

**PENGEMBANGAN APLIKASI PENYALURAN BANTUAN
BERBASIS *ANDROID* MENGGUNAKAN METODE SCRUM
(STUDI KASUS DESA SUKATANI)**



2110512094

MUHAMAD KHAFIDH FUADI

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
JAKARTA
2025**

**PENGEMBANGAN APLIKASI PENYALURAN BANTUAN
BERBASIS *ANDROID* MENGGUNAKAN METODE SCRUM
(STUDI KASUS DESA SUKATANI)**

2110512094

MUHAMAD KHAFIDH FUADI

Proposal Skripsi

Sebagai salah satu syarat untuk melaksanakan
penelitian oleh mahasiswa pada

Program Studi S1 Sistem Informasi

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
JAKARTA
2025**

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri serta semua sumber referensi yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan benar.

Nama : Muhamad Khafidh Fuadi

NIM : 2110512094

Tanggal : 07 Juli 2025

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

Jakarta, 07 Juli 2025

Yang Menyatakan,



Muhamad Khafidh Fuadi

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhamad Khafidh Fuadi
NIM : 2110512094
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : S1 Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Pengembangan Aplikasi Penyaluran Bantuan Berbasis Android Menggunakan Metode SCRUM (Studi Kasus Desa Sukatani)

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih data/formatkan, 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.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 08 Juli 2025

Yang Menyatakan



Muhamad Khafidh Fuadi

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Pengembangan Aplikasi Penyaluran Bantuan Berbasis *Android*
Menggunakan Metode SCRUM (Studi Kasus Desa Sukatani)
Nama : Muhamad Khafidh Fuadi
NIM : 2110512094
Program Studi : S1 Sistem Informasi

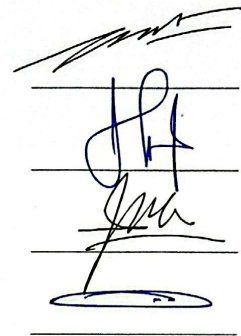
Disetujui oleh :

Penguji 1:
Andhika Octa Indarso, M.MSI

Penguji 2:
Novi Trisman Hadi, S.Pd., M.Kom

Pembimbing 1:
I Wayan Widi Pradnyana, M.TI.

Pembimbing 2:
Dra. Intan Hesti Indriana, MM.



Diketahui oleh:

Koordinator Program Studi:
Anita Muliawati, S.Kom., MTI.
NIP. 197005212021212002



Dekan Fakultas Ilmu Komputer:
Prof. Dr. Ir. Supriyanto, S.T., M.Sc., IPM
NIP. 197605082003121002



Tanggal Ujian Tugas Akhir :
03 Juni 2025

PENGEMBANGAN APLIKASI PENYALURAN BANTUAN BERBASIS *ANDROID* MENGGUNAKAN METODE SCRUM (STUDI KASUS DESA SUKATANI)

Muhamad Khafidh Fuadi

ABSTRAK

Penyaluran bantuan di Desa Sukatani sebelumnya dilakukan secara manual, yang menimbulkan berbagai kendala seperti proses yang lambat, data tidak akurat, dan keterbatasan transparansi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi DisalurKita berbasis Android menggunakan metode SCRUM, serta menganalisis efektivitas implementasinya. Proses pengembangan dilakukan dalam tiga sprint selama empat bulan, dengan pendekatan iteratif yang memungkinkan penyempurnaan berkelanjutan berdasarkan umpan balik pengguna. Hasil pengujian menggunakan metode black box testing pada 30 skenario menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 94,89%, menandakan bahwa sebagian besar fitur berjalan sesuai harapan. Analisis efektivitas menunjukkan bahwa aplikasi berhasil memangkas waktu siklus penyaluran bantuan hingga 70,7% dan mengurangi biaya operasional pencatatan sebesar 90%. Selain itu, kesalahan input manual menurun sebesar 9%, sementara akurasi dan mutu data meningkat signifikan. Aplikasi ini juga dilengkapi fitur verifikasi donasi, manajemen stok, penjadwalan, pelaporan, dan pengaduan untuk mendukung proses yang transparan dan akuntabel. Penggunaan Flutter dan Supabase memberikan dukungan teknis berupa antarmuka responsif dan backend yang efisien. Dengan demikian, aplikasi DisalurKita terbukti menjadi solusi digital yang efektif dan terukur dalam meningkatkan efisiensi dan transparansi penyaluran bantuan di lingkungan desa.

