

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
Bab I Pendahuluan	1
I.1 Latar belakang	1
I.2 Rumusan masalah	2
I.3 Tujuan penelitian	3
I.4 Manfaat penelitian	3
I.5 Batasan Penelitian	3
I.6 Sistematika laporan	4
Bab II Tinjauan Pustaka	6
II.1 <i>Lean Canvas</i>	6
II.2 <i>Event Organizer</i>	8
II.3 <i>Web Application</i>	8
II.3.1 HTML	8
II.3.2 CSS	9
II.3.3 PHP	9
II.3.4 JSON	9
II.4 <i>Unified Modeling Language</i>	11
II.5 Metode Pengembangan <i>Software</i>	11
II.6 <i>Dashboard</i>	14
Bab III METODOLOGI PENELITIAN	17
III.1 Konseptual Model	17
III.2 Sistematikan Penelitian	19

III.2.1	Tahap Pendahuluan	20
III.2.2	Tahap Pengembangan Sistem	20
III.2.3	Tahap Penutup	20
Bab IV	ANALISIS DAN PERANCANGAN	21
IV.1	Analisis dan Perancangan Bisnis	21
IV.1.1	Analisis Kelayakan Bisnis	21
IV.1.2	Analisis Potensi Pasar	23
IV.1.3	Analisis Bisnis Model	23
IV.1.4	Analisis Kompetitor	25
IV.2	Analisis Perancangan Produk	26
IV.2.1	Product Backlog	26
IV.2.2	Kebutuhan Bisnis	35
IV.2.3	Spesifikasi Profil Aktor	35
IV.2.4	Use Case Diagram Global	35
IV.2.5	Activity Diagram	47
IV.2.6	Class Diagram	62
IV.2.7	Sequence Diagram	63
IV.2.8	Mockup Aplikasi	67
Bab V	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	73
V.1	Implementasi Bisnis	73
V.1.1	Perencanaan Pengembangan Bisnis	74
V.1.2	Perencanaan Pengembangan Produk	75
V.2	Implementasi Produk	75
V.2.1	Tampilan Program	75
V.3	Pengujian	79
V.3.1	Usability Testing	80
V.3.2	Compatibility Testing	84
Bab VI	KESIMPULAN DAN SARAN	87
VI.1	Kesimpulan	87
VI.2	Saran	87
DAFTAR PUSTAKA		88
LAMPIRAN A		90
LAMPIRAN B		93
LAMPIRAN C		98

LAMPIRAN D.....	102
-----------------	-----