## Nama : Muhammad Azwar Bahar

**NIM : 60900116086**

**Jurusan : Sistem Informasi**

**Judul : Perancangan Aplikasi Sosial Media Kampus Berbasis Android Studi Kasus UIN Alauddin Makassar**

1. ***Latar Belakang***

Setiap manusia memiliki bakat kemampuan dan kelebihan masing – masing. UIN Alauddin Makassar adalah salah satu kampus negeri yang terletak di Sulawesi Selatan memiliki mahasiswa aktif yang tentunya memiliki banyak talenta bidang yang berbeda-beda. UIN Alauddin Makassar merupakan kampus yang berbasis peradaban Islam dan untuk merespon perkembangan ilmu pengetahuan di tahun 2005 hingga sekarang berubah nama menjadi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar (UINAM), UIN Alauddin Makassar sendiri bisa dianggap kemampuan keagamaan mahasiswanya bisa di uji, namun tidak hanya keislaman saja, berdasarkan 7 Fakultas dan 12 UKM yang terdapat di UIN Alauddin Makassar banyak juga mahasiswa yang memiliki bakat atau kelebihan bermacam yang tidak terlihat dikarenakan wadah atau platform untuk mereka mengutarakan bakat dan kelebihannya tidak dianggap maksimal.

Sulitnya mendapatkan pekerjaan adalah salah satu akibat dari permasalahan terkait kesulitan pengutaraan kelebihan dan kemampuan. Sebab tingkat pendidikan yang tinggi dan kelulusan yang baik ternyata tidak bisa dijadikan jaminan untuk mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan latar belakang dan keinginan. Hal ini terbukti dari tingginya pengangguran terbuka pengangguran akademik yang ada di Indonesia.

Saat ini teknologi berkembang dengan sangat pesat sehingga untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi tidak lagi terbatas oleh jarak dan waktu. Perkembangan teknologi komputer yang terus berlanjut membawa dampak pada proses pengolahan data dan penyimpanan informasi sesuai kebutuhan. Sehingga setiap hal dapat dilakukan dengan lebih cepat juga praktis

Media sosial menawarkan kemudahan dalam interaksi dan komunikasi dengan tidak tatap muka secara langsung. Memanfaatkan sosial media adalah salah satu cara untuk menyebarkan apa yang kita miliki dan apa yang kita bisa, namun terkadang kita sulit menemukan mahasiswa UINAM yang berbakat dan siap untuk terjun kelapangan kerja dikarenakan platform yang digunakan terlalu besar dan memiliki database global yang menyulitkan untuk kita memfilter mahasiswa berbakat. Selain itu banyak juga mahasiswa yang kesulitan ingin menunjukkan bakat dan kemampuan mereka dengan mengikuti olimpiade atau kompetisi skala kampus maupun daerah/nasional, ini dikarenakan banyaknya mahasiswa yang tidak tampak kemampuan bakat yang dia miliki.

Media sosial juga memudahkan kita untuk mendapatkan informasi yang *real time* dari sumber berbagai pihak, hal ini terkadang banyak yang memanfaatkan baik dari segi bidang marketing yang ingin menawarkan atau menjual produk/barang mereka kepada orang-orang yang tepat, dan juga informasi event, kegiatan, atau informasi yang di publikasikan dari pihak resmi. Kadang kita menganggap bahwa informasi yang kita peroleh dari berbagai sumber merupakan informasi yang tidak *valid* (Hoax) yang jika sering terjadi akan menjadikan mindset kepada orang-orang yang menganggap bahwa kebanyakan informasi yang sumber tidak jelas adalah informasi yang dianggap penipuan. *Mindset* seperti ini adalah bukan hal yang buruk dikarenakan membuat kita agar berhati-hati dalam menanggapi sebuah informasi yang tidak jelas, tetapi membuat orang untuk memiliki rasa kepercayaan terhadap suatu sumber adalah hal yang perlu kita lakukan juga. Maka dari itu penulis telah memikirkan suatu penelitian yang berjudul “Perancangan Aplikasi Sosial Media Kampus Berbasis Android Studi Kasus UIN Alauddin Makassar”.

