

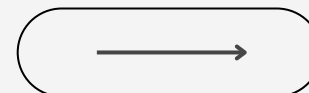
PRESENTED BY
Abdullah Al Fatih

DATE
19/12/2024



RISET INFORMATIKA

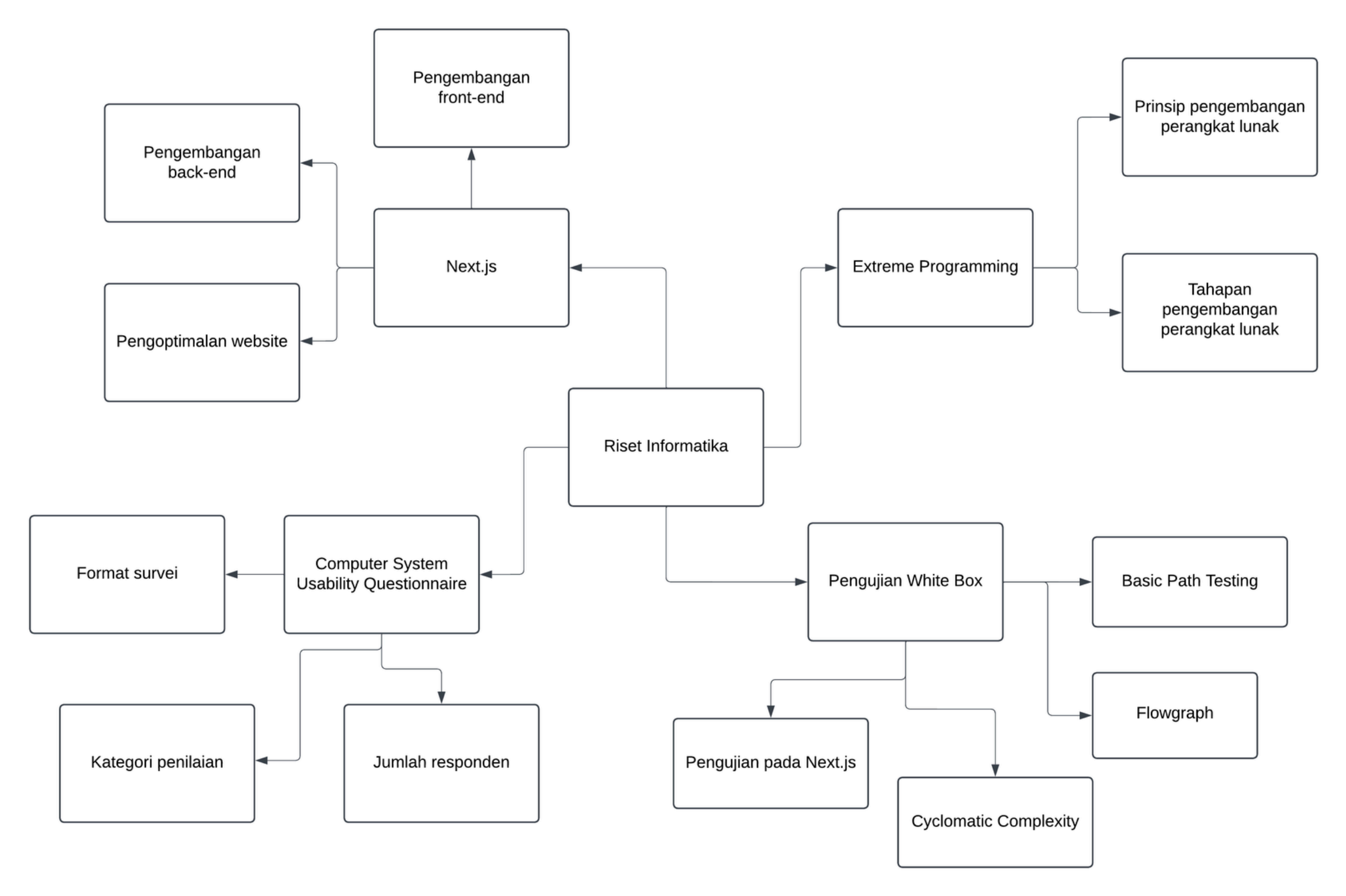
IMPLEMENTASI METODE EXTREME PROGRAMMING PADA
PEMBUATAN SISTEM INFORMASI PKL DAN PENGUJIAN WHITE
BOX SERTA COMPUTER SYSTEM USABILITY QUESTIONNAIRE
(CSUQ)



