

**Penerapan Metode *Extreme Programming* (XP) Untuk Aplikasi
Pemasangan Iklan Pada PT. Laskar Reformasi Intermedia Berbasis
*Website***



TUGAS AKHIR

**Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat
Menyelesaikan pendidikan Diploma IV
Pada Jurusan Manajemen Informatika Program Studi
Manajemen Informatika**

Oleh :

**Mendi Andriani Tutu Arima
(0615 4083 2104)**

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG
2019**



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

Jalan Sriwijaya Negara, Palembang 30139

Telepon : 0711-353414 Faksimili : 0711-355918

Website : <http://www.polsri.ac.id> E-mail : info@polsri.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nama : Mendi Andriani Tutu Arima
NIM : 061540832104
Jurusan : Manajemen Informatika
Program Studi : DIV Manajemen Informatika
Judul Tugas Akhir : Penerapan Metode *Extreme Programming* (XP)
Untuk Aplikasi Pemasangan Iklan Pada PT.
Laskar Reformasi Intermedia Berbasis *Website*.

Telah diujikan pada Ujian Tugas Akhir, tanggal 16 Juli 2019

Dihadapan Tim Penguji Jurusan Manajemen Informatika

Politeknik Negeri Sriwijaya

Palembang, Agustus 2018

Tim Pembimbing :

Pembimbing I,

Melvi Kusnandar, S.Kom., M.Kom.
NIP 197407052002121014

Pembimbing II,

Henny Madora, S.Kom., MM.
NIP 197709272005012001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Manajemen Informatika

Indra Satriadi, S.T., M.Kom.
NIP 197211162000031002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

**Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka,
Apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan
sungguh-sungguh (urusan) yang lain.**

(Q.S. Al- Insyirah 6-7)

*Education is the most powerfull weapon which you can use to change
the world.*

(Nelson Mandala)

Kupersembahkan Untuk

- **Kedua orang tua ku Bapak Sukarni dan Ibu Yunani**
- **Keluarga Tersayang**
- **Dosen-dosen Jurusan Manajemen Informatika**
- **Teman-teman Seperjuangan MI.D**
- **Rombes**
- **Almamaterku**

ABSTRAK

Pengelolaan iklan untuk mengendalikan pemasangan iklan di suatu koran. Pengelolaan iklan dilakukan agar mudah melakukan pemesanan iklan. PT. Laskar Reformasi Intermedia yang bergerak di bidang Informasi Publik yang mempunyai 3 (tiga) macam iklan, yaitu iklan baris, iklan kolom, dan iklan advetorial. Dalam pemesanan iklan sering mendapatkan beberapa kendala seperti pemesanan iklan tidak secara *online*. Penulis membuat suatu Aplikasi pengelolaan iklan Berbasis Website dengan menggunakan Metode *Extreme Programming (XP)*. Untuk memudahkan pemesan melihat harga iklan dan total biaya sehingga admin lebih mudah untuk memasang iklan. Dan memudahkan pelanggan dengan admin melakukan negosiasi. Sehingga pelanggan merasa puas dan perusahaan mengalami peningkatan.

Kata Kunci: Aplikasi, Iklan, Website, *Extreme Programming (XP)*

ABSTRACT

The processing of advertisement is to control the advertisement display in an advertisement processing of newspaper. To control the broadcast advertisement in order to be easy to order advertisement of PT. Laskar Reformasi Intermedia which is engaged in Public Information which has 3 (three) kinds of advertisement, that is classified advertisement, advertisement column, and advetorial advertising. In ordering advertisements often get some obstacles such as ordering advertisements not online. The author makes a Website-based ad management application using Extreme Programming (XP) method. And make it easier for the buyer with the installer user to negotiate. So that, the customer feels satisfied and the company experiences an increase.

Keywords: Applications, Advertising, Website, Extreme Programming (XP).

