

**IMPLEMENTASI ANTARMUKA *LANDING PAGE* DAN
PENGELOLAAN LAYANAN KONSULTASI PSIKOLOGI PADA
APLIKASI PSIKOTALK MENGGUNAKAN METODE *EXTREME
PROGRAMMING***

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Ahli Madya

Program Studi Teknik Informatika



diajukan oleh

EDWIN RISVIANTO

19.01.4424

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**IMPLEMENTASI ANTARMUKA *LANDING PAGE* DAN
PENGELOLAAN LAYANAN KONSULTASI PSIKOLOGI PADA
APLIKASI PSIKOTALK MENGGUNAKAN METODE *EXTREME
PROGRAMMING***

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Ahli Madya

Program Studi Teknik Informatika



diajukan oleh

EDWIN RISVIANTO

19.01.4424

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI ANTARMUKA *LANDING PAGE* DAN PENGELOLAAN LAYANAN KONSULTASI PSIKOLOGI PADA APLIKASI PSIKOTALK MENGGUNAKAN METODE *EXTREME PROGRAMMING*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Edwin Risvianto

19.01.4424

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 10 Agustus 2022

Dosen Pembimbing,

Nila Feby Puspitasari, S.Kom., M.Cs
NIK. 190302161

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI ANTARMUKA *LANDING PAGE* DAN PENGELOLAAN LAYANAN KONSULTASI PSIKOLOGI PADA APLIKASI PSIKOTALK MENGGUNAKAN *METODE EXTREME PROGRAMMING*



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta,S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Edwin Risvianto
NIM : 19.01.4424

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Implementasi Antarmuka Landing Page Dan Pengelolaan Layanan Konsultasi Psikologi Pada Aplikasi Psikotalk Menggunakan Metode Extreme Programming

