

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	i
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Perumusan Masalah	3
I.3 Tujuan Penelitian	4
I.4 Batasan Penelitian.....	4
I.5 Manfaat Penelitian	5
I.6 Sistematika Pelaporan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
II.1 <i>Software Engineering</i>	7
II.1.1 <i>Web Applications</i>	8
II.1.2 <i>Student Monitoring System</i>	8
II.1.3 Sistem Notifikasi SMS.....	9
II.2 <i>Unifided Modelling Language Diagram</i>	10
II.3 <i>Business Model Canvas</i>	11
II.4 <i>Software Development Life Cycle</i>	13
II.5 <i>Black Box Testing</i>	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	18
III.1 Model Konseptual.....	18
III.2 Sistematika Peneltian	19

III.2.1	Tahap Pendahuluan	21
III.2.2	Tahap Pengembangan Produk	21
III.2.3	Tahap Penutup	21
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN		23
IV.1	Analisis dan Perancangan Bisnis	23
IV.1.1	Analisis Kelayakan Bisnis	23
IV.1.2	Analisis Potensi Pasar	25
IV.1.3	Analisis Bisnis Model	27
IV.1.4	Analisis Kompetitor	30
IV.2	Analisis Perancangan Produk	31
IV.2.1	<i>Sprint Planning</i>	32
IV.2.2	Kebutuhan Bisnis	32
IV.2.3	Spesifikasi Profil Aktor	38
IV.2.4	<i>Backlog User Story</i>	38
IV.2.5	<i>Global Use Case Diagram</i>	48
IV.2.6	<i>Activity Diagram</i>	48
IV.2.7	<i>Global Class Diagram</i>	96
IV.2.8	<i>Global Entity Relationship Diagram</i>	98
IV.2.9	<i>Sequence Diagram</i>	100
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		130
V.1	Implementasi Bisnis	130
V.1.1	Perencanaan Pengembangan Produk	130
V.1.2	Perencanaan Pengembangan Bisnis	133
V.2	Implementasi Produk	135
V.2.1	Tampilan Aplikasi	135
V.2.2	Kebutuhan Teknologi	135
V.3	Pengujian	136
V.3.1	<i>Acceptance Test</i>	136
V.3.2	<i>Usability Testing</i>	138
V.3.3	<i>Load Testing</i>	145
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN		147

VI.1	Kesimpulan	147
VI.2	Saran	147
DAFTAR PUSTAKA.....		149