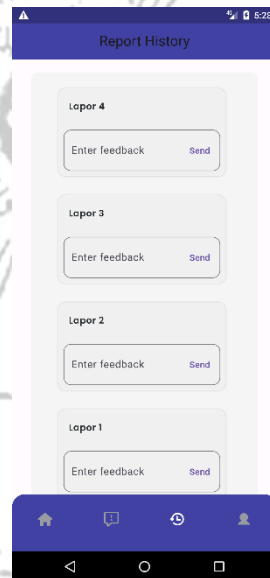
Gambar Halaman Profile

Lampiran 9 Tambah Informasi



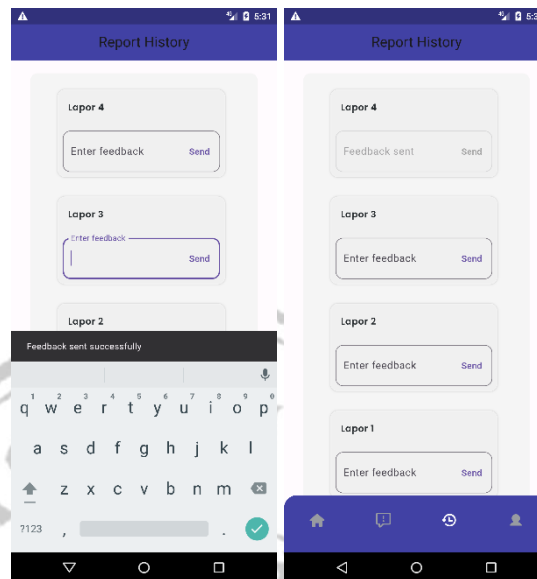
Gambar Halaman Tambah Informasi

Lampiran 10 History Report



Gambar Halaman History Report

Lampiran 11 kirim feedback



Gambar Halaman Kirim Feedback

B. TESTING

1. System Testing

Lampiran 19 UAT iterasi-1

User Acceptance Testing(UAT)- Iterasi 1
Aplikasi Informasi dan Pelaporan Bidang Pertanian Desa Moropelang

Nama Penguji: G. I. W.
Tanggal Pengujian: User/Adman
Role: User/Adman

No	Kode Test Case	Deskripsi Pengujian	Prosedur Pengujian	Hasil Yang diharapkan	Hasil Uji			Catatan
					Diterima	Diterima dengan catatan	Ditolak	
1.	Test Case-1	Story-1 Login (melakukan Login pada system)	1 Buka Aplikasi 2 Masukkan email dan password yang terdaftar pada system 3 Klik button Login	Berhasil login dan menampilkan halaman utama aplikasi	✓			
2.	Test Case-2	Story-2 Melihat informasi (Melihat Informasi yang tersedia)	1 Seclab login pilih home 2 Tampil informasi yang dikirimkan oleh adman	Berhasil tampil informasi	✓			
3.	Test Case-3	Story-3 Melaporkan masalah (melakukan lapor keluhan)	1 Pilih menu Laporkan dengan icon report 2 Masukkan keluhan 3 Klik button kirim	Laporan berhasil dikirim	✓			
4.	Test Case-4	Story-4 Riwayat Laporan (melihat Riwayat laporan dan feedback yang diberikan)	1 Pilih menu Report history 2 Tampil report yang pernah dimasukkan 3 Klik laporan yang pernah dikirim 4 Tampil feedback	Tampil laporan yang pernah dimasukkan beserta feedback jika ada	✓			

Catatan Aplikasi

2024

Pembuat Program,

User Acceptance Testing(UAT)- Iterasi 1
Aplikasi Informasi dan Pelaporan Bidang Pertanian Desa Moropelang

Nama Penguji : Adi
Tanggal Pengujian :
Role : User/Admin

No.	Kode Test Case	Deskripsi Pengujian	Prosedur Pengujian	Hasil Yang diharapkan	Hasil Uji			Catatan
					Diterima	Diterima dengan catatan	Ditolak	
1.	Test Case-1	Story-1 Login (melakukan Login pada system)	1. Buka Aplikasi 2. Masukkan email dan password yang terdaftar pada system 3. Klik button Signin	Berhasil login dan menampilkan halaman utama aplikasi	✓			
2.	Test Case-2	Story-2. Melihat informasi (Melihat Informasi yang tersedia)	1. Setelah login pilih home 2. Tampil informasi yang dikirimkan oleh admin	Berhasil tampil informasi	✓			
3.	Test Case-3	Story-3 Melaporkan masalah (melakukan lapor keluhan)	1. Pilih menu Laporkan dengan icon report 2. Masukkan keluhan 3. Klik button kirim	Laporan berhasil dikirim	✓			
4.	Test Case-4	Story-4 Riwayat Laporan (melihat Riwayat laporan dan feedback yang diberikan)	1. Pilih menu Report history 2. Tampil report yang pernah dimasukkan 3. Klik laporan yang pernah dikirim 4. Tampil feedback	Tampil laporan yang pernah dimasukkan beserta feedback jika ada	✓			

