

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI .....	v
ABSTRAK .....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
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 LANDASAN TEORI.....	6
2.1 <i>Literature Review</i> .....	6
2.2 <i>Giriwana Adventure</i> .....	10
2.3 <i>Alat Outdoor</i> .....	11
2.4 <i>Metode ICONIX Process</i> .....	11
2.5 <i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	20
2.5.1 <i>Class Diagram</i> .....	20
2.5.2 <i>Use Case Diagram</i> .....	22
2.5.3 <i>Activity Diagram</i> .....	24
2.5.4 <i>Sequence Diagram</i> .....	25
2.6 <i>Robustness Diagram</i> .....	27
2.7 <i>Arsitektur Model View Controller (MVC)</i> .....	29
2.8 <i>Framework Laravel</i> .....	30
2.9 <i>Sistem Manajemen Basis Data MySQL</i> .....	31

2.10 Aplikasi Berbasis Web .....	31
2.11 <i>Black Box Testing</i> .....	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	33
3.1 Tahap <i>Requirements Analysis</i> .....	33
3.2 Tahap <i>Analysis/Preliminary Design</i> .....	34
3.3 Tahap <i>Detailed Design</i> .....	34
3.4 Tahap <i>Implementation</i> .....	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1 Tahap <i>Requirements Analysis</i> .....	36
4.1.1 Pengumpulan Informasi pada Aplikasi Peminjaman Alat <i>Outdoor</i> Giriwana <i>Adventure</i> .....	36
4.1.2 Identifikasi Kebutuhan pada Aplikasi Peminjaman Alat <i>Outdoor</i> Giriwana <i>Adventure</i> .....	37
4.1.3 <i>Domain Modeling</i> Aplikasi Peminjaman Alat <i>Outdoor</i> Giriwana <i>Adventure</i> .....	40
4.1.4 <i>Rapid Prototyping</i> Aplikasi Peminjaman Alat <i>Outdoor</i> Giriwana <i>Adventure</i> ...	40
4.1.5 <i>Behavioral Requirements</i> Aplikasi Peminjaman Alat <i>Outdoor</i> Giriwana <i>Adventure</i> .....	53
4.1.5.1 Identifikasi Aktor dan Daftar <i>Use Case</i> pada Aplikasi Peminjaman Alat <i>Outdoor</i> Giriwana <i>Adventure</i> .....	53
4.1.5.2 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi Peminjaman Alat <i>Outdoor</i> Giriwana <i>Adventure</i>	56
4.1.5.3 <i>Activity Diagram</i> Aplikasi Peminjaman Alat <i>Outdoor</i> Giriwana <i>Adventure</i> ...	56
4.1.5.4 <i>Traceability</i> Kebutuhan Fungsional pada Aplikasi Peminjaman Alat <i>Outdoor</i> Giriwana <i>Adventure</i> .....	58
4.1.6 <i>Requirements Review</i> Model Awal Aplikasi Peminjaman Alat <i>Outdoor</i> Giriwana <i>Adventure</i> .....	58
4.2 Tahap <i>Analysis/Preliminary Design</i> .....	65
4.2.1 <i>Robustness Analysis</i> Aplikasi Peminjaman Alat <i>Outdoor</i> Giriwana <i>Adventure</i> .	65
4.2.2 <i>Update Domain Model</i> Aplikasi Peminjaman Alat <i>Outdoor</i> Giriwana <i>Adventure</i> .....	79
4.3 Tahap <i>Detailed Design</i> .....	79
4.3.1 <i>Sequence Diagram</i> Aplikasi Peminjaman Alat <i>Outdoor</i> Giriwana <i>Adventure</i> ...	80
4.3.2 <i>Class Diagram</i> Aplikasi Peminjaman Alat <i>Outdoor</i> Giriwana <i>Adventure</i> .....	92
4.4 Tahap <i>Implementation</i> .....	93

4.4.1 Implementasi Aplikasi Peminjaman Alat <i>Outdoor</i> Giriwana <i>Adventure</i> .....	94
4.4.2 Implementasi Basis Data Aplikasi Peminjaman Alat <i>Outdoor</i> Giriwana <i>Adventure</i> .....	94
4.4.3 Implementasi Kode Program ( <i>Coding</i> ) Aplikasi Peminjaman Alat <i>Outdoor</i> Giriwana <i>Adventure</i> .....	102
4.4.4 Implementasi <i>User Interface</i> Aplikasi Peminjaman Alat <i>Outdoor</i> Giriwana <i>Adventure</i> .....	104
4.4.5 Rancangan Pengujian Aplikasi Peminjaman Alat <i>Outdoor</i> Giriwana <i>Adventure</i> .....	112
4.4.6 Hasil Pengujian Aplikasi Peminjaman Alat <i>Outdoor</i> Giriwana <i>Adventure</i> .....	113
4.4.7 Analisis Hasil Pengujian Aplikasi Peminjaman Alat <i>Outdoor</i> Giriwana <i>Adventure</i> .....	113
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	116
5.1 Kesimpulan.....	116
5.2 Saran.....	116
DAFTAR PUSTAKA.....	118
LAMPIRAN 1. Wawancara dengan Pemilik Usaha ( <i>Stakeholder</i> ).....	122
LAMPIRAN 2. Implementasi Kode Program .....	125
LAMPIRAN 3. Surat Pernyataan Pengujian Aplikasi .....	133
LAMPIRAN 4. Tabel Rancangan Pengujian Aplikasi .....	135
LAMPIRAN 5. Tabel Hasil Pengujian Aplikasi .....	139