Kata Kunci : aplikasi mobile, Android, SCRUM, penyaluran bantuan, testing, efektivitas sistem, desa digital.

**DEVELOPMENT OF AN ANDROID-BASED AID
DISTRIBUTION APPLICATION USING THE SCRUM METHOD
(CASE STUDY: SUKATANI VILLAGE)**

Muhamad Khafidh Fuadi

ABSTRACT

Aid distribution in Sukatani Village was previously conducted manually, leading to various issues such as slow processes, inaccurate data, and limited transparency. This study aimed to design and develop an Android-based aid distribution application called DisalurKita using the SCRUM method, as well as to analyze its implementation effectiveness. The development process was carried out over three sprints across four months, applying an iterative approach that allowed continuous refinement based on user feedback. Testing was conducted using the black box method on 30 scenarios, achieving a success rate of 94.89%, indicating that most features functioned as expected. Effectiveness analysis showed that the application reduced the aid distribution cycle time by 70.7% and operational recording costs by 90%. Manual data entry errors also decreased by 9%, with a significant improvement in data accuracy and quality. The application includes essential features such as donation verification, stock management, scheduling, reporting, and complaints handling to support transparent and accountable processes. The use of Flutter and Supabase provided technical advantages, including a responsive user interface across Android devices and an efficient, secure backend infrastructure. Overall, DisalurKita has proven to be an effective and measurable digital solution for enhancing efficiency, transparency, and accountability in village-level aid distribution.

Keywords: mobile application, android, SCRUM, aid distribution, village information system

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi berjudul “Pengembangan Aplikasi Penyaluran Bantuan Berbasis Android Menggunakan Metode SCRUM (Studi Kasus Desa Sukatani)” dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Sistem Informasi di Fakultas Ilmu Komputer, UPN "Veteran" Jakarta.

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak I Wayan Widi Pradnyana, M.TI dan Ibu Dra. Intan Hesti Indriana, MM. selaku dosen pembimbing, atas bimbingan dan arahan selama proses penyusunan skripsi.
2. Bapak H. Rahmatullah beserta perangkat Desa Sukatani atas bantuan data dan dukungan dalam penelitian ini.
3. Dekan dan seluruh dosen Program Studi Sistem Informasi atas ilmu dan pembelajaran yang diberikan.
4. Kedua orang tua dan keluarga tercinta, atas doa, cinta, dan dukungan yang tiada henti dalam setiap langkah perjuangan ini.
5. Teman-teman seperjuangan yang telah menjadi penyemangat dan rekan berbagi dalam suka dan duka selama masa studi.
6. Diri sendiri, atas keberanian untuk terus melangkah dan menyelesaikan tanggung jawab ini dengan sepuh hati.

Penulis menyadari skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan. Semoga karya ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu dan menjadi solusi nyata dalam tata kelola bantuan desa.

Jakarta, 01 Juni 2025

Muhamad Khafidh Fuadi

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR SIMBOL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.5. Sistematika Penulisan	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Kajian Teoretis.....	8
2.2. Penelitian Terdahulu	15
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	19
3.1. Tahapan Penelitian.....	19
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.3. Waktu dan Tempat Penelitian.....	22
3.4. Alat dan Bahan Penelitian.....	23
3.5. Rencana Jadwal Penelitian.....	24
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	26
4.1. Profil Perusahaan	26
4.2. Analisis Sistem Berjalan.....	27
4.3. Rancangan Sistem Usulan	31

4.4.	Hasil dan Rekomendasi	84
BAB 5.	PENUTUP	167
5.1.	Kesimpulan	167
5.2.	Saran	168
	DAFTAR PUSTAKA	169
	LAMPIRAN.....	174

