

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi.....	vi
Daftar Gambar.....	ix
Daftar Tabel	xi
Daftar Lampiran	xiii
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
I.6 Sistematika Penulisan.....	6
Bab II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
II.1 Penelitian Terdahulu.....	8
II.2 <i>Cosplay</i>	12
II.3 <i>User Acceptance Test</i>	13
II.4 <i>Extreme Programming</i>	14
II.5 UMKM	16
II.6 <i>Business Modal Canvas</i>	17
II.7 Aplikasi	18
II.8 <i>Framework</i>	18

II.9	Laravel.....	19
II.10	<i>Website</i>	19
II.11	Alasan Pemilihan Teori, Kerangka Kerja, atau Mekanisme.....	20
Bab III	Metodologi Penelitian.....	24
III.1	Model Konseptual.....	24
III.2	Sistematika Penyelesaian Masalah	25
III.2.1	Tahap Pendahuluan	27
III.2.2	Tahap <i>Extreme Programming</i>	27
III.2.3	Tahap Penutup.....	28
III.3	Alasan Pemilihan Metode	28
III.4	Pengumpulan Data.....	29
III.5	Pengolahan Data	30
III.6	Metode Evaluasi	31
Bab IV	Analisis dan Perancangan	32
IV.1	Perencanaan	32
IV.1.1	<i>Business Modal Canvas</i>	32
IV.1.2	User Stories	34
IV.1.3	<i>Iteration Plan</i>	43
IV.2	Desain	51
IV.2.1	<i>Use Case Diagram</i>	51
IV.2.2	<i>User Scenario</i>	56
IV.2.3	<i>Activity Diagram</i>	80
IV.2.4	<i>Class Diagram</i>	100
IV.2.5	<i>Component Diagram</i>	101
IV.2.6	<i>Deployment Diagram</i>	102
Bab V	Implementasi dan Pengujian	103

V.1	Iterasi Pertama	103
V.1.1	Hasil Implementasi.....	103
V.1.2	<i>Testing</i>	108
V.2	Iterasi Kedua.....	120
V.2.1	Hasil Implementasi.....	120
V.2.2	<i>Testing</i>	125
V.3	Iterasi Ketiga	136
V.3.1	Hasil Implementasi.....	136
V.3.2	<i>Testing</i>	140
Bab VI	Kesimpulan dan Saran	148
VI.1	Kesimpulan	148
VI.2	Saran	149
Daftar Pustaka	150
LAMPIRAN	155