

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Ruang Lingkup.....	4
1.6 Sistematika Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Dasar Teori.....	7
2.2.1 Aplikasi	7
2.2.2 <i>Business Process Modeling Notation</i>	8
2.2.3 <i>Unified Modeling Language</i>	9
2.2.2.1 <i>Use Case Diagram</i>	10
2.2.2.2 <i>Robustness Diagram</i>	11
2.2.2.3 <i>Sequence Diagram</i>	12
2.2.2.4 <i>Class Diagram</i>	13
2.2.4 <i>ICONIX Process</i>	14
2.2.5 Teknologi Perangkat Lunak	16
2.2.4.1 HTML	16
2.2.4.2 CSS.....	17
2.2.4.3 JavaScript	17
2.2.4.4 HTTP/HTTPS	17

2.2.4.5	CodeIgniter (<i>Framework PHP</i>).....	18
2.2.4.6	REST API	19
2.2.4.7	<i>MySQL (Database)</i>	19
2.2.6	Pengujian <i>Black Box</i>	19
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1	Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	21
3.1.1	Tahap <i>Requirements</i>	22
3.1.2	Tahap <i>Analysis/Preliminary Design</i>	22
3.1.3	Tahap <i>Detailed Design</i>	23
3.1.4	Tahap <i>Implementation</i>	23
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	25
4.1	Tahap Requirements.....	25
4.1.1	Identifikasi Kebutuhan Fungsional	25
4.4.1.1	Hasil Wawancara	25
4.4.1.2	Analisis Proses Bisnis	26
4.4.1.3	Daftar aktor	28
4.4.1.4	Kebutuhan Fungsional	29
4.1.2	Pemodelan Domain	31
4.1.3	Penetapan <i>Behavior Requirements</i>	33
4.4.1.1	Prototipe GUI.....	33
4.4.1.2	Daftar <i>Use Case</i>	41
4.4.1.3	<i>Use Case Diagram</i>	43
4.4.1.4	<i>Use Case Scenario</i>	45
4.1.4	Peninjauan Ulang Kebutuhan.....	54
4.2	Tahap <i>Analysis/Preliminary Design</i>	55
4.2.1	Analisis <i>Robustness</i>	55
4.2.2	Pembaruan <i>Domain Model</i>	67
4.2.3	Peninjauan Ulang Rancangan.....	69
4.3	Tahap <i>Detailed Design</i>	69
4.3.1	<i>Sequence Diagram</i>	69
4.3.2	<i>Class Diagram</i>	85
4.3.3	Peninjauan Ulang Desain Rancangan	87
4.4	Tahap <i>Implementation</i>	87
4.4.1	<i>Koding</i>	87
4.4.1.1	Implementasi Kelas.....	88
4.4.1.2	Implementasi Basis Data.....	89

4.4.1.3 Implementasi Antarmuka	97
4.4.2 Pengujian <i>Black Box</i>	112
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	114
5.1 Kesimpulan	114
5.2 Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA.....	116
LAMPIRAN	120