Catatan Aplikasi :

Penguji,

Pembuat Program, _____ 2024

User Acceptance Testing(UAT)- Iterasi 1
Aplikasi Informasi dan Pelaporan Bidang Pertanian Desa Moropelang

Nama Penguji : Nisa Nur Rizka Dha
Tanggal Pengujian :
Role : User/Admin

No.	Kode Test Case	Deskripsi Pengujian	Prosedur Pengujian	Hasil Yang diharapkan	Hasil Uji			Catatan
					Diterima	Diterima dengan catatan	Ditolak	
1.	Test Case-1	Story-1 Login (melakukan Login pada system)	1. Buka Aplikasi 2. Masukkan email dan password yang terdaftar pada system 3. Klik button Signin	Berhasil login dan menampilkan halaman utama aplikasi	✓			
2.	Test Case-2	Story-2. Melihat informasi (Melihat Informasi yang tersedia)	1. Setelah login pilih home 2. Tampil informasi yang dikirimkan oleh admin	Berhasil tampil informasi	✓			
3.	Test Case-3	Story-3 Melaporkan masalah (melakukan lapor keluhan)	1. Pilih menu Laporkan dengan icon report 2. Masukkan keluhan 3. Klik button kirim	Laporan berhasil dikirim	✓			
4.	Test Case-4	Story-4 Riwayat Laporan (melihat Riwayat laporan dan feedback yang diberikan)	1. Pilih menu Report history 2. Tampil report yang pernah dimasukkan 3. Klik laporan yang pernah dikirim 4. Tampil feedback	Tampil laporan yang pernah dimasukkan beserta feedback jika ada	✓			

Catatan Aplikasi :

Penguji,

Pembuat Program, _____ 2024

User Acceptance Testing(UAT)- Iterasi 1
 Aplikasi Informasi dan Pelaporan Bidang Pertanian Desa Moropelang

Nama Penguji : ACHAJ KAVIH FARRANI
 Tanggal Pengujian :
 Role : User/Admin

No.	Kode Test Case	Deskripsi Pengujian	Prosedur Pengujian	Hasil Yang diharapkan	Hasil Uji			Catatan
					Diterima	Diterima dengan catatan	Ditolak	
1.	Test Case-1	Story-1 Login (melakukan Login pada system)	1. Buka Aplikasi 2. Masukkan email dan password yang terdapat pada system 3. Klik button Signin	Berhasil login dan menampilkan halaman utama aplikasi	✓			
2.	Test Case-2	Story-2 Melihat informasi (Melihat Informasi yang tersedia)	1. Setelah login pilih home 2. Tampil informasi yang dikirimkan oleh admin	Berhasil tampil informasi	✓			
3.	Test Case-3	Story-3 Melaporkan masalah (melakukan lapor keluhan)	1. Pilih menu Laportkan dengan icon report 2. Masukkan keluhan 3. Klik button kirim	Laporan berhasil dikirim	✓			
4.	Test Case-4	Story-4 Riwayat Laporan (melihat Riwayat laporan dan feedback yang diberikan)	1. Pilih menu Report history 2. Tampil report yang pernah dimasukkan 3. Klik laporan yang pernah dikirim 4. Tampil feedback	Tampil laporan yang pernah dimasukkan beserta feedback jika ada	✓			

Catatan Aplikasi :

Penguji,



Pembuat Program, 2024



User Acceptance Testing(UAT)- Iterasi 1
 Aplikasi Informasi dan Pelaporan Bidang Pertanian Desa Moropelang