Dosen Pembimbing : Nila Feby Puspitasari S.Kom, M.Cs

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 26 Agustus 2022

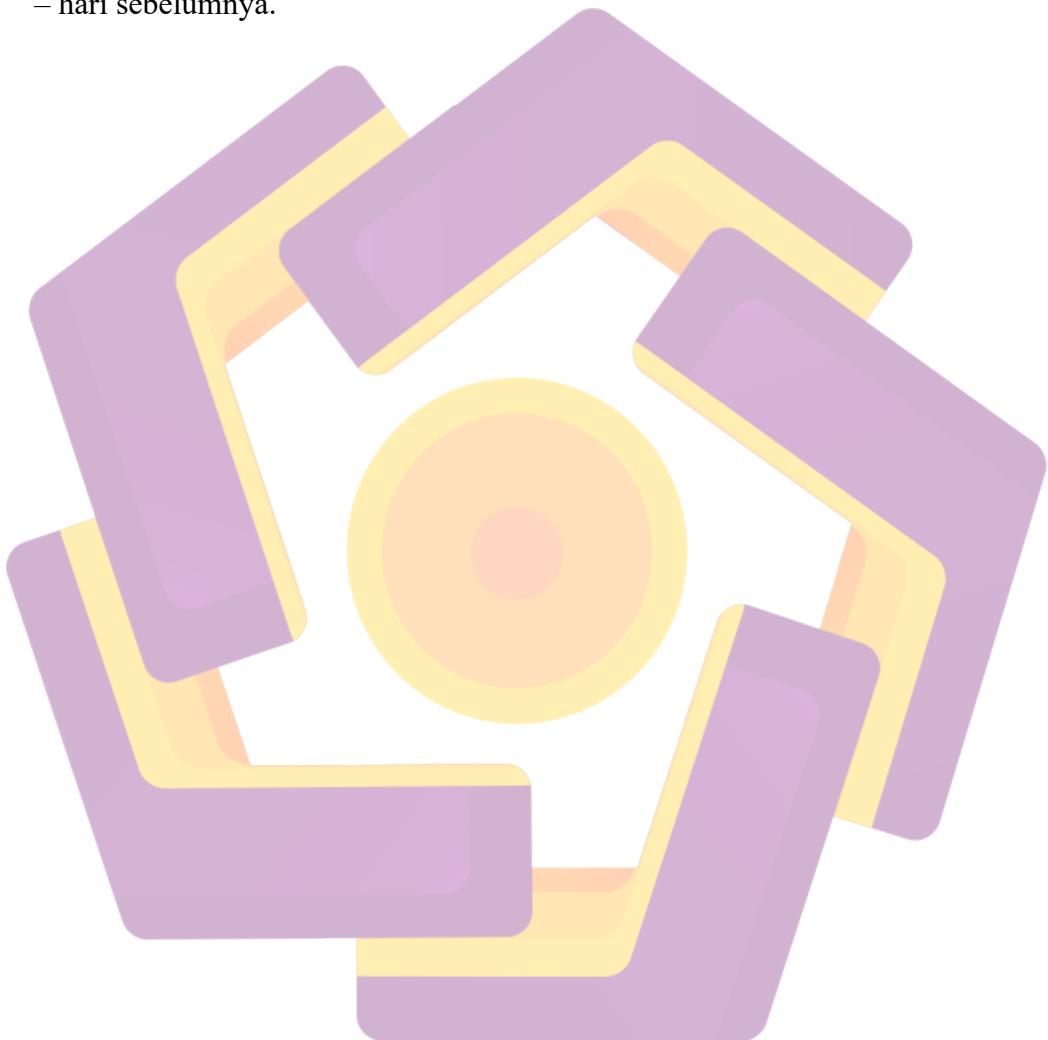
Yang Menyatakan,



Edwin Risvianto

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada Bapak, Ibu dan Adik tercinta. Terimakasih atas doa, dukungan dan semangat yang tak pernah putus. Semua itu mendorong saya untuk selalu melangkah dan berproses untuk lebih baik dari hari – hari sebelumnya.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. atas limpahan berkah, rahmat, serta hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini. Sholawat serta salam tak lupa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang senantiasa kita harapkan syafaatnya kelak di *Yaumul Qiyamah*. Aamiin

Skripsi dengan judul “Implementasi Antarmuka *Landing Page* Dan Pengelolaan Layanan Konsultasi Psikologi Pada Aplikasi Psikotalk Menggunakan Metode *Extreme Programming*” diajukan guna memenuhi sebagian syarat kelulusan jenjang Diploma – Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Yogyakarta.

Selama proses penggerjaan tugas akhir baik dalam penggerjaan proyek, penyusunan hingga terealisasikan tugas akhir ini tentunya saya sebagai penulis banyak menerima bantuan dan dukungan dari banyak pihak, oleh sebab itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak, Ibu dan Adik saya yang telah memberikan doa dan dukungan yang tiada hentinya sehingga saya bisa sampai pada titik ini.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Barka Satya, M.Kom. selaku Kepala Program Studi D3 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Nila Feby Puspitasari S.Kom, M.Cs. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir atas arahan dan bimbingan selama menyusun tugas akhir ini.
5. Segenap dosen pengajar pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta atas ilmu, pendidikan dan pengetahuan yang telah diberikan kepada penulis selama duduk dibangku kuliah.
6. Bapak Istia Budi, S.T., M.M. selaku CEO PT. Media Kreasi Abadi yang telah memberi penulis kesempatan untuk belajar didunia industri secara

langsung dan juga membantu penulis dalam pemenuhan berkas untuk Tugas Akhir ini.

