

DAFTAR ISI

Abstrak	i
Abstract	ii
Lembar Pengesahan	iii
Lembar Pernyataan Orisinalitas	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi.....	vi
Daftar Gambar.....	ix
Daftar Tabel	xiv
Daftar Lampiran	xvii
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.....	5
Bab II Tinjauan Pustaka	7
II.1 Dasar Teori	7
II.1.1 Adopsi Kucing	7
II.1.2 <i>Framework</i>	7
II.1.3 Laravel.....	8
II.1.4 <i>Model View Controller</i>	8
II.1.5 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	9
II.2 Metode dan Pengujian	10
II.2.1 <i>Agile Development Method</i>	10

II.2.2	Metode <i>Scrum</i>	11
II.2.3	Pengujian Perangkat Lunak.....	12
II.2.4	Unit <i>Testing</i>	13
II.2.5	<i>Stress Testing</i>	14
II.3	Alasan Pemilihan Teori, Kerangka Kerja, atau Mekanisme	14
II.4	Penelitian Terkait	15
Bab III	Metodologi Penelitian.....	17
III.1	Model Konseptual	17
III.2	Sistematika Penyelesaian Masalah.....	17
III.2.1	Identifikasi.....	19
III.2.2	Tahap Pengembangan Sistem	19
III.2.3	Konklusi	19
III.3	Pengumpulan Data	20
III.4	Pengolahan Data atau Pengembangan Produk / Artifak.....	20
III.5	Metode Evaluasi	20
III.6	Alasan Pemilihan Metode.....	20
III.7	Rencana Jadwal Kegiatan.....	22
Bab IV	Analisis dan perancangan	23
IV.1	Analisis	23
IV.1.1	Analisis Proses Bisnis Eksisting	23
IV.1.2	Analisis GAP.....	25
IV.1.3	Analisis Rencana Teknis	29
IV.2	Perancangan <i>Backend</i>	139
IV.2.1	Sequence Diagram	139
IV.2.2	Entity Relationship Diagram.....	169
IV.2.3	Class Diagram	170

IV.2.4	<i>Deployment</i> Diagram	171
Bab V	Implementasi dan pengujian.....	172
V.1	Implementasi <i>Scrum</i> Terhadap Aplikasi	172
V.1.1	<i>Sprint</i> 1	172
V.1.2	<i>Sprint</i> 2	175
V.1.3	<i>Sprint</i> 3	177
V.1.4	<i>Sprint</i> 4	179
V.2	Pengujian.....	182
V.2.1	Unit Testing.....	182
V.2.2	Stress Testing	215
Bab VI	Kesimpulan dan Saran	222
VI.1	Kesimpulan.....	222
VI.2	Saran	222
	Daftar Pustaka	223