

SEMINAR PROPOSAL

**RANCANG BANGUN SISTEM MANAJEMEN
PENDATAAN PENGADAAN BANTUAN
UNTUK KELOMPOK TANI BERBASIS WEB
MENGGUNAKAN METODE PERSONAL
EXTREME PROGRAMMING (PXP)**

STUDI KASUS : DINAS PERTANIAN KAB. TOBA

Ackyra A.M Sibarani 118140160

DOSEN PEMBIMBING

Aidil Afriansyah, S.Kom., M.Kom.
Radhinka Bagaskara, S.Si.Kom., M.Si., M.Sc.

DOSEN PENGUJI

Mugi Praseptiawan, S.T., M.Kom.
Andika Setiawan, S.Kom., M.Cs.

OUTLINE

- 01 PENDAHULUAN**
- 02 TINJAUAN PUSTAKA**
- 03 METODE PENELITIAN**

PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Pendataan pengadaan bantuan tani dilakukan secara konvensional.

Dibutuhkan cara pendataan yang dapat menangani permasalahan.



Salah satu program kerja dari Dinas Pertanian Kab. Toba adalah pengadaan bantuan tani.

Resiko yang muncul dari pendataan konvensional mengakibatkan terjadinya ketidakteraturan dalam penyebaran bantuan yang dapat diterima oleh kelompok tani.

RUMUSAN MASALAH

- Bagaimana Rancang Bangun Sistem Manajemen Pendataan Bantuan untuk Kelompok Tani pada Dinas Pertanian Kabupaten Toba menggunakan metode Personal Extreme Programming (PXP)?
- Bagaimana fungsionalitas sistem menggunakan *User Acceptance Test* yang dibangun agar dapat digunakan?

TUJUAN PENELITIAN

- Merancang dan membangun sistem informasi pendataan pengadaan bantuan tani Kabupaten Toba menggunakan metode Personal Extreme Programming (PXP).
- Melakukan pengujian terhadap sistem yang dirancang dan dibangun menggunakan User Acceptance Test untuk mengetahui fungsionalitas sistem.

BATASAN MASALAH

- Jenis metode agile yang digunakan dalam penelitian ini adalah Personal Extreme Programming (PXP).
- Pengadaan bantuan tani yang didata hanyalah yang terdaftar di kamus usulan pengadaan bantuan tani Dinas Pertanian dan Perikanan Kabupaten Toba Tahun 2021-2026.
- Sistem yang akan dirancang dan dibangun akan digunakan oleh Dinas Pertanian dan Perikanan Kabupaten Toba.

TINJAUAN PUSTAKA

PENELITIAN TERDAHULU

No.	Judul, Penulis, Tahun	Hasil Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu
1	Sistem Informasi Penyaluran Bantuan Pupuk Bersubsidi pada Dinas Pertanian dan Pangan Kabupaten Rembang berbasis Web, Ida Siti Marfuah dan Yudi Irawan, 2021	<p>Sistem informasi yang dapat membantu penyaluran bantuan pupuk bersubsidi.</p> <p>Sistem informasi ini memanfaatkan komputer untuk mengelola pendistribusian pupuk bersubsidi dari pengawasan hingga penyaluran kemasyarakatan.</p>	<p>Sistem informasi yang akan dibangun menggunakan metode Personal Extreme Programming (PXP) dan fitur yang akan dibuat berbeda dengan fitur yang ada dalam penelitian ini.</p>
2	Sistem Informasi Pengelolaan Bantuan Desa Banjardowo, Titis Ulfa Mustikawati, 2022	<p>Pengelolaan data bantuan di Desa Banjardowo menjadi lebih efektif dimana petugas yang bekerja dibagian pengelolaan bantuan tidak menggunakan sistem manual lagi.</p>	<p>Sistem informasi yang akan dibangun menggunakan Personal Extreme Programming (PXP) dan memberikan pelayanan pengadaan bantuan tani di Kabupaten Toba.</p>

PENELITIAN TERDAHULU (2)