Hal tersebut dijelaskan Allah Swt. dalam firmannya Q.S Al-Mujadilah/58:11

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِذَا قِيلَ لَكُمۡ تَفَسَّحُواْ فِي ٱلۡمَجَٰلِسِ فَٱفۡسَحُواْ يَفۡسَحِ ٱللَّهُ لَكُمۡۖ وَإِذَا قِيلَ ٱنشُزُواْ فَٱنشُزُواْ يَرۡفَعِ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ مِنكُمۡ وَٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلۡعِلۡمَ دَرَجَٰتٖۚ وَٱللَّهُ بِمَا تَعۡمَلُونَ خَبِيرٞ . (١١)

Terjemahnya:

“Hai orang-orang yang beriman apabila kamu dikatakan kepadaMu: “Berlapang-lapanglah dalam majelis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantara mu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan”.(Kementerian Agama, 2019).

Ayat ini menjelaskan bahwa pada ayat-ayat sebelumnya Allah memerintahkan kaum muslim agar menghindarkan diri dari perbuatan berbisik-bisik dan pembicaraan rahasia, karena akan menimbulkan rasa tidak enak bagi muslim lainnya. Pada ayat ini, Allah memerintahkan kaum muslim untuk melakukan perbuatan yang menimbulkan rasa persaudaraan dalam semua pertemuan. Allah pun akan mengangkat orang-orang yang diberi ilmu,karena ilmunya menjadi hujah yang menerangi umat, beberapa derajatdibandingkan orang-orang yang tidak berilmu. dan Allah Maha teliti terhadap niat, cara, dan tujuan dari apa yang kamu kerjakan, baik persoalan dunia maupun akhirat.(Kementerian Agama, 2019).

Dari ayat ini menjelaskan bagaimana pentingnya media sosial agar menghindari diri dari perbuatan berbisik-bisik dari pembicaraan rahasia karena akan menimbulkan rasa tidak enak pada muslim lainnya. Maka dari itulah penting adanya sebuah sistem media sosial dalam membantu memudahkan informasi yang bermanfaat secara cepat.

Aplikasi Sosial media kampus ini yang nantinya berfungsi sebagai platform untuk mahasiswa bebas menyampaikan kemampuan dan bakatnya, agar baik mahasiswa yang aktif maupun yang telah sarjana dapat terdata baik, hal ini berguna bagi pihak yang berniat untuk mencari talenta sesuai kebutuhannya yang mengutamakan mahasiswa UINAM memudahkan untuk mencari dan memilih orang yang tepat. Sebagai Contoh: “Seorang dosen UINAM yang ingin mencari mahasiswanya yang berbakat yang memiliki kemampuan hafalan 30 Jus”. Dari contoh tersebut dosen akan lebih mudah untuk menemukan mahasiswa yang dimaksud dengan menggunakan Aplikasi Sosial Media dari judul penelitian. Selain itu berbagai informasi-informasi yang dibagikan akan menjadi tidak diragukan dengan jelas nya sumber dari pihak penyebar, misal informasi resmi dari pihak Kampus, informasi kegiatan dari organisasi/UKM, ataupun dari pihak marketing yang bekerjasama ingin menawarkan jualan/produk mereka.

