



**PENGEMBANGAN APLIKASI *EVENT MANAGEMENT SYSTEM*
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE SCRUM
(Studi Kasus Organisasi Mahasiswa UPN Veteran Jakarta)**

SKRIPSI

EKA DEWI SISRI LISTIANTI

1710512050

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN

JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI S-1 SISTEM INFORMASI

2021



**PENGEMBANGAN APLIKASI *EVENT MANAGEMENT SYSTEM*
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE SCRUM
(Studi Kasus Organisasi Mahasiswa UPN Veteran Jakarta)**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer**

EKA DEWI SISRI LISTIANTI

1710512050

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN

JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI S-1 SISTEM INFORMASI

2021

PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Eka Dewi Sisri Listianti

NIM : 1710512050

Tanggal : 19 Juli 2021

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 19 Juli 2021

Yang Menyatakan,



(Eka Dewi Sisri Listianti)

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG

Dengan ini dinyatakan bahwa Tugas Akhir berikut:

Nama : Eka Dewi Sisri Listianti
NIM : 1710512050
Program Studi : S-1 Sistem Informasi
Judul Tugas Akhir : **PENGEMBANGAN APLIKASI *EVENT*
MANAGEMENT SYSTEM BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN METODE SCRUM (Studi Kasus
Organisasi Mahasiswa UPN Veteran Jakarta)**

Telah disetujui untuk diujikan oleh Tim Penguji pada ujian sidang Tugas Akhir sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi S-1 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Menyetujui,



Ati Zaidiah, S.Kom., MTI

Pembimbing I



Ika Nurlaili Isnainiyah, S.Kom., M.Si

Pembimbing II

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Persetujuan : 19 Januari 2021

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eka Dewi Sisri Listianti
NIM : 1710512050
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : S-1 Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (Non - exclusive Royalty Free Right) atas skripsi saya yang berjudul:

PENGEMBANGAN APLIKASI *EVENT MANAGEMENT SYSTEM* BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE SCRUM (Studi Kasus Organisasi Mahasiswa UPN Veteran Jakarta)

Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/memformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (basis data), merawat dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal: 19 Juli 2021

Yang Menyatakan,



Eka Dewi Sisri Listianti

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir diajukan oleh:

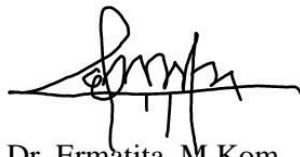
Nama : Eka Dewi Sisri Listianti

NIM : 1710512050

Program Studi : S-1 Sistem Informasi

Judul Tugas Akhir : **PENGEMBANGAN APLIKASI EVENT MANAGEMENT SYSTEM BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE SCRUM (Studi Kasus Organisasi Mahasiswa UPN Veteran Jakarta)**

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi S-1 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.



Dr. Ermatita, M.Kom

Penguji I



M. Bayu Wibisono, S.Kom., MM

Penguji II



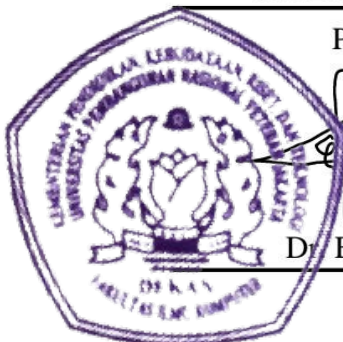
Ati Zaidiah, S.Kom., MTI

Pembimbing I



Ika Nurlaili Isnainiyah, S.Kom., M.Si

Pembimbing II



Dr. Ermatita, M.Kom

Dekan



Ati Zaidiah, S.Kom., MTI

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Persetujuan : 25 Juli 2021



Pengembangan Aplikasi *Event Management System* Berbasis Android Menggunakan Metode Scrum (Studi Kasus Organisasi Mahasiswa UPN Veteran Jakarta)