No.	Judul, Penulis, Tahun	Hasil Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu
3	Sistem Informasi Pengadaan dan Pengalokasian Pupuk pada Dinas Pertanian, Peternakan dan Perkebunan Kabupaten Majene Berbasis Web, Samsuriati, 2020	Sistem Informasi pengadaan dan pengalokasian pupuk dan Dinas Pertanian Majene berbasis Web. Sistem informasi ini akan digunakan untuk mengelola data-data yang berhubungan dengan pengadaan dan pengalokasian pupuk.	Sistem informasi yang akan dibangun menggunakan metode Personal Extreme Programming (PXP)
4	Sistem Informasi Permohonan Pengajuan Bantuan Bibit Perkebunan Pada Dinas Pertanian Dan Pangan Kabupaten Kudus, Indah Purnama Sari	Sistem informasi yang dihasilkan dari penelitian ini membantu proses pengajuan bantuan bibit perkebunan yang masih konvensional pada Dinas Pertanian dan Pangan Kabupaten Kudus.	Sistem informasi yang akan dibangun menggunakan metode Personal Extreme Programming (PXP)

DASAR TEORI

WEBSITE

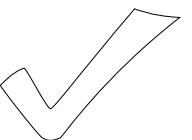
DATABASE

LARAVEL

AGILE

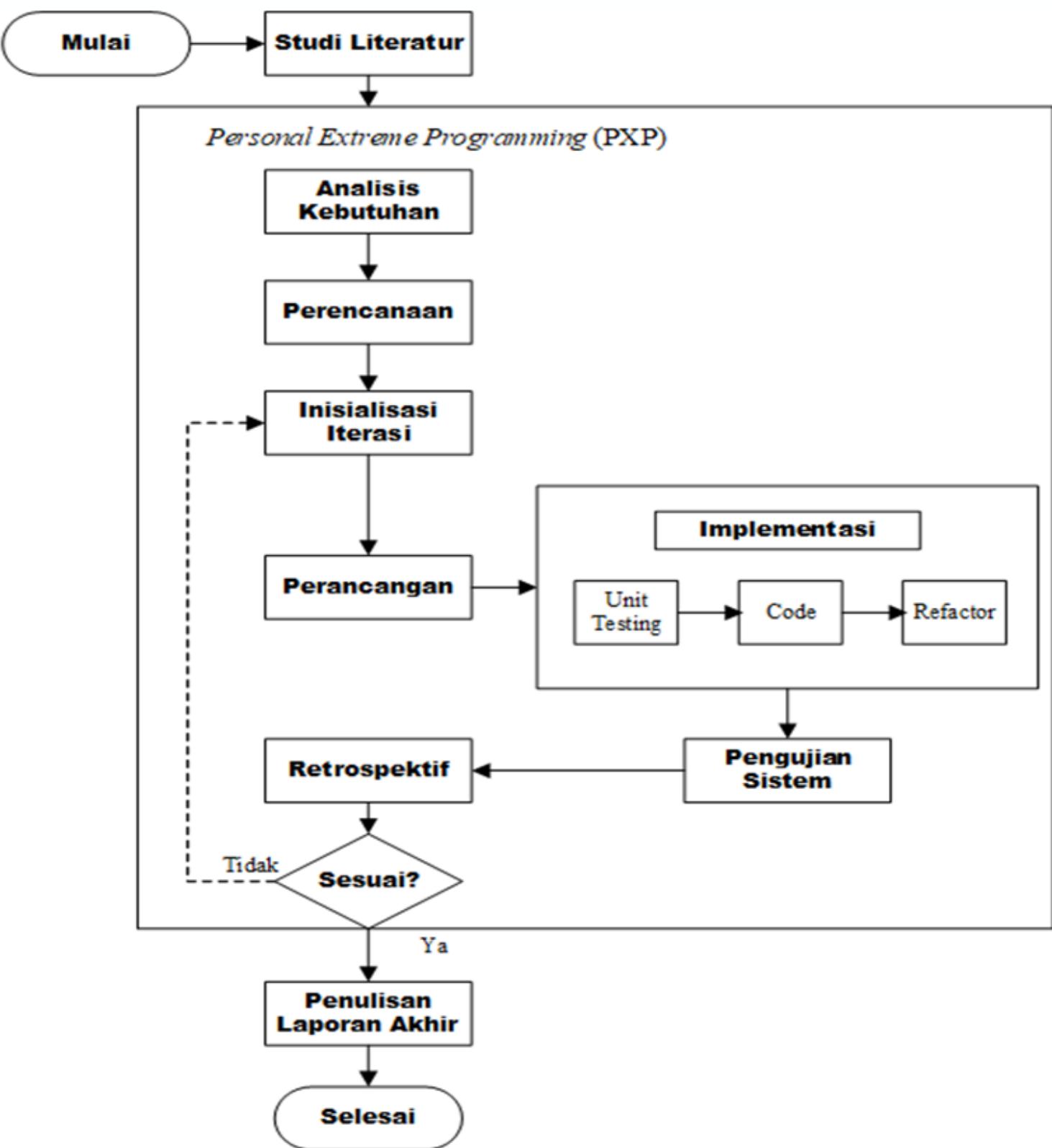
PXP

UAT

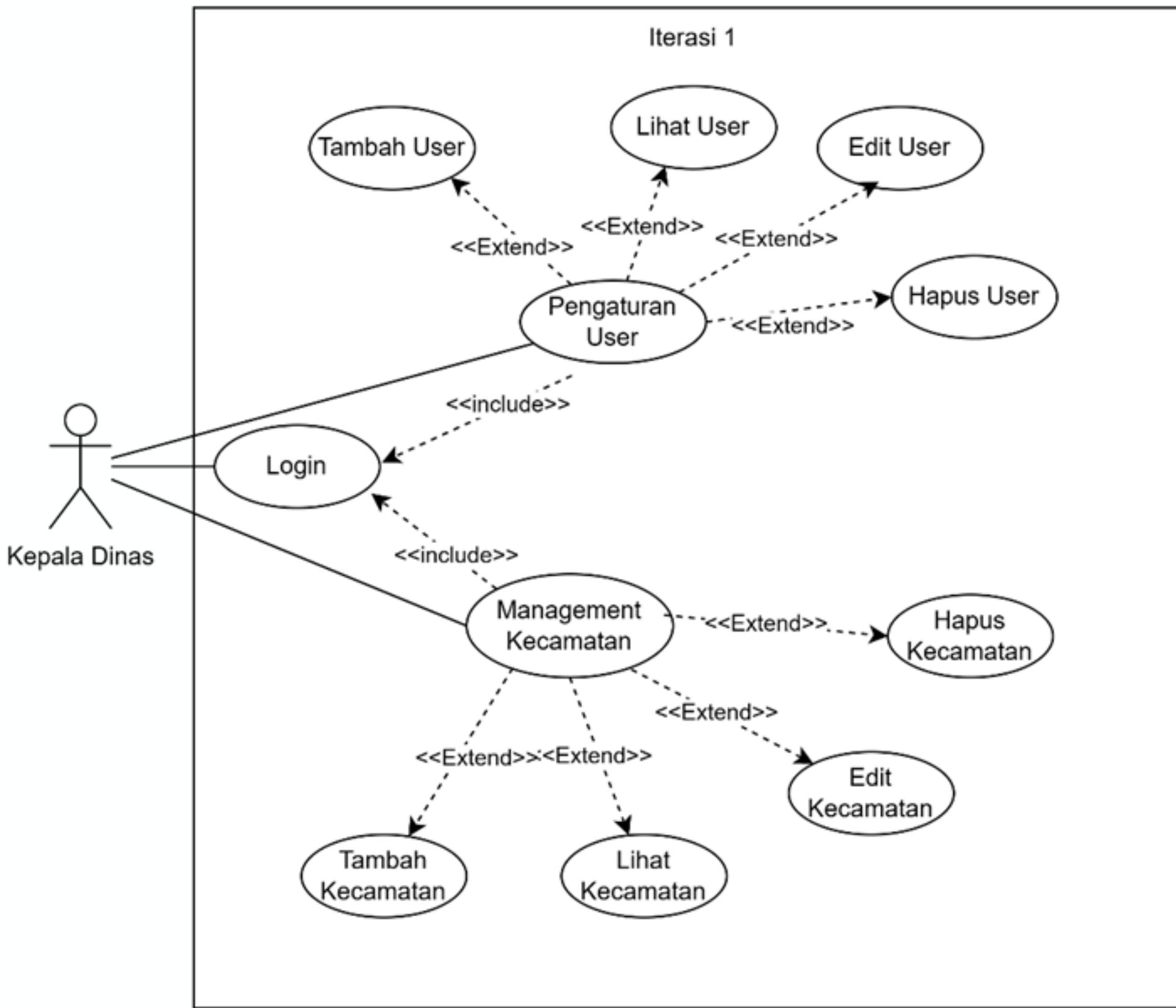