1. ***Rumusan Masalah***

Dari latar belakang yang diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

1. Bagaimana merancang sistem yang dapat memudahkan mahasiswa UIN Alauddin Makassar agar bebas menyatakan bakat kemampuan kelebihan yang mereka miliki.
2. Bagaimana membuat perekrut atau pencari talent agar mudah menemukan seseorang berdasarkan kriteria yang ditentukan
3. ***Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus***

Agar dalam penyusunan tugas akhir ini lebih terarah, maka penelitian ini difokuskan pada pembahasan sebagai berikut:

1. Sistem yang akan dibuat berjalan pada *platform* Android dan website.
2. Pengguna utama pada sistem yang akan dibuat adalah mahasiswa atau alumni UIN Alauddin Makassar
3. Sistem dikembangkan untuk digunakan dimana saja dan kapan saja
4. Sistem ini dapat memberikan informasi terkait kemampuan dan bakat mahasiswa UIN Alauddin Makassar
5. Sistem yang akan dibuat memuat informasi lowongan kerja dalam beberapa kategori beserta informasi kualifikasi atau persyaratan yang ditentukan.
6. Sistem ini juga dapat menjadi sumber informasi yang *valid* tentang info kampus maupun informasi umum.

Untuk memberikan gambaran dan penjelasan kepada para pembaca dan memberikan persepsi penulis kepada pembaca maka akan dipaparkan penjelasan dan gambaran yang sesuai penelitian ini. Adapun penjelasannya dan gambarannya adalah sebagai berikut:

1. Pengguna utama dapat menggunakan aplikasi ini untuk membagikan ataupun mendapatkan informasi terkait minat dan bakat masing-masing
2. Pengguna utama juga dapat memasukkan ataupun memperbarui datanya
3. Pengguna selain dari internal UIN Alauddin Makassar yakni perekrut atau mitra perusahaan dapat menggunakan sistem ini dengan persetujuan admin
4. Pengguna selain dari internal UIN Alauddin Makassar dapat memanfaatkan sistem untuk menemukan mahasiswa berdasarkan minat atau kemampuan, dan juga memberikan informasi terkait lowongan pekerjaan ataupun beriklan yang
5. *Website* akan digunakan oleh admin

1. ***Kaji an Pustaka***

Kajian Pustaka ini digunakan sebagai perbandingan antara penelitian yang sudah dilakukan dan yang akan dilakukan peneliti. Untuk mengkaji penelitian ini agar lebih terarah dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis, maka penulis mengambil referensi dari penelitian sebagai berikut:

(Lestari, 2016) dalam penelitian yang berjudul **“Rancang Bangun Aplikasi Pemilihan Minat Bakat Pada SMA Negeri 1 Tinggimoncong Berbasis Web”** dalam penelitian ini membahas pemilihan minat bakat pada SMA Negeri 1 Tinggi moncong dibuat untuk membantu siswa dalam pemilihan jurusan ke tingkat selanjutnya, dengan berlatar belakang masalah dalam memilih minat bakat yang sesuai dengan kemampuan bukanlah hal yang mudah bagi siswa/siswi SMA, selain itu kurangnya layanan konsultasi para siswa untuk mengemukakan keinginannya yang kebanyakan hanya mengikuti pernyataan teman atau orang tua sehingga pada akhirnya siswa tersebut beru menyadari bahwa dirinya tersebut tidak mampu. Persamaan daripada penelitian tersebut adalah sistem akan memberikan output yang bisa menginformasikan kemampuan atau bakat masing-masing. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah penelitian diatas hanya berfungsi untuk menentukan minat, sedangkan penelitian yang akan dibangun adalah memberikan wadah bagi pengguna dalam hal ini mahasiswa UIN Alauddin Makassar untuk menunjukkan bakat dan kemampuan yang dia miliki dan menyediakan layanan perekrutan berdasarkan kategori minta masing-masing.

