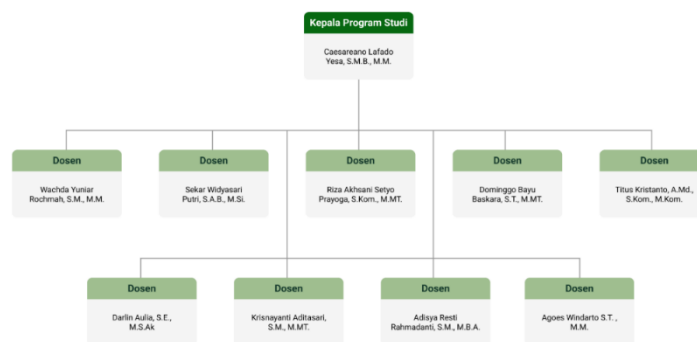


BAB I PENDAHULUAN

1.1. Gambaran Umum Objek Penelitian

Penting untuk menjelaskan objek utama dalam penelitian ini tentang Program Bisnis Digital yang berada di dalam Universitas Telkom Surabaya. Program ini dirancang untuk membekali mahasiswa dengan berbagai keterampilan penting di dunia digital, yang meliputi strategi bisnis, pemasaran digital, serta pengelolaan proyek dan *technopreneurship*. Mahasiswa diharapkan siap mengisi berbagai peran penting dalam industri teknologi, seperti *digital strategist*, *product developer*, dan *business consultant*. Dengan kurikulum yang menggabungkan wawasan teknis dan manajerial, serta didukung oleh pengalaman praktis melalui proyek dan magang, terutama dengan Telkom Group, program ini memiliki pendekatan yang sangat relevan dengan kebutuhan pasar global yang terus berkembang.



Gambar I. 1 Struktur Organisasi Program Studi Bisnis Digital

Gambar I.1 merupakan struktur organisasi Program Studi Bisnis Digital di Universitas Telkom Surabaya dipimpin oleh seorang Kepala Program Studi (Kaprodi) yang bertanggung jawab atas pengelolaan akademik dan operasional prodi. Di bawah Kaprodi, terdapat tim dosen yang berkompeten dalam bidang bisnis digital, yang terdiri dari pengajar dengan keahlian di berbagai sektor seperti strategi digital, pemasaran, manajemen proyek, dan *technopreneurship*. Program ini berkomitmen untuk mencetak pemimpin bisnis digital yang mampu mengadaptasi teknologi dan membuat keputusan berbasis data.

Program Bisnis Digital juga memiliki Visi dan Misi. Visi Program Bisnis Digital di Universitas Telkom Surabaya adalah untuk menjadi program studi yang

berstandar internasional, berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), dan mendukung daya saing Indonesia, khususnya di bidang maritim, transportasi, dan logistik. Misi adalah menyelenggarakan pendidikan berstandar internasional, mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan di bidang bisnis digital yang diakui secara global, serta memanfaatkan keilmuan tersebut untuk pembangunan Indonesia yang berkelanjutan, terutama dalam industri kemaritiman, logistik, dan transportasi.

Program Bisnis Digital sendiri telah memberikan materi tentang *Agile Methodology*, *Agile methodology* di Program Studi Bisnis Digital Universitas Telkom Surabaya diajarkan sebagai pendekatan fleksibel dalam pengembangan proyek digital, terutama terkait perencanaan, kolaborasi tim, dan iterasi berkelanjutan. Materi ini membantu mahasiswa memahami cara menghadapi perubahan kebutuhan proyek dengan efektif, fokus pada kerjasama antar tim, dan peningkatan berkelanjutan dalam setiap tahap pengembangan