Eka Dewi Sisri Listianti

ABSTRAK

Dunia pendidikan tinggi saat ini semakin kompetitif dimana persaingan antarlembaga semakin ketat. Hal ini ditandai dengan adanya usaha untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan kegiatan di setiap institusi. UPN Veteran Jakarta sebagai institusi pendidikan tinggi merupakan lembaga yang memiliki beragam kegiatan, baik itu kegiatan akademik, maupun nonakademik. Salah satu komponen pendukung dalam meningkatkan kualitas aktivitas tersebut adalah organisasi mahasiswa melalui kegiatan-kegiatannya. Dari survei yang dilakukan kepada mahasiswa, diketahui bahwa sistem informasi kegiatan yang berjalan saat ini dirasa masih kurang efektif karena memiliki beberapa keterbatasan, salah satunya belum fleksibelnya platform *website* yang digunakan. Oleh karena itu, melalui penelitian ini, peneliti ingin merancang dan membangun aplikasi *event management system* berbasis android untuk membantu proses publikasi dan pendaftaran partisipan pada kegiatan yang diselenggarakan oleh organisasi mahasiswa di UPN Veteran Jakarta, sehingga dapat meningkatkan performa penyelenggaraan kegiatan di UPN Veteran Jakarta. Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah metode Agile dengan mengadopsi Kerangka Kerja Scrum. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi *mobile* berbasis android yang digunakan untuk mengelola kegiatan di UPN Veteran Jakarta.

Kata Kunci: Publikasi Kegiatan, Android, Agile

***Development of an Android-Based Event Management System
Application Using the Scrum Method (Case Study on Student
Organizations at UPN Veteran Jakarta)***

Eka Dewi Sisri Listianti

ABSTRACT

The field of higher education is increasingly competitive nowadays where competition between institutions is getting tighter. This is indicated by the efforts to improve the quality of activities in each institution. UPN Veteran Jakarta as a higher education institution is an institution with various kinds of activities, both academic and non-academic activities. One of the supporting components in improving the quality of these activities is the student organizations through its events. From a survey conducted with students, it is known that the current information systems to manage the event is considered ineffective because it has several limitations. One of which is the lack of flexibility on the website platform used. Therefore, through this research, the researcher wants to design and build an android-based event management system. The goal is to assist the event publication and registration process of participants on the event that help by student organizations at UPN Veteran Jakarta, so the event management can be more effective and efficient. The method used in developing this application is the Agile method adopting the Scrum Framework. The results of this study are in the form of a new android-based mobile application that is used to manage event at UPN Veteran Jakarta.

Keywords: *Event Publication, Android, Agile*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Mahakuasa karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan baik. Laporan ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan ujian Tugas Akhir Program Studi S-1 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Penyelesaian laporan ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. Ermatita, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer UPN Veteran Jakarta
2. Ibu Ati Zaidiah, S.Kom., MTI., selaku Ketua Program Studi S-1 Sistem Informasi UPN Veteran Jakarta sekaligus Pembimbing I Tugas Akhir
3. Ibu Ika Nurlaili Isnainiyah, S.Kom., M.Sc., selaku Pembimbing II Tugas Akhir
4. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan baik secara moril maupun materil
5. BEM Fakultas Ilmu Komputer UPN Veteran Jakarta yang telah bersedia menjadi partner dalam penelitian ini
6. Kelompok Studi Mahasiswa Android yang telah menjadi organisasi tempat penulis belajar pengembangan aplikasi android
7. Seluruh pihak yang belum disebutkan di atas dan terlibat dalam kelancaran pembuatan tugas akhir ini

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari laporan ini, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Jakarta, 16 Januari 2021

Penulis

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Ruang Lingkup	3
1.4. Tujuan.....	3
1.5. Manfaat.....	3
1.6. Luaran.....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Organisasi Mahasiswa.....	6
2.2. Sistem Informasi	6
2.3. Analisis Sistem PIECES.....	7
2.1. Data	10
2.5. Pengumpulan Data	11
2.6. Analisis Data	12
2.6.1. Analisis Data Kuantitatif.....	13
2.6.2. Analisis Data Kualitatif.....	13
2.7. <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	14
2.7.1. <i>Use Case Diagram</i>	14
2.7.2. <i>Activity Diagram</i>	15