7. Kakak – kakak mentor magang kampus merdeka yang telah sharing ilmu dan pengalamannya serta membantu dalam menyelesaikan proyek ini.
8. Fatika Isma Safitri yang selalu memberi semangat, motivasi dan dukungan mental kepada penulis.
9. Seluruh teman-teman magang di PT. Media Kreasi Abadi yang telah memberikan semangat dalam pengembangan aplikasi.
10. Teman – teman seperjuangan yang telah berjuang bareng, susah seneng bareng. Semoga diberikan kesuksesan untuk kita semua.
11. Teman – teman prodi D3 Tekni Informatika khususnya kelas D3 TI 03.
12. Dan teruntuk semua pihak yang telah mendoakan dan memberikan dukungan kepada penulis sehingga bisa sampai pada titik ini untuk menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

Yogyakarta, 07 Agustus 2022

Penulis

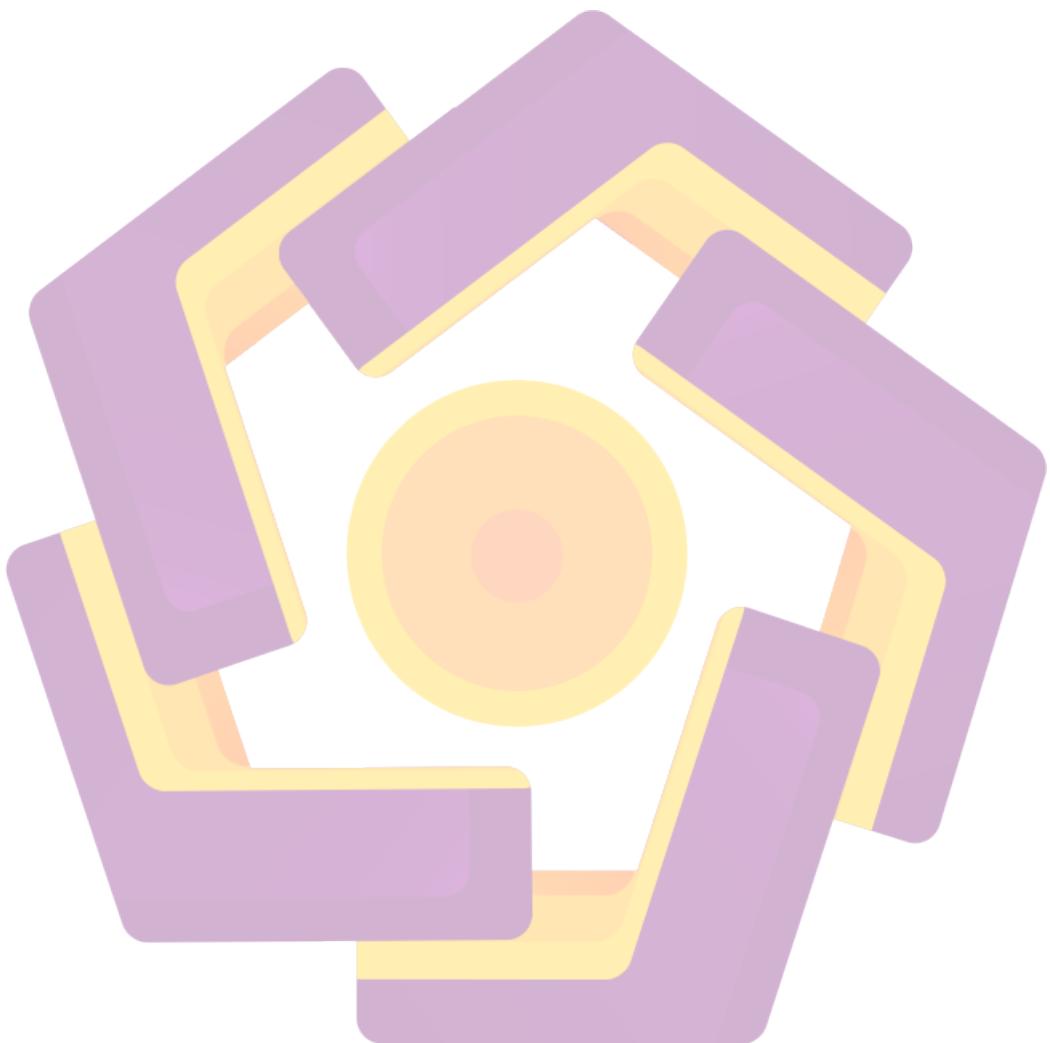
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 <i>Literatur Review</i>	4
2.2 Landasan Teori.....	8
2.2.1 Kesehatan Mental	8
2.2.2 <i>Website</i>	8
2.2.3 <i>Frontend</i>	9
2.2.4 <i>Javascript</i>	9
2.2.5 <i>TypeScript</i>	9