METODE PENELITIAN

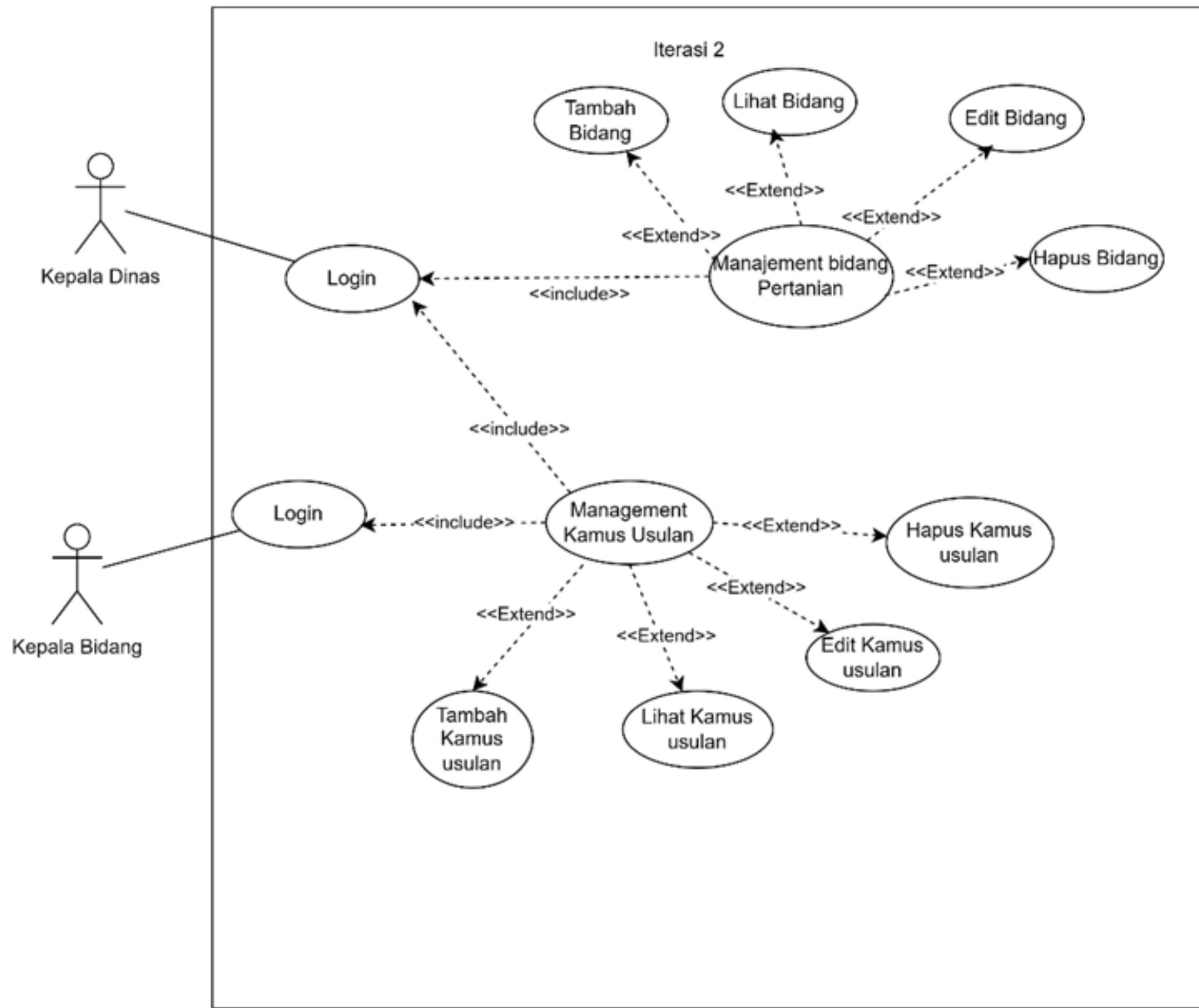
ALUR PENELITIAN



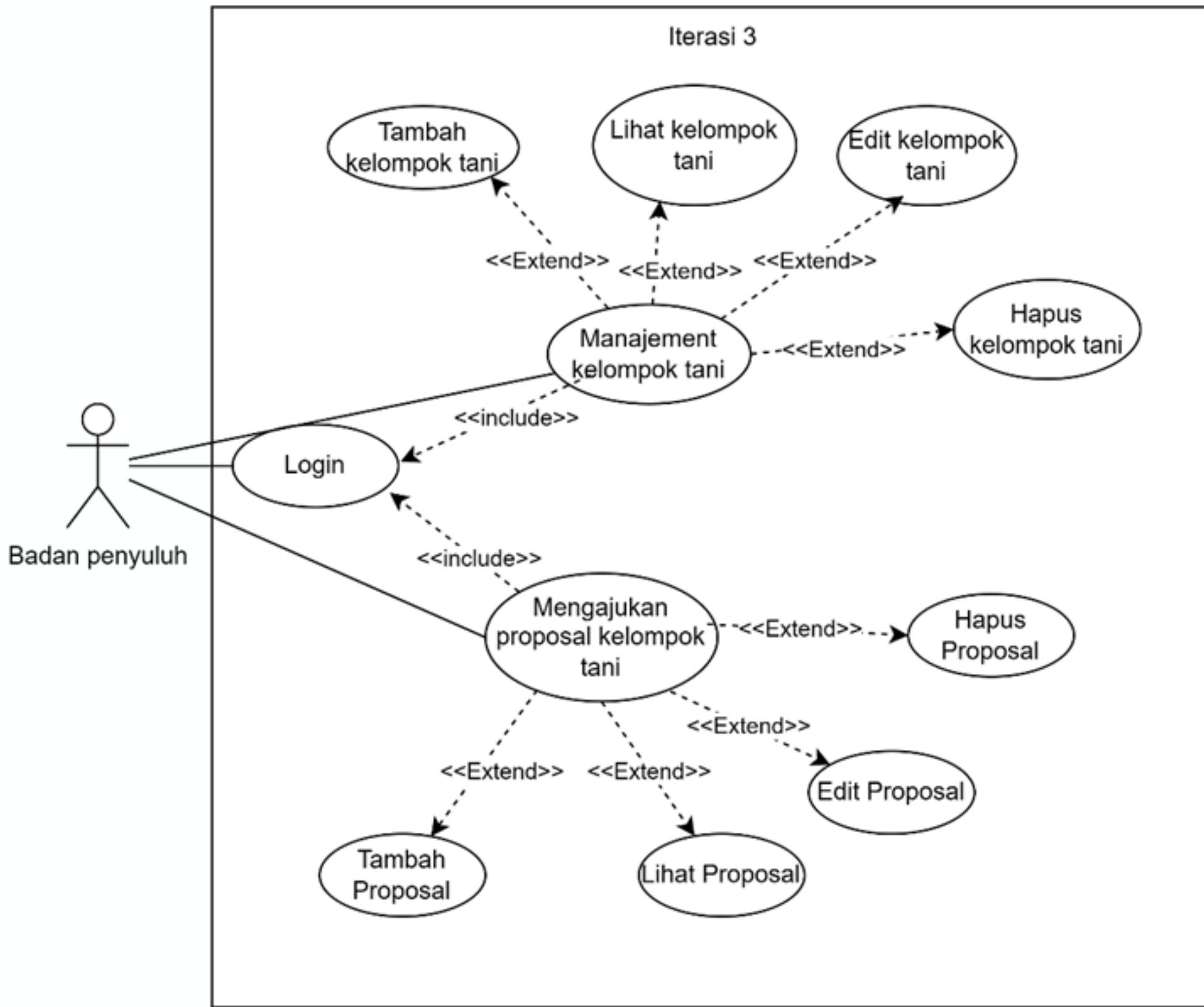
USE CASE DIAGRAM ITERASI 1



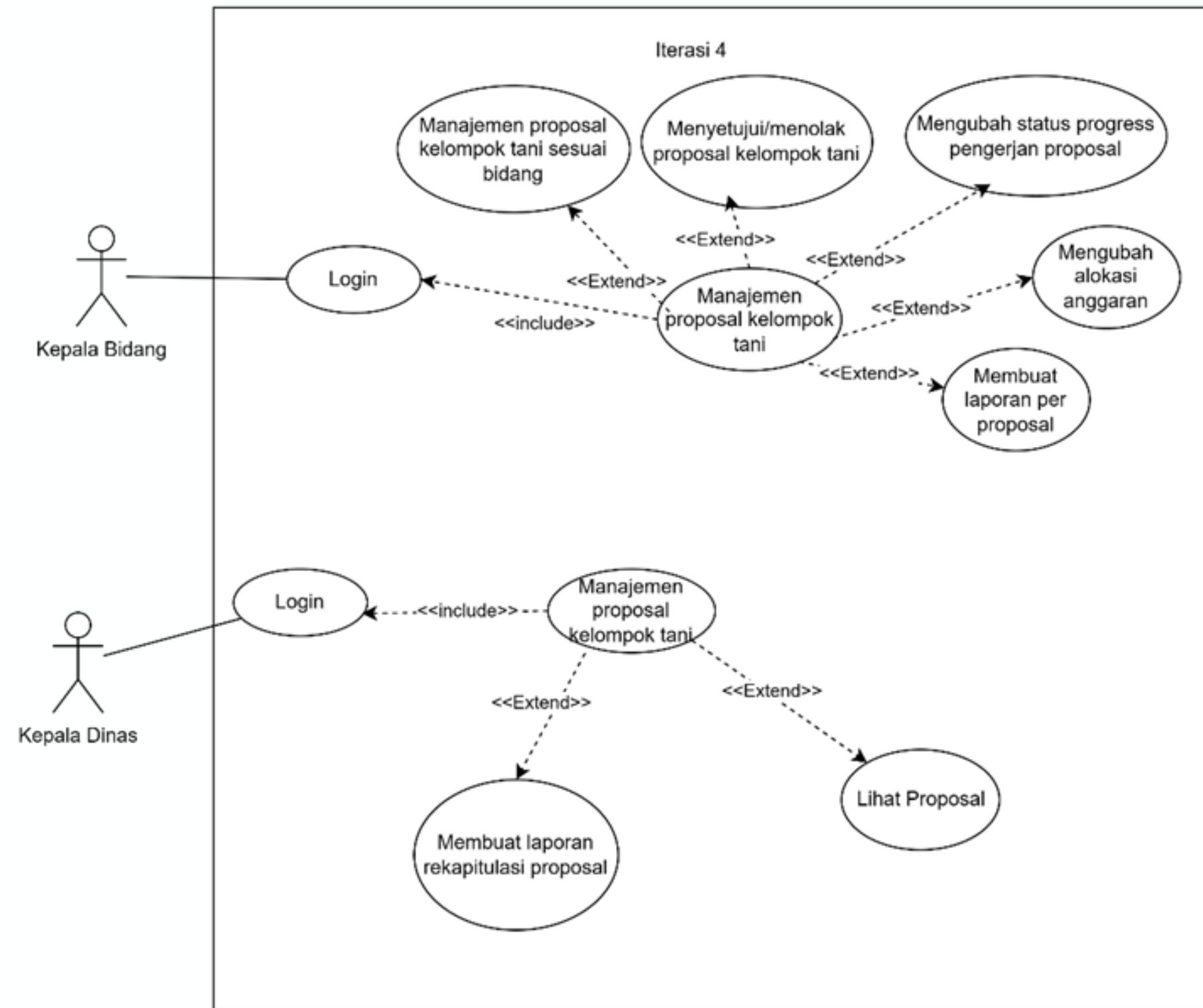
USE CASE DIAGRAM ITERASI 2



USE CASE DIAGRAM ITERASI 3



USE CASE DIAGRAM ITERASI 4



TERIMAKASIH