

**RANCANG BANGUN APLIKASI KEMITRAAN DAN PEMBERDAYAAN
PEMBUDIDAYA LOBSTER AIR TAWAR MENGGUNAKAN METODE
EXTREME PROGRAMMING**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

Nandito Nathaniel Kurniawan
00000031698

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022

**RANCANG BANGUN APLIKASI KEMITRAAN DAN PEMBERDAYAAN
PEMBUDIDAYA LOBSTER AIR TAWAR MENGGUNAKAN METODE
EXTREME PROGRAMMING**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)



HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nandito Nathaniel Kurniawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000031698
Program Studi : Informatika

Skripsi dengan judul:

Rancang Bangun Aplikasi Kemitraan dan Pemberdayaan Pembudidaya Lobster Air Tawar Menggunakan Metode Extreme Programming

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan Skripsi maupun dalam penulisan laporan Skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 16 Juni 2022



(Nandito Nathaniel Kurniawan)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

RANCANG BANGUN APLIKASI KEMITRAAN DAN PEMBERDAYAAN PEMBUDIDAYA LOBSTER AIR TAWAR MENGGUNAKAN METODE EXTREME PROGRAMMING

oleh

Nama : Nandito Nathaniel Kurniawan
NIM : 00000031698
Program Studi : Informatika
Fakultas : Fakultas Teknik dan Informatika

Telah diujikan pada hari Selasa, 28 Juni 2022

Pukul 10.00 s/s 12.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut

Ketua Sidang

(Wirawan Istiono, S.Kom., M.Kom.)

NIDN: 0313048304

Penguji

NIDN: 8812520016

Pembimbing

(Dr. Ir. P. M. Winarno, M.Kom.)

NIDN: 0330106002

Ketua Program Studi Informatika,



Digitally signed
by Marlinda
Vasty Overbeek
Date:
2022.07.04
17:41:01 +07'00'

(Marlinda Vasty Overbeek, S.Kom., M.Kom.)

NIDN: 0818038501

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Nandito Nathaniel Kurniawan
NIM	:	00000031698
Program Studi	:	Informatika
Fakultas	:	Teknik dan Informatika
Jenis Karya	:	Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada **Universitas Multimedia Nusantara** hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

RANCANG BANGUN APLIKASI KEMITRAAN DAN PEMBERDAYAAN PEMBUDIDAYA LOBSTER AIR TAWAR MENGGUNAKAN METODE EXTREME PROGRAMMING

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 16 Juni 2022

Yang menyatakan

Nandito Nathaniel Kurniawan

Halaman Persembahan / Motto

”Janganlah takut, sebab Aku menyertai engkau,
janganlah bimbang, sebab Aku ini Allahmu;
Aku akan meneguhkan, bahkan akan menolong engkau;
Aku akan memegang engkau dengan tangan kanan-Ku yang membawa
kemenangan.”

Yesaya 41:10

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan Skripsi ini dengan judul: Rancang Bangun Aplikasi Kemitraan dan Pemberdayaan Pembudidaya Lobster Air Tawar Menggunakan Metode Extreme Programming dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer Jurusan Informatika Pada Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Marlinda Vasty Overbeek, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Dr. Ir. P. M. Winarno, M.Kom., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Kepada Bapak Cuncun Setiawan, S.T., M.M., sebagai pemilik Bintaro Farm Center.
6. Mami Lintje, papi Lukas, cici Nadia, dan keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 16 Juni 2022

Nandito Nathaniel Kurniawan

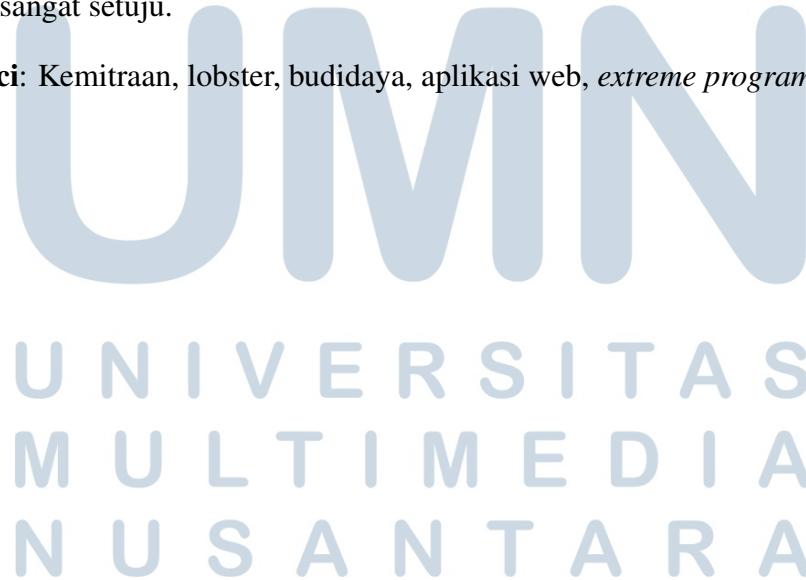
**RANCANG BANGUN APLIKASI KEMITRAAN DAN PEMBERDAYAAN
PEMBUDIDAYA LOBSTER AIR TAWAR MENGGUNAKAN METODE
EXTREME PROGRAMMING**