2.7.3. <i>Sequence Diagram</i>	16
2.7.4. <i>Class Diagram</i>	16
2.8. <i>Agile Software Development</i>	18
2.8.1. <i>Scrum Methodology</i>	19
2.8.2. <i>Kanban</i>	20
2.8.3. <i>Extreme Programming (XP)</i>	21
2.9. <i>Mobile Programming</i>	22
2.11. <i>Android Studio</i>	23
2.12. <i>Firestore</i>	24
2.13. <i>Pengujian Black Box</i>	25
2.14. <i>Ulasan Penelitian Terdahulu</i>	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
3.1. <i>Tahapan Penelitian</i>	28
3.1.1. <i>Perencanaan dan Analisis</i>	29
3.1.2. <i>Perancangan</i>	29
3.1.3. <i>Pengembangan</i>	29
3.1.4. <i>Pengujian</i>	30
3.1.5. <i>Pengulasan</i>	30
3.1.6. <i>Pelepasan</i>	30
3.2. <i>Metode Pengumpulan Data</i>	30
3.3. <i>Tempat dan Waktu Penelitian</i>	31
3.4. <i>Jadwal Penelitian</i>	31
BAB IV PEMBAHASAN	32
4.1. <i>Analisis Sistem Berjalan</i>	32
4.1.1. <i>Analisis Kinerja (Performance)</i>	33
4.1.2. <i>Analisis Informasi (Information)</i>	33
4.1.3. <i>Analisis Ekonomi (Economy)</i>	34
4.1.4. <i>Analisis Pengendalian (Control)</i>	34
4.1.5. <i>Analisis Efisiensi (Efficiency)</i>	34
4.1.6. <i>Analisis Pelayanan (Service)</i>	35
4.2. <i>Product Backlog</i>	35
4.3. <i>Sprint Backlog</i>	43
4.4. <i>Sprint 1</i>	45
4.4.1. <i>Perencanaan</i>	45

4.4.2. Perancangan Sistem	45
4.4.3. Perancangan Basis Data	61
4.4.4. Kerangka Tampilan	63
4.4.5. Pengembangan	69
4.4.6. Pengujian	74
4.4.7. Pengulasan	75
4.4.8. Pelepasan	76
4.5. <i>Sprint 2</i>	77
4.5.1. Perencanaan	77
4.5.2. Perancangan Sistem	77
4.5.3. Perancangan Basis Data	96
4.5.4. Kerangka Tampilan	98
4.5.5. Pengembangan	104
4.5.6. Pengujian	111
4.5.7. Pengulasan	112
4.5.8. Pelepasan	113
4.6. <i>Sprint 3</i>	114
4.6.1. Perencanaan	114
4.6.2. Perancangan Sistem	114
4.6.3. Perancangan Basis Data	132
4.6.4. Kerangka Tampilan	134
4.6.5. Pengembangan	136
4.6.6. Pengujian	139
4.6.7. Pengulasan	140
4.6.8. Pelepasan	141
BAB V KESIMPULAN	142
5.1. Kesimpulan	142
5.2. Saran	143
DAFTAR PUSTAKA	144
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	146
LAMPIRAN	147

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Agile Software Development</i>	18
Gambar 2. <i>Scrum Methodology</i>	19
Gambar 3. <i>Extreme Programming</i>	21
Gambar 4. <i>Flowchart Tahapan Penelitian</i>	28
Gambar 5. <i>Use Case Diagram Sistem Berjalan</i>	32
Gambar 6. <i>Use Case Diagram Sprint 1 Membership</i>	46
Gambar 7. <i>Activity Diagram Registrasi Akun</i>	51
Gambar 8. <i>Activity Diagram Login</i>	52
Gambar 9. <i>Activity Diagram Ubah Password</i>	53
Gambar 10. <i>Activity Diagram Lihat Profil</i>	54
Gambar 11. <i>Activity Diagram Ubah Data Profil</i>	54
Gambar 12. <i>Activity Diagram Logout</i>	55
Gambar 13. <i>Sequence Diagram Registrasi Akun</i>	56
Gambar 14. <i>Sequence Diagram Login</i>	57
Gambar 15. <i>Sequence Diagram Ubah Password</i>	57
Gambar 16. <i>Sequence Diagram Lihat Profil</i>	58
Gambar 17. <i>Sequence Diagram Ubah Data Profil</i>	58
Gambar 18. <i>Sequence Diagram Logout</i>	59
Gambar 19. <i>Class Diagram Sprint 1 Membership</i>	60
Gambar 20. <i>Perancangan Basis Data Sprint 1 Membership</i>	61
Gambar 21. <i>Dashboard Firebase Authentication</i>	61
Gambar 22. <i>Dashboard Cloud Firestore Koleksi Partisipan</i>	62
Gambar 23. <i>Dashboard Cloud Firestore Koleksi Admin</i>	62
Gambar 24. <i>Wireframe Halaman Login</i>	63
Gambar 25. <i>Wireframe Halaman Lupa Password</i>	64
Gambar 26. <i>Wireframe Halaman Registrasi</i>	65
Gambar 27. <i>Wireframe Navigation Drawer</i>	66
Gambar 28. <i>Wireframe Halaman Profil</i>	67
Gambar 29. <i>Wireframe Halaman Ubah Data Profil</i>	68
Gambar 30. <i>Wireframe Halaman Login Aplikasi SISTRA Partisipan</i>	69

