

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN WEBSITE KONSELOR SEBAYA SEBAGAI MEDIA ASESMEN BERBASIS PENGALAMAN PENGGUNA DI POLIMEDIA

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh :

Najla Salsabilla Ditzly

2290343079

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA

MULTIMEDIA JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

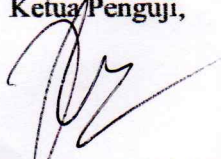
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Website Konselor Sebaya Sebagai Media
Asesmen Berbasis Pengalaman Pengguna Di Polimedia
Penulis : Najla Salsabilla Ditzly
NIM : 2290343079
Program Studi : D4 – Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain

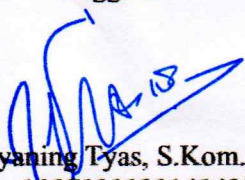
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di
kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari*Komis*....., tanggal *16 Juli 2026*

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



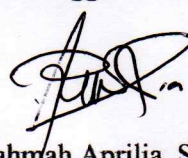
Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom.
NIP. 198602052019032009

Anggota 1



Sari Setyaning Tyas, S.Kom., M.Sc.
NIP. 198703092014042001

Anggota 2



Dr. Arrahmah Aprilia, ST., MT.
NIP. 198504012015042001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I.
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Website Konselor Sebaya Sebagai Media
Asesmen Berbasis Pengalaman Pengguna Di Polimedia
Penulis : Najla Salsabilla Diztly
NIM : 2290343079
Program Studi : D4 – Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 30 Juni 2026

Pembimbing 1



Dr. Arrahmah Aprilia, ST., MT.
NIP. 198504012015042001

Pembimbing 2



Nabilla Rida Tri Nisa, S.Stat., M.Stat.
NIP. 198803012019031011

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia



Deni Kuswoyo, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198803012019031011

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Najla Salsabilla Diztly
NIM : 2290343079
Program Studi : D4 – Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan Website Konselor Sebaya Sebagai Media Asesmen Berbasis Pengalaman
Pengguna Di Polimedia

adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

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

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarbenarnya.

Jakarta,*Jan*..... 2026

Yang menyatakan.



Najla Salsabilla Diztly

NIM. 2290343079

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Najla Salsabilla Diztly
NIM : 2290343079
Program Studi : D4 – Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2026

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan Website Konselor Sebaya Sebagai Media Asesmen Berbasis Pengalaman Pengguna Di Polimedia

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/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.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 2026

Yang menyatakan,



Najla Salsabilla Diztly
NIM. 2290343079

ABSTRACT

This research was motivated by the initial assessment process of Peer Counselor services at Politeknik Negeri Media Kreatif, which still relied on Google Forms, making data management less efficient and providing a less optimal user experience. This study aimed to develop a User Experience (UX)-based Peer Counselor website as an assessment platform. The system was developed using the Agile Scrum methodology and the Laravel framework. Data were collected through observations, interviews, and questionnaires. System testing was conducted using Black Box Testing and User Acceptance Testing (UAT). The Black Box Testing results showed that all website features functioned properly with a 100% success rate. Meanwhile, the UAT results involving 31 respondents achieved a score of 91.74%, indicating that the website falls into the Highly Feasible category. The results indicate that the developed website supports the initial assessment process, improves the management of Peer Counselor services, and provides a positive user experience for students.

Keywords: Agile Scrum, Initial Assessment, Laravel, Peer Counselor Website, User Acceptance Testing (UAT), User Experience (UX).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses asesmen awal layanan Konselor Sebaya di Politeknik Negeri Media Kreatif yang masih menggunakan Google Form sehingga kurang mendukung kenyamanan pengguna dan pengelolaan data. Penelitian ini bertujuan mengembangkan website Konselor Sebaya sebagai media asesmen berbasis pengalaman pengguna (User Experience/UX). Pengembangan sistem menggunakan metode Agile Scrum dengan framework Laravel. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Pengujian sistem menggunakan Black Box Testing dan User Acceptance Test (UAT). Hasil Black Box Testing menunjukkan seluruh fitur website berjalan sesuai fungsinya dengan tingkat keberhasilan 100%. Sementara itu, hasil UAT yang melibatkan 31 responden memperoleh persentase sebesar 91,74% sehingga website termasuk dalam kategori Sangat Layak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa website yang dikembangkan mampu mendukung proses asesmen awal, mempermudah pengelolaan data layanan Konselor Sebaya, serta memberikan pengalaman penggunaan yang baik bagi mahasiswa.

Kata Kunci: Agile Scrum, Asesmen Awal, Laravel, User Acceptance Test (UAT), User Experience (UX), Website Konselor Sebaya.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan yang Maha Esa atas segala karunia-nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “Perancangan Website Konselor Sebaya Sebagai Media Asesmen Berbasis Pengalaman Pengguna Di Polimedia” adapun maksud dari pembuatan tugas akhir ini adalah syarat untuk memperoleh gelar pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia.

Dalam hal ini, penulis memegang peranan penting dalam meneliti sebuah teori yang berjudul “Perancangan Website Konselor Sebaya Sebagai Media Asesmen Berbasis Pengalaman Pengguna Di Polimedia”.