1.2. Latar Belakang

Revolusi industri 4.0 merupakan tahap perubahan industri yang menyatukan teknologi digital dalam berbagai bidang, salah satunya di bidang pendidikan. Di era ini, akses terhadap pengetahuan menjadi lebih luas dan mudah dijangkau melalui platform digital. Oleh karena itu Mahasiswa berperan penting sebagai sebagai penggerak inovasi dan kerjasama, terutama untuk mahasiswa jurusan Bisnis Digital yang sering terlibat dalam proyek bisnis berbasis teknologi. Revolusi ini mendorong mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan yang bersangkutan dengan teknologi moderen, sehingga mampu beradaptasi dan berkontribusi dalam lingkungan bisnis yang terus berkembang. Putriani & Hudaidah (2021)

Era revolusi industri 4.0, mahasiswa jurusan Bisnis Digital dihadapkan dengan tantangan sekaligus peluang. Mahasiswa tidak hanya dituntut untuk menguasai teori, tetapi juga harus bisa memanfaatkan teknologi terkini. Menurut laporan *Lareina Yee (2023)*), lebih dari 60% perusahaan di seluruh dunia mengadopsi teknologi digital dalam model bisnis, menunjukkan bahwa

keterampilan digital sekarang menjadi salah satu kemampuan paling dicari di pasar kerja (*Technology Trends Outlook 2023*).

Karena semakin meluasnya adopsi teknologi digital, mahasiswa jurusan Bisnis Digital juga dituntut untuk berinovasi dengan cepat, termasuk memahami tentang *Digital Marketing* dan *Teknopreneuership*. Menurut studi oleh (*The Future of Jobs Report, 2020*), sekitar 94% pekerja akan memerlukan pelatihan ulang untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang cepat. Oleh karena itu, penyediaan sumber daya pendidikan yang memadai sangat penting dalam mendukung mahasiswa untuk mencapai kesuksesan di industri.

Penggunaan *website* sebagai platform utama dalam mendukung pendidikan dan pengembangan mahasiswa jurusan Bisnis Digital menjadi pilihan yang strategis dibandingkan *mobile version* maupun *desktop version*. Hal ini didasarkan pada berbagai keunggulan yang dimiliki *website*, antara lain:

1. **Aksesibilitas yang Luas**

Website dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti desktop, laptop, maupun smartphone tanpa perlu instalasi aplikasi khusus. Hal ini memudahkan mahasiswa dan pengguna lain untuk menjangkau platform.

2. **Kompatibilitas Lintas Platform**

Teknologi responsif pada *website* memungkinkan tampilan dan fungsionalitasnya menyesuaikan dengan berbagai ukuran layar, memberikan pengalaman yang konsisten kepada pengguna.

3. **Efisiensi dalam Pengembangan**

Pengembangan *website* hanya memerlukan satu platform yang dapat mencakup berbagai jenis perangkat, sehingga lebih hemat waktu, biaya, dan sumber daya dibandingkan dengan pengembangan aplikasi mobile dan desktop secara terpisah.

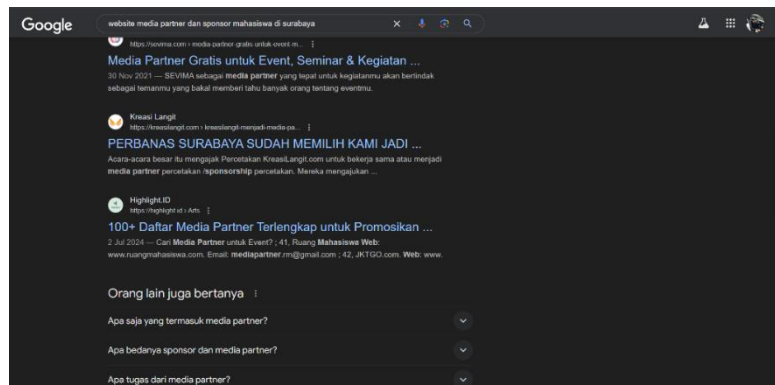
4. **Kemudahan Pemeliharaan dan Pembaruan**

Pembaruan fitur atau perbaikan bug dapat dilakukan secara terpusat tanpa memerlukan pengunduhan ulang oleh pengguna, menjadikan *website* lebih mudah untuk dikelola.

