

PORTAL BERITA LOST AND FOUND BERBASIS WEB

Skripsi



oleh
JEANETTE FLORENSIA TIURLINA PURBA
72190352

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
TAHUN 2023**

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jeanette Florensia Tiurlina Purba
NIM : 72190352
Program studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

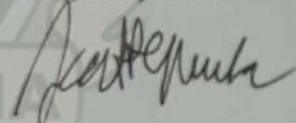
“Portal Berita Lost And Found Berbasis Web”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 05 Juli 2023

Yang menyatakan



Jeanette Florensia Tiurlina Purba
NIM.72190352

PORTAL BERITA LOST AND FOUND BERBASIS WEB

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer

Disusun oleh

JEANETTE FLORENSIA TIURLINA PURBA
72190352

DUTA WACANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
TAHUN 2023

HALAMAN PENGESAHAN

PORTAL BERITA LOST AND FOUND BERBASIS WEB

Oleh: **JEANETTE FLORENSIA TIURLINA PURBA / 72190352**

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi **Sistem Informasi** Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal
4 Juli 2023

Yogyakarta, 5 Juli 2023
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.
2. ARGO WIBOWO, ST., MT.
3. ERICK KURNIAWAN, S.Kom., M.Kom.



Dekan

(RESTYANDITO, S.Kom., MSIS., Ph.D)

Ketua Program Studi

(Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.)

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Portal Berita Lost And Found Berbasis Web
Nama Mahasiswa : JEANETTE FLORENSIA TIURLINA PURBA
N I M : 72190352
Matakuliah : Skripsi
Kode : SI4046
Semester : Genap
Tahun Akademik : 2022/2023

Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta,
Pada tanggal 12 Juni 2023

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.

UMI PROBOYEKTI, S.Kom., MLIS.

DUTA WACANA

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

Portal Berita Lost And Found Berbasis Web

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 12 Juni 2023



JEANNETTE FLORENSIA TIURLINA
PURBA
72190352

DUTA WACANA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat limpahan hikmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan laporan akhir skripsi dengan judul “PORTAL BERITA LOST AND FOUND BERBASIS WEBSITE”, sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Studi Sarjana Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana.

Dalam proses penelitian ini, penulis mendapatkan banyak dukungan dari berbagai pihak untuk menyelesaikan penelitian ini. Dengan segala kebaikan yang sudah diberikan kepada penulis, maka dari itu penulis ingin mengucapkan terimakasih pada pihak terkait yaitu :

1. Papa, Mama, dan Kakak yang terkasih yang telah memberikan dukungan baik secara moril maupun materil serta doa dan berkat yang tiada henti kepada Penulis.
2. Bapak Drs. Jong Jek Siang, M.Sc. selaku dosen pembimbing pertama penulis yang telah sabar dan bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam proses penulisan skripsi yang dikerjakan penulis.
3. Ibu Umi Proboyekti, S.Kom, MLIS selaku dosen pembimbing dua penulis yang telah sabar dan bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam proses penulisan skripsi yang dikerjakan penulis.
4. Rekan seperjuangan penulis yang sama-sama berjuang, Dimas dan Hendri.
5. Untuk para sahabat Boom yang telah memberi semangat disetiap suka dan duka penulis selama menempuh masa pendidikan di perguruan tinggi.
6. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang turut membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan laporan akhir skripsi ini.

Penulis meyakini bahwa skripsi yang telah diselesaikan jauh dari kata sempurna, dikarenakan adanya keterbatasan dari berbagai sisi, baik kemampuan, pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh penulis. Akhir kata, semoga penelitian ini dapat menjadi inspirasi bagi penelitian yang serupa.

