

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
DAFTAR ISTILAH	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	21
1.1. Latar Belakang.....	21
1.2. Rumusan Masalah	24
1.3. Tujuan Penelitian.....	24
1.4. Batasan Penelitian	25
1.5. Manfaat Penelitian.....	25
BAB II LANDASAN TEORI	26
2.1. Penelitian Terdahulu / Literatur terkait	26
2.2 Dasar Teori	29
2.2.1 Surat.....	29
2.2.2 Sistem Informasi Surat Menyurat	29
2.2.3 Website	30
2.2.4 <i>PHP</i>	30
2.2.5 Hyper Text Markup Language (HTML).....	30
2.2.6 <i>CSS</i>	30
2.2.7 Java Script.....	31
2.2.8 Laravel	31
2.2.9 Visual Studio Code	31
2.2.10 Figma	31
2.2.11 Prototipe.....	32
2.2.12 <i>UML</i>	32
2.2.13 <i>Uce case</i> Diagram.....	32

2.2.14 <i>Activity Diagram</i>	34
2.2.15 <i>Robustness Diagram</i>	35
2.2.16 <i>Sequence Diagram</i>	36
2.2.17 <i>Extreme Programming</i>	37
2.2.18 <i>Black box Testing</i>	38
2.2.19 <i>Profil Perusahaan</i>	38
2.2.20 <i>Struktur Organisasi</i>	39
2.3 <i>Alasan Pemilihan Teori / Model / Kerangka Kerja</i>	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	44
3.1 <i>Model Konseptual</i>	44
3.2 <i>Sistematika Penyelesaian Masalah</i>	45
3.2.1 <i>Tahapan Identifikasi</i>	47
3.2.2 <i>Requirements</i>	47
3.2.3 <i>Design</i>	47
3.2.4 <i>Development</i>	47
3.2.5 <i>Testing</i>	48
3.2.6 <i>Release</i>	48
3.2.7 <i>Tahapan Penutup</i>	48
3.3 <i>Metode Evaluasi</i>	48
3.4 <i>Alasan Pemilihan Metode</i>	49
3.5 <i>Rencana Jadwal Kegiatan</i>	49
BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA	50
4.1 <i>Requirements</i>	50
4.1.1 <i>Wawancara</i>	50
4.1.2 <i>Observasi</i>	52
4.1.3 <i>Pengumpulan Data</i>	53
4.1.4 <i>Analisis Kebutuhan Pengguna</i>	54
4.1.5 <i>Analisis Kebutuhan Sistem</i>	57
4.1.6 <i>User Stories</i>	59
4.1.7 <i>Values</i>	62
4.1.8 <i>Acceptance Test Criteria</i>	64
4.1.10 <i>Story Points</i>	66
4.1.11 <i>Iteration Plan</i>	69

BAB V ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	72
5.1 Perancangan Sistem.....	72
5.1.1 <i>Uce case</i> Diagram.....	72
5.1.2 Entity Relationship Diagram	74
5.2 Pengembangan Aplikasi Iterasi Pertama	75
5.2.1 <i>Design and Development</i>	75
5.2.2 <i>Uce case</i> Scenario (UCS)	75
5.2.3 <i>Activity</i> Diagram (AD).....	95
5.2.4 <i>Robustness</i> Diagram (RD)	112
5.2.5 Sequence Diagram (SD)	125
5.2.6 Desain <i>Wireframe</i> Aplikasi.....	143
5.2.7 Penerapan Kode Program	152
5.2.8 Hasil Pembuatan <i>Website</i>	156
5.2.9 <i>Testing</i> Iterasi Pertama.....	166
5.3 Pengembangan Aplikasi Iterasi Kedua.....	169
5.3.1 Design and Development.....	169
5.3.2 Uce case Scenario (UCS).....	169
5.3.3 <i>Activity</i> Diagram (AD).....	182
5.3.4 <i>Robustness</i> Diagram (RD)	194
5.3.5 Sequence Diagram (SD)	203
5.3.6 Desain <i>Wireframe</i> Aplikasi.....	216
5.3.7 Penerapan Kode Program	223
5.3.8 Hasil Pembuatan <i>Website</i>	226
5.3.9 <i>Testing</i> Iterasi Kedua	233
5.4 Pengembangan Aplikasi Iterasi Ketiga	235
5.4.1 Design and Development.....	235
5.4.2 Uce case Scenario (UCS).....	235
5.4.3 <i>Activity</i> Diagram (AD).....	243
5.4.4 <i>Robustness</i> Diagram (RD)	250
5.4.5 <i>Sequence</i> Diagram (SD).....	255
5.4.6 Desain <i>Wireframe</i> Aplikasi.....	263
5.4.7 Penerapan Kode Program	268
5.4.8 Hasil Pembuatan <i>Website</i>	269
5.4.9 <i>Testing</i> Iterasi Ketiga	275

5.5.9 Verifikasi dan Validasi	277
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	278
6.1 Kesimpulan.....	278
6.2 Saran.....	278
DAFTAR PUSTAKA	280
LAMPIRAN.....	284