(Indiarto, 2016) dalam penelitiannya yang berjudul **“Pengembangan Aplikasi Penyedia Informasi Lowongan Kerja Berbasis Desktop”** penelitian ini membahas tentang problema memilih suatu pekerjaan yang tepat dengan menghadirkan sistem yang dapat membantu pencari pekerja untuk menemukan lowongan pekerjaan berdasarkan minat dan bakat yang dia miliki. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan yang akan dikembangkan. Persamaan adalah kedua sistem sama-sama akan menampilkan informasi lowongan pekerjaan berdasarkan yang diminati dan dengan memberikan kemudahan kepada pengguna untuk mengajukan lamaran. Sedangkan perbedaan adalah sistem yang akan dibangun tidak hanya menampilkan informasi lowongan, tetapi juga memberikan kebebasan perekrut untuk memilih langsung mahasiswa berbakat berdasarkan ketentuan apa yang dia inginkan. Selain itu tidak hanya informasi lowongan kerja, juga mengenai informasi terkait internal kampus misalkan kegiatan-kegiatan mahasiswa ataupun informasi resmi dari pihak Kampus.

1. ***Tujuan dan Kegunaan Penelitian***
2. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian yang dijelaskan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi sistem yang dapat memberikan kemudahan kepada mahasiswa untuk menyatakan bakat kemampuan masing pribadi, serta kemudahan dalam melakukan proses rekrutmen dengan memperoleh informasi calon pekerja sesuai kriteria yang ditentukan.

1. **Kegunaan Penelitian**

Diharapkan dengan kegunaan dalam penelitian ini dapat diambil beberapa manfaat yang mencakup 2 hal pokok berikut:

1. **Kegunaan Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan konseptual dan referensi tentang permasalahan dalam sistem terutama bagi para peneliti yang mengkaji dan meneliti lebih lanjut lagi terhadap pengembangan sosial media ataupun pencarian pekerjaan untuk mahasiswa.

1. **Kegunaan Praktis**

Diharapkan dengan kegunaan dalam penelitian ini dapat diambil beberapa manfaat yang mencakup hal pokok berikut:

Bagi mahasiswa/alumni

Memberikan kemudahan dalam proses membagikan keterampilan ataupun memperoleh pekerjaan berdasarkan kemampuan diri masing-masing

Bagi *recruitment*

Memberikan kemudahan dalam melakukan proses pencarian talenta atau calon pekerja dengan berdasarkan kriteria

Bagi kampus

Dapat mengetahui pencapaian dan kemampuan mahasiswa juga menjadi bahan evaluasi sehingga dapat meraih reputasi sebagai lembaga pendidikan yang dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas.

1. ***Tinjauan Teoritis***
2. **Sistem**

Pada dasarnya, sistem merupakan kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata adalah suatu objek nyata, seperti tempat, benda, dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi. Selain itu sistem informasi juga mempunyai karakteristik. Sutabri menjelaskan tentang karakteristik dari sistem adalah: Komponen Sistem. Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi yang bekerja sama membentuk satu kesatuan.(Sutabri, 2012).

1. **Android**

Android adalah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis Linux yang awalnya dikembangkan oleh android inc. Android terdiri dari sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android adalah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti robot yang menyerupai manusia. Google secara resmi membeli android. Sehingga pengembangan android sepenuhnya berada ditangan google. Dalam proses pengembangan sistem operasi android, dibentuklah organisasi *Open Handset Alliance*. Google merilis *Software Open Source* untuk android, sehingga dapat berkontribusi untuk mengembangkan android. (Setiawan & Ramndany, 2019).

1. ***MySQL***

[*MySQL*](http://www.bangpahmi.com/2015/03/pengertian-mysql-menurut-para-fakar.html) adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data *SQL* atau *DBMS* yang multithread dan multi user, *MySQL AB* membuat *MySQL* tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi *GNU* *General Public License (GPL).* Mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan *GPL*. *MySQL* merupakan turunan salah satu konsep utama dalam database sejak lama, yaitu *SQL* (*Structured Query Language*)*. SQL* adalah sebuah konsep pengoperasian database, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah dan cepat secara otomatis.(Setiawan & Ramndany, 2019).