Yogyakarta, 5 Juli 2023



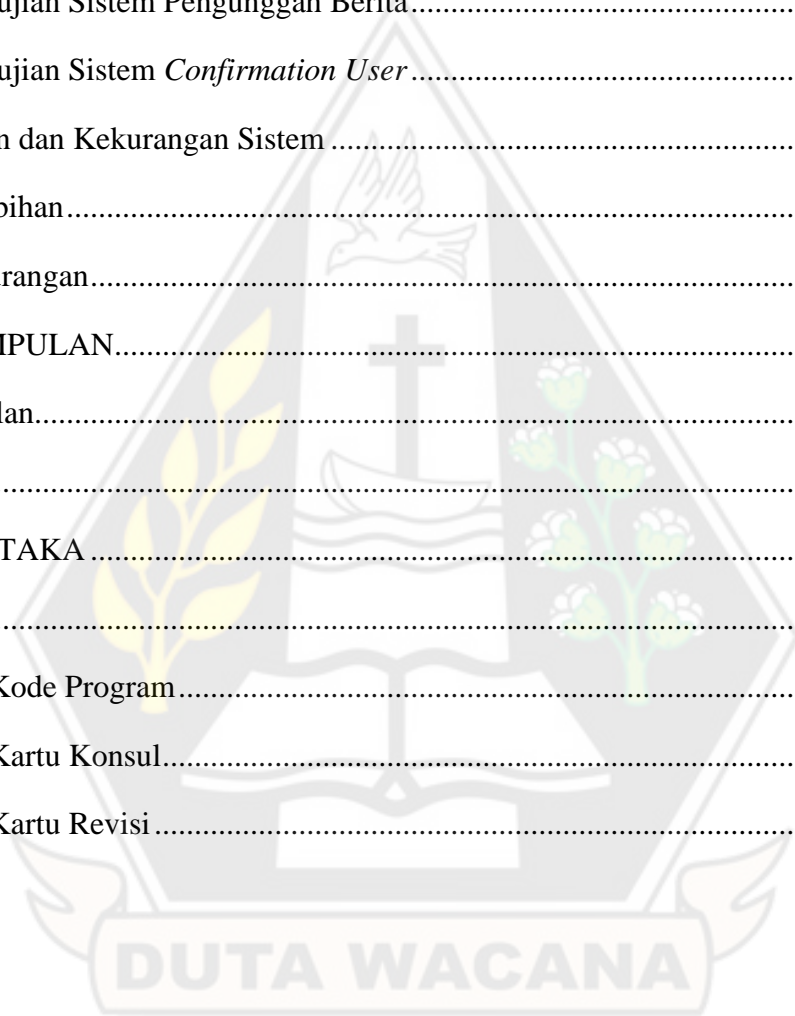
Jeanette Florensia Tiurlina Purba

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
KEASLIAN SKRIPSI.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4.Spesifikasi Sistem	2
1.4.1.Spesifikasi Perangkat Lunak	2
1.4.2.Spesifikasi <i>Website</i> yang Dibangun	2
1.4.4.Spesifikasi Kecerdasan Pengguna	3
1.5.Tujuan Penelitian.....	3
1.6.Metodologi Penelitian	3
1.7.Sistematika Penulisan.....	4
BAB 2. LANDASAN TEORI.....	5
2.1.Tinjauan Pustaka	5
2.2.Portal Website	6
2.3. <i>Agile Development</i>	7

2.4. <i>Blackbox Testing</i>	8
BAB 3. ANALISIS DAN PERANCANGAN	10
3.1. Data Penelitian	10
3.2. <i>Use Case Diagram</i>	10
3.3. Basis Data.....	11
3.4. <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	12
3.4.1. DFD Level 0	12
3.4.2. DFD Level 1	12
3.5. Activity Diagram.....	13
3.6. Perancangan Antarmuka	15
3.6.1. Halaman <i>Login</i>	15
3.6.2. Halaman Register	15
3.6.3. Halaman Semua Postingan	16
3.6.4. Halaman Kelola Postingan	16
3.6.5. Halaman Tambah Postingan.....	17
3.6.6. Halaman Postingan Diklaim.....	18
3.6.7. Halaman Klaim Saya	20
3.6.8. Form Klaim.....	20
3.6.9. Halaman Admin.....	21
BAB 4. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	22
4.1. Hasil Penerapan Sistem.....	22
4.1.1. Membangun Koneksi <i>Database</i>	22
4.1.2. Halaman Registrasi.....	23
4.1.3. Halaman Login	24
4.1.3. Halaman <i>Dashboard</i> Admin.....	25
4.1.4. Halaman Tambah Kategori.....	26
4.1.5. Halaman Melihat Berita.....	27

