

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR ISTILAH.....	xi
DAFTAR SINGKATAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan masalah.....	4
I.3 Tujuan masalah	4
I.4 Batasan Masalah.....	5
I.5 Manfaat.....	5
I.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
II.1 Sistem Informasi	7
II.2 Sistem informasi manajemen	7
<i>II.3 Database MySQL</i>	8
<i>II.4 PHP</i>	8
<i>II.5 JavaScript</i>	8
II.6 Agile Software Development Method	9

II.7 Scrum.....	11
II.8 Metode Black Box	13
II.9 Penelitian Terdahulu Yang Membahas Topik Serupa.....	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	16
III.1 Objek Penelitian.....	16
III.2 Sistematika Pemecahan Masalah	16
BAB IV PERANCANGAN.....	21
IV.1 Tahap <i>Pregame</i>	21
1. <i>User</i>	21
2. Kebutuhan <i>User</i>	21
3. Identifikasi Kebutuhan Sistem	22
4. Rancangan Fitur.....	24
5. Hak Akses <i>User</i>	26
6. Rancangan <i>Database</i>	26
7. <i>Usecase Diagram</i>	28
8. <i>Activity Diagram</i>	29
9. <i>Mockup</i>	37
IV.2. Tahap <i>Game</i>	40
1. Implementasi	40
IV.3 Tahap <i>Postgame</i>	48
1. Hasil Pengujian menggunakan Metode <i>Blackbox</i>	49
2. Tabel pengujian sistem menggunakan metode <i>User Acceptance Test (UAT)</i>	51
BAB V ANALISIS	56
V.1 Capaian Tujuan Penelitian.....	56
V.2 Capaian Kebutuhan <i>User</i>	56
V.3 Sudut Pandang Teknik Industri.....	59
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	62

VI.1 Kesimpulan	62
VI.2 Saran	62
Daftar Pustaka.....	64
Lampiran A	67
Lampiran B	68
Lampiran C	70