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan penelitian menggunakan metodologi SCRUM.....	19
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Desa Sukatani.....	27
Gambar 4. 2 <i>Use Case Diagram</i> DisalurKita.....	34
Gambar 4. 3 <i>Class Diagram</i> DisalurKita.....	50
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> Pendaftaran Akun Donatur	61
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram</i> Penitipan Bantuan Oleh Donatur	62
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram</i> Verifikasi Penitipan Bantuan.....	63
Gambar 4. 7 <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Jadwal Penyaluran	64
Gambar 4. 8 <i>Activity Diagram</i> Penyaluran Bantuan kepada Warga.....	65
Gambar 4. 9 <i>Activity Diagram</i> Pengajuan Pengaduan Oleh Warga.....	66
Gambar 4. 10 <i>Activity Diagram</i> Penanganan Pengaduan oleh Petugas Desa	67
.....	
Gambar 4. 11 <i>Activity Diagram</i> Pelaporan Penyaluran Bantuan.....	68
Gambar 4. 12 <i>Activity Diagram</i> Pemantauan Stok Bantuan	69
Gambar 4. 13 <i>Activity Diagram</i> Riwayat Penitipan Donatur.....	70
Gambar 4. 14 <i>Sequence Diagram</i> Pendaftaran Donatur	71
Gambar 4. 15 <i>Sequence Diagram</i> Donasi Bantuan.....	72
Gambar 4. 16 <i>Sequence Diagram</i> Verifikasi Penitipan Bantuan	73
Gambar 4. 17 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Riwayat.....	74
Gambar 4. 18 <i>Sequence Diagram</i> Pengelolaan Stok	75
Gambar 4. 19 <i>Sequence Diagram</i> Penjadwalan Penyerahan	76
Gambar 4. 20 <i>Sequence Diagram</i> Penyerahan dan Penerimaan Bantuan..	77
Gambar 4. 21 <i>Sequence Diagram</i> Pengaduan.....	78
Gambar 4. 22 <i>Sequence Diagram</i> Pengelolaan Pengaduan	79
Gambar 4. 23 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Laporan.....	80
Gambar 4. 24 <i>Screenshot Information Architechure</i> Petugas Desa Menu	
Utama	81
Gambar 4. 25 <i>Screenshot Information Architechure</i>	82
Gambar 4. 26 <i>Screenshot Information Architechure</i> Petugas Desa Menu	
Tambahan.....	83
Gambar 4. 27 <i>Screenshot Information Architechure</i> Petugas Desa Menu	
Tambahan.....	83
Gambar 4. 28 <i>Screenshot Halaman Login</i>	90
Gambar 4. 29 <i>Screenshot Halaman Register</i> Donatur	90
Gambar 4. 30 <i>Screenshot Halaman Lupa Password</i>	91
Gambar 4. 31 <i>Screenshot Halaman Dashboard</i> Donatur.....	92
Gambar 4. 32 <i>Screenshot Halaman Dashboard</i> Warga	92
Gambar 4. 33 <i>Screenshot Halaman Dashboard</i> Petugas Desa	93
Gambar 4. 34 <i>Screenshot Halaman Profil</i>	94
Gambar 4. 35 <i>Screenshot Halaman Edit Profil</i>	94

