

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR ISTILAH.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Perumusan Masalah.....	5
I.3 Tujuan Penelitian	5
I.4 Manfaat Penelitian	5
I.5 Batasan Masalah	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
II.1 Manajemen Proyek.....	6
II.1.1 Pengertian Manajemen	6
II.1.2 Pengertian Proyek.....	7
II.1.3 Pengertian Manajemen Proyek.....	8
II.2 <i>Scrum</i>	8
II.2.1 Pengertian Proyek.....	8
II.2.2 Tim Proyek <i>Scrum</i>	9
II.2.3 Artefak <i>Scrum</i>	10
II.2.3.1 <i>Product Backlog</i>	10
II.2.3.2 <i>Sprint Backlog</i>	12
II.2.3.3 <i>Increment</i>	12
II.2.4 Siklus <i>Scrum</i>	13

II.2.4.1	<i>Product Backlog</i>	13
II.2.4.2	<i>Sprint Backlog</i>	14
II.2.4.3	<i>Sprint</i>	14
II.2.4.4	Pertemuan Harian <i>Scrum</i>	15
II.2.4.5	Pertemuan Refleksi <i>Scrum</i>	16
II.2.5	Tahapan Manajemen Proyek <i>Scrum</i>	18
II.2.5.1	<i>Pregame</i>	18
II.2.5.2	<i>Game</i>	19
II.2.5.3	<i>Postgame</i>	20
II.2.6	Pemetaan <i>Scrum</i> terhadap PMBOK	20
II.2.6.1	Tahap <i>Initiation</i>	20
II.2.6.2	Tahap <i>Planning</i>	20
II.2.6.3	Tahap <i>Executing</i>	20
II.2.6.4	Tahap <i>Monitoring & Control</i>	21
II.2.6.5	Tahap <i>Closing</i>	21
II.3	Siklus Hidup Pengembangan Sistem <i>Prototyping</i>	21
II.3.1	Pengertian Metode <i>Prototyping</i>	21
II.3.2	Perbandingan Metode <i>Prototyping</i> Dengan Metode Lain	22
II.4	<i>Framework CodeIgniter</i>	23
II.4.1	Pengertian <i>CodeIgniter</i>	23
II.4.2	Keunggulan <i>CodeIgniter</i>	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		25
III.1	Model Konseptual	25
III.2	Sistematika Penelitian	27
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN		29
IV.1	Analisis Proses Bisnis SCRUM	29
IV.1.1	Proses Bisnis Keseluruhan	30
IV.1.2	Proses Bisnis Inisiasi Proyek.....	31
IV.1.3	Proses Bisnis Perencanaan Produk	32
IV.1.4	Proses Bisnis Perencanaan <i>Sprint</i>	33
IV.1.5	Proses Bisnis <i>Sprint</i>	34
IV.1.6	Proses Bisnis Penutupan Proyek	35

IV.2	Analisis Kebutuhan	36
IV.3	Metode Estimasi Beban Kerja	36
IV.3.1	Perhitungan <i>Story Point</i>	37
IV.3.2	Perhitungan <i>Business Value</i>	37
IV.3.3	Perhitungan <i>Velocity</i>	38
IV.4	Perancangan <i>Prototype</i> Aplikasi <i>E-Project Management</i>	38
IV.4.1	Analisis Peran dan Tanggung Jawab	38
IV.4.2	Perancangan <i>Prototype I</i>	40
IV.4.2.1	<i>Use Case Diagram</i>	40
IV.4.2.2	Perancangan Fitur <i>Prototype I</i>	40
IV.4.2.3	Desain <i>Mockup</i>	41
IV.4.2.4	<i>Feedback User</i>	42
IV.4.3	Perancangan <i>Prototype II</i>	43
IV.4.3.1	<i>Use Case Diagram</i>	44
IV.4.3.2	Perancangan Fitur <i>Prototype II</i>	45
IV.4.3.3	<i>Sequence Diagram</i>	46
IV.4.3.4	<i>Class Diagram</i>	47
IV.4.3.5	Desain <i>mockup</i>	48
IV.4.3.6	<i>Entity Relationship Diagram</i>	49
IV.4.3.7	<i>Feedback User</i>	50
BAB V	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	51
V.1	Implementasi Komponen	51
V.2	Pengujian	53
V.2.1	Rencana Pengujian	53
V.2.2	Kasus Uji	54
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN	65
VI.1	Kesimpulan	65
VI.2	Saran	65
	Daftar Pustaka	66
	LAMPIRAN A	A-1
	LAMPIRAN B	B-1