

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR ISTILAH.....	xiii
DAFTAR SINGKATAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Perumusan Masalah	4
I.3 Tujuan Penelitian	5
I.4 Batasan Penelitian.....	5
I.5 Manfaat Penelitian	6
I.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
II.1 Tinjauan Konsep Bisnis	8
II.1.1 <i>Startup</i>	8
II.1.1.1 Karakteristik <i>Startup</i>	8
II.1.1.2 Golongan <i>Startup</i>	9
II.1.1.3 Komponen Kesuksesan <i>Startup</i>	9
II.1.1.4 Indikator Kesuksesan <i>Startup</i>	10
II.1.2 <i>Lean Model Canvas (LMC)</i>	11
II.1.2.1 Definisi LMC.....	11
II.1.2.2 Pemetaan <i>Lean Canvas</i>	11
II.1.3 Kompetitor <i>Startup</i> Spacible.....	12
II.1.3.1 Qraved.....	13
II.1.3.2 GrindField	13
II.2 Tinjauan Teknologi.....	14
II.2.1 Definisi <i>Software Engineering</i>	14

II.2.1.1	Pentingnya <i>Software Engineering</i>	15
II.2.1.2	Aktivitas <i>Software Engineering</i>	15
II.2.1.3	Layer <i>Software Engineering</i>	16
II.2.1.4	Platform <i>Software Engineering</i>	16
II.2.2	<i>Mobile Application</i>	17
II.2.2.1	Definisi <i>Mobile Application</i>	17
II.2.3	Android	18
II.2.3.1	Definisi Android	18
II.2.3.2	Versi Android.....	19
II.2.4	<i>Tools</i> Pendukung.....	20
II.2.4.1	<i>Tools</i> Pendukung Perancangan <i>Startup</i>	20
II.2.4.1.1	Trello.....	20
II.2.4.1.2	Balsamiq	21
II.2.4.2	<i>Tools</i> Pendukung Perancangan Aplikasi.....	22
II.2.4.2.1	Android Studio.....	22
II.2.4.3	<i>Tools</i> Pemodelan Aplikasi	23
II.2.4.3.2	Bahasa Pemodelan Aplikasi (UML)	23
II.2.5	Metode Pengembangan Scrum.....	23
II.2.5.1	Definisi Scrum	23
II.2.5.2	Tim Scrum	24
II.2.5.3	Artefak Scrum.....	25
II.2.6	Teknik Pengumpulan Data.....	26
II.2.6.1	Kuesioner	26
II.2.6.2	Wawancara.....	26
II.2.7	<i>Software Quality</i>	26
II.2.7.1	Faktor <i>Software Quality</i>	27
II.2.7.2	Aspek dari Faktor <i>Software Quality</i>	27
II.2.8	Teknik Pengujian	27
II.2.8.1	Black Box Testing.....	27
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	28
III.1	Model Konseptual.....	28
III.2	Sistematika Penelitian.....	29
III.3	<i>Strategic Plan</i>	32
BAB IV	ANALISIS DAN PERANCANGAN	33
IV.1	Analisis	33
IV.1.1	Analisis Bisnis	33

IV.1.1.1	Analisis Kompetitor	33
IV.1.1.2	Analisis Potensi Pasar	34
IV.1.1.3	Analisis Kelayakan Bisnis	35
IV.1.2	Model Bisnis	38
IV.1.3	Tinjauan Bisnis	41
IV.1.2	Analisis Teknologi	42
IV.1.2.1	Analisis Aplikasi	42
IV.2	Desain	43
IV.2.1	Diagram Analisis Kebutuhan	43
IV.2.2	<i>Actor</i>	44
IV.2.3	Usecase Diagram	44
IV.2.4	Usecase Form	46
IV.2.5	<i>Activity Diagram</i>	50
IV.2.6	<i>Class Diagram</i>	55
IV.2.8	<i>Sequence Diagram</i>	56
BAB V PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI		61
V.1	Pengujian	61
V.1.1	Pengujian pada Berbagai Versi Android	61
V.1.2	Pengujian dengan Kuesioner	65
V.1.2.1	Kualifikasi Hasil Pengujian dengan Kuesioner	66
V.1.3	Pengujian Fungsional pada Sistem <i>Spacible App</i>	67
V.1.3.1	Pengujian Fungsional pada Sistem Registrasi	68
V.1.3.2	Pengujian Fungsional pada Sistem <i>Login</i>	70
V.1.3.3	Pengujian Fungsional pada Sistem Pilih <i>Space</i>	71
V.1.3.4	Pengujian Fungsional pada Sistem Pesan <i>Space</i>	72
V.1.3.5	Pengujian Fungsional pada Sistem Cek Status Pemesanan	73
V.1.3.6	Pengujian Fungsional pada Sistem Edit Pemesanan	74
V.1.3.7	Pengujian Fungsional pada Sistem <i>Upload</i> Bukti Transfer	75
V.2	Implementasi	75
V.2.1	Implementasi Bisnis	75
V.2.2	Implementasi Aplikasi <i>Spacible</i>	76
V.2.2.1	Implementasi <i>Database</i> Aplikasi <i>Spacible</i>	76
V.2.2.2	Implementasi <i>Mockup</i> Aplikasi <i>Spacible</i>	79
V.2.2.2	Implementasi Aplikasi <i>Spacible</i>	82
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN		85
VI.1	Kesimpulan	85

VI.2	Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	88