4.1.6.Halaman Kelola Postingan Berita.....	29
4.1.7.Halaman Tambah Postingan Berita	32
4.1.8.Halaman Kelola Klaim	34
4.1.9.Halaman Klaim Saya	36
4.2.Pengujian Sistem	39
4.2.1.Pengujian Sistem Admin	39
4.2.2.Pengujian Sistem Pengunggah Berita.....	40
4.2.3.Pengujian Sistem <i>Confirmation User</i>	41
4.3.Kelebihan dan Kekurangan Sistem	42
4.3.1.Kelebihan.....	42
4.3.2.Kekurangan.....	43
BAB 5. KESIMPULAN.....	44
5.1.Kesimpulan.....	44
5.2.Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN.....	48
Lampiran 1.Kode Program.....	48
Lampiran 2.Kartu Konsul.....	100
Lampiran 3.Kartu Revisi.....	102



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tahapan Penelitian	4
Gambar 2.1 Metode Agile dalam SDLC	7
Gambar 3.1 Use Case	10
Gambar 3.2 Basis Data Portal Berita Pencarian dan Penemuan	11
Gambar 3.3 Data Flow Diagram Level 0	12
Gambar 3.4 Data Flow Diagram Level 1	12
Gambar 3.5 Activity Diagram Berita Penemuan	14
Gambar 3.6 Activity Diagram Berita Pencarian	14
Gambar 3.7 Halaman Login Portal	15
Gambar 3.8 Halaman Register	15
Gambar 3.9 Halaman Semua Postingan	16
Gambar 3.10 Halaman Kelola Postingan	16
Gambar 3.11 Tampilan Default Form Unggah Berita	17
Gambar 3.12 Form Unggah Berita Pencarian	17
Gambar 3.13 Form Unggah Berita Penemuan	18
Gambar 3.14 List Daftar Klaim	18
Gambar 3.15 Detail Klaim	19
Gambar 3.16 Selesai Verifikasi	19
Gambar 3.17 Data Ajuan Klaim	20
Gambar 3.18 Form Klaim Untuk Berita Pencarian	20
Gambar 3.19 Form Klaim Untuk Berita Penemuan	21
Gambar 3.20 Dashboard Admin	21
Gambar 3.21 Halaman Tambah Kategori	22
Gambar 4.1 Halaman Registrasi	24
Gambar 4.2 Halaman Login	25
Gambar 4.3 Halaman Dashboard Admin	26
Gambar 4.4 Halaman Kategori	27
Gambar 4.5 Tambah Kategori	27
Gambar 4.6 Halaman Melihat Berita	29
Gambar 4.7 Halaman Kelola Postingan	32

Gambar 4.8Halaman Tambah Postingan Berita Penemuan	34
Gambar 4.9Halaman Tambah Berita Penemuan	34
Gambar 4.10Halaman Antrian Klaim	36
Gambar 4.11Pop-up Validasi	36
Gambar 4.12Tampilan Klaim Yang Pernah Dilakukan	39



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1Skenario Tes Sebagai Admin	39
Tabel 4.2Skenario Tes Sebagai Pengunggah Berita	40
Tabel 4.3Skenario Tes Sebagai Confirmation User	42



ABSTRAK

Setiap orang pasti pernah mengalami kondisi kehilangan barang, dokumen, hewan, orang, ataupun lainnya. Ketika seseorang mengalami salah satu dari peristiwa pencarian dan penemuan, maka orang tersebut akan berusaha agar barang yang hilang tersebut dapat sesegera mungkin bisa kembali kepada pemiliknya. Namun, penyebaran informasi yang masih terbatas menjadi kendala utama dalam penyelesaian kasus pencarian dan penemuan. Tidak adanya media informasi yang terfokus untuk menyelesaikan pencarian dan penemuan, sehingga dapat memperlambat untuk mempertemukan kedua belah pihak yang terkait untuk pengembalian barang kepada pemiliknya.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis merancang suatu portal berita berbasis web yang mendukung penyelesaian permasalahan penemuan dan pencarian serta dapat mengunggah berita tanpa ada keterbatasan jarak, waktu, dan sumber daya manusianya. Portal berita ini berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan Laravel sebagai *framework*. Sistem ini dapat digunakan oleh siapapun tanpa menunggu validasi dari admin ketika melakukan penambahan postingan berita.