Nama Penguji : R. Reza Kalka F
 Tanggal Pengujian :
 Role : User/Admin

No.	Kode Test Case	Deskripsi Pengujian	Prosedur Pengujian	Hasil Yang diharapkan	Hasil Uji			Catatan
					Diterima	Diterima dengan catatan	Ditolak	
1.	Test Case-1	Story-1 Login (melakukan Login pada system)	1. Buka Aplikasi 2. Masukkan email dan password yang terdapat pada system 3. Klik button Signin	Berhasil login dan menampilkan halaman utama aplikasi	✓			
2.	Test Case-2	Story-2 Melihat informasi (Melihat Informasi yang tersedia)	1. Setelah login pilih home 2. Tampil informasi yang dikirimkan oleh admin	Berhasil tampil informasi	✓			
3.	Test Case-3	Story-3 Melaporkan masalah (melakukan lapor keluhan)	1. Pilih menu Laportkan dengan icon report 2. Masukkan keluhan 3. Klik button kirim	Laporan berhasil dikirim	✓			
4.	Test Case-4	Story-4 Riwayat Laporan (melihat Riwayat laporan dan feedback yang diberikan)	1. Pilih menu Report history 2. Tampil report yang pernah dimasukkan 3. Klik laporan yang pernah dikirim 4. Tampil feedback	Tampil laporan yang pernah dimasukkan beserta feedback jika ada	✓			

Catatan Aplikasi :

Penguji,



Pembuat Program, 2024



Gambar UAT Iterasi-1 dengan User


Lampiran 20 UAT Iterasi-2


User Acceptance Testing (UAT) - Iterasi 2
Aplikasi Informasi dan Pelaporan Bidang Pertanian Desa Moropelang

Nama Penguji: Aron
Tanggal Pengujian: _____
Role: User/Admin

No.	Kode Test Case	Deskripsi Pengujian	Prosedur Pengujian	Hasil Yang diharapkan	Hasil Uji			Catatan
					Diterima	Diterima dengan catatan	Ditolak	
1.	Test Case-1	Story-5 Melihat laporan	1. Pilih menu history 4. Tampil Rwayat keluhan user	Report yang di inputkan oleh user berhasil tampil	✓			
2.	Test Case-2	Story-6 Mengirim Informasi	1. Pilih menu home 2. Pilih button "..." 3. Masukkan informasi 3. klik button kirim	Informasi berhasil dikirimkan kepada user	✓			
3.	Test Case-3	Story-7 Feedback Laporan	1. pilih menu history 2. klik report yang ingin diberikan feedback 3. masukkan feedback 4. klik kirim	Feedback berhasil ditambahkan kepada report	✓			
Catatan Aplikasi:								

2024

Penguji: 


Pembuat Program: 


User Acceptance Testing (UAT) - Iterasi 2
Aplikasi Informasi dan Pelaporan Bidang Pertanian Desa Moropelang

Nama Penguji: Febri
Tanggal Pengujian: _____
Role: User/Admin

No.	Kode Test Case	Deskripsi Pengujian	Prosedur Pengujian	Hasil Yang diharapkan	Hasil Uji			Catatan
					Diterima	Diterima dengan catatan	Ditolak	
1.	Test Case-1	Story-5 Melihat laporan	1. Pilih menu history 4. Tampil Rwayat keluhan user	Report yang di inputkan oleh user berhasil tampil	✓			
2.	Test Case-2	Story-6 Mengirim Informasi	1. Pilih menu home 2. Pilih button "..." 3. Masukkan informasi 3. klik button kirim	Informasi berhasil dikirimkan kepada user	✓			
3.	Test Case-3	Story-7 Feedback Laporan	1. pilih menu history 2. klik report yang ingin diberikan feedback 3. masukkan feedback 4. klik kirim	Feedback berhasil ditambahkan kepada report	✓			
Catatan Aplikasi:								

2024

Penguji: 

Pembuat Program: 

User Acceptance Testing (UAT) - Iterasi 2
Aplikasi Informasi dan Pelaporan Bidang Pertanian Desa Moropelang

Nama Penguji: Khatolik
 Tanggal Pengujian: _____
 Role: User/Admin

No.	Kode Test Case	Deskripsi Pengujian	Prosedur Pengujian	Hasil Yang diharapkan	Hasil Uji			Catatan
					Diterima	Diterima dengan catatan	Ditolak	
1.	Test Case-1	Story-5 Melihat laporan	1. Pilih menu history 4. Tampil Riwayat keluhan user	Report yang di inputkan oleh user berhasil tampil	✓			
2.	Test Case-2	Story-6 Mengirim Informasi	1. Pilih menu home 2. Pilih button "-" 3. Masukkan informasi 3. klik button kirim	Informasi berhasil dikirimkan kepada user	✓			
3.	Test Case-3	Story-7 Feedback Laporan	1. pilih menu history 2. klik report yang ingin diberikan feedback 3. masukkan feedback 4. klik kirim	Feedback berhasil ditambahkan kepada report	✓			