LATAR BELAKANG

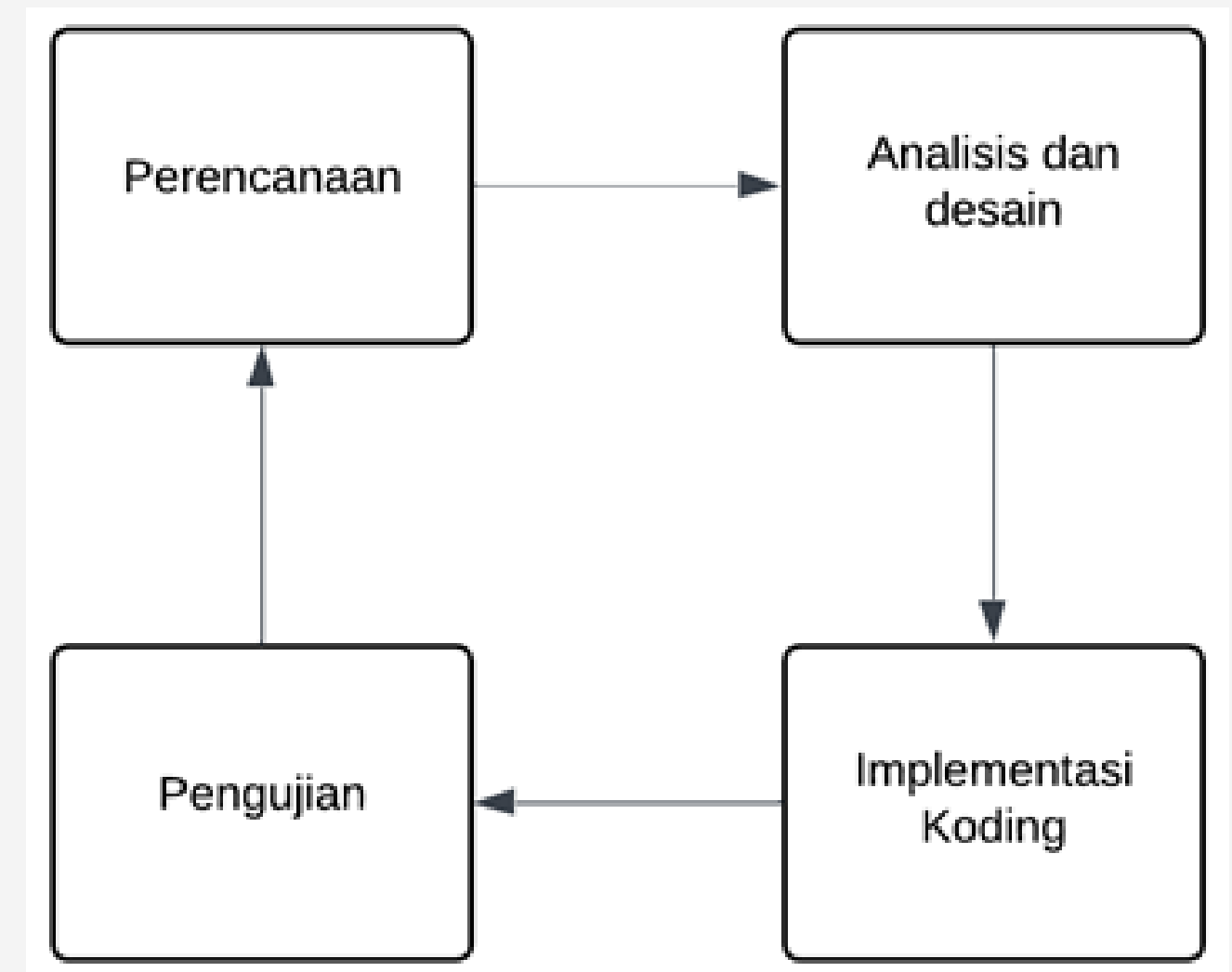
- Kurangnya integrasi dalam operasional kegiatan PKL secara keseluruhan.
- Kebutuhan sistem informasi PKL yang intuitif dan user friendly dalam efisiensi proses administratif dan operasional kegiatan PKL.
- Keterbatasan dari penelitian sebelumnya, yaitu pada penelitian "Rancang Bangun Sistem Informasi Praktek Kerja Lapangan Berbasis Web dengan Metode Waterfall" yang dilakukan oleh S. Thya Safitri dan Didi Supriyadi, dimana pada penelitian tersebut sistem informasi tidak dilakukan pengujian, tidak adanya pengujian langsung kepada pengguna sistem, dan tidak dilakukan survei kegunaan untuk mengukur kualitas sistem.
- Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi PKL yang dapat diakses dengan mudah dan memiliki nilai guna oleh semua pihak yang terlibat, seperti mahasiswa, dosen pembimbing, dan dosen penguji?