Berdasarkan hasil pengujian dengan menggunakan *blackbox testing* sistem yang dibangun dapat dikatakan berhasil setelah memenuhi semua *test case* yang dijalankan dengan tingkat keberhasilan 100%. Sistem berhasil melakukan proses verifikasi dari klaim ataupun informasi yang diberikan oleh *confirmation user*. Luaran yang diberikan oleh hasil implementasi yang dilakukan adalah status postingan, informasi jumlah postingan yang selesai berdasarkan jenis berita, dan informasi terkait dengan nomor Whatsapp untuk menyelesaikan dengan tahap mengembalikan barang kepada pemiliknya yang dilakukan di luar sistem.

Kata Kunci : Pencarian, Penemuan, *blackbox testing*, verifikasi

ABSTRACT

Everyone must have experienced the condition of losing goods, documents, animals, people, or others. When a person experiences one of the search and discovery events, that person will try so that the lost item can return to its owner as soon as possible. However, the dissemination of information that is still limited is the main obstacle in solving search and discovery cases. There is no information media that is focused on completing searches and discoveries, so that it can be slow to bring together the two parties involved to return goods to their owners.

Based on these problems, the authors designed a web-based news portal that supports solving discovery and search problems and can upload news without any limitations on distance, time, and human resources. This news portal is web-based using the PHP programming language and uses Laravel as a framework. This system can be used by anyone without waiting for validation from the admin when adding news posts.

Based on the test results using blackbox testing the system built can be said to be successful after fulfilling all the test cases that have been carried out with a 100% success rate. The system has successfully carried out the verification process of claims or information provided by the confirmation user. The outputs given by the results of the implementation carried out are post status, information on the number of posts that have been completed based on the type of news, and information related to the Whatsapp number to complete the stage of returning the item to the owner which is done outside the system.

Keywords: lost, found, blackbox testing, verification

DUTA WACANA

BAB 1.

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Setiap orang pasti pernah mengalami kondisi kehilangan barang, dokumen, hewan, orang, ataupun lainnya. Ketika seseorang mengalami salah satu dari peristiwa pencarian dan penemuan, maka orang tersebut akan berusaha agar benda yang hilang tersebut bisa kembali ke pemiliknya. Namun, pada saat pencarian barang kebanyakan orang mengalami kesulitan untuk menyebarluaskan informasi tersebut. Penyebaran informasi saat ini melalui media konvensional dan media sosial. Namun pemasangan informasi dengan media konvensional, melalui koran memiliki batasan dalam luas kolom pemasangan berita, sedangkan radio memiliki batasan dalam waktu penyiaran tidak bisa secara langsung karena adanya kendala dari segi waktu dan antrian. Pada penggunaan media sosial, penyebaran berita secara langsung, namun ada kendala postingan berita pencarian akan tertumpuk informasi yang lebih baru dan berbeda dengan pencarian dan penemuan juga terbatas pada pertemanan atau masuk dalam suatu komunitas khusus.

Kondisi serupa untuk seseorang yang menemukan barang di tempat umum yang tidak diketahui pemiliknya. Orang yang menemukan akan kesulitan untuk menyerahkan kepada siapa atau pihak yang bertanggung jawab untuk mengamankan barang tersebut. Orang tersebut akan melakukan tindakan yang sama saat kehilangan barang. Namun sangat jarang seseorang yang menemukan berusaha semaksimal mungkin agar barang tersebut dapat kembali ke tangan pemiliknya. Hal ini dikarenakan adanya kendala waktu dan atau biaya yang harus dikeluarkan untuk melakukan penyebaran berita terkhususnya melalui media konvensional.

Dari berbagai kendala yang terjadi dalam pemanfaatan media konvensional dan media sosial sebagai media penyebaran berita pencarian dan penemuan, maka dibutuhkan portal berita berbasis *website* yang dapat membantu penyebaran informasi pencarian dan penemuan dengan mudah dan terbuka untuk umum tanpa harus melakukan pertemanan, tanpa mengeluarkan biaya, dan tidak terbatas pada waktu.

