

**METODE EXTREME PROGRAMMING UNTUK
SISTEM PEMESANAN KUE DENGAN PENGUJIAN
SYSTEM USABILITY SCALE BERBASIS WEB**

SKRIPSI SARJANA SISTEM INFORMASI

Oleh

Prevelia Adzani Vetian

197006516132



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS NASIONAL**

2022

**METODE EXTREME PROGRAMMING UNTUK SISTEM
PEMESANAN KUE DENGAN PENGUJIAN SYSTEM USABILITY
SCALE BERBASIS WEB**

SKRIPSI SARJANA

Karya ilmiah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Teknik Teknologi Informatika dari Fakultas Teknologi Komunikasi dan
Informatika

Oleh
Prevelia Adzani Vetian
197006516132



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS NASIONAL**

2022

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**METODE EXTREME PROGRAMMING UNTUK SISTEM
PEMESANAN KUE DENGAN PENGUJIAN SYSTEM USABILITY
SCALE BERBASIS WEB**



Prevelia Adzani Vetian

197006516132

Dosen Pembimbing 1

(Aris Gurnayati, S.Si, MMSi)

Dosen Pembimbing 2

(Rima Tamara Aldisa, S.Kom.,M.Kom)

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

METODE EXTREME PROGRAMMING UNTUK SISTEM PEMESANAN KUE DENGAN PENGUJIAN SYSTEM USABILITY SCALE BERBASIS WEB

Yang dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional, sebagaimana yang saya ketahui adalah bukan merupakan tiruan atau publikasi dari Tugas Akhir yang pernah diajukan atau dipakai untuk mendapatkan gelar di lingkungan Universitas Nasional maupun perguruan tinggi atau instansi lainnya, kecuali pada bagian – bagian tertentu yang menjadi sumber informasi atau acuan yang dicantumkan sebagaimana mestinya.



Jakarta, 9 Maret 2023



Prevelia Adzani Vetian

197006516132

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir dengan judul :

METODE EXTREME PROGRAMMING UNTUK SISTEM PEMESANAN KUE DENGAN PENGUJIAN SYSTEM USABILITY SCALE BERBASIS WEB

Dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional. Tugas Akhir ini diujikan pada Sidang Akhir Semester Ganjil 2022-2023 pada tanggal 24 Februari Tahun 2023.



Dosen Pembimbing 1

Aris Gunaryati, S.Si, MMSI

NID 0108140841

Dosen Pembimbing 2

Rima Tamara Aldisa, S.Kom., M.Kom

NID.2101023022

Ketua Program Studi

Andrianingsih, S.Kom., MMSI.

NID 0111130826

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI

Nama : Prevelia Adzani Vetian
NPM : 197006516132
Fakultas/Akademi : Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika
Program Studi : Sistem Informasi
Tanggal Sidang : Jum'at, 24 Februari 2023

JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA :

METODE EXTREME PROGRAMMING UNTUK SISTEM PEMESANAN KUE DENGAN PENGUJIAN SYSTEM USABILITY SCALE BERBASIS WEB

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS :

EXTREME PROGRAMMING METHOD FOR CAKE ORDERING SYSTEM WITH WEB-BASED USABILITY SCALE TESTING SYSTEM

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Pembimbing 1	Ka. Prodi	Mahasiswa
TGL : 9 Maret 2023	TGL : 15.03-23	TGL : 9 Maret 2023
 Aris Gurayati, S.Si, M.Mes	 	

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI

Nama : Prevelia Adzani Vetian
NPM : 197006516132
Fakultas/Akademi : Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika
Program Studi : Sistem Informasi
Tanggal Sidang : Jum'at, 24 Februari 2023

JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA :

METODE EXTREME PROGRAMMING UNTUK SISTEM PEMESANAN KUE DENGAN PENGUJIAN SYSTEM USABILITY SCALE BERBASIS WEB

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS :

EXTREME PROGRAMMING METHOD FOR CAKE ORDERING SYSTEM WITH WEB-BASED USABILITY SCALE TESTING SYSTEM

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Pembimbing 2	Ka. Prodi	Mahasiswa
TGL : 15 Maret 2023	TGL : 15 Maret 2023	TGL : 15 Maret 2023
		

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Metode Extreme Programming Untuk Sistem Pemesanan Kue Dengan Pengujian System Usability Scale Berbasis Web”** sebagai salah satu syarat kelulusan Program Studi Sarjana Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika.

Penelitian dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu saya menyampaikan banyak terima kasih terutama kepada dosen pembimbing Tugas Akhir, yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, pikiran, bimbingan, arahan, motivasi serta memaklumi segala kekurangan penulis selama penelitian tugas akhir dan penyusunan skripsi. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Pemilik Toko Yeyo yang telah memberikan bantuan selama penelitian dalam bentuk wawancara dan observasi.
2. Orang tua yang telah memberi dukungan dalam segala bentuk yang tak terhitung
3. Dosen Pembimbing dan dosen pengajar di Program Studi Sistem Informasi FTKI maupun dosen di Program Sutdi lain yang memberikan banyak ilmu
4. Teman-teman seangkatan dan sehimpuan berbagai angkatan yang telah membantu dan mendukung

Akhir kata, semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan bantuan yang telah diberikan dengan hal yang lebih baik. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat di bidang Teknologi Informatika.

