

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	I
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	II
ABSTRAK.....	III
ABSTRACT.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR TABLE.....	XI
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR ISTILAH.....	XIV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 LATAR BELAKANG.....	1
I.2 RUMUSAN MASALAH.....	4
I.3 TUJUAN PENELITIAN.....	5
I.4 BATASAN MASALAH.....	5
I.5 MANFAAT PENELITIAN.....	6
I.5.1 Manfaat untuk Guru/Pengajar dan Murid:.....	6
I.5.2 Manfaat Untuk Sinau Yo:.....	6
I.6 SISTEMATIKA PENULISAN.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
II.1 TEORI YANG RELEVAN DENGAN PENELITIAN.....	8
II.1.1 Business Model Canvas.....	8
II.1.2 Software Engineering.....	10
II.1.3 Web Application.....	10
II.2 DEVELOPMENT TOOLS AND METHOD.....	10
II.2.1 Iterative Incremental.....	10
II.2.2 Penelitian.....	11
II.2.3 Software Lifecycle Release.....	12
II.2.4 Unified Modeling Language.....	12

II.2.5	<i>Preprocessing CSS</i>	13
II.2.6	<i>OOCSS</i>	14
II.2.7	<i>Laravel FrameWork 5.6</i>	14
II.2.8	<i>Materialize</i>	15
II.3	PERANGKAT KOLABORASI	15
II.3.1	<i>Figma</i>	15
II.4	PENGUJIAN APLIKASI	15
II.4.1	<i>Stress Testing</i>	15
II.4.1.1	<i>Apache Benchmark</i>	16
II.4.2	<i>Cross Browser Compatibility Testing</i>	16
II.5	PENELITIAN SEBELUMNYA	17
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	19
III.1	METODE KONSEPTUAL	19
III.2	SISTEMATIKA PENELITIAN	20
III.2.1	<i>Tahap Review</i>	21
III.2.2	<i>Tahap Koleksi Data</i>	22
III.2.3	<i>Tahap Analisis</i>	22
III.2.4	<i>Tahap Interpretasi</i>	23
BAB IV	ANALISIS DAN PERANCANGAN	24
IV.1	ANALISIS PERANCANGAN BISNIS	24
IV.1.1	<i>Analisis Bisnis Model</i>	24
IV.1.1.1	<i>Key Partners</i>	25
IV.1.1.2	<i>Key Activities</i>	25
IV.1.1.3	<i>Key resource</i>	25
IV.1.1.4	<i>Value Proporsition</i>	26
IV.1.1.5	<i>Customer Segments</i>	26
IV.1.1.6	<i>Customer Relations</i>	27
IV.1.1.7	<i>Distribution channel</i>	27
IV.1.1.8	<i>Revenue Streams</i>	28
IV.1.1.9	<i>Cost Structure</i>	28
IV.2	ANALISIS KOMPETITOR	28
IV.2.1	<i>Profil Perusahaan</i>	28

IV.2.1.1	Ruangguru	28
IV.2.1.2	Zenius.....	29
IV.2.2	<i>Perbandingan Layanan Perusahaan</i>	30
IV.3	AKTOR SINAU YO	31
IV.4	KEBUTUHAN FUNGSI DAN NON FUNGSI.....	32
IV.4.1	<i>Rancangan Fungsi</i>	32
IV.4.2	<i>Kebutuhan non fungsional</i>	34
IV.5	BUSINESS RULE.....	35
IV.6	ANALISIS PERANCANGAN APLIKASI.....	39
IV.6.1	<i>Diagram Usecase</i>	39
IV.6.1.1	Pengelolaan Akun Pengajar dan Murid	40
IV.6.1.2	Pengelolaan Proses Belajar	43
IV.6.1.3	Kelola Kontrak Belajar	47
IV.6.2	<i>Analisis User Interface</i>	50
IV.6.2.1	Pengelolaan Akun.....	50
IV.6.2.2	Pengelolaan Proses belajar	54
IV.6.2.3	Kelola Kontrak Belajar	57
IV.6.3	<i>Activity Diagram</i>	61
IV.6.3.1	Daftar Akun Murid	62
IV.6.3.2	Daftar Akun Pengajar	63
IV.6.3.3	Aktivitas Melakukan Kontrak Belajar	65
IV.6.3.4	Konfirmasi Kontrak Belajar	67
IV.6.3.5	Aktivitas Melakukan Absensi.....	68
IV.6.3.6	Aktivitas Konfirmasi Absensi	69
IV.6.3.7	Aktivitas Melakukan Pengerjaan Soal Pengajar.....	70
IV.6.3.8	Aktivitas Melakukan Pengerjaan Soal Murid	71
IV.6.4	<i>Diagram Deployment</i>	72
IV.6.5	<i>Perancangan Iterative incremental</i>	73
IV.6.5.1	Fase Insepsi	73
IV.6.5.2	Fase elaborasi	75
IV.6.5.3	Fase Konstruksi	77
IV.6.5.4	Fase Transisi.....	78

BAB V	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	79
V.1	IMPLEMENTASI.....	79
<i>V.1.1</i>	<i>Implementasi Bisnis</i>	79
V.1.1.1	Sosial Media.....	79
<i>V.1.2</i>	<i>Implementasi Aplikasi</i>	81
V.1.2.1	Implementasi Data.....	82
V.1.2.2	Implementasi Halaman Website.....	83
V.1.2.2.1	Halaman Murid.....	83
V.1.2.2.2	Halaman Pengajar.....	91
V.2	PENGUJIAN.....	95
<i>V.2.1</i>	<i>Stress Testing</i>	95
<i>V.2.2</i>	<i>Cross browser testing</i>	97
<i>V.2.3</i>	<i>Scenario Testing</i>	99
V.2.3.1	Scenario Test Kelola Akun.....	100
V.2.3.2	<i>Scenario Test</i> Melakukan Kontrak Belajar.....	107
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN.....	117
VI.1	KESIMPULAN.....	117
VI.2	SARAN.....	117
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN	121
LAMPIRAN A	122
LAMPIRAN B	124
LAMPIRAN C	129
LAMPIRAN D	130
LAMPIRAN E	131
LAMPIRAN F	132
LAMPIRAN H	133