Catatan Aplikasi :

Penguji, _____
Khatolik

Pembuat Program, _____
 2024

User Acceptance Testing (UAT) - Iterasi 2
Aplikasi Informasi dan Pelaporan Bidang Pertanian Desa Moropelang

Nama Penguji: Dimas odi s
 Tanggal Pengujian: _____
 Role: User/Admin

No.	Kode Test Case	Deskripsi Pengujian	Prosedur Pengujian	Hasil Yang diharapkan	Hasil Uji			Catatan
					Diterima	Diterima dengan catatan	Ditolak	
1.	Test Case-1	Story-5 Melihat laporan	1. Pilih menu history 4. Tampil Riwayat keluhan user	Report yang di inputkan oleh user berhasil tampil	✓			
2.	Test Case-2	Story-6 Mengirim Informasi	1. Pilih menu home 2. Pilih button "-" 3. Masukkan informasi 3. klik button kirim	Informasi berhasil dikirimkan kepada user	✓			
3.	Test Case-3	Story-7 Feedback Laporan	1. pilih menu history 2. klik report yang ingin diberikan feedback 3. masukkan feedback 4. klik kirim	Feedback berhasil ditambahkan kepada report	✓			

Catatan Aplikasi :

Penguji, _____
Dimas

Pembuat Program, _____
 2024

User Acceptance Testing(UAT)- Iterasi 2
 Aplikasi Informasi dan Pelaporan Bidang Pertanian Desa Monev

Nama Penguji: **Ahmad Zubini**
 Tanggal Pengujian: _____
 Role: User/Admin

No.	Kode Test Case	Deskripsi Pengujian	Prosedur Pengujian	Hasil Yang diharapkan	Hasil Uji			Catatan
					Diterima	Ditolak	Diterima dengan catatan	
1.	Test Case-1	Story-5 Melihat laporan	1. Pilih menu history 4. Tampil Riwayat keluhan user	Report yang di inputkan oleh user berhasil tampil	✓			
2.	Test Case-2	Story-6 Mengirim Informasi	1. Pilih menu home 2. Pilih button "+" 3. Masukkan informasi 3. klik button kirim	Informasi berhasil dikirimkan kepada user	✓			
3.	Test Case-3	Story-7 Feedback Laporan	1. pilih menu history 2. klik report yang ingin diberikan feedback 3. masukkan feedback 4. klik kirim	Feedback berhasil ditambahkan kepada report	✓			

Catatan Aplikasi :

