

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	vi
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
Bab I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Rumusan Masalah.....	2
I.3 Tujuan dan Manfaat.....	3
I.4 Batasan Masalah	3
I.5 Metodologi Penelitian.....	4
Bab II TINJAUAN PUSTAKA	5
II.1 Penelitian Terdahulu.....	5
II.2 Dasar Teori	6
II.2.1 HRIS	6
II.2.2 Extreme programming.....	7
II.2.3 Unified Modeling Language.....	7
II.2.4 Use Case Diagram	8
II.2.5 Activity Diagram.....	9
II.2.6 Sequence Diagram.....	9
II.2.7 Class Diagram	9
II.2.8 Entity Relationship Diagram	10
II.2.9 PHP.....	10
II.2.10 Laravel.....	10
II.2.11 Basis Data.....	11
II.2.12 Black Box Testing.....	11
II.2.13 User Experience Questionnaire (UEQ)	11
Bab III METODOLOGI.....	13
III.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak yang Digunakan.....	13
III.2 Alat dan Bahan Penelitian.....	14

III.2.1 Perangkat Keras	15
III.2.2 Perangkat Lunak.....	15
III.3 Prosedur Penelitian.....	15
III.3.1 Studi Literatur	16
III.3.2 Pengumpulan Data	16
III.3.3 Pengembangan Perangkat Lunak dengan Metode <i>Extreme programming</i>	16
III.3.4 Perilisan Aplikasi dan Pelaporan	18
III.4 Jadwal Pelaksanaan.....	18
Bab IV PEMBAHASAN.....	19
IV.1 Studi Literatur	19
IV.2 Pengambilan Data	19
IV.2.1 Wawancara.....	19
IV.2.2 Observasi.....	20
IV.3 Pengembangan Perangkat Lunak Aplikasi Web HRIS IGI dengan Metode <i>Extreme programming</i>	20
IV.3.1 Iterasi 1.....	21
IV.3.1.1 Perencanaan	21
IV.3.1.2 Desain	22
IV.3.1.2.1 Wireframe	22
IV.3.1.2.2 Use Case Diagram.....	25
IV.3.1.2.3 Activity Diagram	27
IV.3.1.2.4 Sequence Diagram	43
IV.3.1.2.5 Entity Relationship Diagram.....	56
IV.3.1.2.6 Class Diagram.....	58
IV.3.1.3 Hasil Pengkodean.....	60
IV.3.1.4 Pengujian.....	62
IV.3.2 Iterasi 2.....	65
IV.3.2.1 Perencanaan	65
IV.3.2.2 Desain	65
IV.3.2.2.1 Wireframe	66
IV.3.2.2.2 Use Case Diagram.....	67
IV.3.2.2.3 Activity Diagram	69
IV.3.2.2.4 Sequence Diagram	76
IV.3.2.2.5 Entity Relationship Diagram.....	81
IV.3.2.2.6 Class Diagram.....	82
IV.3.2.3 Hasil Pengkodean.....	84
IV.3.2.4 Pengujian.....	85
IV.3.3 Iterasi 3.....	87
IV.3.3.1 Perencanaan	87
IV.3.3.2 Desain	88
IV.3.3.2.1 Wireframe	88
IV.3.3.2.2 Use Case Diagram.....	90
IV.3.3.2.3 Activity Diagram	91
IV.3.3.2.4 Sequence Diagram	101

IV.3.3.2.5 Entity Relationship Diagram.....	107
IV.3.3.2.6 Class Diagram.....	109
IV.3.3.3 Hasil Pengkodean.....	111
IV.3.3.4 Pengujian.....	112
IV.3.4 Iterasi 4.....	114
IV.3.4.1 Perencanaan	114
IV.3.4.2 Desain	115
IV.3.4.2.1 Wireframe	115
IV.3.4.2.2 Use Case Diagram.....	117
IV.3.4.2.3 Activity Diagram	119
IV.3.4.2.4 Sequence Diagram	131
IV.3.4.2.5 Entity Relationship Diagram.....	139
IV.3.4.2.6 Class Diagram.....	141
IV.3.4.3 Hasil Pengkodean.....	143
IV.3.4.4 Pengujian.....	145
IV.3.5 Hasil Keseluruhan Pengembangan Aplikasi.....	147
IV.4 Perilisan Aplikasi dan Pengujian	162
IV.4.1 Unggah Aplikasi Ke Hosting.....	162
IV.4.2 Pengujian UEQ	163
IV.4.2.1 Data Utama UEQ.....	165
IV.4.2.2 Konversi data utama UEQ.....	166
IV.4.2.3 Hasil Penilaian	167
IV.4.2.4 <i>Benchmark Test</i>	168
Bab V KESIMPULAN DAN SARAN	169
V.1 Kesimpulan.....	169
V.2 Saran.....	170
DAFTAR PUSTAKA	171