

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 GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR <i>SNIPPET CODE</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Manfaat Penelitian	2
1.5 Ruang Lingkup.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian Terkait.....	6
2.2 Tata Naskah Dinas Universitas Diponegoro.....	8
2.3 Tata Naskah Elektronik.....	8
2.4 Administrasi Wisuda di Fakultas Sains dan Matematika	9
2.5 <i>Agile Development Methodology</i>	10
2.6 <i>Framework Scrum</i>	11
2.7 <i>Burndown Chart</i>	13
2.8 <i>Business Process Model and Notation</i>	14
2.9 <i>Unified Modeling Language</i>	16
2.9.1. <i>Use Case Diagram</i>	17
2.9.2. <i>Sequence Diagram</i>	18
2.9.3. <i>Class Diagram</i>	19

2.10	Pemrograman Berbasis Objek pada <i>TypeScript</i>	19
2.11	<i>Bun</i>	27
2.12	<i>ElysiaJS</i>	28
2.13	<i>ReactJS</i>	29
2.13.1	<i>Virtual Document Object Model</i>	29
2.13.2	<i>One-Way Data Flow</i>	30
2.13.3	<i>React Component</i>	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		32
3.1	Studi Literatur	33
3.1.1	Melakukan Identifikasi Masalah	33
3.1.2	Mengkaji Penelitian Terkait	33
3.1.3	Meninjau Studi Pustaka	33
3.2	<i>Scrum</i>	34
3.2.1	Membentuk Tim <i>Scrum</i>	34
3.2.2	Membuat <i>Product Backlog</i>	35
3.2.3	Iterasi <i>Sprint</i>	35
3.2.3.1	<i>Sprint Planning</i>	36
3.2.3.2	<i>Sprint</i>	36
3.2.3.3	<i>Sprint Review</i>	36
3.2.3.4	<i>Sprint Retrospective</i>	37
3.2.3.5	<i>Product Backlog Refinement</i>	37
3.3	Menguji Sistem	37
3.4	Mengevaluasi Hasil Penelitian	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		39
4.1	Implementasi Metode <i>Scrum</i>	39
4.1.1	Membuat <i>Product Backlog</i>	39
4.1.1.1	Hasil Observasi	39
4.1.1.2	Analisis Hasil Observasi	43
4.1.1.3	Pembuatan <i>Product Backlog Item</i>	51
4.1.2	Pelaksanaan <i>Sprint</i>	65
4.1.2.1	Fase <i>Sprint I</i>	66
4.1.2.2	Fase <i>Sprint II</i>	72

4.1.2.3	Fase Sprint III	82
4.1.2.4	Fase <i>Sprint</i> IV	91
4.1.2.5	Fase <i>Sprint</i> V.....	101
4.2	Pengembangan Perangkat Lunak.....	109
4.2.1	Perancangan Perangkat Lunak.....	109
4.2.1.1	<i>Sequence Diagram</i>	109
4.2.1.2	Class Diagram.....	118
4.2.1.3	Arsitektur Aplikasi.....	120
4.2.2	Implementasi Perangkat Lunak	121
4.2.2.1	Implementasi Fitur	122
4.2.2.2	Implementasi Basis Data.....	128
4.3	<i>Traceability</i>	129
4.4	Hasil Pengujian Sistem	129
4.5	Evaluasi Hasil Penelitian	130
4.5.1	Evaluasi Implementasi Metode <i>Scrum</i>	130
4.5.2	Evaluasi Perubahan Alur Proses Bisnis.....	131
4.5.3	Ketercapaian Tujuan Penelitian.....	131
BAB V	PENUTUP	133
5.1	Kesimpulan	133
5.2	Saran	133
DAFTAR	PUSTAKA.....	135
LAMPIRAN-	LAMPIRAN.....	137