5. Kemampuan Menjangkau Audiens Lebih Besar

Website hanya membutuhkan browser dan koneksi internet, sehingga mampu menjangkau audiens yang lebih luas, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan ruang penyimpanan atau akses perangkat tertentu.

Oleh karena itu menghadapi tantangan ini, sangat penting bagi mahasiswa jurusan Bisnis Digital untuk mengembangkan keterampilan yang inovatif. Salah satu cara yaitu dengan melalui kerjasama dengan pihak eksternal seperti *Media partner sponsorship*. Kerjasama yang dilakukan dengan baik dapat meningkatkan produktivitas, menjadikan kerjasama ini sangat penting untuk mencapai keberhasilan dalam acara atau proyek yang dikerjakan.



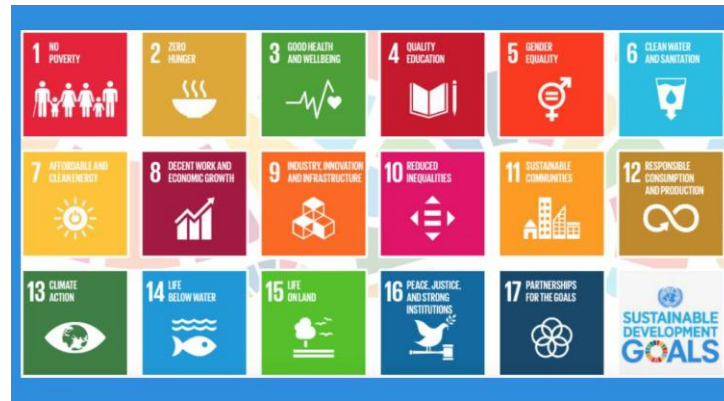
Gambar I. 2 Hasil Pencarian di Google

(Sumber: Google.com)

Berdasarkan gambar I.2, menemukan bahwa *website* yang memungkinkan mahasiswa untuk menemukan *Media partner sponsorship* tidak tersedia di daerah Surabaya, dan hanya memiliki platform *media* informasi berupa Instagram yang mengarah ke sosial *media*.

Memahami berbagai tantangan yang dialami mahasiswa dalam mencari *Media partner sponsorship*. Penelitian ini dilakukan melalui sesi wawancara terpisah dengan perwakilan mahasiswa Bisnis Digital Universitas Telkom

Surabaya dari angkatan 2021 hingga 2024. Setiap sesi wawancara mengidentifikasi masalah spesifik yang di alami oleh masing-masing angkatan.



Gambar I. 3 Sustainable Development Goals

(Sumber: sdgs.bappenas.go.id)

Termasuk dalam *Media partner sponsorship*, teknologi berbasis web semakin penting untuk meningkatkan efisiensi dan transparansi dalam pengelolaan informasi. Hal ini sejalan dengan dua tujuan yang relevan dari Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs). SDG 9 Industri, Inovasi, dan Infrastruktur, dan SDG 17 Kemitraan untuk Mencapai Tujuan. SDG 9 mendorong penggunaan teknologi dan inovasi dalam pengembangan infrastruktur yang mendukung pertumbuhan ekonomi, dan SDG 17 menekankan betapa pentingnya membangun kerja sama yang efektif untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Digitalisasi informasi *Media partner sponsorship* berbasis web tidak hanya meningkatkan efisiensi operasi tetapi juga meningkatkan sinergi antar-pemangku kepentingan, membantu Mahasiswa bekerja sama dengan lebih baik untuk mencapai tujuan pembangunan yang lebih luas.