Nandito Nathaniel Kurniawan

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini berasal dari usaha budi daya lobster air tawar di Indonesia. Pada tahun 2020, pandemi Covid-19 muncul di Indonesia dan membuat masyarakat harus bekerja dari rumah. Hal tersebut dapat menjadi suatu kesempatan bagi masyarakat untuk memulai usaha budi daya lobster air tawar karena harga pasarnya yang terus meningkat, metode perawatan yang tidak rumit dan dapat dilakukan di halaman rumah (budi daya skala kecil). Penelitian ini untuk melihat hubungan atau korelasi antara pembudidaya skala besar dengan pembudidaya skala kecil dalam prinsip saling menguntungkan. **Metode yang digunakan** pada penelitian ini adalah metode *extreme programming* untuk pengembangan suatu aplikasi berbasis web untuk kemitraan dan pemberdayaan pembudidaya lobster air tawar. **Hasil dan kesimpulan dari penelitian** ini menunjukkan bahwa aplikasi kemitraan dan pemberdayaan pembudidaya lobster air tawar berhasil dirancang dan dibangun dengan menggunakan metode *extreme programming* dan pengujian aplikasi dengan menggunakan metode *black box testing* sudah memenuhi kebutuhan fungsional. Aplikasi web kemitraan dan pemberdayaan pembudidaya lobster air tawar ini dapat diterima dengan baik yang dibuktikan sebesar 88.57% pengguna sangat setuju.

Kata kunci: Kemitraan, lobster, budidaya, aplikasi web, *extreme programming*



DESIGN AND DEVELOPMENT OF PARTNERSHIP APPLICATIONS AND EMPOWERMENT OF FRESH WATER CRAWFISH FARMERS USING EXTREME PROGRAMMING METHODS

Nandito Nathaniel Kurniawan

ABSTRACT

Background research comes from the cultivation of fresh water crawfish in Indonesia. In 2020, the Covid-19 pandemic emerged in Indonesia and forced people to work from home. This can be an opportunity for the community to start a fresh water crawfish cultivation business because the market price continues to increase, the treatment method is not complicated and can be done in the yard (small-scale cultivation). This research is to see the relationship or correlation between large-scale cultivators and small-scale cultivators in the principle of mutual benefit. **The method** used in this research is the extreme programming method for developing a web-based application for partnership and empowerment of fresh water crawfish cultivators. **The results and conclusion** of the research show that the partnership and empowerment of fresh water crawfish cultivators web application has been successfully designed and built using the extreme programming method and application testing using the black box testing method has met the functional requirements. Web application of partnership and empowerment of fresh water crawfish cultivators can be well received, as evidenced by 88.57% of users strongly agree.