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas berkat Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Akhir yang berjudul ‘Penerapan Metode *Extreme Programming* (XP) Untuk Aplikasi Pemasangan Iklan Pada PT. Laskar Reformasi Intermedia Berbasis *Website*’. Serta Shalawat dan salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, hingga kepada umatnya hingga akhir zaman, Amin. Laporan Akhir ini terdiri dari 5 bab, yaitu : Bab I Pendahuluan, Bab II Landasan Teori, Bab III Gambaran Umum Perusahaan, Bab IV Hasil dan Pembahasan dan BabV Kesimpulan dan Saran. Dalam penyusunan dan penulisan Laporan Akhir ini penulis banyak menemukan kesulitan-kesulitan namun tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak sehingga penulisan laporan ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan Laporan Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan yang seharusnya diperbaiki di masa mendatang, hal ini dikarenakan keterbatasan kemampuan yang dimiliki dan keterbatasan waktu. Oleh karena itu, penulis berharap agar laporan ini bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak **Dr. Ing. Ahmad Taqwa, M.T.** selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
2. Bapak **Carlos RS, S.T., M.T.** selaku Pembantu Direktur I Politeknik Negeri Sriwijaya.
3. Bapak **Aladin, S.E., M.Si., Ak.CA** selaku Pembantu Direktur II Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak **Ir. Irawan Rusnadi, M.T.** selaku Pembantu Direktur III Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Bapak **Dr. Zakari, M.Pd.** selaku Pembantu Direktur IV Politeknik Negeri Sriwijaya.

6. Bapak **Indra Satriadi, ST., M.Kom.** sebagai Ketua Jurusan Manajemen Informatika. Bapak **Sony Oktapriandi, S.Kom., M.Kom.** selaku wakil ketua jurusan Manajemen Informatika dan Bapak Muhammad **Aris Ganiardi, S.Si., M.T.** selaku ketua program Studi DIV Manajemen Informatika.
7. Bapak **Meivi Kusnandar, S.Kom.,M.Kom.** sebagai dosen pembimbing Idalam penyelesaian Laporan Akhir ini.
8. Ibu **Henny Madora, S.Kom., MM.** sebagai dosen pembimbing II dalam penyelesaian Laporan Akhir ini.
9. Seluruh dosen pengajar dan staff Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya
10. Bapak **Harmoko** dan staf yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan Laporan Akhir ini.
11. Bapak dan Ibu yang telah banyak memberikan bantuan berupa doa,nasihat,semangat, dorongan,petunjuk,serta motivasi yang tiada hentinya hingga terselesaikannya Laporan Akhir ini

Penulis menyadari Laporan Akhir ini masih sangat jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, penulis dengan rendah hati akan menerima beberapa masukan baik berupa kritik maupun saran yang bersifat konstruktif atau membangun untuk penyempurnaan Laporan Akhir yang lebih baik untuk kedepannya.

Demikian laporan ini penulis buat semoga berguna bagi semua pihak yang menggunakannya.

Palembang, Juli 2019

Hormat Saya,

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PENGESAHAN JUDUL	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Batasan Masalah	3
1.5 Sitematika Penulisan.....	4
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Teori Umum.....	5
2.1.1 Pengertian Komputer.....	5
2.1.2 Pengertian <i>Website</i>	5
2.2 Teori Khusus	6
2.2.1 Pengertian UML	6
2.2.2 Sejarah UML	7
2.2.3 <i>Diagram UML</i>	7
2.2.4 <i>Use Case Diagram</i>	8
2.2.5 <i>Activity Diagram</i>	13
2.2.6 <i>Class Diagram</i>	15

2.2.7 <i>Sequence Diagram</i>	17
2.3 Teori Judul	27
2.3.1 Pengertian CRM	20
2.3.2 pengertian Aplikasi	21
2.3.3 pengertian iklan	21
2.3.4 pengertian penerapan	22
2.4 Teori Program	22
2.4.1 Bootstrap	22
2.4.2 <i>Cascading Style Sheet (CSS)</i>	22
2.4.3 <i>Hypertext Processor (PHP)</i>	23
2.4.4 <i>MySQL</i>	23
2.4.5 Database	23
2.4.6 <i>Hyper Text Markup Language (HTML)</i>	24
2.4.7 <i>XAMMP</i>	24
2.5 Metode <i>Extreme Programming (XP)</i>	25
2.6 Metode Pengujian Black Box	27
METODELOGI PENELITIAN	28
3.1 Sejarah Perusahaan	28
3.2 Visi dan Misi	29
3.1.3.1 Visi	29
3.1.3.2 Misi	29
3.3 Struktur Organisasi	30
3.4 Lokasi Penelitian	30
3.5 Alat dan Bahan	31
3.5.1 Alat Penelitian	31
3.5.2 Bahan Penelitian	31
3.4 Tahapan Penelitian	31
3.4.1 Tahap Perumusan Masalah	31
3.4.2 Teknik Pengumpulan Data	32
3.5 Analisis Sistem	32