Gambar 31. <i>Wireframe</i> Halaman <i>Login</i> Aplikasi SISTRA Admin	69
Gambar 32. <i>Wireframe</i> Halaman Ubah <i>Password</i> Aplikasi SISTRA Partisipan...70	
Gambar 33. <i>Wireframe</i> Halaman Ubah <i>Password</i> Aplikasi SISTRA Admin	70
Gambar 34. <i>Wireframe</i> Halaman Registrasi Aplikasi SISTRA Partisipan	71
Gambar 35. <i>Wireframe</i> Halaman Registrasi Aplikasi SISTRA Admin.....	71
Gambar 36. <i>Wireframe</i> Navigation Drawer Aplikasi SISTRA Partisipan.....	72
Gambar 37. <i>Wireframe</i> Navigation Drawer Aplikasi SISTRA Admin.....	72
Gambar 38. <i>Wireframe</i> Halaman Profil Aplikasi SISTRA Partisipan.....	73
Gambar 39. <i>Wireframe</i> Halaman Profil Aplikasi SISTRA Admin.....	73
Gambar 40. <i>Wireframe</i> Halaman Profil Aplikasi SISTRA Partisipan.....	74
Gambar 41. <i>Wireframe</i> Halaman Profil Aplikasi SISTRA Admin.....	74
Gambar 42. <i>Use Case Diagram Sprint 2</i> Publikasi Kegiatan	78
Gambar 44. <i>Activity Diagram</i> Lihat Daftar Kegiatan	84
Gambar 45. <i>Activity Diagram</i> Lihat Detail Informasi Kegiatan	85
Gambar 46. <i>Activity Diagram</i> Unggah Kegiatan	86
Gambar 47. <i>Activity Diagram</i> Undang Partisipan	87
Gambar 48. <i>Activity Diagram</i> Batalkan Undangan Partisipan	88
Gambar 49. <i>Activity Diagram</i> Ubah Data Kegiatan	89
Gambar 51. <i>Sequence Diagram</i> Lihat Daftar Kegiatan	90
Gambar 52. <i>Sequence Diagram</i> Lihat Detail Informasi Kegiatan	90
Gambar 53. <i>Sequence Diagram</i> Unggah Kegiatan	91
Gambar 54. <i>Sequence Diagram</i> Undang Partisipan.....	92
Gambar 55. <i>Sequence Diagram</i> Batalkan Undangan Partisipan.....	92
Gambar 56. <i>Sequence Diagram</i> Ubah Data Kegiatan.....	93
Gambar 57. <i>Class Diagram Sprint 2</i> Publikasi Kegiatan	95
Gambar 58. Perancangan Basis Data <i>Sprint 2</i> Publikasi Kegiatan	96
Gambar 59. <i>Dashboard</i> Cloud Firestore Koleksi Kegiatan	97
Gambar 60. <i>Dashboard</i> Cloud Firestore Subkoleksi Kegiatan.....	97
Gambar 61. <i>Wireframe</i> Halaman Daftar Kegiatan.....	98
Gambar 62. <i>Wireframe</i> Halaman Detail Kegiatan Aplikasi SISTRA Admin.....	99
Gambar 63. <i>Wireframe</i> Halaman Detail Kegiatan Aplikasi SISTRA Partisipan...99	
Gambar 64. <i>Wireframe</i> Halaman Unggah Kegiatan	100

