

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
Daftar Gambar	v
Daftar Tabel	i
Daftar Lampiran	iii
Daftar Simbol	iv
Daftar Istilah	v
Bab I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah	4
I.3 Tujuan Penelitian	4
I.4 Batasan Penelitian	4
I.5 Manfaat Penelitian	5
I.6 Sistematika Penulisan	5
Bab II TINJAUAN PUSTAKA	7
II.1 Dasar Teori yang Digunakan	7
II.1.1 Transportasi Umum	7
II.1.2 <i>Dashboard</i>	7
II.1.3 <i>Business Model Canvas</i>	8
II.1.4 <i>Balance Scorecard</i>	9
II.1.5 <i>Unified Modelling Language</i>	10
II.2 Metode Perancangan Sistem Informasi Berbasis <i>Agile</i>	11

II.3	Teknologi yang Digunakan	13
II.3.1	Pengembangan	13
II.3.2	Perancangan	15
II.3.3	Pengujian.....	16
II.3.4	Kolaborasi Menggunakan Trello.....	17
II.4	Penelitian Terdahulu.....	18
II.5	Alasan Pemilihan Kerangka Kerja	24
Bab III	Metodologi Penelitian.....	26
III.1	Pengembangan Model Konseptual.....	26
III.2	Sistematika Penyelesaian Masalah	28
III.2.1	Tahap Identifikasi.....	29
III.2.2	Tahap Pengembangan	29
III.2.3	Tahap Evaluasi	29
III.3	Pengumpulan Data	30
III.4	Pengolahan Data atau Proses Pengembangan Produk / Artifak	30
III.5	Metode Evaluasi	30
Bab IV	Analisis dan Perancangan	32
IV.1	Analisis	32
IV.1.1	Analisis Data Hasil Wawancara.....	32
IV.1.2	Analisis <i>Balance Scorecard</i>	34
IV.1.3	Analisis Kebutuhan Bisnis	38
IV.1.4	Analisis Rencana Teknis	48
IV.2	Perancangan.....	122
IV.2.1	Perancangan Sistem	122
IV.2.2	Perancangan Antarmuka	144
IV.2.3	Perancangan <i>Scrum</i>	162

Bab V	Implementasi dan Pengujian	164
V.1	Implementasi Bisnis	164
V.1.1	Sosial media	164
V.1.2	<i>Sticker</i> dan <i>X-Banner</i>	165
V.1.3	Kerjasama Mitra.....	169
V.2	Implementasi <i>Website Dashboard</i>	170
V.3	Implementasi <i>Scrum</i>	187
V.4	Pengujian	190
V.4.1	Unit Testing.....	191
V.4.2	<i>Integration Testing</i>	199
V.4.3	<i>User Acceptance Test</i>	214
Bab VI	Kesimpulan dan Saran	219
VI.1	Kesimpulan.....	219
VI.2	Saran.....	219
	DAFTAR PUSTAKA	221
	Lampiran	227