1. **Website**

Website merupakan halaman-halaman yang berisi informasi yang ditampilkan oleh Browser, Seperti Mozilla Firefox, Google Chrome, atau

yang lainnya.(Rozalita & Prasetyo, 2018).

Website dibuat untuk dapat diakses secara luas melalui sebuah aplikasi peramban menggunakan URL (*Uniform Resource Locator).* Dalam suatu halaman web, biasanya terdapat berbagai macam jenis informasi dalam bentuk teks, video, gambar, suara dan lain-lain. Semua data disimpan dalam bentuk server hosting. Kepemilikan sebuah sistem bisa dalam bentuk perseorangan atau organisasi. Bentuk isi informasi yang disajikan juga beragam tergantung pada tujuan website dibuat. (Rozalita & Prasetyo, 2018).

1. **Sosial Media**

Sosial media terdiri atas 2 kata yaitu kata “sosial” diartikan sebagai kenyataan sosial bahwa setiap individu melakukan kasi yang memberikan kontribusi kepada masyarakat” sedangkan kata “media” diartikan sebagai “sesuatu yang dapat diindarkan yang berfungsi sebagai proses komunikasi antara komunikator dan komunikan”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah suatu alat atau perantara yang digunakan untuk berinteraksi dan berkomunikasi antara seseorang dengan orang lain yang banyak memberikan kontribusi atau manfaat bagi masyarakat. Beberapa media sosial diantaranya adalah: Twitter, Facebook, Instagram, YouTube dan lain-lain. (Fitri, 2017).

1. ***E-Recruitment***

Menurut Parry (2006), Erekrutmen adalah penggunaan internet untuk menarik karyawan yang potensial ke dalam suatu organisasi, termasuk di dalamnya adalah penggunaan dari situs perusahaan itu sendiri, organisasi dan penggunaan papan pengumuman lowongan pekerjaan komersial secara online.

Rekrutmen merupakan hal yang penting dalam pengadaan tenaga kerja. Rekrutmen dapat dikatakan berhasil, maka akan banyak berdatangan para pelamar yang memasukkan lamarannya ke perusahaan tersebut, sehingga peluang untuk mendapatkan tenaga kerja yang baik dan bermutu semakin besar.

1. ***Metode Penelitian***

**1. Jenis dan Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan dan mengelola data yang sifatnya deskriptif seperti, transkripsi wawancara, catatan lapangan, gambar, foto, rekaman video dan lain-lain. Dalam penelitian kualitatif perlu menekankan pada pentingnya kedekatan pada orang-orang dan situasi penelitian agar peneliti memperoleh penjelasan tentang realitas dan kondisi kehidupan nyata (MAESYAROH, 2018).

Dipilihnya jenis penelitian ini karena penulis menganggap sangat cocok dengan penelitian yang diangkat penelitian berupa pendeskripsian dan penganalisaan proses yang terjadi dalam lingkungan setempat terhadap objek penelitian yang dilakukan. Pada penelitian ini, lokasi penelitian dilakukan di UIN Alauddin Makassar.

**2. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian saintifik yaitu dengan pendekatan ilmu pengetahuan dan teknologi.

**3. Sumber Data**

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan wawancara kepada beberapa pihak yang terkait dan berwenang dalam UIN Alauddin Makassar serta diambil dari sumber data perpustakaan yang berkaitan dengan teori pembuatan aplikasi pencatatan dan *monitoring* di mana peneliti hanya mengambil sumber data dan referensi yang berkaitan dengan penelitian. Sumber data juga diperoleh dari situs yang memberikan informasi terkait objek penelitian penulis.

**4. Metode Pengumpulan Data**

1. **Observasi**

Observasi adalah kegiatan pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati kemudian memahami suatu objek penelitian untuk mendapatkan sebuah informasi agar dapat melanjutkan penelitian.

1. **Wawancara**

Wawancara adalah kegiatan yang dilakukan peneliti dengan narasumber penelitian untuk menambah sejumlah informasi terkait penelitian.