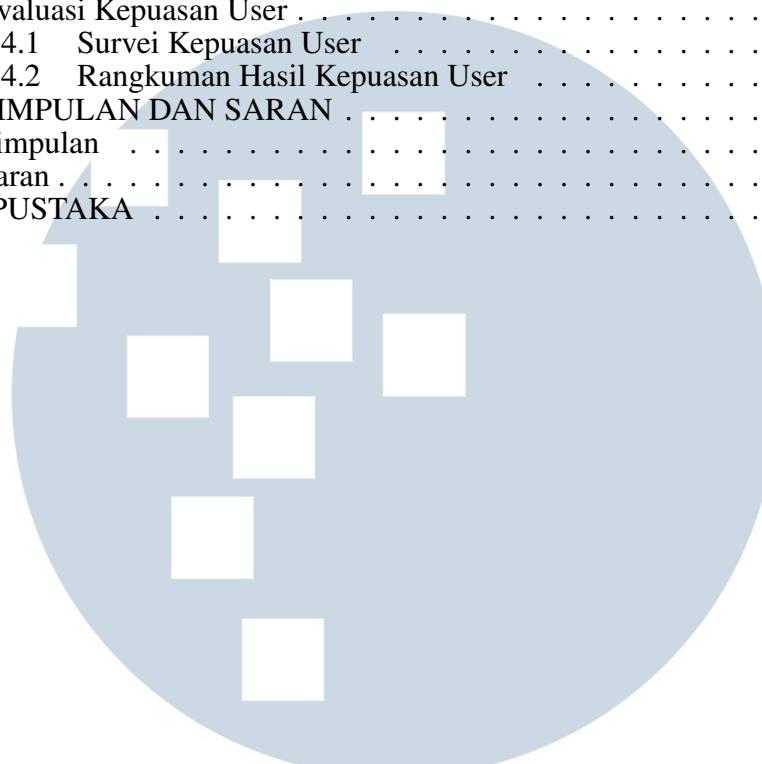
Keywords: *Partnership, crawfish, cultivation, web application, extreme programming*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTO	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Permasalahan	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB 2 LANDASAN TEORI	5
2.1 Kemitraan Usahatani	5
2.2 Pemberdayaan	5
2.3 Lobster Air Tawar	5
2.4 Pembudidaya Lobster Air Tawar	6
2.5 Bintaro Farm Center	6
2.6 Aplikasi Berbasis Web	6
2.7 MySQL	8
2.8 Laravel	9
2.9 Extreme Programming	10
2.10 Black Box Testing	11
2.11 End User Computing Satisfaction	12
2.12 Skala Likert	13
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	15
3.1 Metodologi Penelitian	15
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	16
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	16
3.2.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	17
3.3 Perancangan Aplikasi	18
3.3.1 Sitemap	18
3.3.2 Flowchart	21
3.3.3 Database Schema	33
3.3.4 Rancangan Antarmuka	34
BAB 4 HASIL DAN DISKUSI	65
4.1 Spesifikasi Perangkat	65
4.2 Implementasi Sistem	65
4.2.1 Implementasi Antarmuka	66
4.2.2 Implementasi Kode	93
4.3 Pengujian Aplikasi	100

4.3.1	Hasil Pengujian	100
4.3.2	Rangkuman Hasil Pengujian	114
4.4	Evaluasi Kepuasan User	114
4.4.1	Survei Kepuasan User	114
4.4.2	Rangkuman Hasil Kepuasan User	116
BAB 5	SIMPULAN DAN SARAN	123
5.1	Simpulan	123
5.2	Saran	123
DAFTAR PUSTAKA	124



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	<i>Sitemap User</i>	18
Gambar 3.2	<i>Sitemap Anggota Mitra</i>	19
Gambar 3.3	<i>Sitemap Admin</i>	20
Gambar 3.4	<i>Flowchart Awal Aplikasi Web sebagai User</i>	21
Gambar 3.5	<i>Flowchart Awal Aplikasi Web sebagai Anggota Mitra Budidaya</i>	22
Gambar 3.6	<i>Flowchart Awal Aplikasi Web sebagai Anggota Mitra Pemasaran</i>	23
Gambar 3.7	<i>Flowchart Awal Aplikasi Web sebagai Admin</i>	24
Gambar 3.8	<i>Flowchart Login</i>	25
Gambar 3.9	<i>Flowchart Pendaftaran Mitra</i>	26
Gambar 3.10	<i>Flowchart Pembelian Produk</i>	27
Gambar 3.11	<i>Flowchart Pengaturan Mitra</i>	28
Gambar 3.12	<i>Flowchart Pengaturan Produk</i>	29
Gambar 3.13	<i>Flowchart Pengaturan Video</i>	30
Gambar 3.14	<i>Flowchart Pengaturan Pesanan</i>	31
Gambar 3.15	<i>Flowchart Pengaturan Pasar</i>	32
Gambar 3.16	<i>Database Schema Aplikasi Kemitraan BFC Farm</i>	33
Gambar 3.17	Rancangan Antarmuka Halaman Awal (1)	34
Gambar 3.18	Rancangan Antarmuka Halaman Awal (2)	35
Gambar 3.19	Rancangan Antarmuka Halaman Awal (3)	35
Gambar 3.20	Rancangan Antarmuka Halaman Awal (4)	36
Gambar 3.21	Rancangan Antarmuka Halaman Awal (5)	36
Gambar 3.22	Rancangan Antarmuka Halaman Awal (6)	37
Gambar 3.23	Rancangan Antarmuka Halaman Prosedur	38
Gambar 3.24	Rancangan Antarmuka Halaman Kontak	39
Gambar 3.25	Rancangan Antarmuka Halaman Info Detail Pelatihan Kemitraan Budidaya	40
Gambar 3.26	Rancangan Antarmuka Halaman Info Detail Pelatihan Kemitraan Pemasaran	41
Gambar 3.27	Rancangan Antarmuka Halaman Form Pendaftaran Pelatihan Mitra Budidaya	42
Gambar 3.28	Rancangan Antarmuka Halaman Form Pendaftaran Pelatihan Mitra Pemasaran	43
Gambar 3.29	Rancangan Antarmuka Halaman Awal Mitra Budidaya (1)	44
Gambar 3.30	Rancangan Antarmuka Halaman Awal Mitra Budidaya (2)	45
Gambar 3.31	Rancangan Antarmuka Halaman Pemasaran Mitra Budidaya (1)	46
Gambar 3.32	Rancangan Antarmuka Halaman Pemasaran Mitra Budidaya (2)	47
Gambar 3.33	Rancangan Antarmuka Halaman Awal Mitra Pemasaran (1)	48
Gambar 3.34	Rancangan Antarmuka Halaman Awal Mitra Pemasaran (2)	49
Gambar 3.35	Rancangan Antarmuka Halaman Pemasaran Mitra Pemasaran (1)	50
Gambar 3.36	Rancangan Antarmuka Halaman Pemasaran Mitra Pemasaran (2)	51