Jakarta,

Penulis

ABSTRAK

Pemesanan kue pada Toko Yeyo masih sangat membutuhkan pembuatan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Kue Berbasis Web dengan mengembangkan tampilan web dan fitur fitur yang bekerja dengan mudah dan baik sehingga dapat membuat pelanggan untuk tertarik dalam melakukan pemesanan melalui Web ini yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Pada penelitian ini menggunakan Metode Extreme Programming untuk pengembangan sistem yang dibuat, dengan perancangan sistem yang akan digunakan yaitu dengan menggunakan diagram untuk mengetahui alur penelitian, menggunakan bahasa pemrograman PHP, CSS, Javascript dan dengan basis data MySQL. Pada Pengujian sistem ini menggunakan System Usability Scale yang dimana menggunakan beberapa responden untuk dapat memberikan penilaian terhadap aplikasi pemesanan kue pada penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah membahas tentang sebuah perancangan sistem informasi pemesanan kue pada Toko Yeyo untuk dapat menarik pelanggan melakukan pemesanan kue dengan fitur fitur dan tampilan yang mudah dipahami dan digunakan dengan baik. Hasil yang didapat dengan menggunakan Pengujian System Usability Scale yaitu 88,4 dan termasuk kategori Excellent.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Aplikasi, MySQL, PHP, CSS



ABSTRACT

Really needs making a Web-Based Cake Ordering Information System Design by developing a web interface and features that work easily and well so that customers can be interested in placing an order through this Web which can be done anywhere and anytime. In this study using the Extreme Programming Method for the development of the system that was created, with the design of the system to be used, namely by using diagrams to find out the research flow, using the programming language PHP, CSS, Javascript and with the MySQL database. In testing this system using the System Usability Scale which uses several respondents to be able to provide an assessment of the cake ordering application in this study. The purpose of this research is to discuss a cake ordering information system design at Yeyo Store to be able to attract customers to order cakes with features and displays that are easy to understand and use properly. The results obtained using the System Usability Scale Test were 88.4 and included in the Excellent category.

Keywords: Information Systems, Applications, MySQL, PHP, CSS



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Kontribusi.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
3.1 Lokasi Penelitian	20
3.2 Waktu Penelitian	20
3.3 Penentuan Subjek Penelitian	20
3.4 Teknik Pengumpulan Data	20
3.5 Desain Penelitian.....	21
BAB IV HASIL DAN DISKUSI	31
4.1 Hasil.....	31
4.2 Pengujian System Usability Scale (SUS).....	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	55

4.1	Kesimpulan.....	55
4.2	Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA		57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Metode Extreme Programming	21
Gambar 3. 2 Use Case Diagram.....	23
Gambar 3. 3 Activity Diagram User Login.....	24
Gambar 3. 4 Activity Diagram User Registrasi	25
Gambar 3. 5 Activity Diagram User Melakukan Pemesanan	26
Gambar 3. 6 Activity Diagram Admin Mengolah data User	27
Gambar 3. 7 Activity Diagram Admin Melakukan Pengiriman	28
Gambar 3. 8 Entity Relationship Diagram.....	29
Gambar 4. 1 Halaman Login pada Admin	31
Gambar 4. 2 Halaman Utama pada Admin	32
Gambar 4. 3 Halaman Produk pada Admin	33
Gambar 4. 4 Halaman Tambah Kategori pada Admin.....	34
Gambar 4. 5 Halaman Mengelola Data User pada Admin.....	35
Gambar 4. 6 Halaman Mengelola Transaksi pada Admin	36
Gambar 4. 7 Halaman Mengelola Pengaturan pada Admin.....	37
Gambar 4. 8 Halaman Utama User	38
Gambar 4. 9 Halaman Kategori Rekomendasi Menu pada User	39
Gambar 4. 10 Halaman Detail Menu pada User	40
Gambar 4. 11 Halaman Keranjang Belanja pada User	40
Gambar 4. 12 Halaman Pembayaran pada User.....	41
Gambar 4. 13 Halaman Notifikasi Pesanan pada User	42
Gambar 4. 14 Diagram Hasil Pengujian SUS pada Responden.....	44
Gambar 4. 15 Hasil Penilaian Responden Pertanyaan Pertama.....	45
Gambar 4. 16 Hasil Penilaian Responden Pertanyaan kedua	45
Gambar 4. 17 Hasil Penilaian Responden Pertanyaan Ketiga	46
Gambar 4. 18 Hasil Penilaian Responden Pertanyaan Keempat.....	46
Gambar 4. 19 Hasil Penilaian Responden Pertanyaan Kelima	47

Gambar 4. 20 Hasil Penilaian Responden Pertanyaan Keenam..... 47
Gambar 4. 21 Hasil Penilaian Responden Pertanyaan Ketujuh 48
Gambar 4. 22 Hasil Penilaian Responden Pertanyaan Kedelapan 48
Gambar 4. 23 Hasil Penilaian Responden Pertanyaan Kesembilan 49
Gambar 4. 24 Hasil Penilaian Responden Pertanyaan Kespuluh 49



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Jurnal Penelitian Terdahulu	8
Tabel 4. 1 Kode Informasi dan Skala Informasi	43
Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Pengujian System Usability Scale dari Responden	50

