

## 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 .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Manfaat Penelitian.....	4
1.5. Ruang Lingkup .....	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	7
2.1. Studi Literatur.....	7
2.2. <i>Human Resource Information System</i> .....	10
2.3. Metode Scrum .....	11
2.4. <i>User Story</i> .....	14
2.5. <i>Software Requirement Specification</i> .....	15
2.6. <i>Layered Architecture</i> .....	15

2.7.	<i>Unified Modelling Language</i> .....	16
2.7.1.	<i>Use Case Diagram</i> .....	17
2.7.2.	<i>Activity Diagram</i> .....	18
2.7.3.	<i>Sequence Diagram</i> .....	20
2.7.4.	<i>Class Diagram</i> .....	21
2.8.	Kerangka Kerja.....	22
2.8.1.	<i>Framework NextJS</i> .....	23
2.8.2.	<i>Framework NestJS</i> .....	23
2.8.3.	<i>Framework Expo</i> .....	24
2.9.	Basis Data.....	25
2.10.	Pengujian <i>Black Box</i> pada Perangkat Lunak.....	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		29
3.1.	Kerangka Kerja Penelitian.....	29
3.2.	Tahap Identifikasi Masalah.....	29
3.3.	Tahap Studi Literatur.....	29
3.4.	Tahap Pengumpulan Data.....	31
3.5.	Analisis Kebutuhan Formal.....	31
3.5.1.	<i>User Stories</i> .....	32
3.5.2.	Identifikasi Aktor.....	32
3.5.3.	<i>Software Requirement Specification (SRS)</i> .....	32
3.5.4.	<i>Use Case Diagram</i> .....	32
3.5.5.	<i>Activity Diagram</i> .....	33
3.5.6.	<i>Sequence Diagram</i> .....	33
3.5.7.	<i>Class Diagram</i> .....	33
3.6.	Tahap Pengembangan.....	33

3.6.1.	<i>Product Backlog</i> .....	33
3.6.2.	<i>Sprint Planning Meeting</i> .....	34
3.6.3.	<i>Sprint Backlog</i> .....	34
3.6.4.	<i>Sprint</i> .....	34
3.6.5.	<i>Daily Scrum</i> .....	34
3.6.6.	<i>Sprint Review</i> .....	34
3.6.7.	<i>Sprint Retrospective</i> .....	35
3.7.	Tahap Implementasi .....	35
3.8.	Pengujian Sistem .....	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		38
4.1.	Analisis Kebutuhan Formal.....	38
4.1.1.	Modul Penilaian Kinerja Karyawan .....	38
4.1.2.	Modul Manajemen Agenda .....	40
4.1.3.	Modul <i>Reimburse</i> Pengeluaran.....	40
4.1.4.	<i>User Stories</i> .....	41
4.1.5.	Identifikasi Aktor.....	52
4.1.6.	<i>Software Requirement System (SRS)</i> .....	52
4.1.7.	Model <i>Use Case</i> .....	58
<b>4.1.4.1.</b>	<b><i>Use Case Diagram</i></b> .....	58
<b>4.1.4.2.</b>	<b><i>Use Case Detail</i></b> .....	58
4.1.5.	<i>Class Diagram</i> .....	92
4.1.6.	<i>Activity Diagram</i> .....	92
4.1.7.	<i>Sequence Diagram</i> .....	108
4.2.	Tahap Pengembangan.....	120
4.2.1.	<i>Product Backlog</i> .....	121

4.2.2.	<i>Sprint Backlog</i> .....	122
4.2.3.	<i>Sprint Planning Meeting</i> .....	122
4.2.4.	Burndown Chart .....	133
4.2.4.1.	<b><i>Burndown Chart Sprint 1</i></b> .....	133
4.2.4.2.	<b><i>Burndown Chart Sprint 2</i></b> .....	134
4.2.4.3.	<b><i>Burndown Chart Sprint 3</i></b> .....	134
4.2.4.4.	<b><i>Burndown Chart Sprint 4</i></b> .....	135
4.2.4.5.	<b><i>Burndown Chart Sprint 5</i></b> .....	136
4.2.4.6.	<b><i>Burndown Chart Sprint 6</i></b> .....	137
4.3.	Tahap Implementasi .....	139
4.3.1.	Implementasi <i>Layered Architecture</i> .....	139
4.3.2.	Implementasi Antarmuka .....	139
4.3.3.	Implementasi Basis Data .....	140
4.4.	Tahap Pengujian .....	140
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		141
5.1.	Kesimpulan.....	141
5.2.	Saran.....	141
DAFTAR PUSTAKA.....		143
Lampiran 1. Use Case Diagram.....		146
Lampiran 2. Class Diagram .....		151
Lampiran 3. Implementasi Arsitektur Layered.....		152
Lampiran 4. Implementasi Antarmuka Website.....		171
Lampiran 5. Implementasi Antarmuka Aplikasi Mobile.....		189
Lampiran 6. Implementasi Basis Data.....		199
Lampiran 7. Rencana Pengujian Aplikasi .....		211

Lampiran 8. Hasil Pengujian Aplikasi.....	225
Lampiran 9. Notulensi Wawancara dan Observasi .....	247