1. **Library Research**

*Library research* adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan data atau informasi dengan menggunakan media seperti buku, jurnal, skripsi atau dengan media literature lainnya. Tidak menutup kemungkinan pengumpulan datanya bisa didapatkan dengan menggunakan internet ataupun sebaliknya.

**5. Instrumen Penelitian**

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. **Perangkat Keras**

Perangkat keras yang digunakan untuk membuat dan menjalankan aplikasi ini adalah *smartphone* dan *laptop* dengan spesifikasi sebagai berikut:

* 1. Processor Intel® Core ™ i5-6200U CPU @ 2.30Ghz 2.40 GHz
  2. RAM 8GB
  3. SSD 120 GB
  4. *Smartphone* Vivo

1. **Perangkat Lunak**

Adapun perangkat lunak yang digunakan dalam menjalankan aplikasi tersebut adalah sebagai berikut:

* 1. *Google Chrome, Mozilla Firefox* atau aplikasi *browser* untuk menjalankan program tersebut.
  2. Android *SDK*, *MySQL, XAMPP, Bootstrap 4.0.0 Framework.*

1. **Pelaksanaan Wawancara dan Observasi**

Pelaksanaan wawancara dan observasi dilakukan pada UIN Alauddin Makassar. Waktu dilakukan dalam jangka waktu 1 bulan.

1. ***Teknik Pengelolaan Data dan Analisis Data***
2. **Pengolahan Data**

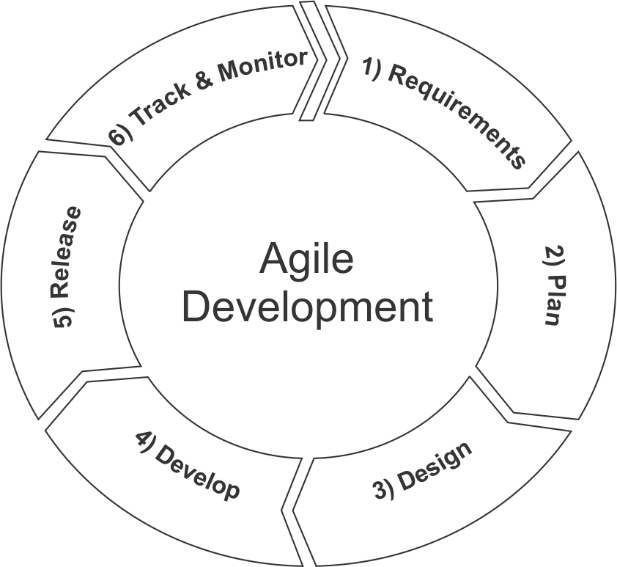
Analisis pengolahan data terbagi menjadi dua macam yakni metode analisis kuantitatif dan metode analisis kualitatif. Metode analisis kuantitatif ini menggunakan data *statistic* dan angka yang sangat cepat dalam memperoleh data penelitian dan Adapun analisis kualitatif yaitu dengan menggunakan beberapa catatan yang menggunakan data yang sangat banyak sebagai bahan pembanding untuk memperoleh data yang akurat. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengambilan data secara kualitatif yakni dengan cara melihat proses dan masalah dalam ruang lingkup wilayah yang diteliti. Selanjutnya melakukan wawancara kepada pihak-pihak yang terkait dalam lingkungan penelitian.

1. **Analisis Data**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode analisis kualitatif. Analisis kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif. (Saryono, 2010).

1. **Metode Pengembangan Sistem**

Pada penelitian ini, metode perancangan aplikasi yang digunakan adalah *agile software development* atau sering disebut “*agile*”. *Agile Software Development* merupakan metodologi pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara iterative. *Iterative* yang dimaksud adalah di setiap iterasi, pengembangan perangkat lunak yang dilakukan harus menghasilkan suatu produk yang siap pakai namun belum memenuhi semua requirement atau yang biasa disebut *Minimum Viable Product*(MVP).



