

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
DAFTAR ISTILAH	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	19
1.1. Latar Belakang	19
1.2. Rumusan Masalah	21
1.3. Tujuan Penelitian	21
1.4. Batasan dan Asumsi Penelitian	22
1.4.1 Batasan Penelitian	22
1.4.2 Asumsi Penelitian	22
1.5. Manfaat Penelitian	23
1.6. Sistematika Penulisan	23
BAB II LANDASAN TEORI	25
2.1. Penelitian Terdahulu	25
2.2. Dasar Teori.....	28
2.1.1. Objek Penelitian Sekolah Luar Biasa Dharma Wanita Sidoarjo	28
2.1.2. Metode <i>Design Thinking</i>	29
2.1.3. Metode <i>Waterfall</i>	29
2.1.4. <i>Unified Modeling Language</i>	30
2.1.5. Laravel	30
2.1.6. Bootstrap	31
2.1.7. MySQL	31
2.1.8. <i>Website</i>	31
2.1.9. <i>Entity Relationship Diagram</i>	31
2.1.10. <i>User Experience Questionnaire</i>	32
2.1.11. <i>PHPUnit</i>	33

2.3	Alasan Pemilihan Teori / Model / Kerangka Kerja.....	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		36
3.1.	Sistematika Penyelesaian Masalah	36
3.1.1.	Studi Literatur	36
3.1.2.	Wawancara.....	37
3.1.3.	Identifikasi Masalah dan Kebutuhan Pengguna	37
3.1.4.	Analisis Masalah dan Kebutuhan Pengguna	37
3.1.5.	Prototipe	37
3.1.6.	Pengujian Prototipe	38
3.1.7.	Perancangan Sistem	38
3.1.7.1.	Use Case Diagram.....	39
3.1.7.2	Basis Data	114
3.1.7.3	<i>Entity Relationship Diagram</i>	118
3.1.8	Implementasi Sistem	119
3.1.9	Pengujian Sistem.....	119
3.1.10	Kesimpulan	119
3.2.	Alat dan Bahan Penelitian.....	120
3.2.1	Perangkat Keras	120
3.2.2	Perangkat Lunak	120
3.3.	Arsitektur Sistem	120
3.4.	Karakteristik Pengguna	122
3.5.	Kebutuhan Fungsional	122
3.6.	Kebutuhan Nonfungsional	125
3.7.	Jadwal Kegiatan	126
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUMPULAN DATA.....		127
4.1	Implementasi.....	127
4.1.1	Metode <i>Design Thinking</i>	127
4.1.1.1	Wawancara.....	127
4.1.1.2	Identifikasi Masalah dan Kebutuhan Pengguna	127
4.1.1.3	Analisis Masalah dan Kebutuhan Pengguna	128
4.1.1.4	Prototipe	128
4.1.1.5	Pengujian Prototipe	129
4.1.2	Metode <i>Waterfall</i>	131
4.1.2.1	Perancangan Sistem	132
4.1.2.2	Implementasi Sistem	133

4.1.2.3	Pengujian Sistem.....	240
4.2	Pengumpulan Data	241
4.2.1	<i>Pengujian Unit Testing dengan PHPUnit</i>	241
4.2.2	<i>Pengujian User Experience Questionanire (UEQ)</i>	241
BAB V ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....		243
5.1	Hasil <i>Unit Testing</i> dengan <i>PHPUnit</i>	243
5.2	Hasil Pengujian <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	243
5.3	Evaluasi Metode <i>Design Thinking</i> dan <i>Waterfall</i>	245
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....		247
6.1	Kesimpulan	247
6.2	Saran	247
DAFTAR PUSTAKA.....		248
LAMPIRAN.....		250