Gambar 3.37	Rancangan Antarmuka Halaman Pemasaran Mitra Pemasaran (3)	52
Gambar 3.38	Rancangan Antarmuka Halaman Keranjang	52
Gambar 3.39	Rancangan Antarmuka Halaman Detail Keranjang	53
Gambar 3.40	Rancangan Antarmuka Admin Halaman Verifikasi Mitra	54
Gambar 3.41	Rancangan Antarmuka Admin Halaman Detail Verifikasi Mitra	54
Gambar 3.42	Rancangan Antarmuka Admin Halaman Mitra Terdaftar	55
Gambar 3.43	Rancangan Antarmuka Admin Halaman Jenis Mitra	55
Gambar 3.44	Rancangan Antarmuka Admin Halaman Edit Jenis Mitra	56
Gambar 3.45	Rancangan Antarmuka Admin Halaman Produk	56
Gambar 3.46	Rancangan Antarmuka Admin Halaman Tambah Produk	57
Gambar 3.47	Rancangan Antarmuka Admin Halaman Edit Produk	58
Gambar 3.48	Rancangan Antarmuka Admin Halaman Video	58
Gambar 3.49	Rancangan Antarmuka Admin Halaman Tambah Video	59
Gambar 3.50	Rancangan Antarmuka Admin Halaman Edit Video	59
Gambar 3.51	Rancangan Antarmuka Admin Halaman Verifikasi Pesanan	60
Gambar 3.52	Rancangan Antarmuka Admin Halaman Detail Verifikasi Pesanan	61
Gambar 3.53	Rancangan Antarmuka Admin Halaman Pesanan Selesai	61
Gambar 3.54	Rancangan Antarmuka Admin Halaman Detail Pesanan Selesai	62
Gambar 3.55	Rancangan Antarmuka Admin Halaman Pasar	63
Gambar 3.56	Rancangan Antarmuka Admin Halaman Tambah Pasar	63
Gambar 3.57	Rancangan Antarmuka Admin Halaman Edit Pasar	64
Gambar 4.1	Implementasi Halaman Awal (1)	66
Gambar 4.2	Implementasi Halaman Awal (2)	67
Gambar 4.3	Implementasi Halaman Awal (3)	68
Gambar 4.4	Implementasi Halaman Prosedur	69
Gambar 4.5	Implementasi Halaman Kontak	70
Gambar 4.6	Implementasi Halaman Info Detail Pelatihan Kemitraan Budidaya	71
Gambar 4.7	Implementasi Halaman Info Detail Pelatihan Kemitraan Pemasaran	72
Gambar 4.8	Implementasi Halaman Form Pendaftaran Pelatihan Mitra Budidaya <i>Onsite</i>	73
Gambar 4.9	Implementasi Halaman Form Pendaftaran Pelatihan Mitra Budidaya <i>Online</i>	74
Gambar 4.10	Implementasi Halaman Form Pendaftaran Pelatihan Mitra Pemasaran	75
Gambar 4.11	Implementasi Halaman Awal Mitra Budidaya (1)	76
Gambar 4.12	Implementasi Halaman Awal Mitra Budidaya (2)	77
Gambar 4.13	Implementasi Halaman Pemasaran Mitra Budidaya	78
Gambar 4.14	Implementasi Halaman Awal Mitra Pemasaran	79
Gambar 4.15	Implementasi Halaman Pemasaran Mitra Pemasaran	80
Gambar 4.16	Implementasi Halaman Keranjang	81
Gambar 4.17	Implementasi Halaman Detail Keranjang	81
Gambar 4.18	Implementasi Halaman Verifikasi Mitra	82
Gambar 4.19	Implementasi Halaman Detail Verifikasi Mitra	82
Gambar 4.20	Implementasi Halaman Mitra Terdaftar	83

