

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR	iv
LEMBAR PERSEMPAHAN	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
DAFTAR ISTILAH	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan Masalah	3
I.3 Tujuan Penelitian.....	3
I.4 Batasan Penelitian	3
I.5 Manfaat Penelitian	4
I.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
II.1 Literatur.....	6
II.1.1 Bandung Creative Hub	6
II.1.2 Ekonomi Kreatif.....	6
II.1.3 Sistem Informasi	6

II.1.4 Website	7
II.1.5 PHP	7
II.1.6 Framework	7
II.1.7 Laravel.....	8
II.1.8 ARIMA.....	8
II.1.9 TF-IDF	8
II.1.10 Use Case Diagram.....	8
II.1.11 Class Diagram	10
II.1.12 Activity Diagram.....	12
II.1.13 Sequence Diagram	13
II.1.14 Deployment Diagram	14
II.1.15 MySQL.....	15
II.1.16 <i>Prototyping</i>	15
II.1.17 <i>Usability Scale (SUS)</i>	15
II.1.18 BlackBox Testing	16
II.2 Penelitian Terdahulu.....	16
II.3 Pemilihan Metode	26
BAB III METODE PENYELESAIAN MASALAH	30
III.1 Model Konseptual	30
III.1.1 <i>Environment</i> (Lingkungan).....	30
III.1.2 Information System Research	31
III.1.3 Knowledge Base	31
III.2 Sistematika Penyelesaian Masalah	31
III.3 Pengumpulan Data	33
III.4 Pengolahan Data atau Pengembangan Produk	34

III.5 Metode Evaluasi	35
BAB IV PENYELESAIAN MASALAH.....	37
IV.1 Pengumpulan dan Analisis Data	37
IV.2 Perancangan.....	40
IV.2.1 Identifikasi Kebutuhan	41
IV.2.2 Use Case Diagram.....	60
IV.2.3 Use Case Description	61
IV.2.4 Activity Diagram.....	91
IV.2.5 Class Diagram	113
IV.2.6 Sequence Diagram	114
IV.2.7 Deployment Diagram.....	136
BAB V VALIDASI, ANALISIS, HASIL, DAN IMPLIKASI.....	137
V.1 Perancangan Prototipe Awal	137
V.1.1 Login	137
V.1.2 <i>Dashboard Home</i>	138
V.1.3 Menelusuri dan mengunduh data ruangan.....	138
V.1.4 Mengelola ruangan	139
V.1.5 Menelusuri dan mengunduh data <i>Event</i>	139
V.1.6 Mengelola <i>event</i>	140
V.1.7 Menelusuri dan mengunduh data pengajuan peminjaman ruangan	140
V.1.8 Memverifikasi pengajuan peminjaman ruangan	141
V.1.9 Menelusuri dan mengunduh data pengajuan kunjungan	141
V.1.10 Memverifikasi pengajuan kunjungan	142
V.1.11 Menelusuri dan mengunduh data pengajuan <i>media partner</i> ...	142

V.1.12 Memverifikasi pengajuan <i>media partner</i>	143
V.1.13 Menelusuri dan mengunduh data pengajuan kerjasama <i>event</i>	143
V.1.14 Memverifikasi pengajuan kerjasama <i>event</i>	144
V.1.15 Menelusuri dan mengunduh data data pengajuan pendaftar <i>event</i>	144
V.1.16 Menelusuri dan mengunduh data pengguna yang telah login .	145
V.1.17 Melihat Klasifikasi Kecocokan Pengajuan.....	145
V.2 Evaluasi dan Umpan Balik.....	145
V.3 Penyempurnaan Prototipe	146
V.4 Implementasi.....	148
V.4.1 Login	148
V.4.2 <i>Dashboard Home</i>	148
V.4.3 Menelusuri dan Mengunduh Data Ruangan	148
V.4.4 Mengelola ruangan	149
V.4.5 Mengecek Ketersediaan Ruangan	149
V.4.6 Menelusuri dan Mengunduh Data <i>Event</i>	150
V.4.7 Mengelola <i>event</i>	150
V.4.8 Menelusuri dan mengunduh data pengajuan peminjaman ruangan	151
V.4.9 Memverifikasi pengajuan peminjaman ruangan	151
V.4.10 Menelusuri dan mengunduh data pengajuan kunjungan	152
V.4.11 Memverifikasi pengajuan kunjungan	152
V.4.12 Menelusuri dan mengunduh data pengajuan <i>media partner</i> ...	153
V.4.13 Memverifikasi pengajuan <i>media partner</i>	153
V.4.14 Menelusuri dan mengunduh data pengajuan Kerjasama <i>event</i>	154

V.4.15 Memverifikasi pengajuan Kerjasama <i>event</i>	154
V.4.16 Menelusuri dan mengunduh data pengajuan pendaftar <i>event</i> .	155
V.4.17 Menelusuri dan mengunduh data pengguna yang telah login .	155
V.4.18 Melihat Klasifikasi Kecocokan Pengajuan.....	155
V.4.19 Mengimpor Data Secara Massal.....	156
V.5 Pengujian.....	156
V.5.1 System usability scale (SUS)	156
V.5.2 Black Box Testing	159
V.6 Evaluasi Hasil Pengujian	160
V.7 Dampak Hasil Tugas Akhir	161
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	162
VI.1 Kesimpulan	162
VI.2 Saran.....	162
DAFTAR PUSTAKA	164
LAMPIRAN	168