**Gambar 1. Model *Agile Development*** (Satria, 2019)

Adapun keuntungan menggunakan metode *agile* ini yaitu pengambilan keputusan secara cepat, kualitas dan prediksi yang baik, serta memiliki potensi yang baik dalam menangani setiap perubahan.

*Agile* terbagi menjadi beberapa tahap, diantaranya adalah *requirements, plan, design, development, release, track* dan *monitor.* Adapun penjelasan dari tahapan-tahapan metode *agile* yaitu:

1. *Requirements* pada tahap ini, tim *development* membahas *requirements* yang dibutuhkan Bersama *product owner.* Biasanya, *product owner* menyediakan *Product Backlog Item* (PBI) dan *flow* yang dibutuhkan.
2. *Plan* pada tahap ini, tim *development* membahas apa saja yang akan dilaksanakan pada tahap *development* dalam 1 iterasi tersebut. Tim *development* membahas *goal* yang akan dicapai, *Product Backlog Item* (PBI) yang akan dieksekusi. *tasks* yang akan di *breakdown* berdasarkan *Product Backlog Item* (PBI) tersebut, dan siapa yang akan mengerjakan *task* tersebut.
3. *Design* pada tahap ini, tim *development* membuat *prototype clickable* yang menggambarkan *flow* aplikasi berdasarkan dokumentasi yang diberikan
4. *Development* pada tahap ini, tim *development* mengimplementasikan kode berdasarkan *tasks* yang sudah di *assign* pada mereka di tahap *plan.*
5. *Release* pada tahap ini, produk yang sudah menjadi *minimum viable* akan di *release* atau *deploy.*
6. *Track* dan *monitor* pada tahap ini, produk yang sudah di *release* akan kita *track* dan *monitor* untuk melihat apakah aplikasi yang kita *release* sudah bagus berdasarkan terjadi *bug* atau tidak dan *feedback* dari pengguna. Walaupun sudah bagus, pada tahap ini kita bisa menemukan celah-celah untuk menyempurnakan.
7. **Teknik Pengujian**

Pengujian sistem merupakan proses pengeksekusian sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem perangkat lunak tersebut cocok dengan spesifikasi sistem dan berjalan dengan lingkungan yang diinginkan. Pengujian sistem sering dikaitkan dengan pencarian bug, tidak sempurnanya program, adanya kesalahan pada baris program yang menyebabkan kegagalan pada saat sistem berjalan di perangkat lunak. Adapun pengujian sistem yang digunakan pada tugas akhir ini adalah pengujian *black box* dan *usability testing.*

*Black box* merupakan pengujian untuk mengetahui apakah semua fungsi perangkat lunak telah berjalan semestinya sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah didefinisikan cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan. (Hidayat & Muttaqin, 2020).

*Usability testing* adalah mengukur efisiensi, kemudahan dalam mempelajari, dan kemampuan untuk mengingat bagaimana kemampuan untuk mengingat bagaimana berinteraksi tanpa mengalami kesulitan. Para pakar dalam bidang uji kegunaan menekankan uji kegunaan dengan dua hal penting, yaitu : a. *Ease of learning,* mengukur ketergunaan dengan membandingkan waktu yang digunakan dalam mempelajari *system computer* yang belum pernah dikenalnya sama sekali, dengan waktu yang diperlukan untuk melakukan hal yang sama dengan cara lain; b. *Easy of use,* mengukur jumlah tindakan yang digunakan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan.