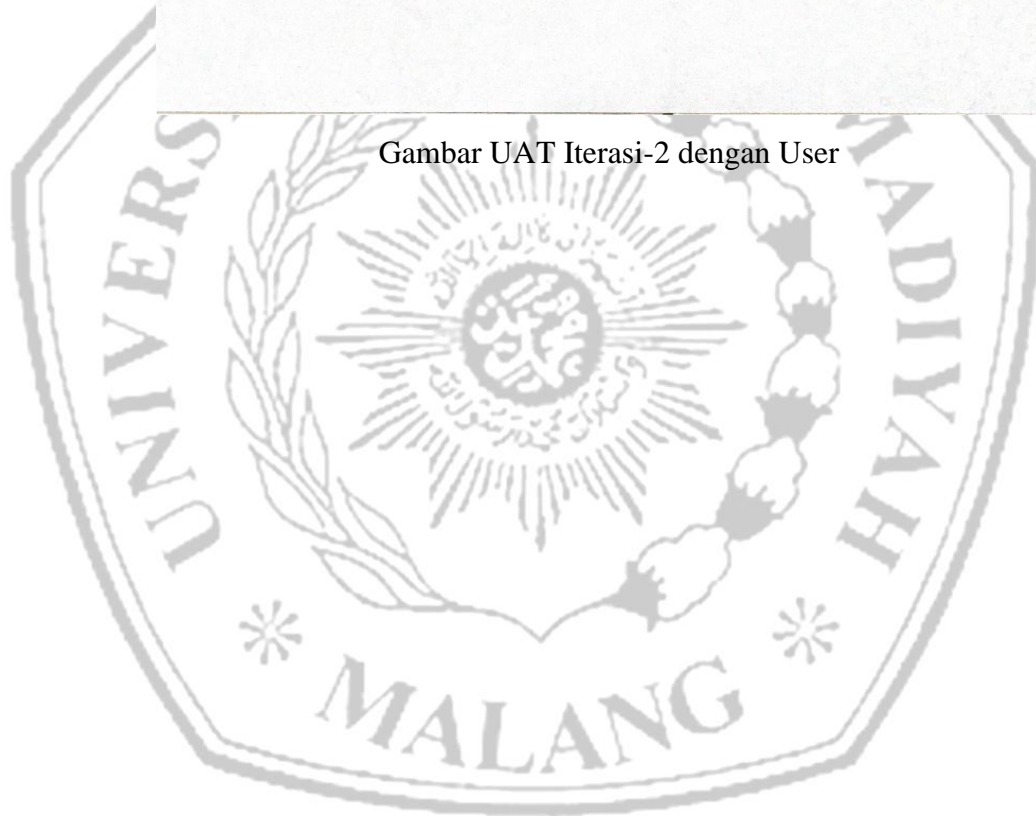
Penguji,



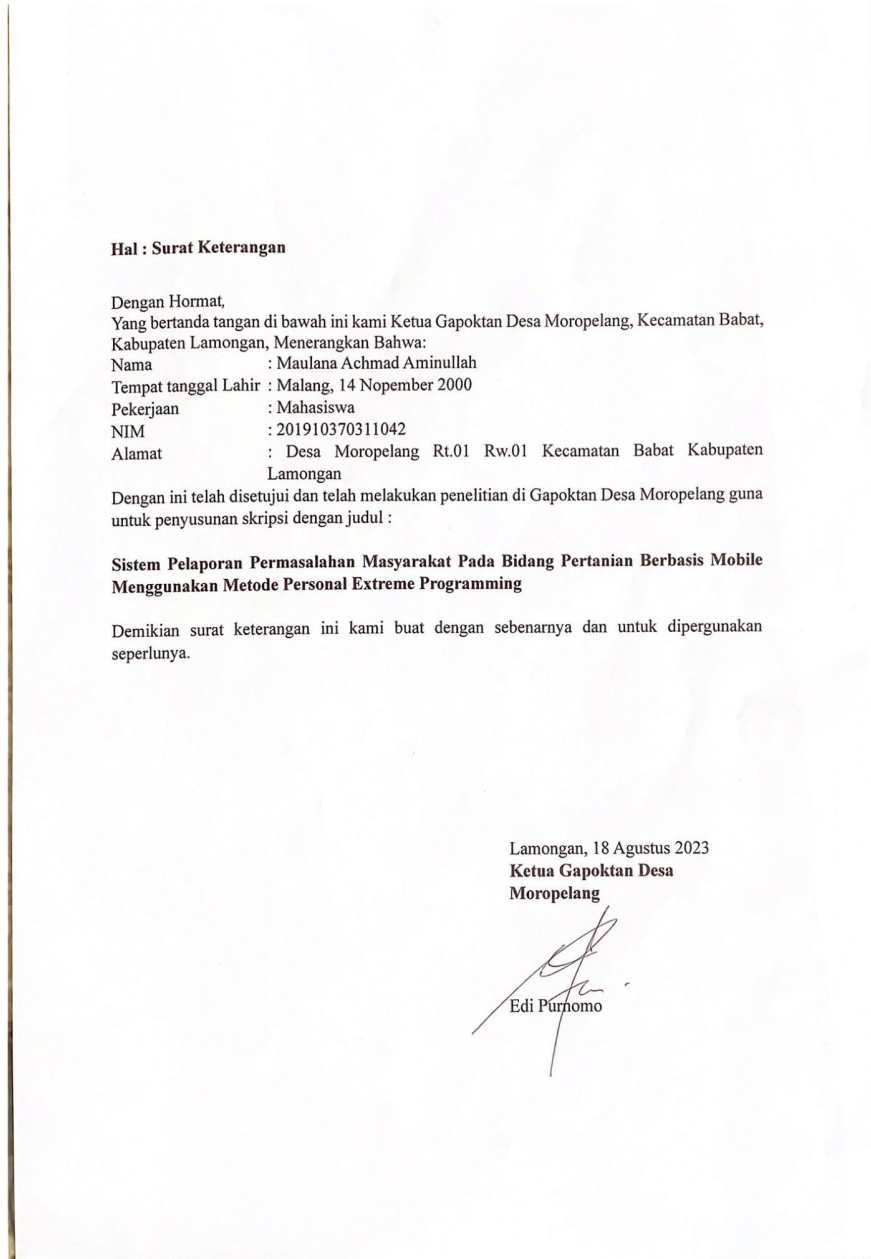
Pembuat Program, 2024



Gambar UAT Iterasi-2 dengan User



C. Surat Izin Penelitian



D. Transkrip presentasi kepada user

Penulis: Selamat sore mas mas

Tn. Ian, Tn. Muzammil, Tn. Katmil : sore

Penulis : Mohon maaf mengganggu waktunya diwaduk ini ya, jadi saya mau mempresentasikan aplikasi saya. Ini untuk aplikasinya nanti