1.2.Rumusan Masalah

Media informasi yang beragam dan konteks berita tanpa batas dalam suatu media informasi, menyulitkan penyebaran berita pencarian dan penemuan barang. Pencari dan penemu berpeluang menginformasikan berita di media informasi yang berbeda sehingga tidak saling menemukan.

1.3.Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Portal berita pencarian dan penemuan berbasis *web* dengan menggunakan *framework* Laravel.
- b. Sistem tidak melibatkan transaksi keuangan, jika ada kebutuhan tersebut berada di luar sistem.
- c. Berita akan selesai pada saat sudah melakukan konfirmasi dari klaim yang dilakukan oleh pengguna lainnya.

1.4.Spesifikasi Sistem

1.4.1.Spesifikasi Perangkat Lunak

Spesifikasi perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a. Visual studio code sebagai *code editor* untuk melakukan pengembangan sistem melalui kode program.
- b. Mysql sebagai tempat penyimpanan data user dan berita.
- c. XAMPP sebagai server lokal.
- d. Figma sebagai *software* untuk pembuatan prototipe.

1.4.2.Spesifikasi Website yang Dibangun

Spesifikasi portal pencarian dan penemuan adalah sebagai berikut :

- a. Fasilitas login untuk akses informasi pencarian dan penemuan, jika belum memiliki akun pengguna dapat melakukan daftar akun dan melengkapi data diri.
- b. Fasilitas formulir untuk memuat informasi pencarian dan penemuan yang disesuaikan dengan jenis berita yang diunggah.
- c. Informasi berita yang telah diunggah dapat diakses oleh semua pengguna.
- d. Proses registrasi menggunakan *email* yang tidak dapat didaftarkan secara berulang kali.
- e. *Website* terhubung dengan media Whatsapp saat proses klaim diterima.

1.4.4. Spesifikasi Kecerdasan Pengguna

Spesifikasi kecerdasan pengguna adalah sebagai berikut :

- a. Dapat memahami pemakaian *web browser*.
- b. Pengguna memiliki akses internet.
- c. *User login* dapat mengakses setiap berita yang diunggah ke dalam portal.
- d. Mampu melakukan unggah berita dan klaim berita.

1.5. Tujuan Penelitian

Portal berita ini akan digunakan untuk mempertemukan pencari dan penemu dalam satu media informasi untuk melakukan penyebaran dan konfirmasi terkait pencarian dan penemuan.

1.6. Metodologi Penelitian

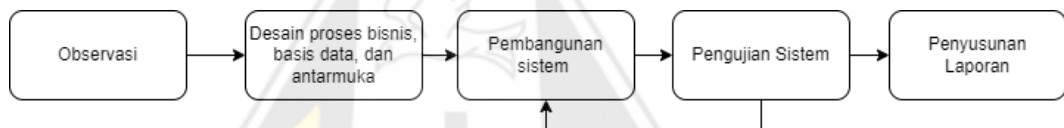
Langkah-langkah dalam melaksanakan proses penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Observasi dengan mengidentifikasi proses penyampaian dan penyelesaian berita pencarian dan penemuan melalui salah satu media informasi grup Facebook, yakni “Info Cegatan Jogja”. Hasil observasi yakni panduan pengunggahan berita, informasi yang diberikan oleh para pengunggah berita yang berisi detail barang dan lokasi, dan penyelesaian masalah dilakukan melalui aplikasi pendukung lainnya, yakni Whatsapp.
- b. Desain aplikasi portal berita dimulai dari perancangan proses bisnis, basis data, dan antarmuka. Hasil dari perancangan ini berupa *use case*, *activity diagram*, basis data, dan desain antarmuka yang membantu penulis dalam melakukan pengembangan program untuk membangun portal berita.
- c. Pembangunan sistem merupakan implementasi dari desain yang telah dirancang. Pada proses pembangunan program terbagi menjadi beberapa bagian tahap pengembangan menyesuaikan dengan pembagian yang telah dibuat dalam rancangan *activity diagram*. Hasil kumpulan program menghasilkan portal berita yang bisa digunakan dan data tersimpan dalam basis data.
- d. Pengujian sistem menggunakan *blackbox testing* dengan melakukan pengujian terhadap semua fungsi fitur dari setiap aktor berhasil dijalankan. Proses pengujian akan dilakukan setelah implementasi program sudah berhasil berdasarkan tahap pembagian dalam *activity diagram*. Hasil dari