2.2.6	<i>React JS</i>	9
2.2.7	<i>NPM</i>	10
2.2.8	<i>Node.Js</i>	10
2.2.9	<i>UML</i>	10
2.2.10	Metode <i>Extreme Programming</i>	11
2.2.11	<i>Blackbox Testing</i>	13
	BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	14
3.1	Pengumpulan Kebutuhan	14
3.2	Langkah Penelitian.....	16
3.2.1	<i>Planning (Perencanaan)</i>	16
3.2.2	<i>Design (Perancangan)</i>	17
1.	<i>Use Case Diagram</i>	18
2.	<i>Mockup</i>	19
3.	Analisa Rancangan Antarmuka.....	37
3.2.3	<i>Coding</i>	37
3.2.4	<i>Testing</i>	41
	BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1	Implementasi.....	42
4.1.1	Implementasi <i>Landingpage</i>	42
1.	<i>Navbar</i>	42
2.	Menu Beranda	42
3.	Menu Layanan.....	43
4.	Menu Tentang	44
5.	<i>Section Unduh</i>	44
6.	<i>Section Footer</i>	45
4.1.2	Implementasi Halaman <i>Login</i>	45
4.1.3	Implementasi Dashboard Admin	46
1.	Halaman Dashboard	47
2.	Halaman Klien	47
3.	Halaman Hapus Klien	48