bisa melaporkan dan juga mengirimkan informasi untuk pertanian gitu mas. Jadi pertamanya itu mas nya login, nah ini kemudian setelah login itu nanti halaman awalnya tampil aplikasinya gitu mas. Apa, informasinya, kemudian disini ada buat melaporkan ketika mas-masnya ini ada keluhan entah mengenai pupuk atau pengairan gitu nanti bisa dilaporkan melalui ini kan, ini untuk menulisnya kemudian nanti dikirim, setelah mas-masnya ngirim itu tadi, itu bisa dicek yang telah dikirim itu sudah mendapat respon dari yang berwenang atau belum, untuk melihatnya itu dibagian history sini mas. Nah itu sih, jadi untuk aplikasi yang saya buat itu seperti itu untuk sementara ini. Apa dari mas-mas sekalian ini ada masukan

Tn. Ian : eeee. Informasinya ini mas bisa diurutkan apa tidak

Penulis : ooo, bisa mas, memang untuk saat ini masih belum saya kondisikan ini jadi informasinya itu masih gimana ya, urutannya itu kadang masih teracak.

Tn. Muzammil : ini untuk ukuran hurufnya terlalu besar.

Penulis : oo iya, mungkin masih kayak ke bold gitu mas ya, kayak lebih tebal gitu ya. Iya mas, baik, nanti mungkin bisa saya perbaiki.

Penulis : untuk dari masnya sendiri gimana mas?

Tn. Katmil : eee, itu lebih baik ditambahi gambar mas

penulis : buat pelaporannya mas?

Tn. Katmil : iya mas

penulis : oiya, siap mas. Mungkin untuk pengembangan ke depannya nanti bisa saya tambahkan. Terima kasih untuk masukannya dari mas-mas sekalian

Tn ian, Tn Muzammil, Tn katmil : sama-sama mas

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Utama, "Sistem Informasi Berbasis Web Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya," *J. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 359–370, 2011.
- [2] B. Mulyawan, "Kendala Implementasi Aplikasi Pelaporan Orang Asing (APOA) (Handicap of Implementation of Foreigners Reporting Application)," *Jikh*, vol. 11, no. 3, pp. 287–303, 2017.
- [3] A. M. Fikri and I. P. D. Arthawan Sugih Prabowo, "Rancang Bangun Sistem Informasi Buku Tamu Pada Dinas Pemuda, Olahraga Dan Pariwisata Kota Balikpapan Dengan Metode Personal Extreme Programming," *Multitek Indones.*, vol. 14, no. 2, pp. 101–110, 2021, doi: 10.24269/mtkind.v14i2.2568.
- [4] A. Kurniawan and S. Eriana, "Strategi Framework E-Marketing Dan Reservasi Tempat Dengan Metode Personal Extreme Programming (Studi Kasus: Resto & Cafe Rimbun Kampung Konservasi)," *Multimed. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–6, 2022, [Online]. Available: <https://maklumatika.i-tech.ac.id/index.php/reklamasi>
- [5] E. Septianus, "Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Pelanggan Berbasis Web Dengan Metode Personal Extreme Programming (Studi Kasus: Anisla Laundry)," ... , *Sist. Informasi, Teknol. Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 7–11, 2022, [Online]. Available: <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/ESIT/article/view/21988%0Ahttp://openjournal.unpam.ac.id/index.php/ESIT/article/viewFile/21988/10696>
- [6] M. Ulfi, G. I. Marthasari, and I. Nuryasin, "Implementasi Metode Personal Extreme Programming dalam Pengembangan Sistem Manajemen Transaksi Perusahaan (Studi Kasus : CV. Todjoe Sinar Group)," *J. Repos.*, vol. 2, no. 3, pp. 261–268, 2020, doi: 10.22219/repositor.v2i3.619.
- [7] N. Pertiwi and T. Hendro Pudjiantoro, "Sistem Informasi Distribusi Barang pada Brand Sepatu Geoff Max," *Sentia*, vol. 11, pp. 147–152, 2019.
- [8] Nurlela Wati, "Sistem Informasi Pengaduan Masyarakat Pada Dinas Kependudukan Dan Pencatatan Sipil Di Indragiri Hilir Berbasis Web," *J.*

- Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 2, pp. 72–76, 2020, doi: 10.32520/jupel.v2i3.1122.
- [9] K. T. Lailatul Mufidah, “No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title,” vol. 7, no. 3, p. 6, 2021.
- [10] J. Sistim, I. Lestari, K. R. Ld, and M. I. A. Putera, “Rancang Bangun Research Profile Company Pada Universitas XYZ Menggunakan Metode Personal Extreme Programming,” vol. 5, no. 1, pp. 50–56, 2023, doi: 10.37034/jsisfotek.v4i2.182.
- [11] N. Devi, D. Erwanto, and Y. Utomo, “Rancang Bangun Sistem Informasi Buku Tamu Pada Dinas Pemuda, Olahraga Dan Pariwisata Kota Balikpapan dengan Metode Personal Extreme Programming,” *Multitek Indones. J. Ilm.*, vol. 12, no. 2, pp. 104–113, 2018.
- [12] M. I. Wibowo, A. H. Brata, and K. C. Brata, “Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak Pengobatan Tuberculosis Berbasis Android Menggunakan Personal Extreme Programming (Studi Kasus : Puskesmas Polowijen),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 10, pp. 9395–401, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [13] M. Shi, “Software Functional Testing from the Perspective of Business Practice,” *Comput. Inf. Sci.*, vol. 3, no. 4, pp. 49–52, 2010, doi: 10.5539/cis.v3n4p49.
- [14] N. M. D. Febriyanti, A. A. K. O. Sudana, and I. N. Piarsa, “Implementasi Black Box Testing pada Sistem Informasi Manajemen Dosen,” *J. Ilm. Teknol. dan Komput.*, vol. 2, no. 3, pp. 1–10, 2021.
- [15] B. Priyatna, A. Lia Hananto, M. Nova, P. Studi Sistem Informasi, and U. Buana Perjuangan Karawang, “Application of UAT (User Acceptance Test) Evaluation Model in Minggon E-Meeting Software Development,” *Systematics*, vol. 2, no. 3, pp. 110–117, 2020.
- [16] I. Wahyudi and F. Alameka, “ANALISIS BLACKBOX TESTING DAN USER ACCEPTANCE TESTING TERHADAP SISTEM INFORMASI,” vol. 04, no. 01, pp. 1–9, 2023.

- [17] I. M. Widiarta, M. Julkarnain, and J. Imanulloh, "Rancang Bangun Aplikasi Uts in Me Berbasis Android Menggunakan Flutter Dengan Metode Rapid Application Development," *J. Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 3, no. 4, pp. 447–452, 2021, doi: 10.51401/jinteks.v3i4.1323.
- [18] A. Suharto and M. Mardiana, "Aplikasi Eresha Mobile Berbasis Android dengan Metode Personal Extreme Programming di Era Industri 4.0," *J. Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 2, pp. 335–344, 2020, doi: 10.36294/jurti.v4i2.1706.
- [19] D. Al Fauzi, "... Aplikasi Pendaftaran Siswa Baru Berbasis Web Menggunakan Metode Personal Extreme Programming Pada Sma Al-Multazam ...," *J. Penelit. Sist. Inf.*, no. 1, pp. 6–12, 2023.
- [20] R. B. Hadiprakoso and W. Agus Satria, "Rancang Bangun Aplikasi Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kesadaran Keamanan Siber," *J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, pp. 94–100, 2022, doi: 10.35329/jiik.v8i2.232.
- [21] S. E. Eriana and A. Zein, "Penerapan Metode Personal Extreme Programming dalam Perancangan Aplikasi Pemilihan Ketua HMSI dengan Weighted Product," *J. Ilmu Komput. JIK Vol. IV No.02 Desember 2021*, vol. 2, no. 02, pp. 26–32, 2021.
- [22] A. S. Wiyana, M. I. A. Putera, and S. R. Natasia, "Sistem Presensi Online Menggunakan Arsitektur Pengembangan Perangkat Lunak Model-View-Viewmodel," *Teknika*, vol. 10, no. 3, pp. 214–224, 2021, doi: 10.34148/teknika.v10i3.398.
- [23] F. Darmawan, M. Ihsan Alfani Putera, and S. R. Natasia, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Surat Menggunakan Metode Personal Extreme Programming (Studi Kasus: Kelurahan Sepinggan)," *SPECTA J. Technol.*, vol. 6, no. 1, pp. 87–99, 2022, doi: 10.35718/specta.v6i1.700.
- [24] D. Kustiawan, W. N. Cholifah, R. Destriana, and N. Heriyani, "Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan Koperasi Menggunakan Metode Extreme Programming," *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 12, no. 1, pp. 78–92, 2022, doi: 10.34010/jati.v12i1.6756.
- [25] R. A. Ramadhan and J. Riyanto, "Implementasi Metode Extreme Programming Pada Perancangan Sistem Administrasi RT Terintegrasi