Gambar 4. 36 <i>Screenshot</i> Halaman Jadwal Penyaluran Bantuan (Petugas Desa)	95
Gambar 4. 37 <i>Screenshot</i> Halaman Riwayat Penyaluran Bantuan Status Terlaksana	96
Gambar 4. 38 <i>Screenshot</i> Halaman Riwayat Penyaluran Bantuan Status Batal	96
Gambar 4. 39 <i>Screenshot</i> Halaman Formulir Jadwal Penyaluran Bantuan	97
Gambar 4. 40 <i>Screenshot</i> Halaman Manajemen Stok Bantuan	98
Gambar 4. 41 <i>Screenshot</i> Halaman Tambah Stok Bantuan	98
Gambar 4. 42 <i>Screenshot</i> Halaman Edit Stok Bantuan.....	99
Gambar 4. 43 <i>Screenshot</i> Halaman Riwayat Stok Bantuan.....	99
Gambar 4. 44 <i>Screenshot</i> Halaman Penambahan Stok Manual	100
Gambar 4. 45 <i>Screenshot</i> Halaman Pengurangan Stok Manual	100
Gambar 4. 46 <i>Screenshot</i> Halaman Manajemen Lokasi Penyaluran	101
Gambar 4. 47 <i>Screenshot</i> Halaman <i>Form</i> Laporan Penyaluran.....	102
Gambar 4. 48 <i>Screenshot</i> Halaman Detail Laporan Penyaluran.....	102
Gambar 4. 49 Contoh Hasil PDF Laporan Penyaluran Bantuan Halaman 1	103
Gambar 4. 50 Contoh Hasil PDF Laporan Penyaluran Bantuan Halaman 2	103
Gambar 4. 51 <i>Screenshot</i> Kode file dashboard_view.dart.....	104
Gambar 4. 52 <i>Screenshot</i> Halaman Dashboard Warga	115
Gambar 4. 53 <i>Screenshot</i> Halaman Penerimaan	116
Gambar 4. 54 <i>Screenshot</i> Halaman detail Penerimaan Bantuan Warga ..	117
Gambar 4. 55 <i>Screenshot</i> Halaman Dashboard Donatur	118
Gambar 4. 56 <i>Screenshot</i> Halaman Skema Bantuan Donatur.....	119
Gambar 4. 57 <i>Screenshot</i> Halaman <i>Form</i> Penitipan Bantuan.....	120
Gambar 4. 58 <i>Screenshot</i> Halaman Daftar Riwayat Penitipan Bantuan..	121
Gambar 4. 59 <i>Screenshot</i> Halaman Detail Riwayat Penitipan Bantuan ..	121
Gambar 4. 60 <i>Screenshot</i> Halaman Verifikasi Penitipan Bantuan	122
Gambar 4. 61 <i>Screenshot</i> Tampilan <i>Pop Up</i> Upload Bukti Serah Terima	122
Gambar 4. 62 <i>Screenshot</i> Tampilan Pop Up Tolak Penitipan	123
Gambar 4. 63 <i>Screenshot</i> Halaman Daftar Riwayat Penitipan Status Terverifikasi	124
Gambar 4. 64 <i>Screenshot</i> Halaman Daftar Riwayat Penitipan Status Ditolak	124
Gambar 4. 65 <i>Screenshot</i> Halaman Notifikasi	125
Gambar 4. 66 <i>Screenshot</i> Kode <i>File</i> donatur_titipan_view.dart.....	126
Gambar 4. 67 <i>Screenshot</i> Tampilan <i>Pop Up</i> Buat Pengaduan.....	137
Gambar 4. 68 <i>Screenshot</i> Halaman Pengaduan	137

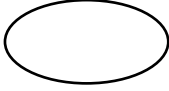
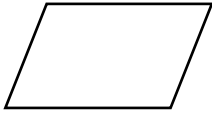
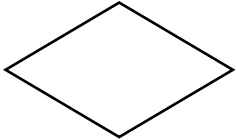
Gambar 4. 69 <i>Screenshot</i> Halaman Detail Pengaduan pada Warga	138
Gambar 4. 70 <i>Screenshot</i> Halaman Pengaduan Petugas Desa.....	139
Gambar 4. 71 <i>Screenshot</i> Tampilan <i>Pop Up</i> Penambahan Tindakan Baru	139
.....	
Gambar 4. 72 <i>Screenshot</i> Halaman Detail Pengaduan Petugas Desa	140
Gambar 4. 73 <i>Screenshot</i> Halaman Detail Penyaluran Bantuan.....	141
Gambar 4. 74 <i>Screenshot</i> Tampilan <i>Pop Up</i> Detail Penerima.....	141
Gambar 4. 75 <i>Screenshot</i> Halaman <i>Scan QR</i> Penerima Bantuan	142
Gambar 4. 76 <i>Screenshot</i> Halaman Konfirmasi Penerimaan Bantuan	144
Gambar 4. 77 <i>Screenshot</i> Halaman Kalender Bulan Penyaluran Bantuan	145
.....	
Gambar 4. 78 <i>Screenshot</i> Halaman Kalender Agenda Penyaluran Bantuan	145
.....	
Gambar 4. 79 <i>Screenshot</i> Tampilan <i>Pop Up</i> Detail Penyaluran Bantuan	146
Gambar 4. 80 <i>Screenshot</i> Halaman Laporan Penyaluran Bantuan	147
Gambar 4. 81 <i>Screenshot</i> Halaman Edit Laporan Penyaluran Bantuan Status	
Draft	147
Gambar 4. 82 <i>Screenshot</i> Tampilan <i>Pop Up</i> Hapus Laporan	148
Gambar 4. 83 <i>Screenshot</i> Halaman Daftar Penerima Bantuan	149
Gambar 4. 84 <i>Screenshot</i> Halaman Detail Penerima Bantuan.....	149
Gambar 4. 85 <i>Screenshot</i> Halaman Daftar Donatur.....	150
Gambar 4. 86 <i>Screenshot</i> Halaman Detail Donatur	150
Gambar 4. 87 <i>Screenshot</i> Halaman Laporan Penyaluran Bantuan	151
Gambar 4. 88 <i>Screenshot</i> Halaman Jadwal Penyaluran Donatur.....	152
Gambar 4. 89 <i>Screenshot</i> Halaman Detail Jadwal Penyaluran Donatur..	152
Gambar 4. 90 <i>Screenshot</i> Kode File <i>calender_view_widget.dart</i>	153