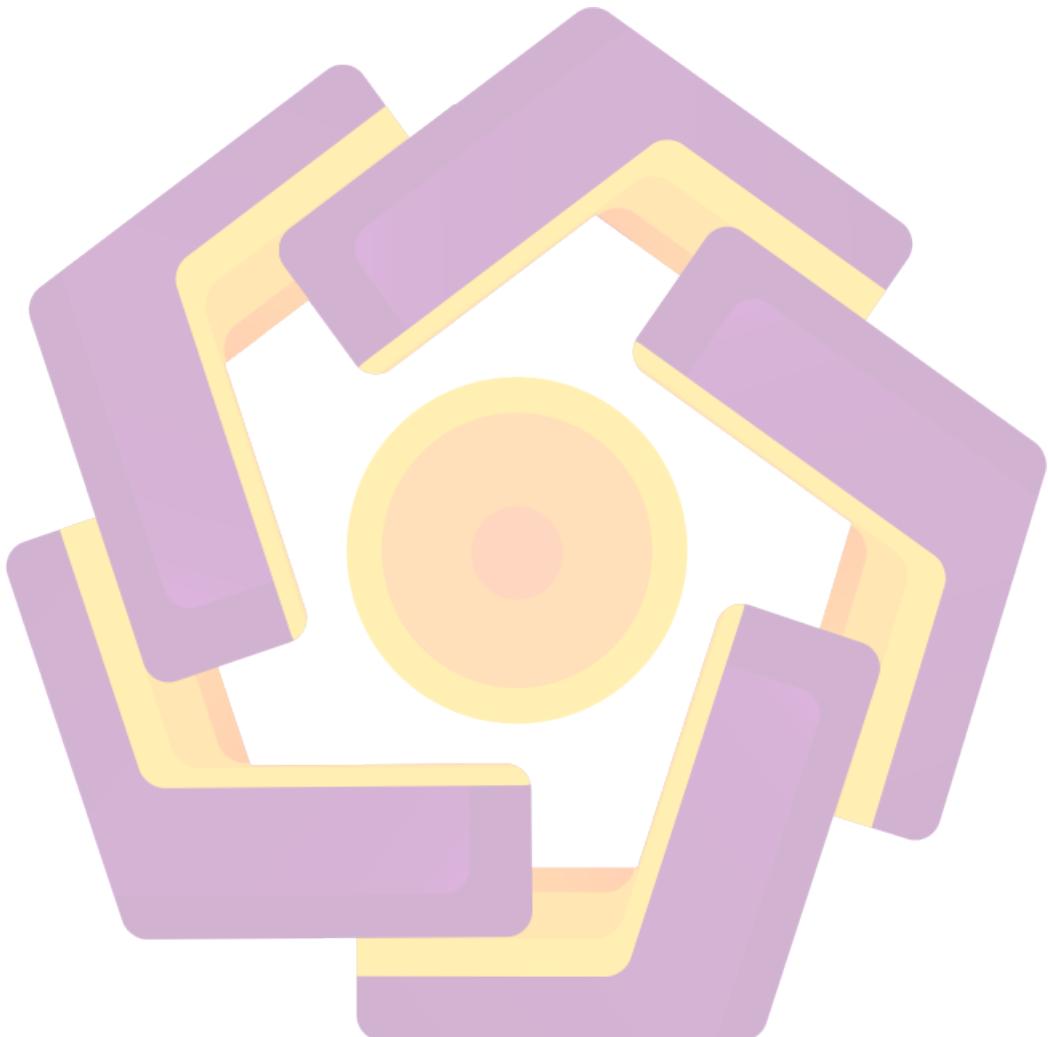
4.	Halaman Konfirmasi Pembayaran	48
5.	Halaman Riwayat Pembayaran	50
6.	Halaman Data Psikolog.....	51
7.	Halaman Tambah Psikolog	51
8.	Halaman Edit Psikolog.....	52
9.	Halaman Hapus Psikolog	53
10.	Halaman Data Konsultasi.....	54
11.	Halaman Tambah Konsultasi	54
12.	Halaman Edit Konsultasi.....	55
13.	Halaman Hapus Konsultasi.....	55
14.	Halaman Postingan.....	56
15.	Halaman Tambah Postingan	56
16.	Halaman Edit Postingan.....	57
17.	Halaman Hapus Postingan	57
18.	Halaman Bank Soal.....	58
19.	Halaman Tambah Bank Soal.....	59
20.	Halaman Hapus Bank Soal.....	59
21.	Halaman Edit Bank Soal	60
22.	Halaman Tambah Butir Soal	60
23.	Halaman Edit Butir Soal	61
24.	Halaman Hapus Butir Soal.....	62
25.	Halaman Daftar Harga	63
26.	Halaman Tambah Harga	63
27.	Halaman Edit Harga	64
28.	Halaman Hapus Harga	65
29.	Halaman Profil	65
30.	Halaman Notifikasi	66
	BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	80
5.1	Kesimpulan	80
5.2	Saran	80

