

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI	x
DAFTAR TABEL	xiii
Bab I Pendahuluan	1
I.1 Latar Belakang	3
I.2 Rumusan Masalah	3
I.3 Tujuan Penelitian	3
I.4 Manfaat	3
I.5 Ruang Lingkup	4
Bab II Landasan Teori	5
II.1 Event Organizer	5
II.2 Website	5
II.3 E-Commerce	5
II.4 E-Marketplace	7
II.5 Pengelolaan Pembayaran	8
II.5.1 Metode Pembayaran Jual Beli Online	9
II.6 Pengembangan Aplikasi	9
II.6.1 PHP	9
II.6.2 MySQL	10
II.6.3 Code Igniter	10
II.6.4 UML	11
II.6.5 Metode Iterative Incremental	12
II.1.11 BlackBox Testing	14
II.7 Alasan Pemilihan Metode	14
II.7.1 Metode Waterfall	14

II.7.2 Metode Spirall	15
II.7.3 Metode Extreme Programming.....	16
II.7.4 Metode Iterative Incremental.....	17
II.7.5 Perbandingan Metodologi Pengembangan	18
II.8 State Of The Art	19
Bab III Metodologi Penelitian	23
III.1 Model Konseptual	23
III.2 Sistematikan Penelitian	25
III.2.1 Tahap Identifikasi.....	27
III.2.2 Tahap Pengembangan Sistem.....	27
III.2.3 Tahap Kesimpulan dan Saran	28
Bab IV Analisis Kebutuhan Sistem.....	29
IV.1 Pemodelan Bisnis	29
IV.2 Proses Bisnis.....	31
IV.2.1 Proses Bisnis Eksisting Venue Pesta.....	31
IV.2.2 Proses Bisnis Eksisting Konsumsi Pesta.....	33
IV.2.3 Proses Bisnis Eksisting Souvenir Pesta.....	35
IV.2.4 Proses Bisnis Eksisting Party Planner.....	37
IV.2.5 Proses Bisnis Target Konsumsi Pesta	39
IV.2.6 Proses Bisnis Target Venue Pesta	42
IV.2.7 Proses Bisnis Target Souvenir Pesta	45
IV.2.8 Proses Bisnis Target Party Planner	50
IV.3 Identifikasi Aktor	51
IV.4 Analisis Kebutuhan Teknologi.....	51
IV.5 Increment Pertama.....	51
IV.5.1 Tahap Insepsi.....	52
IV.5.1.1 Analisis Kebutuhan	52
IV.5.2 Tahap Elaborasi.....	52
IV.5.2.1 Usecase Diagram	52
IV.5.2.2 Usecase Deskripsi	53
IV.5.2.3 Activity Diagram.....	55
IV.5.2.4 Sequence Diagram	58

IV.5.2.5 ERD	61
IV.5.2.6 Class Diagram	62
IV.5.2.7 Desain Mockup	63
IV.5 Increment Kedua	65
IV.5.1 Tahap Insepsi.....	65
IV.5.1.1 Analisis Kebutuhan	65
IV.5.2 Tahap Elaborasi.....	66
IV.5.2.1 Usecase Diagram.....	66
IV.5.2.2 Usecase Deskripsi	67
IV.5.2.3 Activity Diagram	69
IV.5.2.4 Sequence Diagram	71
IV.5.2.5 ERD	75
IV.5.2.6 Class Diagram	75
IV.5.2.7 Desain Mockup	76
IV.5 Increment Ketiga	79
IV.5.1 Tahap Insepsi.....	79
IV.5.1.1 Analisis Kebutuhan	79
IV.5.2 Tahap Elaborasi.....	80
IV.5.2.1 Usecase Diagram.....	80
IV.5.2.2 Usecase Deskripsi	81
IV.5.2.3 Activity Diagram.....	85
IV.5.2.4 Sequence Diagram	89
IV.5.2.5 ERD	94
IV.5.2.6 Class Diagram	95
IV.5.2.7 Desain Mockup	96
IV.5 Increment Keempat	99
IV.5.1 Tahap Insepsi.....	99
IV.5.1.1 Analisis Kebutuhan	99
IV.5.2 Tahap Elaborasi.....	99
IV.5.2.1 Usecase Diagram.....	100
IV.5.2.2 Usecase Deskripsi	100
IV.5.2.3 Activity Diagram.....	101

IV.5.2.4 Sequence Diagram	102
IV.5.2.5 ERD	103
IV.5.2.6 Class Diagram	103
IV.5.2.7 Desain Mockup	104
Bab V Implementasi dan Pengujian	106
V.1 Tahap Konstruksi Increment Pertama	106
V.1.1 Implementasi Komponen Increment Pertama	106
V.1.2 Implementasi Interface Increment Pertama	107
V.2 Tahap Transisi	109
V.2.1 Hasil Pengujian Increment Pertama	109
V.3 Tahap Konstruksi Increment Kedua	110
V.3.1 Implementasi Komponen Increment Kedua	110
V.3.2 Implementasi Interface Increment Kedua	112
V.4 Tahap Transisi Increment Kedua	114
V.4.1 Hasil Pengujian Increment Kedua	114
V.5 Tahap Konstruksi Increment Ketiga	115
V.3.1 Implementasi Komponen Increment Ketiga	115
V.3.2 Implementasi Interface Increment Ketiga	116
V.6 Tahap Transisi Increment Ketiga	119
V.6.1 Hasil Pengujian Increment Ketiga	119
V.7 Tahap Konstruksi Increment Keempat	121
V.7.1 Impelemntasi Komponen Increment Keempat	121
V.7.2 Implementasi Interface Increment Keempat	121
V.8 Tahap Transisi Increment Keempat	121
V.8.1 Hasil Pengujian	123
V.9 Feedback User	123
Bab VI Kesimpulan dan Saran	126
VI.1 Kesimpulan	126
VI.2 Saran	126
DAFTAR PUSTAKA	127
LAMPIRAN A	A1
LAMPIRAN B	B1