3.5.1 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan	32
3.5.1.1 Mekanisme Proses pemesanan serta Pemasangan pesanan..	32
3.5.1.2 Kekurangan Proses Proses pemesanan serta Pemasangan pesanan yang Sedang Berjalan.....	32
3.5.2 Analisis Sistem yang Dibutuhkan.....	33
3.6 Metode Pengembangan Sistem.....	34
3.6.1 Metode <i>Extreme Programming</i> (XP)	34
3.6.2 Implementasi Metode <i>Extreme Programming</i> (XP) pada Penerapan Metode <i>Extreme Programming</i> (XP) Untuk Aplikasi Pemasangan Iklan	35
3.7 Diagram Pemecahan Masalah.....	35

HASIL DAN PEMBAHASAN.....

4.1 Perencanaan	36
4.1.1 Kebutuhan Fungsional	36
4.1.2 Kebutuhan Non Fungsional	37
4.2 Perancangan	37
4.2.1 <i>Use Case</i>	37
4.2.1.1 Definisi Aktor.....	38
4.2.1.2 Skenario <i>Use Case</i>	38
4.2.2 <i>Activity Diagram</i>	45
4.2.2.1 <i>Activity Diagram</i> Daftar.....	46
4.2.2.2 <i>Activity Diagram</i> Order.....	47
4.2.2.3 <i>Activity Diagram</i> Member.....	48
4.2.2.4 <i>Activity Diagram</i> Konfirmasi.....	49
4.2.2.5 <i>Activity Diagram</i> Keluar.....	50
4.2.2.6 <i>Activity Diagram</i> Ganti Password.....	51
4.2.2.7 <i>Activity Diagram</i> Tambah Produk.....	52
4.2.2.8 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan.....	53
4.2.2.9 <i>Activity Diagram</i> Autentifikasi.....	54
4.2.3 <i>Sequence Diagram</i>	51
4.2.3.1 <i>Sequence Diagram</i> Daftar	51

4.2.3.2	<i>Sequence Diagram</i> Member.....	53
4.2.3.3	<i>Sequence Diagram</i> Input Produk	55
4.2.3.4	<i>Sequence Diagram</i> Konfirmasi.....	58
4.2.3.5	<i>Sequence Diagram</i> Auten Admin.....	59
4.2.3.6	<i>Sequence Diagram</i> Auten Pelanggan.....	60
4.2.4	<i>Class Diagram</i>	61
4.2.6	Rancangan Halaman Aplikasi.....	62
4.2.6.1	Rancangan Halaman Utama	62
4.2.6.2	Rancangan Halaman <i>Login</i>	62
4.2.6.2	Rancangan Halaman Produk	63
4.2.6.3	Rancangan Halaman Daftar Produk.....	63
4.2.6.4	Rancangan Halaman Penambahan Produk.....	64
4.2.6.5	Rancangan Halaman Daftar Member.....	64
4.2.6.6	Rancangan Halaman Order Member.....	65
4.2.6.7	Rancangan Halaman Konfirmasi Pembelian.....	65
4.2.6.8	Rancangan Halaman Inbox	66
4.3	Penulisan Kode	66
4.3.1	Halaman Utama	66
4.3.2	Halaman <i>Login</i>	67
4.3.3	Halaman Daftar Produk	67
4.3.4	Halaman Tambah Produk	68
4.3.5	Halaman Daftar Member	68
4.3.6	Halaman Daftar Order Member.....	69
4.3.7	Halaman Konfirmasi Pembelian.....	69
4.3.8	Halaman Inbox.....	70
4.3.9	Halaman Bukti Transfer	70
4.2.10	Halaman Paduan Pemesanan	71
4.2.11	Halaman Hubungi Kami	71
4.4	Testing (Pengujian).....	72