DAFTAR PUSTAKA	81
----------------------	----



DAFTAR TABEL

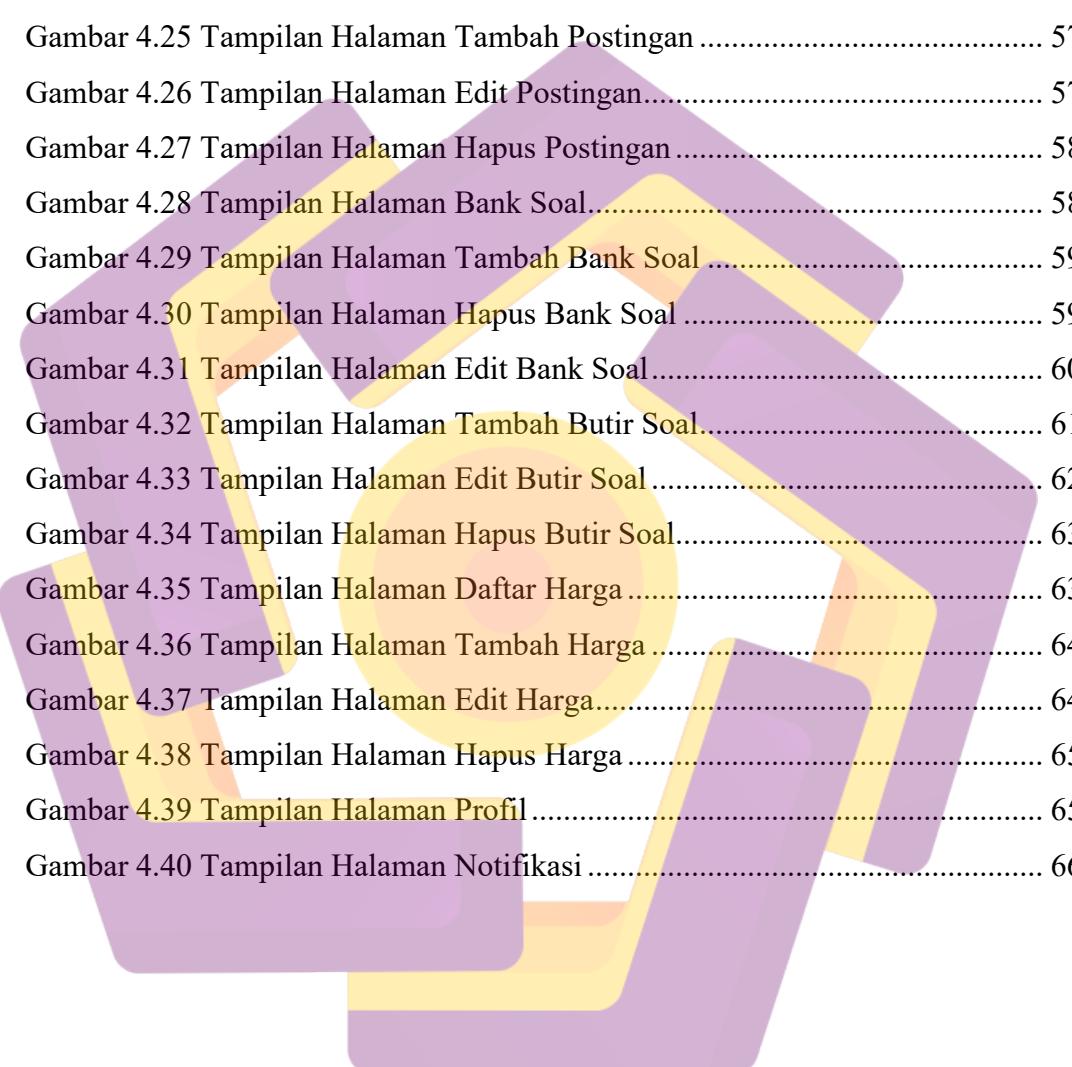
Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian.....	5
Tabel 3.1 <i>User Stories</i>	17
Tabel 4.1 Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i>	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Nilai Dasar XP	11
Gambar 2.2 Kerangka Kerja XP	12
Gambar 3.1 Struktur Tim Psikotalk	15
Gambar 3.2 Alur Penelitian.....	16
Gambar 3.3 <i>Use Case Landingpage</i>	18
Gambar 3.4 <i>Use Case Dashboard Admin</i>	19
Gambar 3.5 Rancangan Antarmuka <i>Landingpage</i>	20
Gambar 3.6 Rancangan Antarmuka <i>Login Admin</i>	21
Gambar 3.7 Rancangan Antarmuka <i>Dashboard Admin</i>	21
Gambar 3.8 Rancangan Antarmuka <i>Profil Admin</i>	22
Gambar 3.9 Rancangan Antarmuka <i>Daftar Klien</i>	22
Gambar 3.10 Rancangan Antarmuka <i>Modal Hapus Klien</i>	23
Gambar 3.11 Rancangan Antarmuka <i>Daftar Psikolog</i>	23
Gambar 3.12 Rancangan Antarmuka <i>Modal Tambah Psikolog</i>	24
Gambar 3.13 Rancangan Antarmuka <i>Modal Edit Psikolog</i>	24
Gambar 3.14 Rancangan Antarmuka <i>Modal Hapus Psikolog</i>	25
Gambar 3.15 Rancangan Antarmuka <i>Halaman Daftar Harga</i>	25
Gambar 3.16 Rancangan Antarmuka <i>Halaman Tambah Harga</i>	26
Gambar 3.17 Rancangan Antarmuka <i>Halaman Edit Harga</i>	26
Gambar 3.18 Rancangan Antarmuka <i>Modal Hapus Harga</i>	27
Gambar 3.19 Rancangan Antarmuka <i>Halaman Daftar Postingan</i>	27
Gambar 3.20 Rancangan Antarmuka <i>Halaman Tambah Postingan</i>	28
Gambar 3.21 Rancangan Antarmuka <i>Halaman Edit Postingan</i>	28
Gambar 3.22 Rancangan Antarmuka <i>Hapus Postingan</i>	29
Gambar 3.23 Rancangan Antarmuka <i>Daftar Bank Soal</i>	29
Gambar 3.24 Rancangan Antarmuka <i>Modal Tambah Bank Soal</i>	30
Gambar 3.25 Rancangan Antarmuka <i>Modal Hapus Bank Soal</i>	30
Gambar 3.26 Rancangan Antarmuka <i>Halaman Edit Bank Soal</i>	31
Gambar 3.27 Rancangan Antarmuka <i>Halaman Tambah Butir Soal</i>	31