MIND MAPPING



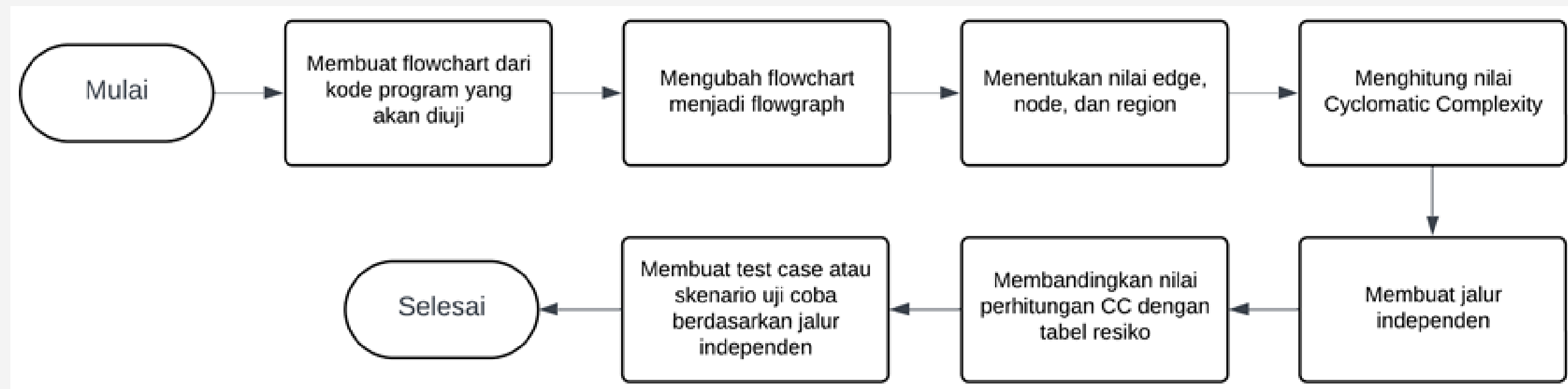
METODE PENELITIAN

Extreme Programming (XP) adalah salah satu metode pengembangan perangkat lunak Agile yang menekankan pada fleksibilitas, kolaborasi tim, dan pengiriman perangkat lunak yang berkualitas tinggi secara cepat dan bertahap. Ciri utama Extreme Programming, yaitu iterasi singkat, feedback cepat, refactoring, pengujian berkelanjutan, dan masih banyak lagi.



METODE PENELITIAN

Pengujian White Box adalah metode pengujian perangkat lunak yang fokus pada struktur internal dan logika kode program. Pada riset ini, teknik yang digunakan yaitu teknik basic path. Teknik basic path fokus pada menguji semua jalur logis independen dalam sebuah program.

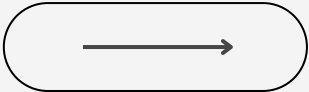


METODE PENELITIAN

- Sistem informasi ini akan dilakukan survei kegunaan menggunakan metode Computer System Usability Questionnaire (CSUQ)
- 30 responden (terdiri dari mahasiswa dan dosen)
- Terdapat 16 pertanyaan dan penilaian terbagi menjadi 4 kategori, yaitu System Usefulness, Information Quality, Interface Quality, dan Overall Usability
- Nilai dalam skala angka 1 - 7, dimana 1 berarti "sangat tidak setuju" dan 7 berarti "sangat setuju"
- Skor akhir berupa nilai rata-rata dimana nilai dengan rentang 5-7 menunjukkan kepuasan pengguna

PRESENTED BY
Abdullah Al Fatih

DATE
19/12/2024



SEMINAR PROPOSAL

Proposal skripsi bab 1 hingga bab 3

WEBSITE

Progres sistem informasi PKL sebesar 30%

PRESENTED BY
Abdullah Al Fatih

DATE
19/12/2024

TERIMA KASIH