*Tabel I. 1 Penggunaan Media Partner Sponsorship pada
Prodi SI Bisnis Digital*

No.	Bulan	Tahun	Kegiatan Organisasi Mahasiswa	<i>Media Partner Sponsorship</i>	
				Ya	Tidak
1	Januari	2024	-		✓

No.	Bulan	Tahun	Kegiatan Organisasi Mahasiswa	Media Partner Sponsorship	
				Ya	Tidak
2	Februari	2024	Kaderisasi Mahasiswa Bisnis Digital		✓
3	Maret	2024	-		✓
4	April	2024	" Digbizian Competition "		✓
5	Mei	2024	<i>Dies Natalis</i>		✓
6	Juni	2024	<i>Digitopia Fair</i>		✓
7	Juli	2024	-		✓
8	Agustus	2024	-		✓
9	September	2024	<i>Opening Lecture</i>	✓	
		2024	<i>Expo</i>		✓
		2024	Reorganisasi Pengurus		✓
10	Oktober	2024	-		✓
11	November	2024	Kunjungan Industri		✓
		2024	Kuliah Tamu & Sosialisasi Osjur	✓	
		2024	Digivolution	✓	
12	Desember	2024	-		✓

(Sumber: Arsip Proposal Kegiatan kemahasiswaan Prodi S1 Bisnis Digital)

Tabel I.1 menunjukkan daftar kegiatan organisasi mahasiswa dan status dukungan dari *media partner sponsorship*, tabel ini menunjukkan adanya variasi dalam dukungan *sponsorship* untuk berbagai kegiatan. Hal ini mengindikasikan bahwa perlu ada komunikasi yang lebih baik antara panitia kegiatan dan pihak *sponsor* agar semua kegiatan dapat memiliki peluang yang sama untuk mendapatkan dukungan.



Gambar I. 4 Rancangan sederhana homepage pada website

(Sumber: Peneliti)

Gambar I.4 Merupakan hasil rancangan sederhana pada antarmuka *homepage*, untuk merancang *website* yang dapat mencari dan mendapatkan *media Partner sponsor* untuk acara mahasiswa prodi Bisnis Digital Universitas Telkom Surabaya menggunakan metode *Extreme Programming (XP)*, berikut adalah analisis rancangan sederhana yang dapat digunakan sebagai panduan:

Pertama yaitu identifikasi tujuan dan fitur utama *website*, *website* ini bertujuan untuk memfasilitasi mahasiswa dalam menemukan dan menjalin kerjasama dengan *media partner sponsorship* untuk acara yang Mahasiswa laksanakan. Beberapa fitur utama yang ada dalam *website* ini adalah:

1. Pendaftaran *Event*: Fitur ini untuk mendaftarkan acara yang membutuhkan *media partner sponsorship*.
2. Pencarian *Media Partner Sponsorship*: Sistem pencarian untuk menemukan *Media Partner Sponsorship* berdasarkan kategori, minat, dan kebutuhan acara mahasiswa.
3. Halaman Profil Pengguna, *Media Partner Sponsoshipr*: Menampilkan informasi terkait Pengguna, *Media Partner Sponsorship*.
4. Formulir Permintaan *Sponsorship*: Pengguna dapat mengirimkan permintaan atau proposal secara langsung kepada calon *media partner sponsorship*.

Kedua yaitu menggunakan Metode *Extreme Programming (XP)*, dalam metodologi *XP*, menekankan pada kolaborasi tim, feedback yang cepat, dan perubahan desain secara iteratif, berikut adalah langkah-langkah rancangan untuk *website* ini:

1. Perencanaan: Pengembang melakukan sesi *brainstorming* untuk menemukan fitur utama yang harus ada dalam *website*. Hal ini bisa dilakukan dengan diskusi dengan pihak Mahasiswa untuk memahami kebutuhan Mahasiswa
2. Iterasi pengembangan: *Website* dikembangkan dalam beberapa iterasi pendek. Setiap iterasi berfokus pada pembuatan fitur dasar terlebih dahulu, seperti formulir pendaftaran acara dan pencarian *media partner* dan *sponsor*. Setelah setiap iterasi, *feedback* dari pengguna diberikan untuk memperbaiki dan mengembangkan fitur lebih lanjut.
3. *Test-Driven Development (TDD)*: Setiap fitur yang dikembangkan diuji secara otomatis untuk memastikan fungsionalitas yang benar, seperti sistem pencarian *media partner* dan *sponsor* yang dapat digunakan, atau integrasi formulir yang memudahkan pengiriman permintaan *sponsor*.

