

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Sistematika Penulisan	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. Teori	4
2.1.1 Teori Scrum	4
2.1.2 Teori Analisa Pieces	5

2.2.	Penelitian Terkait.....	6
BAB 3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN.....		17
3.1.	Tujuan Penelitian.....	17
3.2.	Manfaat Penelitian.....	17
BAB 4 METODE PENELITIAN.....		18
4.1.	Lokasi Penelitian.....	18
4.2.	Sarana Pendukung.....	18
4.2.1	Perangkat Keras.....	18
4.2.2	Perangkat Lunak.....	18
4.3.	Teknik Pengumpulan Data.....	19
4.4.	Diagram Alir Penelitian.....	20
BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN.....		22
5.1.	Analisa Sistem Berjalan.....	22
5.2.	Use Case Usulan Sistem.....	26
5.3.	Flowchart Sistem.....	34
5.4.	Perancangan Class Diagram.....	35
5.5.	Perancangan Input dan Output.....	40
5.6.	Analisa Testing Sistem.....	54
5.7.	Storyboard Aplikasi.....	55
5.8.	Product Backlog.....	58
5.9.	Sprint Backlog.....	59
5.5.1.	Sprint Pertama.....	60
5.5.2.	Sprint Kedua.....	71

5.5.3. Sprint Ketiga.....	74
5.5.4. Sprint Keempat.....	86
5.5.5. Sprint Kelima.....	91
5.5.6. Sprint Keenam.....	103
5.5.7. Sprint Ketujuh.....	110
5.5.8. Sprint Kedelapan.....	113
5.5.9. Sprint Kesembilan.....	116
5.5.10. Sprint Kespuluh.....	118
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN.....	124
6.1. Kesimpulan.....	124
6.2. Saran.....	124
DAFTAR PUSTAKA.....	125
LAMPIRAN.....	128