DAFTAR TABEL

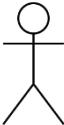
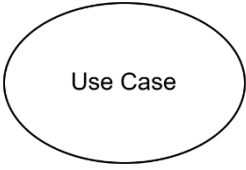
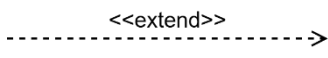
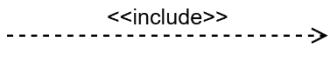
Tabel 2.1 Ringkasan penelitian terdahulu	8
Tabel 3. 1 Spesifikasi perangkat keras	23
Tabel 3. 2 Perangkat lunak	24
Tabel 3. 3 Contoh rencana jadwal penelitian	24
Tabel 4. 1 Hasil analisis SWOT	28
Tabel 4. 2 Deskripsi Aktor Use Case Sistem Usulan	33
Tabel 4. 3 Skenario <i>Use Case</i> Mendaftar	35
Tabel 4. 4 Skenario <i>Use Case</i> Mendonasikan Bantuan	36
Tabel 4. 5 Skenario <i>Use Case</i> Memverifikasi Penitipan Bantuan	38
Tabel 4. 6 Skenario <i>Use Case</i> Melihat Riwayat	39
Tabel 4. 7 Skenario <i>Use Case</i> Mengelola Stok	40
Tabel 4. 8 Skenario <i>Use Case</i> Menjadwalkan Penyerahan	42
Tabel 4. 9 Skenario <i>Use Case</i> Melaksanakan Penyerahan	43
Tabel 4. 10 Tabel Warga	51
Tabel 4. 11 Tabel Donatur	52
Tabel 4. 12 Tabel Petugas Desa	53
Tabel 4. 13 Tabel Desa	53
Tabel 4. 14 Tabel Penitipan Bantuan	54
Tabel 4. 15 Tabel Stok Bantuan	54
Tabel 4. 16 Tabel Kategori Bantuan	55
Tabel 4. 17 Tabel Penyaluran Bantuan	55
Tabel 4. 18 Tabel Lokasi Penyaluran	56
Tabel 4. 19 Tabel Penerima Penyaluran	56
Tabel 4. 20 Tabel Riwayat Stok	57
Tabel 4. 21 Tabel Pengaduan	57
Tabel 4. 22 Tabel Tindakan Pengaduan	58
Tabel 4. 23 Tabel Skema Bantuan	59
Tabel 4. 24 Tabel Laporan Penyaluran	59

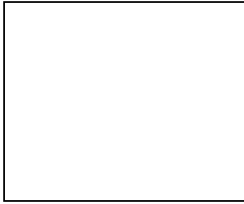
DAFTAR SIMBOL

1. *Flowchart diagram*

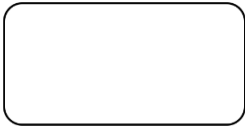
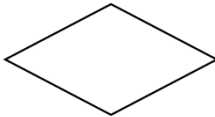
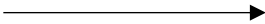
Simbol	Nama	Keterangan
	Terminal	Menunjukkan titik awal atau akhir dari sebuah proses.
	<i>Process</i>	Menggambarkan aktivitas atau tindakan yang sedang dilakukan dalam suatu proses.
	<i>Input/output</i>	Menyatakan aktivitas berupa pemasukan data (<i>input</i>) atau pengeluaran hasil (<i>output</i>).
	<i>Decision</i>	Menandakan adanya kondisi atau percabangan dalam proses yang membutuhkan pengambilan keputusan untuk langkah selanjutnya.
	<i>Flow</i>	Simbol yang menunjukkan arah jalannya proses atau berfungsi sebagai penghubung antar langkah dalam <i>flowchart</i> .

