

**RANCANG BANGUN APLIKASI *SELF ESTEEM* BERBASIS WEB
MENGUNAKAN METODE SCRUM SOLO SEBAGAI MEDIA
KONSULTASI BAGI REMAJA**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Komputer**



IQTARRA RIZQIVA SYACHTURI

1192001001

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER**

UNIVERSITAS BAKRIE

JAKARTA

2024

HALAMAN PERNYATAAN ORIGINALITAS

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

Nama : Iqtarra Rizqiva Syachturi

NIM : 1192001001

Tanggal : 4 Maret 2024

Tanda Tangan :

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Iqtarra', with a horizontal line underneath it.

HALAMAN PENGESAHAN


Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Iqtarra Rizqiva Syachturi
NIM : 1192001001
Program Studi ;Teknik Informatika
Fakultas : Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Self Esteem Berbasis
Web Menggunakan Metode Scrum Solo Sebagai
Media Konsultasi Bagi Remaja.

Telah menyelesaikan buku tugas akhir dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan dalam mengikuti sidang tugas akhir untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Bakrie.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Yusuf Lestanto, ST., M.Sc ()

Penguji 1 : Prof. Dr. Hoga Saragih, ST, MT, IPM, CIRR. ()

Penguji 2 : Albert Arapenta Sembiring, ST, M.Kom ()

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 4 Maret 2024

Rancang Bangun Aplikasi *Self Esteem* Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum Solo Sebagai Media Konsultasi Bagi Remaja.

Iqtarra Rizqiva Syachturi

ABSTRAK

Kesehatan mental yang baik merupakan hal penting untuk mencapai kualitas hidup yang baik. Dalam konteks ini, masalah kesehatan jiwa, khususnya di kalangan remaja, semakin menjadi perhatian. Kesehatan Mental atau harga diri rendah ialah salah satu masalah psikologis yang memengaruhi kesehatan jiwa remaja, dan prevalensinya semakin meningkat, terutama di Indonesia dan khususnya DKI Jakarta. Penelitian ini berfokus pada masalah Kesehatan Mental remaja dan dampaknya. Hasil survei oleh Kementerian Kesehatan menunjukkan bahwa sebagian besar masalah kesehatan jiwa di Indonesia diderita oleh remaja. Kesehatan Mental yang rendah pada remaja dapat menyebabkan berbagai masalah. Sebagian besar dari mereka tidak mendapatkan penanganan yang tepat dan memilih untuk mengakhiri hidup mereka. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mengakui masa remaja sebagai masa transisi yang merupakan periode ketika banyak permasalahan kesehatan mental dimulai. Aplikasi berbasis web ialah salah satu solusi yang potensial untuk membantu remaja mengatasi masalah Kesehatan Mental mereka. Website ini dapat menjadi jembatan bagi remaja untuk mencari dukungan dan informasi yang mereka mau. Penelitian ini mencoba untuk menawarkan konsep pengembangan aplikasi web sebagai media konsultasi. TemanCerita ini ialah website untuk menjadi wadah para remaja dapat melakukan konsultasi tanpa memikirkan biaya yang sangat mahal. Metode yang digunakan ialah SCRUM SOLO yang di mana menggunakan *blackbox* dan *Usability Testing* sebagai media pengujiannya untuk menguji VALID pada setiap tahapannya. Dengan fitur konsultasi, artikel dan jurnal yang ada di dalam website ini untuk para remaja dapat dapat mengakses website ini. Website ini sudah di uji coba dan hasil nya telah sesuai dengan yang para remaja butuh kan dan telah berjalan dengan baik dengan metode scrum solo dalam pembuatan website ini.

Kata Kunci : Scrum Solo, Website, Kesehatan Mental

Design and Develop a Web-Based Self Esteem Application Using Scrum Solo Method as a Consultation Platform for Adolescents.

Iqtarra Rizqiva Syachturi

ABSTRACT

Good mental health is essential for achieving a good quality of life. In this context, mental health issues, especially among adolescents, are gaining increasing attention. Low Mental Health is one of the psychological issues that affect the mental health of adolescents, and its prevalence is on the rise, particularly in Indonesia and specifically in Jakarta. This research focuses on the issue of adolescent Mental Health and its consequences. The results of surveys conducted by the Ministry of Health indicate that most mental health issues in Indonesia are experienced by adolescents. Low Mental Health in adolescents can lead to various problems. Most of them do not receive appropriate treatment and may even choose to end their lives. The World Health Organization (WHO) recognizes adolescence as a transitional period when many mental health issues begin. Web-based applications are a potential solution to help adolescents address mental health issues. This website can serve as a bridge for adolescents to seek the support and information they need. This research aims to propose the development of a web application as a consulting platform. "TemanCerita" is a website that provides a space for adolescents to seek consultation without worrying about high costs. The method used is SCRUM SOLO, which employs blackbox and Usability Testing as testing methods to ensure the validity of each stage. With features such as consultation, articles, and journaling within the website, adolescents can access this platform. This website has been tested and the results are suitable for teenagers who need it and it has run well using the Scrum Solo method in making this website.