Gambar 3.28 Rancangan Antarmuka Edit Butir Soal	32
Gambar 3.29 Rancangan Antarmuka Hapus Butir Soal.....	32
Gambar 3.30 Rancangan Antarmuka Halaman Daftar Konfirmasi Pembayaran .	33
Gambar 3.31 Rancangan Antarmuka Modal Konfirmasi Pembayaran.....	33
Gambar 3.32 Rancangan Antarmuka Halaman Daftar Riwayat Pembayaran	34
Gambar 3.33 Rancangan Antarmuka Modal Bukti Pembayaran	34
Gambar 3.34 Rancangan Antarmuka Halaman Daftar Konsultasi	35
Gambar 3.35 Rancangan Antarmuka Modal Tambah Konsultasi	35
Gambar 3.36 Rancangan Antarmuka Modal Edit Konsultasi.....	36
Gambar 3.37 Rancangan Antarmuka Modal Hapus Konsultasi	36
Gambar 3.38 Rancangan Antarmuka Halaman Norifikasi	37
Gambar 3.39 Struktur Folder Library React JS Website Psikotalk	39
Gambar 4.1 Tampilan <i>Navbar</i> Pada Halaman <i>Landingpage</i>	42
Gambar 4.2 Menu Beranda Halaman <i>Landingpage</i>	43
Gambar 4.3 Menu Layanan Pada Halaman <i>Landingpage</i>	43
Gambar 4.4 Menu Tentang Pada Halaman <i>Landingpage</i>	44
Gambar 4.5 Tampilan <i>Section Unduh</i> Pada Halaman <i>Landingpage</i>	45
Gambar 4.6 Tampilan <i>Section Footer</i> Pada Halaman <i>Landingpage</i>	45
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Login.....	46
Gambar 4.8 Tampilan Layout <i>Dashboard</i>	46
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Menu Dashboard	47
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Menu Klien.....	48
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Hapus Klien.....	48
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran	49
Gambar 4.13 Tampilan Modal Konfirmasi Pembayaran	49
Gambar 4.14 Tampilan Modal Lihat Bukti Pembayaran	50
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Riwayat Pembayaran	50
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Data Psikolog.....	51
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Tambah Psikolog	52
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Edit Psikolog	53
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Hapus Psikolog.....	53