- Payment Gateway Midtrans Berbasis Web,” vol. 2, no. 2, pp. 568–574, 2023.
- [26] M. Nasirin and Y. M. Djaksana, “Perancangan Sistem Informasi Absensi Karyawan Berbasis Web Dengan Metode Personal Extreme Programming pada PD Trivia Oktana Mandiri Serpong ...,” *Sci. Sacra J. Sains, Teknol. dan Masy.*, vol. 1, no. 3, pp. 80–87, 2021, [Online]. Available: <http://www.pijarpemikiran.com/index.php/Scientia/article/view/55>
- [27] E. B. Pratama and A. Hendini, “IMPLEMENTASI EXTREME PROGRAMMING PADA PERANCANGAN SIMRS (SISTEM INFORMASI MANAJEMEN RUMAH SAKIT) Diterima : Diterbitkan :,” *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. 10, no. 2, pp. 107–112, 2022.
- [28] F. R. Suprpto, G. I. Marthasari, and I. Nuryasin, “Sistem Informasi Penjualan dan Pelelangan Berbasis Web pada Ricardo Corner MLG Menggunakan Metode Personal eXtreme Programming (PXP),” *J. Repos.*, vol. 2, no. 11, p. 1535, 2020, doi: 10.22219/repositor.v2i11.926.
- [29] F. Agustina, A. Pambudi, and D. Sinaga, “Pengembangan Sistem Taaruf Online Dengan Menggunakan Metode Moscow,” *J. Inform. Upgris*, vol. 6, no. 2, pp. 1–10, 2020.
- [30] M. F. Riki and I. Effendy, “Aplikasi Pencarian Donor Darah Menggunakan Metode Personal Extreme Programming Berbasis Android,” *Smatika J.*, vol. 12, no. 02, pp. 186–199, 2022, doi: 10.32664/smatika.v12i02.698.
- [31] Y. W. Setiya Putra and M. F. Adhim, “Sistem Informasi Presensi Online Menggunakan Teknologi Face Recognition dan GPS,” *J. Tekno Kompak*, vol. 16, no. 1, p. 149, 2022, doi: 10.33365/jtk.v16i1.1470.
- [32] E. Suprpto, “User Acceptance Testing (UAT) Refreshment PBX Outlet Site BNI Kanwil Padang,” *J. Civronlit Unbari*, vol. 6, no. 2, p. 54, 2021, doi: 10.33087/civronlit.v6i2.85.
- [33] L. R. Wardiman, N. Agitha, and N. Alamsyah, “Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Untuk Pemetaan Penyebaran Penyakit Di Kecamatan Terara Dengan Metode Extreme Programming,” *J. Teknol. Informasi, Komputer, dan Apl. (JTIKA)*, vol. 5, no. 1, pp. 33–41, 2023, doi: 10.29303/jtika.v5i1.238.

FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Maulana Achmad Aminullah
NIM : 201910370311042
Judul TA : Sistem Pelaporan Permasalahan Masyarakat Pada Bidang Pertanian Berbasis Mobile Menggunakan Metode Personal Extreme Programming (Studi Kasus Desa Moropelang)

Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

No.	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal Plagiarisme (%)	Hasil Cek Plagiarisme (%) *
1.	Bab 1 – Pendahuluan	10 %	0%
2.	Bab 2 – Daftar Pustaka	25 %	5%
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	2%
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	2%
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	3%
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	4%

*) Hasil cek plagiarism diisi oleh pemeriksa (staf TU)

*) Maksimal 5 kali (4 Kali sebelum ujian, 1 kali sesudah ujian)

Mengetahui,

Pemeriksa (Staff TU)



denx