1. **Estimasi Waktu Penelitian**

Proses pengerjaan diharapkan dapat dilakukan sesuai jadwal berikut:

**Tabel 1. Estimasi Waktu Penelitian**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kegiatan | Jadwal Kegiatan | | | | | | | | | | | | | | | | |
| I | | | | II | | | | III | | | | IV | | | | |
| Pengumpulan  Data |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Analisa |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Perancangan  Sistem |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Pembuatan  Sistem |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Pengujian |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Implementasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**J*. Sistematika Penulisan***

Dalam penulisan skripsi ini terbagi menjadi enam bagian bab dengan beberapa sub pokok pembahasan. Adapun sistematika dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan diuraikan latar belakang penulisan, ruang lingkup atau batasan dalam penelitian ini, tujuan yang hendak dicapai, dan manfaat yang diharapkan.

BAB II        : TINJAUAN TEORITIS

Dalam bab ini akan diuraikan tentang teori-teori yang digunakan dalam pembahasan penulisan skripsi ini dan sumber teori-teori tersebut.

BAB II I       : METODE PENELITIAN

Dalam bab ini akan menjelaskan tentang tata cara yang digunakan dalam penelitian berdasarkan metodologi penelitian yang dipilih. Metode yang digunakan antara lain metode pengumpulan data, menggunakan metode Wawancara, Observasi, dan Studi Literatur.

BAB IV      : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini menjelaskan tentang gambaran dari suatu permasalahan yang diteliti, yaitu mengungkapkan permasalahan yang lebih khusus dari judul penelitian berupa pencarian alternatif pemecahan masalah yang dirancang suatu pemecahannya.

BAB V        : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Dalam bab ini akan dibahas tentang implementasi sistem dan pengujian dari sistem yang dibuat. Pengujian dilakukan secara *Blackbox* dan *Usability testing.*

BAB VI      : PENUTUP

Bab ini merupakan akhir penulisan skripsi, dimana berdasarkan uraian-uraian yang telah dibahas akan dituangkan dalam suatu bentuk kesimpulan akhir serta saran-saran.

**DAFTAR PUSTAKA**

Fitri, S. (2017). *Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak. Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran, 1 (2), 118–123*.

Hidayat, T., & Muttaqin, M. (2020). Pengujian sistem informasi pendaftaran dan pembayaran wisuda online menggunakan black box testing dengan metode equivalence partitioning dan boundary value analysis. *Jutis (Jurnal Teknik Informatika)*, *6*(1), 25–29.

Indiarto, Y. B. S. A. (2016). *PEMBANGUNAN APLIKASI PENYEDIA INFORMASI LOWONGAN KERJA BERBASIS DESKTOP*. UAJY.

Kementerian Agama, R. I. (2019). Al-Qur’an Al-Karim dan Terjemahannya. *Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al- Qur’an*.

Lestari, R. R. (2016). *Rancang Bangun Aplikasi Pemilihan Minat Bakat Siswa Pada SMA NEGERI 1 TINGGIMONCONG Berbasis WEB*. UIN ALAUDDIN MAKASSAR.

MAESYAROH, M. (2018). *APLIKASI APERSEPSI DAN PENGUASAAN MATERI AJAR PADA PEMBELAJARAN AQIDAH AKHLAK DALAM PENINGKATAN PRESTASI SISWA (Studi Kasus Di Madrasah Aliyah Nurul Huda Baros)*. Universitas Islam Negeri" Sultan Maulana Hasanuddin" Banten.

Rozalita, M., & Prasetyo, D. Y. (2018). SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KELURAHAN KUALA LAHANG BERBASIS WEB. *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi*, *7*(1), 22–29.

Saryono, A. (2010). Metodologi penelitian kualitatif dalam bidang kesehatan. *Yogyakarta: Nuha Medika*, 98–99.

Satria, A. A. (2019). Agile Software Development. *Medium Https://Medium .Com/Pplsalemba/Agile-Software-Development-F9f45339a56e.*

Setiawan, E. B., & Ramndany, A. T. (2019). Membangun Aplikasi Android,Web dan Web Service. In *Buku Membangun Aplikasi Android,Web dan Web Service*. Informatika Bandung.

Sutabri, T. (2012). *Konsep sistem informasi*. Penerbit Andi.