Sayangnya, Proposal Tugas Akhir (TA) ini tidak mungkin bisa selesai tanpa adanya bantuan, bimbingan, hingga saran dari banyak pihak. Dengan demikian, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, kepada :

1. Dwi Riyono ST. M. Ak, Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha S.Si M. Acc. Ph.D., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I. Ketua Jurusan Desain
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Desain
5. Deni Kuswoyo, S.Kom., M.Kom. Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia
6. Sari Setyaning Tyas, M.Ti., Sekretaris Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia
7. Dr. Arrahmah Aprilia, ST., MT., Pembimbing I.
8. Nabilla Rida Tri Nisa, S.Stat. , M.Stat. Pembimbing II.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Konselor Sebaya
11. Keluarga dan Teman-Teman yang telah mendukung

Penulis menyadari masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, Kritik, dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 03 Juli 2026

Penulis,



Najla Salsabilla Ditzly

NIM. 2290343079

DAFTAR ISI

ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	14
A. Latar Belakang	14
B. Identifikasi Masalah	16
C. Batasan Masalah.....	16
D. Rumusan Masalah	17
E. Tujuan Penelitian	18
F. Manfaat Penelitian.....	18
BAB II KAJIAN TEORI	20
A. Landasan Teori.....	20
1. Website	20
2. Konselor Sebaya	21
3. Asesmen.....	23
4. User Experience (UX)	25
5. Responsive Web Design	26
6. Framework Laravel.....	29
7. Laravel Livewire	30
8. JavaScript.....	30
9. MySQL	31
10. Kerangka kerja Agile Scrum.....	31
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Jenis Kajian	37
B. Subjek Kajian.....	38
1. Subjek Mahasiswa selaku Pengguna Akhir (End-User)	38

2. Subjek Konselor Sebaya selaku Pengelola Sistem (Admin)	39
C. Cara Pengumpulan Data dan Informasi.....	40
1. Observasi	40
2. Wawancara.....	40
3. Kuesioner	40
4. Studi Pustaka.....	41
D. Analisis Data	41
1. Analisis Kebutuhan.....	41
2. Black Box Testing.....	41
3. User Acceptance Test.....	42
4. Tahapan Perancangan Sistem	44
BAB IV HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Hasil Kajian.	61
1. Sprint.....	61
2. Daily Scrum	66
3. Sprint Review	67
B. Pengujian Sistem.....	67
1. Pengujian Black Box Testing	67
2. Pengujian Penerimaan Pengguna (User Acceptance Test)	68
BAB V PENUTUP	73
A. Kesimpulan	73
B. Implikasi	74
C. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN	79

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Penelitian yang Relevan	34
Tabel 2. Kriteria Interpretasi Kelayakan.....	44
Tabel 3. Sprint Backlog.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Konselor Sebaya	38
Gambar 2. <i>Use Case Diagram</i>	46
Gambar 3. <i>Activity Diagram Login</i> Mahasiswa.....	47
Gambar 4. <i>Activity Diagram Form Asesmen</i>	48
Gambar 5. <i>Activity Diagram Dashboard Admin Konselor</i>	49
Gambar 6. <i>Activity Diagram Dashboard Konselor</i>	50
Gambar 7. <i>Sequence Diagram Dashboard Konselor</i>	51
Gambar 8. <i>Sequence Diagram Form Asesmen</i>	52
Gambar 9. <i>Sequence Diagram Dashboard Konselor</i>	53
Gambar 10. <i>Entity Relationship Diagram</i>	54
Gambar 11. <i>Wireframe Register & Login</i>	55
Gambar 12. <i>Wireframe Beranda</i>	56
Gambar 13. <i>Wireframe Form Asesmen</i>	57
Gambar 14. <i>Wireframe Success Alert</i>	58
Gambar 15. <i>Wireframe Dashboard Admin & Konselor</i>	59
Gambar 16. Halaman Registrasi	62
Gambar 17. Halaman Beranda	62
Gambar 18. <i>Interface Halaman Publik 1</i>	63
Gambar 19. <i>Interface Halaman Publik 2</i>	63
Gambar 20. <i>Form 1</i>	63
Gambar 21. <i>Form 2</i>	64
Gambar 22. Master Layout	64
Gambar 23. Ringkasan Statistik	65
Gambar 24. Manajemen Kasus	65
Gambar 25. <i>Workplace</i> Konselor	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	79
Lampiran 2. Lembar Bimbingan Pembimbing 1.....	80
Lampiran 3. Lembar Bimbingan Pembimbing 2.....	81
Lampiran 4. Dokumentasi Uji Proposal.....	82
Lampiran 5. Tabel Product Backlog	83
Lampiran 6. Tabel Black Box Testing	85
Lampiran 7. Pertanyaan UAT	86
Lampiran 8. Hasil UAT Kuantitatif	87
Lampiran 9. Hasil UAT Kualitatif	88
Lampiran 10. Dokumentasi Pengerjaan	96