

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	III
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	IV
LEMBAR PENGESAHAN	V
KATA PENGANTAR.....	VI
ABSTRAK	VIII
DAFTAR ISI	X
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
DAFTAR TABEL	XVIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Gambaran Umum Sistem.....	2
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Tujuan Dan Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Tujuan Penelitian.....	4
1.5.2 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Metodologi Pengembangan Sistem.....	6
1.8 Metode Perancangan Sistem.....	6
1.9 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Proyek	9
2.2 Definisi Proyek	9
2.3 Kendala Mendirikan Proyek atau Bisnis.....	9
2.4 Jenis Proyek.....	11
2.5 Proyek Kreatif.....	11
2.6 Proyek Sosial	11
2.7 Pendanaan Proyek dan Usaha	11
2.8 Crowdfunding	12

2.9 Sistem Donasi	12
2.10 Konsep Crowdfunding	13
2.11 Konsep Dasar Sistem	14
2.12 Definisi Sistem	14
2.13 Karakteristik Sistem.....	14
2.14 Konsep Dasar Informasi	15
2.15 Definisi Informasi.....	15
2.16 Fungsi Informasi	15
2.17 Kualitas Informasi	15
2.18 Konsep Dasar Sistem Informasi	16
2.19 Definisi Sistem Informasi	16
2.20 Komponen Sistem Informasi	17
2.21 SDLC Metode Air Terjun (<i>Waterfall</i>).....	18
2.22 Definisi UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	20
2.23 Diagram UML	20
2.24 <i>Use Case Diagram</i>	20
2.25 <i>Activity Diagram</i>	23
2.26 <i>Sequence Diagram</i>	26
2.27 <i>Class Diagram</i>	28
2.28 Konsep Dasar <i>Database</i>	30
2.29 Definisi Data	30
2.30 Definisi <i>Database</i>	30
2.31 <i>Database Management System (DBMS)</i>	30
2.32 Keuntungan DBMS.....	31
2.33 Kerugian DBMS.....	32
2.34 Fungsi DBMS	32
2.35 PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>)	34
2.36 OOP (<i>Object Oriented Programming</i>).....	34
2.37 MVC (<i>Model, View Controller</i>).....	34
2.38 <i>Framework Codeigniter</i>	35
2.39 <i>Laravel</i>	36
2.40 <i>Crud Booster</i>	36

2.41 MySQL.....	36
2.42 Android <i>WebView</i>	37
2.43 HTML	38
2.44 CSS	38
2.45 Javascript.....	38
2.46 Pengujian Perangkat Lunak	39
2.47 Metode Pengujian	39
2.48 Black Box Testing	39
2.49 White Box Testing.....	40
2.50 Kelebihan dan Kelemahan <i>White Box Testing</i>	40
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN.....	42
3.1 Visi Misi Perancangan Sistem.....	42
3.2 Rancangan Sistem	42
3.2.1 <i>Use Case Diagram</i>	43
3.2.2 <i>Activity Diagram</i>	49
3.2.3 <i>Sequence Diagram</i>	66
3.2.4 <i>Class Diagram</i>	74
3.2.5 Perancangan Basis Data	75
3.2.5.1 Entitas <i>User</i>	75
3.2.5.2 Entitas <i>Campaign</i>	76
3.2.5.3 Entitas Donasi	77
3.2.5.4 Entitas Kategori	78
3.2.5.5 Entitas Sub Kategori	78
3.2.5.6 Entitas <i>Reward</i>	79
3.2.5.7 Entitas <i>Contact Person</i>	80
3.2.5.8 Entitas Kecamatan.....	80
3.2.5.9 Entitas Kelurahan.....	80
3.2.5.10 Entitas Kota.....	81
3.2.5.11 Entitas Komentar	81
3.2.5.12 Entitas Transaksi	81
3.2.5.13 Entitas <i>Update Campaign</i>	82
3.2.6 Struktur Tampilan Aplikasi	83

3.2.7 Rancangan Antar Muka.....	84
3.2.7.1 Website.....	84
3.2.7.2 Admin.....	94
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	95
4.1 Implementasi	95
4.2 Implementasi Basis Data	96
4.3 Implementasi Program.....	100
4.3.1 Tampilan Halaman <i>Website</i> <i>indcrowdfunding.com</i>	100
4.3.2 Tampilan Halaman Admin <i>indcrowdfunding.com</i>	121
4.4 Pembahasan.....	130
4.5 Metode Pengujian	130
4.6 Skenario Pengujian.....	130
4.7 Analisa Hasil Pengujian	140
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	142
5.1 Kesimpulan.....	142
5.2 Saran	142
DAFTAR PUSTAKA.....	143