Gambar 65. <i>Wireframe</i> Halaman Ubah Data Kegiatan.....	101
Gambar 66. <i>Wireframe</i> Halaman Undang Partisipan.....	102
Gambar 67. <i>Wireframe</i> Halaman Partisipan Undangan.....	103
Gambar 68. <i>Wireframe</i> Timeline Kegiatan Aplikasi SISTRA Partisipan.....	104
Gambar 69. <i>Wireframe Dashboard</i> Kegiatan Aplikasi SISTRA Admin.....	104
Gambar 70. <i>Wireframe</i> Halaman Detail Kegiatan Aplikasi SISTRA Admin.....	105
Gambar 71. Dialog Pop Up Ikuti Kegiatan.....	106
Gambar 72. <i>Wireframe</i> Halaman Detail Informasi Kegiatan Aplikasi SISTRA Partisipan.....	106
Gambar 73. <i>Wireframe</i> Halaman Unggah Kegiatan	107
Gambar 74. <i>Wireframe</i> Halaman Ubah Data Kegiatan.....	108
Gambar 75. <i>Wireframe</i> Halaman Undang Partisipan.....	109
Gambar 76. <i>Wireframe</i> Halaman Detail Kegiatan Setelah Partisipan Diundang.	109
Gambar 77. <i>Wireframe</i> Halaman Partisipan Undangan.....	110
Gambar 78. <i>Wireframe</i> Halaman Detail Kegiatan Setelah Partisipan Dihapus ...	110
Gambar 79. <i>Use Case Diagram Sprint 3</i> Registrasi Kegiatan.....	115
Gambar 80. <i>Activity Diagram</i> Registrasi Kegiatan.....	120
Gambar 81. <i>Activity Diagram</i> Batalkan Registrasi Kegiatan	121
Gambar 82. <i>Activity Diagram</i> Tutup Registrasi.....	122
Gambar 83. <i>Activity Diagram</i> Selesaikan Kegiatan.....	123
Gambar 84. <i>Activity Diagram</i> Lihat Partisipan Pendaftar	124
Gambar 85. <i>Activity Diagram</i> Hapus Kegiatan	125
Gambar 86. <i>Sequence Diagram</i> Registrasi Kegiatan.....	126
Gambar 87. <i>Sequence Diagram</i> Batalkan Registrasi Kegiatan.....	127
Gambar 88. <i>Sequence Diagram</i> Tutup Registrasi.....	127
Gambar 89. <i>Sequence Diagram</i> Selesaikan Kegiatan.....	128
Gambar 90. <i>Sequence Diagram</i> Lihat Partisipan Pendaftar	129
Gambar 91. <i>Sequence Diagram</i> Hapus Kegiatan.....	129
Gambar 92. <i>Class Diagram Sprint 3</i> Registrasi Kegiatan	132
Gambar 93. Perancangan Basis Data <i>Sprint 3</i> Registrasi Kegiatan.....	133
Gambar 94. <i>Dashboard</i> Cloud Firestore Subkoleksi Pendaftar.....	133
Gambar 95. <i>Wireframe</i> Halaman Daftar Partisipan Pendaftar.....	134

Gambar 96. <i>Wireframe</i> Halaman Hapus Kegiatan.....	135
Gambar 97. Dialog Pop Up Batalkan Kegiatan	136
Gambar 98. <i>Wireframe</i> Halaman Detail Kegiatan Partisipan Setelah Mendaftar	136
Gambar 99. <i>Wireframe</i> Halaman Detail Kegiatan Partisipan Setelah Registrasi Ditutup	137
Gambar 100. <i>Wireframe</i> Halaman Detail Kegiatan Admin Setelah Tutup Registrasi.....	137
Gambar 101. <i>Wireframe</i> Halaman Detail Kegiatan Partisipan Setelah Kegiatan Selesai	138
Gambar 102. <i>Wireframe</i> Halaman Detail Kegiatan Admin Setelah Kegiatan Diselesaikan	138
Gambar 103. <i>Wireframe</i> Halaman Daftar Partisipan Pendaftar.....	139
Gambar 104. Survei Intensitas Mengikuti Kegiatan di UPNVJ	147
Gambar 105. Survei Intensitas Penerimaan Informasi Kegiatan	147
Gambar 106. Survei Pentingnya Pengaruh Publikasi Kegiatan	147
Gambar 107. Survei Sumber Informasi Kegiatan	148
Gambar 108. Survei Platform Pendaftaran Kegiatan.....	148
Gambar 109. Saran dan Masukan Terkait Pengelolaan Kegiatan.....	149
Gambar 110. Saran dan Masukan Terkait Pengelolaan Kegiatan.....	150
Gambar 111. Bukti Wawancara Pertama	159
Gambar 112. Bukti Wawancara Kedua.....	159