2. Use case diagram

Simbol	Nama	Keterangan
 Actor	<i>Actor</i>	Individu atau entitas yang berinteraksi langsung dengan sistem.
 Use Case	<i>Use cases</i>	Representasi dari fungsi atau layanan yang tersedia dan dapat dilakukan dalam sistem.
	<i>Association</i>	Menunjukkan hubungan atau interaksi antara aktor dengan <i>use case</i> .
	<i>Extend</i>	Hubungan yang menggambarkan kemungkinan perluasan perilaku dari suatu <i>use case</i> dalam kondisi tertentu.
	<i>Include</i>	Hubungan di mana satu <i>use case</i> selalu menyertakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lain sebagai bagian dari prosesnya.

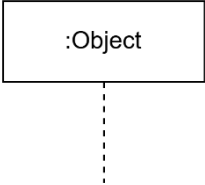
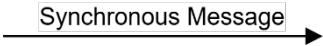
Simbol	Nama	Keterangan
	<i>System Boundary</i>	Menentukan batasan atau cakupan sistem yang sedang dimodelkan.

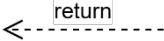
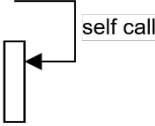
3. Activity diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Action</i>	Menunjukkan suatu aktivitas atau proses bisnis yang dilakukan dalam sistem.
	<i>Decision</i>	Kondisi di mana sistem harus memilih satu dari beberapa jalur berdasarkan suatu syarat atau keputusan.
	<i>Initial State</i>	Titik awal dimulainya proses atau alur dalam sistem.
	<i>Final State</i>	Titik akhir dari proses atau aktivitas yang menunjukkan selesainya penggunaan sistem.
	<i>Action Flow</i>	Menggambarkan alur atau hubungan antara satu aksi dengan aksi lainnya dalam proses.

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Swimlane</i>	Pembagian diagram menjadi kolom atau baris yang menunjukkan pembagian tugas antar entitas, seperti aktor, <i>use case</i> , atau kelas, yang saling berinteraksi.

4. *Sequence diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Object</i>	Entitas yang saling berkomunikasi atau berinteraksi dalam suatu skenario.
	<i>Lifeline</i>	Menunjukkan keberadaan atau siklus hidup suatu objek selama interaksinya dalam skenario.
	<i>Synchrnous Message</i>	Bentuk komunikasi antar objek yang merepresentasikan permintaan terhadap suatu aktivitas atau proses, dan menunggu respon.

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Return/reply Message</i>	Tanggapan atau hasil yang dikirimkan kembali oleh objek penerima terhadap pesan yang diterima sebelumnya.
	<i>Self call</i>	Komunikasi yang dilakukan oleh suatu objek kepada dirinya sendiri untuk menjalankan suatu proses internal.
	<i>Activation bar</i>	Menandakan durasi waktu di mana objek sedang menjalankan suatu proses atau dalam keadaan aktif.
	<i>Fragment alt</i>	Struktur percabangan dalam diagram yang menampilkan beberapa kemungkinan alur, di mana masing-masing blok mewakili satu kondisi atau opsi.

5. Class diagram

Simbol	Nama	Keterangan
Classname + field: type + method(type): type	<i>Class</i>	Merupakan cetakan atau struktur yang mendefinisikan atribut dan metode dari suatu entitas dalam sistem. <i>Class</i> digunakan untuk merepresentasikan objek yang saling berinteraksi.
	<i>Association</i>	Menunjukkan hubungan atau keterkaitan antara dua atau lebih <i>class</i> , yang menggambarkan bagaimana mereka saling berinteraksi atau berhubungan dalam sistem.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Transkrip Wawancara dengan Perangkat Desa Sukatani	174
Lampiran 2: Bukti Wawancara dengan Pihak Desa Sukatani.....	180
Lampiran 3: Bukti pengujian testing aplikasi dengan Desa Sukatani.....	180
Lampiran 4: Formulir skenario testing staf desa.....	181
Lampiran 5: <i>Screenshot</i> Hasil Pengujian Testing pada Sprint 1.....	185
Lampiran 6: <i>Screenshot</i> Hasil Pengujian Testing pada Sprint 2.....	192
Lampiran 7: <i>Screenshot</i> Hasil Pengujian Testing pada Sprint 3.....	196
Lampiran 8: Hasil Cek Plagiasi Turnitin	200