Keyword :Scrum Solo, Website, Mental Health

KATA PENGANTAR

Ucapan puji syukur kehadiran kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kasih sayang dan anugerah-Nya, yang memungkinkan penulis menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan sukses. Tugas Akhir ini dengan judul “ Rancang Bangun Aplikasi Self Esteem Mental Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum Solo Sebagai Media Konsultasi Bagi Remaja” judul ini ditulis sebagai salah satu persyaratan untuk dapat menyelesaikan studi Pendidikan strata satu (S1) pada program studi Informatika, Universitas Bakrie.

Banyak pihak yang terlibat untuk membantu penulis dalam menyelesaikan Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Bakrie ini serta banyak pihak yang telah membantu penulis dalam penelitian dan penulisan Tugas Akhir ini, baik berupa bimbingan, saran, dukungan. Dalam kesempatan kali ini, penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih dan penghargaan yang sangat tulus kepada:

1. Selaku Rektor dari Universitas Bakrie, Prof. Ir. Sofia W. Alisjahbana, M.Sc., Ph.D.
2. Selaku Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer (FTIK)., Dr. Mohammad Ihsan, ST., MT., M.Sc.
3. Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika. Bapak Iwan Adhichandra, M.I.E.E.E., M.I.E.T., M.B.C.S.
4. Selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir, Bapak Yusuf Lestanto, S.T., M.Sc, yang telah memberikan bimbingan kepada penulis dalam penelitian ini
5. Semua Bapak/Ibu dosen Program Studi Informatika UB, yang telah memberikan banyak ilmu, pengetahuan, wawasan kepada penulis selama perkuliahan ini.
6. Kepada keluarga tercinta yang selalu memberikan nasihat, dukungan, serta doa untuk penulis dapat bersemangat dalam menyelesaikan pendidikan ini.
7. Rekan-rekan seperjuangan Informatika 2019 dan kakak serta adik tingkat informatika serta Universitas Bakrie,

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu saran serta kritik yang diberikan kepada penulis akan penulis terima dan selalu diperbaiki untuk kesuksesan di masa depan nanti. Terakhir, Penulis menyampaikan ungkapan terima kasih dan semoga Allah SWT membalas segala kebaikan serta rahmat-Nya kepada semua pihak yang telah membantu selama ini. Penulis berharap Tugas Akhir ini berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

Jakarta, 4 Maret 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Iqtarra', with a stylized flourish above it.

Iqtarra Rizqiva Syachturi.

NIM : 1192001001

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai mahasiswi akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Iqtarra Rizqiva Syachturi
NIM : 1192001001
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknik Dan Ilmu Komputer
Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Website

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie **Hak Bebas Royalti Non eksklusif (Non-exclusive Royalty-free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Rancang Bangun Aplikasi *Self Esteem* Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum Solo Sebagai Media Konsultasi Bagi Remaja.”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalih media/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 untuk kepentingan akademis. Demikian pernyataan ini saya buat sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 4 Maret 2024

Yang Menyatakan



Iqtarra Rizqiva Syachturi.

NIM : 1192001001

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERNYATAAN ORIGINALITAS	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terkait	7
2.2 Kesehatan Mental	12
2.3 Remaja	12
2.4 Sistem Informasi	13
2.4.1 Sistem	13
2.4.2 Informasi	14
2.5 Website	14
2.6 HTML (Hypertext Markup Language)	15
2.7 Javascript	15

2.8 MySQL	15
2.9 PHP	16
2.10 Metodologi Pengembangan Sistem.....	16
2.10.1 <i>Software Development Life Cycle</i>	16
2.10.2 <i>Agile Development Model</i>	17
2.10.3 Scrum	19
2.10.4 Scrum Solo	20
2.11 Perbandingan Metode Scrum dengan Metode Agile	22
2.12 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	23
2.12.1 <i>Activity Diagram</i>	24
2.12.2 <i>Use Case Diagram</i>	25
2.12.3 <i>Sequence Diagram</i>	26
2.12.4 <i>Class Diagram</i>	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	29
3.1 Kerangka Kerja Penelitian.....	29
3.2 Alat Penelitian	32
3.3 Objek Penelitian	33
3.4 Jenis Penelitian.....	33
3.5 Identifikasi Masalah.....	33
3.6 Metode Pengumpulan Data.....	34
3.6.1 Wawancara	34
3.6.2 Studi Literatur.....	36
3.7 Analisa Kebutuhan	36
3.7.1 Kebutuhan Fungsional.....	36
3.7.2 Kebutuhan Non-Fungsional.....	37
3.8 Perancangan Sistem dengan Menggunakan Metode Agile Scrum	37
3.8.1 <i>Use Case Diagram</i>	38
3.8.2 <i>Activity Diagram Website</i>	40
3.9.4 Product Backlog.....	52
3.9.5 Sprint Backlog	54
3.9.6 Testing atau Pengujian	56

