

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR SINGKATAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
I.1 Latar Belakang .....	1
I.2 Perumusan Masalah .....	3
I.3 Tujuan Penelitian .....	4
I.4 Manfaat Penelitian .....	4
I.5 Batasan Masalah .....	5
I.6 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	7
II.1 Penelitian Terdahulu .....	7
II.2 Desa dan Desa Pintar .....	9
II.3 Desa Digital .....	10
II.4 Desatube .....	11
II.5 Video dan Video <i>sharing</i> .....	11
II.6 <i>Website Applications</i> .....	12

II.7	<i>Extreme programming (XP)</i> .....	13
II.8	<i>Waterfall</i> .....	15
II.9	SCRUM .....	16
II.10	Tools Pemrograman .....	17
II.10.1	XAMPP .....	18
II.10.2	Laravel .....	18
II.10.3	MySQL .....	19
II.11	Bahasa Pemrograman .....	19
II.11.1	<i>Hypertext PreProcessor (PHP)</i> .....	19
II.11.2	<i>Hypertext Markup Language (HTML)</i> .....	20
II.11.3	<i>Cascading Style Sheet (CSS)</i> .....	21
II.11.4	<i>Model Arsitektur Client Server</i> .....	22
II.11.5	<i>Arsitektur Three-Tier</i> .....	22
II.12	Tools Pengujian .....	23
II.12.1	<i>Black Box Testing</i> .....	23
II.12.2	<i>User acceptance test</i> .....	24
II.12.3	<i>Stress testing</i> .....	24
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN .....	25
III.1	<i>Model Konseptual</i> .....	25
III.2	Sistematika Penyelesaian Masalah .....	27
III.3	Metode Evaluasi .....	30
III.4	Alasan Pemilihan Metode .....	30
BAB IV	ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	32
IV.1	Analisis Data .....	32
IV.2	Tahapan Iterasi Perancangan Aplikasi .....	33
IV.3	Tahapan Iterasi pertama .....	33
IV.3.1	Proses Eksisting .....	34

IV.3.2	Analisis GAP .....	35
IV.3.3	Analisis Proses Usulan .....	36
IV.3.4	Analisis Kebutuhan .....	37
IV.3.5	<i>User stories</i> dan <i>Acceptance criteria</i> .....	39
IV.3.6	Spesifikasi Kebutuhan Teknologi .....	45
IV.3.7	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	45
IV.3.8	Kebutuhan Perangkat Keras .....	45
IV.3.9	Perancangan Antarmuka .....	46
IV.4	Tahapan Iterasi Kedua .....	49
IV.4.1	Permodelan Kebutuhan .....	50
IV.4.2	<i>Use Case Diagram</i> .....	50
IV.4.3	Skenario <i>Use case</i> .....	52
IV.4.4	Diagram Aktivitas .....	61
IV.4.5	<i>Entity relationship diagram</i> .....	75
IV.4.6	Diagram Kelas .....	76
IV.4.7	Diagram Sequence .....	77
IV.4.8	Perancangan Arsitektur .....	84
IV.5	Tahapan iterasi ketiga .....	85
IV.6	Tahapan Iterasi Keempat .....	87
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....		88
V.1	Implementasi .....	88
V.2	Pengujian <i>Blackbox testing</i> .....	94
V.2.1	Iterasi 3.1 Pengujian hak akses <i>user</i> dan <i>login</i> . .....	94
V.2.2	Iterasi 3.1 Pengujian <i>Register</i> .....	95
V.2.3	Iterasi 3.2 Pengujian <i>Blackbox testing</i> Tambah, <i>edit</i> , <i>delete</i> video. ....	95
V.2.4	Iterasi 3.3 Pengujian <i>Blackbox testing</i> Lihat <i>Trending</i> dan Lihat <i>Subscription</i> . .....	96

V.2.5	Iterasi 3.4 Pengujian <i>Blackbox testing</i> , verifikasi <i>report</i> , lihat list <i>report</i> , <i>delete</i> video dan akun pengguna .....	97
V.2.6	Tabel Pengujian Seluruh Lingkup <i>Blackbox testing</i> .....	98
V.3	Pengujian Kinerja <i>Stress Testing</i> .....	101
V.4	<i>User acceptance testing</i> .....	103
V.4.1	UAT iterasi ke 3.1 .....	104
V.4.2	UAT iterasi ke 3.2 .....	107
V.4.3	UAT iterasi ke 3.3 .....	111
V.4.4	UAT iterasi ke 3.4 .....	114
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN .....	118
VI.1	Kesimpulan .....	118
VI.2	Saran .....	119
DAFTAR PUSTAKA	.....	120
LAMPIRAN	.....	124