

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
Bab I Pendahuluan	1
I.1 Latar belakang	1
I.2 Rumusan masalah.....	2
I.3 Tujuan penelitian	3
I.4 Manfaat penelitian	3
I.5 Batasan Penelitian	3
I.6 Sistematika laporan	4
Bab II Tinjauan Pustaka	6
II.1 <i>Lean Canvas</i>	6
II.2 <i>Event Organizer</i>	8
II.3 <i>Web Application</i>	8
II.3.1 HTML	8
II.3.2 CSS.....	9
II.3.3 PHP	9
II.3.4 JSON	9
II.4 <i>Unified Modeling Language</i>	11
II.5 Metode Pengembangan <i>Software</i>	11
II.6 <i>Dashboard</i>	14
Bab III METODOLOGI PENELITIAN	17
III.1 Konseptual Model	17
III.2 Sistematikan Penelitian	19

III.2.1	Tahap Pendahuluan	20
III.2.2	Tahap Pengembangan Sistem	20
III.2.3	Tahap Penutup.....	20
Bab IV	ANALISIS DAN PERANCANGAN	21
IV.1	Analisis dan Perancangan Bisnis	21
IV.1.1	Analisis Kelayakan Bisnis	21
IV.1.2	Analisis Potensi Pasar	23
IV.1.3	Analisis Bisnis Model	23
IV.1.4	Analisis Kompetitor	25
IV.2	Analisis Perancangan Produk	26
IV.2.1	Product Backlog	26
IV.2.2	Kebutuhan Bisnis	35
IV.2.3	Spesifikasi Profil Aktor.....	35
IV.2.4	Use Case Diagram Global.....	35
IV.2.5	Activity Diagram.....	47
IV.2.6	Class Diagram	62
IV.2.7	Sequence Diagram	63
IV.2.8	<i>Mockup</i> Aplikasi	67
Bab V	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	73
V.1	Implementasi Bisnis	73
V.1.1	Perencanaan Pengembangan Bisnis	74
V.1.2	Perencanaan Pengembangan Produk.....	75
V.2	Implementasi Produk.....	75
V.2.1	Tampilan Program.....	75
V.3	Pengujian	79
V.3.1	Usability Testing	80
V.3.2	Compatibility Testing	84
Bab VI	KESIMPULAN DAN SARAN	87
VI.1	Kesimpulan	87
VI.2	Saran	87
	DAFTAR PUSTAKA	88
	LAMPIRAN A.....	90
	LAMPIRAN B	93
	LAMPIRAN C	98

LAMPIRAN D..... 102