3.10	Jadwal Penelitian	57
3.11	Wireframe Website.....	58
BAB IV	74
HASIL PENELITIAN	74
4.1	Analisis Kebutuhan	74
4.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	74
4.1.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	76
4.2	User Flow	77
4.3	UI Design	78
4.4	Database	88
4.4.1	Conceptual Database	88
4.4.2	Physical Database	90
4.5	Hasil Kuesioner	92
4.6	Project Code	95
4.7	Usability Testing.....	98
4.8	Blackbox Testing.....	101
4.9	Sprint Review	108
4.9	Future Improvement	110
BAB V	111
KESIMPULAN DAN SARAN	111
5.1	Kesimpulan	111
5.2	Saran	112
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Sistem.....	14
Gambar 2.2 Metode SDLC.....	17
Gambar 2. 3 Agile Methode	18
Gambar 2. 4 Alur Metode Scrum	19
Gambar 2. 5 Metode Scrum Solo	21
Gambar 2. 6 Activity Diagram	24
Gambar 2. 7 Sequence Diagram	27
Gambar 3. 1 Kerangka Kerja Penelitian	29
Gambar 3. 2 Use Case Diagram	38
Gambar 3. 3 Activity Diagram Signup	40
Gambar 3. 4 Activity Diagram log in	41
Gambar 3. 5 Activity Diagram daftar jadwal	42
Gambar 3. 6 Activity Diagram link konseling	43
Gambar 3. 7 Activity Diagram Pembayaran	44
Gambar 3. 8 Activity Diagram Admin Dashboard	45
Gambar 3. 9 Activity Diagram Jurnal	46
Gambar 3. 10 Activity Diagram Fitur Artikel	47
Gambar 3. 11 Activity Diagram Riwayat Konseling	48
Gambar 3. 12 Activity Diagram User Profile	49
Gambar 3. 13 Activity Diagram Manajemen User	50
Gambar 3. 14 Diagram UML	51
Gambar 3. 15 Log In Wireframe	58
Gambar 3. 16 Sign Up Wireframe	59
Gambar 3. 17 Landing Page Wireframe	60
Gambar 3. 18 List Doctor Wireframe	61
Gambar 3. 19 Fitur Artikel Wireframe	62
Gambar 3. 20 Profile Dokter Wireframe	63
Gambar 3. 21 Chat Psikolog Wireframe	64
Gambar 3. 22 Jadwal Konsultasi Wireframe.....	65
Gambar 3. 23 Fitur Jurnalng Wireframe	66
Gambar 3. 24 Payment Methode Wireframe.....	67
Gambar 3. 25 Payment Confirm Wireframe	68
Gambar 3. 26 Form Perkembangan Wireframe	69
Gambar 3. 27 Form Perkembangan Detail Wireframe	70
Gambar 3. 28 Dashboard Wireframe	71
Gambar 3. 29 User Profile Wireframe	72
Gambar 3. 30 Jadwal Pertemuan Wireframe.....	73
Gambar 4. 1 User Flow	77
Gambar 4. 2 Landing Page UI.....	79
Gambar 4. 3 Log In UI.....	80
Gambar 4. 4 Register UI	81
Gambar 4. 5 Home UI.....	81
Gambar 4. 6 All Doctor UI.....	82
Gambar 4. 7 Schedule Session UI	82
Gambar 4. 8 Fitur Jurnalng UI	83
Gambar 4. 9 <i>Booking History</i>	83

Gambar 4. 10 Admin Dashboard UI.....	84
Gambar 4. 11 Setting UI	84
Gambar 4. 12 Artikel UI	85
Gambar 4. 13 Detail Artikel UI	86
Gambar 4. 14 Payment UI.....	87
Gambar 4. 15 Conceptual Database.....	88
Gambar 4. 16 Physical Database	90
Gambar 4. 17 Login php Code	95
Gambar 4. 18 Index Code	95
Gambar 4. 19 Login Css Code	96
Gambar 4. 20 Article Code	97

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Ringkasan Penelitian	9
Tabel 2. 2 Simbol Activity Diagram.....	25
Tabel 2. 3 Simbol-simbol use case diagram.....	26
Tabel 2. 4 Simbol-simbol class diagram	28
Tabel 3. 1 Tabel Product Backlog	52
Tabel 3. 2 Tabel Sprint Backlog.....	54
Tabel 3. 3 Jadwal Penelitian.....	57
Tabel 4. 1 Jawaban kuesioner.....	93
Tabel 4. 2 Pertanyaan pengujian usability	98
Tabel 4. 3 Hasil Usability Testing	99
Tabel 4. 4 Login Page Blackbox	101
Tabel 4. 5 Registration Blackbox	102
Tabel 4. 6 all doctor blackbox	103
Tabel 4. 7 Schedule Session Blackbox	104
Tabel 4. 8 Riwayat Pesanan Blackbox.....	105
Tabel 4. 9 admin dashboard blackbox	106
Tabel 4. 10 article page blackbox	107
Tabel 4. 11 Tabel Sprint.....	108

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Wawancara Psikolog 1.....	124
Lampiran B Wawancara Psikolog 2.....	125
Lampiran C Software Requirement System.....	126