Yang ketiga yaitu Desain Sederhana dan Responsif, seperti:

1. Antarmuka Pengguna (UI) yang Sederhana: Desain harus sederhana dengan fokus pada kemudahan navigasi. Memastikan elemen seperti formulir pendaftaran, pencarian *media partner*, *sponsor*, dan tampilan profil *media partner* dan *sponsor* mudah ditemukan dan digunakan.
2. Desain Responsif: *Website* harus dioptimalkan untuk perangkat desktop dan *mobile*, karena banyak pengguna yang mengaksesnya melalui perangkat *mobile*.

Keempat yaitu Struktur *Website*, struktur sederhana untuk *website* ini bisa mencakup beberapa halaman utama:

1. Beranda (*Homepage*): Halaman utama dengan informasi tentang *website*, tujuan, dan ajakan untuk bergabung menjadi penyelenggara acara.
2. Daftar *Event*: Halaman di mana pengguna dapat melihat *event* yang terdaftar atau sedang berlangsung.
3. Detail *Media Partner Sponsorship*: Setiap *media partner sponsorship* memiliki halaman profil dengan informasi tentang layanan atau produk yang mahasiswa tawarkan, serta cara untuk berkolaborasi.
4. Formulir Permintaan: Halaman untuk mengirimkan permintaan *Sponsorship*, dengan opsi untuk meng-unggah proposal acara.

Yang terakhir yaitu Pengujian dan *Feedback*, sebagai berikut:

1. Setelah setiap iterasi, lakukan pengujian pengguna (*User Testing*) untuk mendapatkan umpan balik langsung dari mahasiswa atau pengguna yang akan menggunakan *website* ini. *Feedback* ini digunakan untuk memperbaiki desain dan fungsionalitas *website*.

Menggunakan metodologi *XP*, *website* ini bisa dikembangkan secara bertahap dengan melibatkan pengguna dalam setiap proses untuk memastikan bahwa hasil akhirnya sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Dalam proses pengembangan perangkat lunak, fenomena penggunaan metode *Extreme Programming* (*XP*) semakin banyak diadopsi, terutama untuk aplikasi berbasis *website*. *XP* dikenal karena sifatnya yang fleksibel dan responsif terhadap perubahan kebutuhan, memungkinkan pengembang untuk bekerja dengan pendekatan yang lebih kolaboratif dan iteratif. Metode ini mendukung pengembang untuk merespons perubahan dengan lebih cepat dan efisien, sehingga sangat relevan dalam mendukung mahasiswa Bisnis Digital yang sering terlibat dalam pengembangan proyek berbasis teknologi. Dengan *XP*, pengembangan perangkat lunak dapat dilakukan secara bertahap, mengutamakan komunikasi yang intensif dengan pengguna, dan menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan aktual.

Jurnal “Metode *Extreme Programming* pada Pembangunan Web Aplikasi Seleksi Peserta Pelatihan Kerja” (Supriyatna, 2018), dijelaskan bahwa *XP* sangat efektif digunakan dalam proyek dengan ketidakjelasan persyaratan awal dan perubahan kebutuhan yang cepat. *XP* memfasilitasi kolaborasi antara pengembang dan pengguna secara langsung, serta memungkinkan pengembangan perangkat lunak yang lebih sesuai dengan ekspektasi pengguna. “*Extreme Programming (XP)* adalah proses rekayasa perangkat lunak yang lebih mengutamakan pendekatan berbasis objek dan sangat cocok untuk tim kecil hingga menengah yang menghadapi perubahan kebutuhan dengan cepat” (Supriyatna, 2018)

Selain itu, dalam jurnal "Implementasi Metode *Extreme Programming* pada Pengembangan Aplikasi Berbasis Web" (Fatoni & Irawan, 2019), dijelaskan bahwa *XP* membantu tim untuk mengatasi masalah ketidakpastian dan perubahan yang terjadi selama proses pengembangan. Teknik *XP* seperti *pair programming* dan *test-driven development (TDD)* digunakan untuk memastikan bahwa setiap bagian kode dapat berfungsi sesuai harapan, dengan pengujian yang dilakukan secara otomatis setelah setiap iterasi. *XP* memungkinkan pengembang untuk bekerja lebih cepat dan efisien dalam menghadapi perubahan persyaratan yang tidak terduga (Fatoni & Irawan, 2019).

Fenomena ini mencerminkan bahwa *XP* sangat bermanfaat dalam pengembangan *website* yang membutuhkan banyak penyesuaian berdasarkan umpan balik pengguna yang terus berkembang, seperti dalam kasus *website* untuk mencari dan mendapatkan *sponsor*. Pendekatan iteratif *XP* memungkinkan pengembang untuk terus memperbaiki *website* seiring berjalannya waktu, sehingga menghasilkan produk akhir yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Metode *Extreme Programming (XP)* digunakan dalam penelitian ini untuk mengatasi perubahan kebutuhan yang cepat dan memastikan kualitas produk yang tinggi. *XP* sangat efektif dalam proses perancangan *website* ini karena melibatkan banyak perubahan atau ketidakpastian. Beberapa alasan utama penggunaan *XP* dalam perancangan ini adalah, yang pertama kemampuan untuk menghadapi

perubahan yang cepat, karena XP dirancang untuk proyek yang membutuhkan adaptasi cepat terhadap perubahan kebutuhan dan fitur, yang sering terjadi dalam pengembangan *website* (Fatoni & Irawan, 2019), yang kedua yaitu kolaborasi tim yang intensif, dengan teknik seperti *pair-programming* dan komunikasi langsung dengan pengguna, XP memungkinkan bekerja lebih efektif dan menghasilkan produk yang lebih sesuai dengan harapan pengguna (Rudianto & Jayanti, 2023).

Penelitian ini menekankan bahwa analisis kebutuhan pengguna (*user requirement*) yang dilakukan dengan baik dapat meningkatkan keberhasilan pengembangan sistem informasi. Analisis kebutuhan memungkinkan pengembang untuk merancang sistem yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional pengguna, tetapi juga dapat beradaptasi dengan perubahan yang mungkin terjadi di masa depan (Putu Ary Sri Tjahyanti, 2024)

Namun, hasil penelusuran dan studi pustaka menunjukkan bahwa belum banyak penelitian yang secara khusus membahas pengembangan platform *sponsorship* berbasis web untuk kebutuhan mahasiswa, khususnya di wilayah Surabaya. Sebagian besar penelitian masih berfokus pada sistem informasi umum, promosi wisata, atau *e-commerce*.

Kesenjangan ini menunjukkan perlunya pengembangan platform digital yang secara spesifik dirancang untuk menjawab kebutuhan mahasiswa dalam menjalin kemitraan sponsor secara profesional dan efisien. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk merancang dan membangun *website sponsorship* dengan pendekatan *Extreme Programming* (XP), sebagai solusi inovatif yang belum banyak dikaji sebelumnya.

Pengembangan *website* yang khusus dirancang untuk mahasiswa Bisnis Digital adalah solusi terbaik untuk membantu mahasiswa Bisnis Digital Dalam mencari *Media Partner Sponsorship*. Melalui *website* ini, mahasiswa dapat dengan lebih mudah menjalin hubungan dengan pihak-pihak yang berkaitan. *Website* ini juga diharapkan berfungsi sebagai sumber informasi dan edukasi, memberikan panduan tentang cara membangun hubungan yang bermanfaat dengan *Sponsor* dan *Media Partner*.

Dengan mempertimbangkan kondisi, tantangan, dan kesenjangan yang ada, penelitian ini berfokus pada pengembangan platform *sponsorship* berbasis web yang dapat menjadi solusi digital untuk mendukung mahasiswa Bisnis Digital Universitas Telkom Surabaya

1.3. Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan terkait *media partner sponsorship* berbasis *website* dengan menggunakan metode *Extreme Programming*?
2. Bagaimana implelementasi *Media partner sponsorship* berbasis *website* menggunakan metode *Extreme Programming* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna?

1.4. Tujuan Penelitian

Berikut Tujuan Penelitian yang akan dibahas dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Merancang terkait *media partner sponsorship* berbasis *website* dengan menggunakan metode *Extreme programming*.
2. Implementasi *media partner sponsorship* berbasis *website* menggunakan metode *Extereme Programming* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini terbagi dalam beberapa poin penting, yaitu:

Manfaat Akademis:

1. Sebagai solusi yang bermanfaat terhadap Mahasiswa Bisnis Digital dengan menciptakan sebuah *website* yang memfasilitasi mahasiswa dalam mencari *sponsor*, serta membantu mahasiswa yang ingin mempelajari tentang *Digital Marketing* dan Teknopreneur secara lebih mudah. Platform ini juga

menawarkan struktur yang lebih efisien dalam mengelola hubungan dengan pihak *sponsor*.

2. Dapat meningkatkan efisiensi mahasiswa, melalui *website* ini mahasiswa dapat mengurangi waktu dan usaha dalam mencari *sponsor*, sehingga memungkinkan mahasiswa untuk lebih fokus pada acara atau proyek yang dikerjakan.

Manfaat Praktis:

1. Keuntungan juga diberikan untuk pihak *Media Partner Sponsorship* dan Mahasiswa karena penelitian ini memberikan peluang lebih besar untuk mempromosikan produk atau layanan subjek penelitian kepada pengguna atau penyelenggara acara maupun proyek yang dilakukan oleh mahasiswa.

1.6. Batasan Penelitian

Batasan penelitian ini mencakup sebagai berikut:

- a. Fokus Pengguna: Penelitian ini hanya mencakup *website* untuk mahasiswa Program Studi S1 Bisnis Digital di Universitas Telkom Surabaya.
- b. Fitur yang Dikembangkan: Penelitian ini hanya membahas pengembangan fitur *Media Partner Sponsorship*, tanpa melibatkan fitur lain seperti transaksi produk atau layanan.
- c. Metode Pengembangan: Pengembangan menggunakan metode *Extreme Programming (XP)*, tanpa membahas metode lain seperti Scrum atau Waterfall.
- d. Teknologi yang Digunakan: Penelitian ini hanya menggunakan *framework* Laravel untuk *back-end* dan Tailwind CSS untuk *front-end*.
- e. Batas Waktu Pengembangan: Pengembangan dilakukan dalam waktu 3 bulan sesuai jadwal penelitian akademis, dengan fitur yang terbatas.

- f. Fokus Evaluasi: Evaluasi difokuskan pada fungsionalitas *Media Partner Sponsorship*, tanpa memperhitungkan SEO atau kecepatan akses.

1.7. Sistematika Penulisan

Berisi tentang sistematika dan penjelasan ringkas laporan penelitian yang terdiri dari Bab I sampai Bab V dalam laporan penelitian.

a. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan penjelasan secara umum, ringkas dan padat yang menggambarkan dengan tepat isi penelitian. Isi bab ini meliputi: Gambaran Umum Objek penelitian, Latar Belakang Penelitian, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan Tugas Akhir.

b. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan teori-teori yang digunakan untuk landasan penelitian, hasil penelitian serta pendapat para ahli seperti teori perancangan, *website*, *user requirement*, penelitian kualitatif, *extreme programming*, *taiwlandcss*, *blackbox testing*, penelitian sejenis dan ranah penelitian

c. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang perancangan antarmuka aplikasi berbasis *Website media partner sponsorship* prodi bisnis digital. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode *extreme programming* dengan validasi menggunakan *blackbox testing*.

d. BAB IV HASIL & PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai proses perancangan antarmuka aplikasi berbasis *Website media partner sponsorship* prodi bisnis digital menggunakan metode *Extreme Programming* dan *testing* menggunakan metode *blackbox testing*.

e. BAB V KESIMPULAN & SARAN

Bab ini membahas kesimpulan yang sudah diperoleh dari hasil penelitian dan saran pengembangan penelitian di masa datang.