Gambar 4.20 Tampilan Halaman Data Konsultasi	54
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Tambah Konsultasi.....	54
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Edit Konsultasi	55
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Hapus Konsultasi.....	55
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Postingan	56
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Tambah Postingan	57
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Edit Postingan.....	57
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Hapus Postingan	58
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Bank Soal.....	58
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Tambah Bank Soal	59
Gambar 4.30 Tampilan Halaman Hapus Bank Soal	59
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Edit Bank Soal.....	60
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Tambah Butir Soal.....	61
Gambar 4.33 Tampilan Halaman Edit Butir Soal	62
Gambar 4.34 Tampilan Halaman Hapus Butir Soal.....	63
Gambar 4.35 Tampilan Halaman Daftar Harga	63
Gambar 4.36 Tampilan Halaman Tambah Harga	64
Gambar 4.37 Tampilan Halaman Edit Harga.....	64
Gambar 4.38 Tampilan Halaman Hapus Harga	65
Gambar 4.39 Tampilan Halaman Profil	65
Gambar 4.40 Tampilan Halaman Notifikasi	66

INTISARI

Masalah kesehatan mental masih menjadi masalah yang belum terselesaikan dan harus mendapat perhatian khusus bagi semua kalangan. Banyak masyarakat berusia remaja hingga berusia produktif mengalami gangguan mental emotional dan depresi dilain sisi tenaga profesional untuk menangani kesehatan jiwa di Indonesia masih tergolong sedikit dan tidak merata. Oleh karena itu di era digital saat ini dibuatlah inovasi yang diharapkan menjadi solusi terkait masalah tersebut dengan membuat aplikasi layanan konsultasi psikologi yang bernama Psikotalk. Psikotalk merupakan aplikasi yang menghubungkan antara orang yang memiliki gangguan kesehatan dengan psikolog profesional secara *online*. Aplikasi ini dirancang oleh 5 anggota tim dimana peneliti sebagai *Frontend Developer*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Extreme Programming*. Hasil dari penelitian ini adalah implementasi antarmuka pengguna dari aplikasi Psikotalk berbasis *website*. Perancangan antarmuka pengguna pada aplikasi Psikotalk tersebut berupa landing page sebagai media informasi dan promosi serta dashboard admin untuk mengelola aplikasi Psikotalk. Perancangan antarmuka aplikasi website ini menggunakan *library React JS* berbasis *TypeScript*. Tahapan pengujian aplikasi menggunakan *Blackbox Testing*.

Kata Kunci: Kesehatan Mental, *React JS*, *Extreme Programming*, *TypeScript*, *Frontend*

ABSTRACT

Mental health problems are still an unresolved problem and must receive special attention from all groups. Many people from adolescence to productive age experience mental-emotional disorders and depression, on the other hand, professionals to handle mental health in Indonesia are still relatively few and uneven. Therefore, in the current digital era, innovations are made which are expected to be a solution to this problem by making an application for a psychological consulting service called Psikotalk. Psikotalk is an application that connects people who have health problems with professional psychologists online. This application was designed by 5 team members and the researcher is the Frontend Developer. The method used in this research is Extreme Programming. The result of this research is the user interface design of the website based Psikotalk application. The user interface design for the Psikotalk application is in the form of a landing page as a medium of information and promotion as well as an admin dashboard to manage the Psikotalk application. The interface design of this website application uses the Typescript-based React JS library. Application testing stages using Blackbox Testing.

Keyword: Mental health, React JS, Extreme Programming, Typescript, Frontend