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Ulasan Penelitian Terdahulu	26
Tabel 2. Jadwal Penelitian.....	31
Tabel 3. Product Backlog	35
Tabel 4. <i>Sprint</i> Backlog.....	43
Tabel 5. Perencanaan <i>Sprint 1 Membership</i>	45
Tabel 6. Identifikasi Aktor <i>Sprint 1 Membership</i>	45
Tabel 7. Skenario <i>Use Case</i> Registrasi Akun	46
Tabel 8. Skenario <i>Use Case Login</i>	47
Tabel 9. Skenario <i>Use Case</i> Ubah <i>Password</i>	48
Tabel 10. Skenario <i>Use Case</i> Lihat Profil.....	48
Tabel 11. Skenario <i>Use Case</i> Ubah Profil	49
Tabel 12. Skenario <i>Use Case Logout</i>	50
Tabel 13. Hasil Pengujian <i>Sprint 1 Membership</i>	74
Tabel 14. Hasil Pengulasan <i>Sprint 1 Membership</i>	76
Tabel 15. Hasil Rilis <i>Sprint 1 Membership</i>	76
Tabel 16. Perencanaan <i>Sprint 2</i> Publikasi Kegiatan	77
Tabel 17. Identifikasi Aktor <i>Sprint 2</i> Publikasi Kegiatan	77
Tabel 19. Skenario <i>Use Case</i> Lihat Daftar Kegiatan	79
Tabel 20. Skenario <i>Use Case</i> Lihat Detail Informasi Kegiatan	79
Tabel 21. Skenario <i>Use Case</i> Unggah Kegiatan	80
Tabel 22. Skenario <i>Use Case</i> Undang Partisipan	81
Tabel 23. Skenario <i>Use Case</i> Batalkan Undangan Partisipan.....	82
Tabel 24. Skenario <i>Use Case</i> Ubah Data Kegiatan.....	83
Tabel 25. Hasil Pengujian <i>Sprint 2</i> Publikasi Kegiatan	111
Tabel 26. Hasil Pengulasan <i>Sprint 2</i> Publikasi Kegiatan.....	112
Tabel 27. Hasil Rilis <i>Sprint 2</i> Publikasi Kegiatan.....	113
Tabel 28. Perencanaan <i>Sprint 3</i> Registrasi Kegiatan	114
Tabel 29. Identifikasi Aktor <i>Sprint 3</i> Registrasi Kegiatan	114
Tabel 30. Skenario <i>Use Case</i> Registrasi Kegiatan.....	116
Tabel 31. Skenario <i>Use Case</i> Batalkan Registrasi Kegiatan.....	116

Tabel 32. Skenario <i>Use Case</i> Tutup Registrasi.....	117
Tabel 33. Skenario <i>Use Case</i> Selesaikan Kegiatan.....	118
Tabel 34. Skenario <i>Use Case</i> Lihat Partisipan Pendaftar	118
Tabel 35. Skenario <i>Use Case</i> Hapus Kegiatan	119
Tabel 36. Hasil Pengujian <i>Sprint 3</i> Registrasi Kegiatan	139
Tabel 37. Hasil Pengulasan <i>Sprint 3</i> Registrasi Kegiatan.....	140
Tabel 38. Hasil Rilis <i>Sprint 3</i> Registrasi Kegiatan	141

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Pengolahan Data Kuesioner	147
Lampiran 2. <i>Wireframe</i> Survei Google Form	149
Lampiran 3. Transkrip Wawancara.....	151
Lampiran 4. Foto Bukti Wawancara	159