Gambar 4.21	Implementasi Halaman Jenis Mitra	83
Gambar 4.22	Implementasi Halaman Edit Jenis Mitra	84
Gambar 4.23	Implementasi Halaman Produk	84
Gambar 4.24	Implementasi Halaman Tambah Produk	85
Gambar 4.25	Implementasi Halaman Edit Produk	85
Gambar 4.26	Implementasi Halaman Video	86
Gambar 4.27	Implementasi Halaman Tambah Video	86
Gambar 4.28	Implementasi Halaman Edit Video	87
Gambar 4.29	Implementasi Halaman Verifikasi Pesanan	87
Gambar 4.30	Implementasi Halaman Detail Verifikasi Pesanan	88
Gambar 4.31	Implementasi Halaman Pesanan Selesai	88
Gambar 4.32	Implementasi Halaman Detail Pesanan Selesai	89
Gambar 4.33	Implementasi Halaman Pasar	89
Gambar 4.34	Implementasi Halaman Tambah Pasar	90
Gambar 4.35	Implementasi Halaman Edit Pasar	90
Gambar 4.36	Notifikasi <i>Email</i> Pemberitahuan Seseorang Telah Mendaftar Mitra (ke Admin)	91
Gambar 4.37	Notifikasi <i>Email</i> Verifikasi Pembayaran (ke Admin)	91
Gambar 4.38	Notifikasi <i>Email</i> Form Konsultasi (ke Admin)	92
Gambar 4.39	Notifikasi <i>Email</i> Form Kontak (ke Admin)	92
Gambar 4.40	Notifikasi <i>Email</i> Penerimaan (ke Mitra)	92
Gambar 4.41	Notifikasi <i>Email</i> Penolakan (ke Mitra)	93
Gambar 4.42	Potongan Kode Proses Login	93
Gambar 4.43	Potongan Kode Proses Mitra Daftar	94
Gambar 4.44	Potongan Kode Proses Verifikasi Mitra	95
Gambar 4.45	Potongan Kode Proses Penambahan Produk ke Keranjang .	96
Gambar 4.46	Potongan Kode Proses Pembayaran Produk	97
Gambar 4.47	Potongan Kode Proses Verifikasi Pembayaran	97
Gambar 4.48	Potongan Kode Proses Notifikasi <i>Email</i> Mitra Mendaftar .	98
Gambar 4.49	Potongan Kode Proses Notifikasi <i>Email</i> Mitra Bayar Produk	98
Gambar 4.50	Potongan Kode Proses Notifikasi <i>Email</i> Mitra Diterima .	99
Gambar 4.51	Potongan Kode Proses Notifikasi <i>Email</i> Calon Mitra Ditolak	99
Gambar 4.52	Potongan Kode Proses Notifikasi <i>Email</i> Kontak/Konsultasi	99