pengujian membantu penulis untuk menemukan bug dalam sistem, sehingga dapat segera diselesaikan dengan mengulang kembali tahap pembuatan program. Tahapan ini akan berakhir pada saat semua *activity diagram* terealisasi dengan sempurna dalam sistem.

- e. Penyusunan laporan adalah proses untuk melampirkan latar belakang, dokumentasi, dan hasil penelitian yang sudah diterapkan. Laporan ini digunakan penulis sebagai alat pendukung untuk memberikan penjelasan secara terperinci mengenai alasan penulis memilih topik penelitian ini berdasarkan proses yang telah dilakukan.

Metodologi penelitian ini melalui tahapan yang dilakukan, dapat dilihat melalui Gambar 1. 1.



Gambar 1. 1 Tahapan Penelitian

1.7.Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian ini terdiri dari 5 bab. Bab 1 berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, spesifikasi sistem, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan. Bab 2 menjelaskan landasan teori berisi pengertian dan landasan-landasan teori yang akan diterapkan dalam penelitian ini. Bab 3 melaporkan hasil analisis dan perancangan sistem terdiri dari analisis data, rancangan sistem, dan hasil perancangan sistem dalam penelitian ini.

Pada bab 4 melaporkan hasil penerapan sistem dan analisis sistem yang dilakukan dan hasil pengujian terhadap sistem. Hasil semua penelitian disimpulkan dalam bab 5 disertai dengan saran dalam penelitian yang telah dilakukan.

BAB 5.

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penerapan yang dilakukan dan mengacu pada analisis pengujian dari penerapan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Sistem menyediakan fasilitas *filtering* untuk aktor *confirmation user* agar lebih mudah mendapatkan informasi unggahan berita yang sedang dibutuhkan.
- b. Sistem mempertemukan kedua aktor dalam penyelesaian permasalahan baik penemuan ataupun pencarian. Pertemuan kedua aktor tersebut berdasarkan ketentuan dalam sistem, dimana pada saat ada berita penemuan diunggah ada pihak *confirmation user* yang melakukan klaim, dan klaim yang dilampirkan akan dipertimbangkan oleh pengunggah berita. Jika jawaban ataupun pernyataan yang dilampirkan sesuai, maka klaim diterima dan dilanjutkan informasi lokasi untuk serah terima barang dilakukan melalui nomor Whatsapp yang dilampirkan.
- c. Hasil pengujian pada setiap halaman dari masing-masing aktor, yakni admin, pengunggah berita, dan *confirmation user* untuk semua fitur dapat digunakan dan berjalan dengan semestinya.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penerapan yang dilakukan pada portal berita pencarian dan penemuan saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

- a. Sistem belum memiliki keamanan untuk menjaga konten dan user yang memposting berita yang mengandung SARA dan politik.
- b. Sistem portal berita *lost and found* akan lebih baik jika dikembangkan berbasis aplikasi android ataupun IOS.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexandra, J. (2017, Mei 08). *SIS Binus*. Retrieved from Agile Development Methods: <https://sis.binus.ac.id/2017/05/08/agile-development-methods/>
- Aminudin, Nuryasin, I., & Budianti, S. (2020, Mei 2020). Sistem Informasi Pencarian Barang Hilang "Lost And Found" Pada Kampus 3 Universitas Muhammadiyah Malang. *Repositor*, 2(5), 591-600. Retrieved from <https://eprints.umm.ac.id/63358/1/Aminudin%20-%20Sistem%20Informasi%20Pencarian%20Barang%20Hilang%20Lost%20dan%20Found%20Pada%20Kampus%203%20Universitas%20Muhammadiyah%20Malang.pdf>
- Cholifah, W. N., Yulianingsih, & Sagita, S. M. (2018, Desember). Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android Dengan Teknologi Phone Gap. *Jurnal String*, 3(2), 206-210. Retrieved from <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/STRING/article/view/3048/2140>
- Desyanti, & Febrina, W. (2020, Desember 01). Pemodelan Unified Modelling Language (UML) dalam Pembuatan Aplikasi Data Penduduk. *Sains dan Teknologi Informasi*, 6(2), 56-66. Retrieved from <http://jurnal.stmik-amik-riau.ac.id/index.php/satin/article/view/668/314>
- Devianto, Y., & Dwiasnati, S. (2021, Juni). Rancang Bangun Web Portal Berita Sebagai Rancang Bangun Web Portal Berita Sebagai. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 8(2), 534-546. Retrieved from <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/jatisi/article/view/792/342>
- Dwanoko, Y. S. (2016). Implementasi Software Development Life Cycle (SDLC) Dalam Penerapan Pembangunan Aplikasi Perangkat Lunak. *Jurnal Teknologi Informasi*, 7(2), 83-94. Retrieved from <https://www.neliti.com/publications/143003/implementasi-software-development-life-cycle-sdlc-dalam-penerapan-pembangunan-ap>
- Farah, F., Chair, R., & Zaidiah, A. (2020, Januari 28). Perancangan Desain User Interface Lost And Found. *Perancangan Desain User Interface Lost And*

Found. Senamika, 312-318. Retrieved from <https://conference.upnvj.ac.id/index.php/senamika/article/view/349/378>

Febiharsa, D., Dhega, I. M., & Hudallah, N. (2018, Desember). Uji Fungsionalitas (Blackbox Testing) Sistem Informasi Lembaga Sertifikasi profesi (SILSP) Batik Dengan Appperfect Web Test Dan Uji Pengguna. *Journal Of Informatics Education*, 1(2), 117-126. Retrieved from <https://e-journal.ivet.ac.id/index.php/jiptika/article/view/752/689>

Hikmah, N., Suradika, A., & Gunadi, A. A. (2021). Metode Agile Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Melalui Berbagi Pengetahuan (Knowledge Sharing). *Jurnal Instruksional*, 3(1), 30-39.

Kencana, W. H., Situmeang, I. O., Meisyanti, Rahmawati, K. J., & Nugroho, H. (2022, Juli). Penggunaan Media Sosial dalam Portal Berita Online. *Jurnal IKRAITH-HUMANIORA*, 6(2). Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/360296784_Penggunaan_Media_Sosial_dalam_Portal_Berita_Online

Murdiani, D., Yudhana, A., & Sunardi. (2020). Implementasi Agile Method Dalam Pengembangan Jurnal Elektronik Di Lembaga Penelitian Non Pemerintah (NGO). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(4), 709-718.

Patel, J. (2022, Sept 14). *What is a Web Portal*. Retrieved from [www.monocubed.com: https://www.monocubed.com/blog/what-is-web-portal/](https://www.monocubed.com/blog/what-is-web-portal/)

Rahmatulloh, & Nurhidayat, A. I. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Pencarian Benda Hilang “Lost And Found” Berbasis Website Di Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Manajemen Informatika*, VI(I), 189-197. Retrieved from <https://www.semanticscholar.org/paper/RANCANG-BANGUN-SISTEM-INFORMASI-PENCARIAN-BENDA-And-Rahmatulloh/5c02def788c1489086797189b357cf7d8fbbd5a0>

Sugandi, Y., Priyambadha, B., & Rusdianto, D. S. (2018, Desember). Pengembangan Sistem Aplikasi Portal Informasi Perguruan Tinggi di Indonesia Berbasis Website. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi*

dan Ilmu Komputer, 2(12), 6169-6175. Retrieved from <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/3549/1394>

Suh, W. (2005). *Web Engineering Principles And Techniques*. In W. Suh, *Web Engineering Principles And Techniques*. London: Idea Group Publishing.

Syafnidawaty. (2020, Oktober 20). *Black Box Testing*. Retrieved from raharja.ac.id: <https://raharja.ac.id/2020/10/20/black-box-testing/>

