

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
Bab I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah	4
I.3 Tujuan Penelitian	4
I.4 Batasan Penelitian	4
I.5 Manfaat Penelitian	5
Bab II TINJAUAN PUSTAKA	6
II.1 Studi Literatur	6
II.1.1 Bank Sampah	6
II.1.2 Bank Sampah Capetang	7
II.1.3 Teknologi Pengembangan yang digunakan	8
II.1.4 Metode <i>Extreme Programming</i>	15
II.1.5 Pengujian Perangkat Lunak	16
II.2 Penelitian Terdahulu	17
II.3 Alasan Pemilihan Teori, Kerangka Kerja, atau Mekanisme	19
Bab III METODOLOGI PENELITIAN	21
III.1 Kerangka Berpikir	21
III.2 Sistematisa Penyelesaian Masalah	22
III.3 Pengumpulan Data	23
III.4 Pengolahan Data atau Pengembangan Produk / Artifak	23
III.4.1 Tahap Pengembangan	24
III.5 Metode Evaluasi	25

III.6 Alasan Pemilihan Metode	25
Bab IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	26
IV.1 Analisis Proses Bisnis	26
IV.1.1 Analisis Proses Bisnis <i>Existing</i>	26
IV.1.2 Analisis GAP	28
IV.1.3 Analisis Proses Bisnis <i>Targeting</i>	29
IV.1.4 Analisis Kebutuhan Fungsional Sistem.....	31
IV.1.5 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	33
IV.1.6 Analisis Aktor	33
IV.2 Perancangan Desain Sistem	34
IV.2.1 <i>Use case Diagram</i>	34
IV.2.2 <i>Use case Scenario</i>	35
IV.2.3 <i>Activity Diagram</i>	57
IV.2.4 <i>Entity Relationship Diagram</i>	75
IV.2.5 <i>Class Diagram</i>	76
IV.2.6 <i>Sequence diagram</i>	77
IV.2.7 <i>Deployment Diagram</i>	96
Bab V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	98
V.1 Implementasi Sistem	98
V.1.1 Tahap <i>Planning</i>	98
V.1.2 Tahap <i>Design</i>	100
V.1.3 Tahap <i>Coding</i>	100
V.1.4 Tahap Pengujian.....	116
V.2 Evaluasi	129
V.3 <i>Release</i>	130
Bab VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	131
VI.1 Kesimpulan.....	131
VI.2 Saran.....	131
Daftar Pustaka	133
LAMPIRAN A – Daftar Pertanyaan Wawancara	136
LAMPIRAN B – Jawaban Pertanyaan Wawancara.....	137