

DAFTAR ISI

Abstrak	ii
<i>Abstract</i>	iii
Lembar Pengesahan	iv
Lembar Pernyataan Orisinalitas	v
Kata Pengantar	i
Daftar Isi.....	ii
Daftar Gambar.....	vi
Daftar Tabel	ix
Daftar Lampiran	xi
Daftar Istilah.....	xii
BAB I Pendahuluan	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah	3
I.3 Tujuan Penelitian	3
I.4 Batasan Penelitian	3
I.5 Manfaat Penelitian	4
BAB II Tinjauan Pustaka	5
II.1 Transportasi Publik.....	5
II.2 Android	5
II.3 Business Model Canvas	5
II.4 Pola Arsitektur	6
II.5 Metode Perancangan Scrum	6
II.6 <i>Visual Paradigm Online</i>	8
II.7 Teknologi yang Digunakan.....	8
II.7.1 Pengembangan	8

II.7.2 Pengujian.....	11
II.8 Penelitian Sebelumnya.....	12
BAB III Metodologi Penelitian.....	14
III.1 Model Konseptual	14
III.2 Sistematika Penyelesaian Masalah.....	16
III.3 Tahap Identifikasi.....	17
III.4 Tahap Pengembangan.....	17
III.5 Tahap Evaluasi	17
III.6 Pengumpulan Data	17
III.7 Pengolahan/analisis data atau proses pengembangan produk/artifak.....	18
III.8 Metode Evaluasi	18
III.9 Alasan Pemilihan Metode	18
BAB IV Analisis Dan Perancangan	19
IV.1 Analisis Data Hasil Wawancara.....	19
IV.2 Analisis Kebutuhan Bisnis	19
IV.2.1 <i>Customer Segments</i>	20
IV.2.2 <i>Value Propositions</i>	21
IV.2.3 <i>Key Partners</i>	21
IV.2.4 <i>Key Resources</i>	21
IV.2.5 <i>Key Activities</i>	22
IV.2.6 <i>Channels</i>	22
IV.2.7 <i>Customer Relations</i>	22
IV.2.8 Cost Structure	23
IV.2.9 Revenue Streams	23
IV.2.10 Analisis Keuangan.....	24
IV.3 Analisis Kebutuhan Teknis	29

IV.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	29
IV.3.2 Kebutuhan non Fungsional.....	31
IV.3.3 Aktor.....	32
IV.3.4 Use Case Diagram	33
IV.3.5 Use Case <i>Scenario</i>	34
IV.3.6 <i>Activity</i> Diagram	47
IV.3.7 <i>Sequence</i> Diagram	61
IV.3.8 Perancangan <i>Scrum</i>	68
IV.3.9 <i>Entity Relationship</i> Diagram	70
IV.3.10 Tabel Relasi	72
IV.3.11 <i>Class</i> Diagram	72
IV.3.12 <i>Component</i> dan <i>Deployment</i> Diagram.....	74
BAB V Implemenstasi dan Pengujian.....	75
V.1 Implementasi Bisnis	75
V.1.1 Sosial media.....	75
V.1.2 <i>Sticker</i> dan <i>X-Banner</i>	76
V.1.3 Kerjasama Mitra.....	80
V.2 Implementasi Aplikasi.....	82
V.2.1 Implementasi Aplikasi Sopir Kiri	82
V.2.2 Arsitektur Aplikasi.....	100
V.2.3 Implementasi Scrum	104
V.3 Pengujian	106
V.3.1 Unit Testing	106
V.3.2 Black Box Testing.....	107
V.3.3 Hasil Pengujian	111
BAB VI Kesimpulan dan Saran	112

VI.1 Kesimpulan	112
VI.2 Saran.....	112
Daftar Pustaka	114
Lampiran	116