

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	xiv
Daftar Lampiran.....	xvi
Daftar Istilah.....	xvii
Bab I Pendahuluan	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah.....	2
I.3 Tujuan Penelitian.....	3
I.4 Batasan Penelitian	3
I.5 Manfaat Penelitian.....	4
I.6 Sistematika Penulisan.....	5
Bab II Tinjauan Pustaka	8
II.1 Berbagai link	8
II.2 <i>Event</i>	9
II.3 Manajemen <i>Event</i>	10
II.4 <i>Event Marketing</i>	10
II.5 Digital <i>Marketing</i> dalam <i>Event Marketing</i>	12
II.6 <i>Affiliate Marketing</i>	13
II.7 Aplikasi Terdahulu	14

II.7.1	TikTok <i>Affiliate</i>	15
II.7.2	Shopee <i>Affiliate</i> Program	15
II.8	Perancangan Perangkat Lunak	16
II.9	<i>Technology Stack</i>	16
II.9.1	Next.js	16
II.9.2	Laravel.....	18
II.10	Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	19
II.10.1	<i>Waterfall</i>	19
II.10.2	<i>Extreme Programming</i>	20
II.10.3	<i>Scrum</i>	22
II.11	<i>User Acceptance Testing</i>	24
II.12	<i>State of Arts</i>	25
II.13	Perbandingan <i>Framework</i> Pengembangan	36
II.14	Perbandingan Metode Pengembangan.....	38
Bab III	Metodologi Penelitian.....	40
III.1	Kerangka Berpikir.....	40
III.2	Sistematika Penyelesaian Masalah	44
III.3	Pengumpulan Data	45
III.4	Pengembangan Produk	46
III.4.1	Pendahuluan	46
III.4.2	Analisis.....	46
III.4.3	Perancangan	46
III.4.4	Desain.....	47
III.4.5	Pengembangan	47
III.4.6	Pengujian.....	48
III.4.7	Penutupan.....	48

III.5	Metode Evaluasi	49
III.6	Alasan Pemilihan Metode	50
Bab IV	Analisis dan Perancangan	51
IV.1	<i>User Persona</i>	51
IV.1.1	<i>Merchant</i>	51
IV.1.2	<i>Affiliator</i>	52
IV.2	Analisis Proses Bisnis	52
IV.2.1	Pengelolaan Afiliasi oleh <i>Merchant</i>	53
IV.2.2	Publikasi <i>Event</i> ke Halaman <i>Discover</i> oleh <i>Merchant</i>	54
IV.2.3	Monitoring Kinerja Afiliasi oleh <i>Merchant</i>	54
IV.2.4	Proses Afiliasi oleh <i>Affiliator</i>	55
IV.2.5	Pemasaran Melalui Program Afiliasi oleh <i>Affiliator</i>	56
IV.3	Analisis Kebutuhan Sistem	57
IV.3.1	Kebutuhan Fungsional	57
IV.3.2	Kebutuhan Non-Fungsional	59
IV.4	Desain Perangkat Lunak	60
IV.4.1	<i>Use Case Diagram</i>	60
IV.4.2	<i>Use Case Scenario</i>	63
IV.4.3	<i>Activity Diagram</i>	85
IV.4.4	<i>Sequence Diagram</i>	112
IV.4.5	<i>Entity Relationship Diagram</i>	125
IV.4.6	<i>Class Diagram</i>	127
IV.4.7	<i>User Interface Design</i>	127
Bab V	Implementasi dan Pengujian	140
V.1	Implementasi <i>Scrum</i>	140
V.1.1	<i>Sprint 1</i>	141

V.1.2	<i>Sprint 2</i>	146
V.1.3	<i>Sprint 3</i>	149
V.1.4	<i>Sprint 4</i>	152
V.2	Proses dan Hasil Pengujian Perangkat Lunak	157
V.3	Evaluasi Akhir Solusi Sistem Informasi	159
Bab VI	Kesimpulan dan Saran	161
VI.1	Kesimpulan	161
VI.2	Saran	162
Daftar Pustaka		164
Lampiran		171