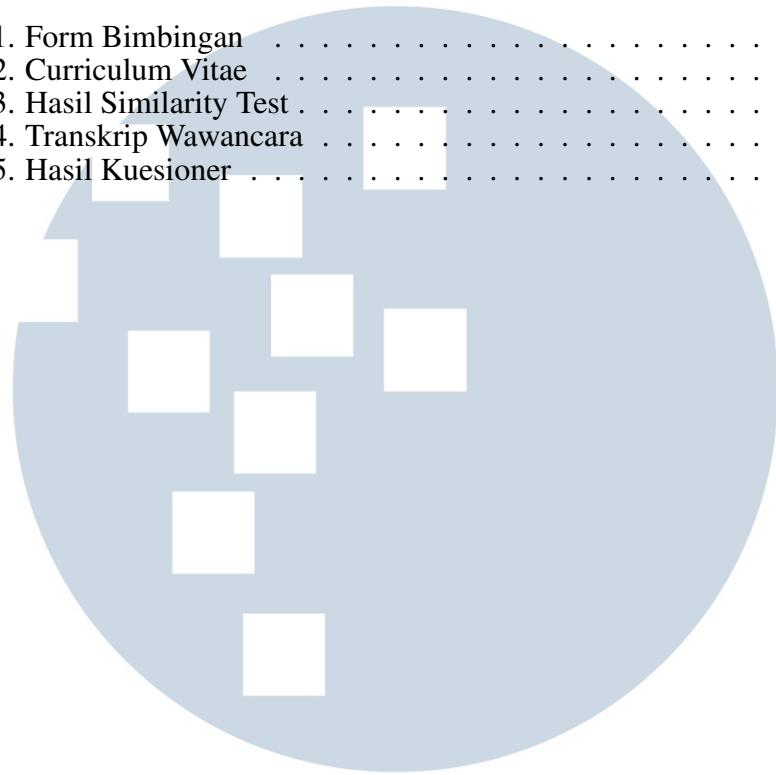
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Hasil Uji <i>Header</i> Sebelum Login	100
Tabel 4.2	Hasil Uji <i>Footer</i>	101
Tabel 4.3	Hasil Uji Halaman Beranda (<i>Home</i>) Sebelum Login	101
Tabel 4.4	Hasil Uji Halaman Info Detail Pelatihan Kemitraan Budidaya	102
Tabel 4.5	Hasil Uji Halaman Info Detail Pelatihan Kemitraan Pemasaran	103
Tabel 4.6	Hasil Uji Halaman Kontak	103
Tabel 4.7	Hasil Uji Halaman Form Pendaftaran	104
Tabel 4.8	Hasil Uji Login	104
Tabel 4.9	Hasil Uji <i>Header</i> Setelah Login	105
Tabel 4.10	Hasil Uji Halaman Beranda (<i>Home</i>) Setelah Login	105
Tabel 4.11	Hasil Uji Halaman Pemasaran Setelah Login	106
Tabel 4.12	Hasil Uji Halaman Keranjang Setelah Login	106
Tabel 4.13	Hasil Uji Halaman Detail Keranjang	106
Tabel 4.14	Hasil Uji Halaman Admin	107
Tabel 4.15	Hasil Uji Halaman Verifikasi Mitra	108
Tabel 4.16	Hasil Uji Halaman Detail Calon Mitra	108
Tabel 4.17	Hasil Uji Halaman Mitra Terdaftar	108
Tabel 4.18	Hasil Uji Halaman Jenis Mitra	109
Tabel 4.19	Hasil Uji Halaman Edit Jenis Mitra	109
Tabel 4.20	Hasil Uji Halaman Produk	109
Tabel 4.21	Hasil Uji Halaman Tambah Data Produk	110
Tabel 4.22	Hasil Uji Halaman Edit Produk	110
Tabel 4.23	Hasil Uji Halaman Video	110
Tabel 4.24	Hasil Uji Halaman Tambah Data Video	111
Tabel 4.25	Hasil Uji Halaman Edit Video	111
Tabel 4.26	Hasil Uji Halaman Verifikasi Pesanan	112
Tabel 4.27	Hasil Uji Halaman Detail Verifikasi Pesanan	112
Tabel 4.28	Hasil Uji Halaman Pesanan Selesai	112
Tabel 4.29	Hasil Uji Halaman Detail Pesanan Selesai	113
Tabel 4.30	Hasil Uji Halaman Pasar	113
Tabel 4.31	Hasil Uji Halaman Tambah Data Pasar	113
Tabel 4.32	Hasil Uji Halaman Edit Pasar	114
Tabel 4.33	Daftar Pertanyaan Kuesioner	115
Tabel 4.34	Rentang Persentase	116
Tabel 4.35	Perhitungan Dimensi <i>Content</i>	117
Tabel 4.36	Perhitungan Dimensi <i>Accuracy</i>	118
Tabel 4.37	Perhitungan Dimensi <i>Format</i>	119
Tabel 4.38	Perhitungan Dimensi <i>Ease of Use</i>	120
Tabel 4.39	Perhitungan Dimensi <i>Timeliness</i>	121
Tabel 4.40	Hasil Keseluruhan	122

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Form Bimbingan	126
Lampiran 2. Curriculum Vitae	127
Lampiran 3. Hasil Similarity Test	128
Lampiran 4. Transkrip Wawancara	129
Lampiran 5. Hasil Kuesioner	133



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA