

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar belakang	1
1.2. Perumusan masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan	3
1.5. Metodologi penyelesaian masalah	3
1.6. Pembagian Tugas Anggota	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Sistem Informasi	5
2.2. Praktikum	5
2.3. GitHub API	5
2.4. Technology Stack	6
2.4.1. JavaScript	6
2.4.2. Node.js	6
2.4.3. Express.js	6
2.4.4. GraphQL	7
2.4.5. Vue.js	7
2.4.6. Nuxt.js	7
2.4.7. PostgreSQL	7

2.5.	Development Tools	8
2.5.1.	Visual Studio Code	8
2.5.2.	Git.....	8
2.6.	Skala Likert	8
2.7.	Aplikasi Serupa	9
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI		10
3.1.	Sistem Arsitektur	10
3.1.1.	Gambaran Umum Sistem	11
3.1.2.	Target Pengguna Aplikasi	12
3.1.3.	Spesifikasi Target Perangkat.....	12
3.1.4.	Diagram Alir Spesifikasi.....	13
3.2.	Kebutuhan Pengembangan Sistem	36
3.2.1.	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	36
3.2.2.	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	37
3.3.	Perancangan Model Program	37
3.3.1.	Use Case Diagram.....	37
3.3.2.	Entity Relationship Diagram.....	65
3.4.	Perancangan Aplikasi	76
3.4.1.	Perancangan Antar Muka.....	76
3.4.2.	Perancangan Level Tinggi	108
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI.....		109
4.1.	Implementasi Aplikasi.....	109
4.1.1.	Implementasi Antarmuka Aplikasi	109
4.1.2.	Implementasi Basis Data.....	125
4.1.3.	Implementasi GraphQL Schema.....	136
4.2.	Pengujian Aplikasi	167
4.2.1.	Pengujian Sanity Check	167
4.2.2.	Audit Metris Website	293

4.2.3. Pengujian Kegunaan (Usability Testing)	297
4.3. Diskusi Hasil Pengujian	301
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	302
5.1. Kesimpulan.....	302
5.2. Saran	302
DAFTAR PUSTAKA	303
LAMPIRAN.....	305