KESIMPULAN DAN SARAN.....	80
5.1 Kesimpulan	80
5.1 Saran	80

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Definisi Aktor	38
Tabel 4.2 Skenario <i>Use Case</i> Daftar.....	38
Tabel 4.3 Skenario <i>Use case</i> Login.....	39
Tabel 4.4 Skenario <i>Use Case</i> Produk terbaru.....	39
Tabel 4.5 Skenario <i>Use case</i> Halaman Order.....	40
Tabel 4.6 Skenario <i>Use case</i> Halaman konfirmasi order	40
Tabel 4.7 Skenario <i>Use case</i> Halaman Inbox.....	41
Tabel 4.8 Skenario <i>Use case</i> Logout.....	41
Tabel 4.9 Skenario <i>Use case</i> Halaman Utama.....	42
Tabel 4.10 Skenario <i>Use Case</i> kelola Produk.....	42
Tabel 4.11 Skenario <i>Use case</i> Halaman Order.....	43
Tabel 4.12 Skenario <i>Use case</i> Halaman Inbox.....	43
Tabel 4.13 Skenario <i>Use case</i> Logout.....	44
Tabel 4.14 Rencana Pengujian Website PT. Laskar Reformasi Intermedia.....	72
Tabel 4.15 Rencana Pengujian Website PT. Laskar Reformasi Intermedia.....	73
Tabel 4.16 Hasil dan Uji coba Login <i>Customer</i>	74
Tabel 4.17 Hasil dan Uji coba Login <i>Customer</i>	74
Tabel 4.18 Hasil dan Uji coba Pemesanan Iklan.....	75
Tabel 4.19 Hasil dan Uji coba Pemesanan Iklan.....	75

Tabel 4.20 Hasil dan Uji coba Login <i>Customer</i>	75
Tabel 4.21 Hasil dan Uji coba Sistem Inbox.....	76
Tabel 4.22 Hasil dan Uji coba Data Order.....	76
Tabel 4.23 Hasil dan Uji coba Login Admin.....	77
Tabel 4.24 Hasil dan Uji coba Login Admin.....	77
Tabel 4.25 Hasil dan Uji coba Pemesanan Iklan.....	77
Tabel 4.26 Hasil dan Uji coba Pemesanan Iklan.....	78
Tabel 4.27 Hasil dan Uji coba Kelolah Produk.....	78
Tabel 4.28 Hasil dan Uji coba Kelolah Produk.....	78
Tabel 4.29 Hasil dan Uji coba Sistem Inbox.....	79
Tabel 4.21 Hasil dan Uji coba Logout.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	30
Gambar 4.1 Rancangan <i>Use Case</i>	37
Gambar 4.2 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Daftar.....	45
Gambar 4.3 Rancangan <i>Activity diagram</i> Order.....	46
Gambar 4.4 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Member.....	47
Gambar 4.5 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Konfirmasi.....	48
Gambar 4.6 Rancangan <i>activity Diagram</i> Keluar.....	49
Gambar 4.7 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Ganti Password	50
Gambar 4.8 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Konfirmasi.....	51
Gambar 4.9 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Tambah Produk	52
Gambar 4.10 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Pemesanan	53
Gambar 4.11 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Autentifikasi.....	54
Gambar 4.12 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Daftar.....	55
Gambar 4.12 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Member	56
Gambar 4.13 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Input Produk.....	57
Gambar 4.14 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Konfirmasi.....	58
Gambar 4.16 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Authen Admin.....	59
Gambar 4.17 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Authen Pelanggan.....	60

Gambar 4.18 Rancangan <i>Class Diagram</i>	61
Gambar 4.18 Halaman Utama.....	62
Gambar 4.19 Halaman Login.....	62
Gambar 4.20 Halaman Produk.....	63
Gambar 4.21 Halaman Daftar Produk.....	63
Gambar 4.22 Halaman Tambah Produk.....	64
Gambar 4.23 Halaman Daftar member	64
Gambar 4.24 Order member.....	65
Gambar 4.25 Konfirmasi pembeli.....	65
Gambar 4.26 Inbox.....	66
Gambar 4.27 HalamanUtama.....	66
Gambar 4.28 Halaman Login.....	67
Gambar 4.29 Daftar Produk	67
Gambar 4.30 Tambah produk.....	68
Gambar 4.31 Daftar member	68
Gambar 4.32 Daftar Order Member.....	69
Gambar 4.33 Konfirmasi pembelian.....	69
Gambar 4.18 Halaman Inbox.....	70
Gambar 4.35 Halaman Bukti transfer.....	70
Gambar 4.36 Halaman Paduan Pemesanan.....	71
Gambar 4.37 Halaman Hubungi kami	71