

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
Bab I PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang	1
I.2. Rumusan Masalah	3
I.3. Tujuan Penelitian	3
I.4. Manfaat Penelitian	4
I.5. Batasan Masalah	4
I.6. Sistematika Penulisan	4
I.6.1 BAB I PENDAHULUAN	5
I.6.2 BAB II LANDASAN TEORI	5
I.6.3 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	5
I.6.4 BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN	5
I.6.5 BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	5
I.6.6 BAB VI PENUTUP	5
Bab II KAJIAN TEORI	6
II.1. Penelitian Terdahulu	6
II.2. Perusahaan <i>Havas Worldwide</i> Jakarta	7
II.2.1. Visi dan Misi Perusahaan <i>Havas Worldwide</i> Jakarta	8
II.2.2. Struktur & Lokasi Perusahaan	9
II.3. Basis Data	9
II.3.1. Database Management System (DBMS)	10
II.3.2. <i>Data Manipulation Language</i> (DML)	11
II.3.3. <i>Data Definition Language</i> (DDL)	11
II.3.4. Operasi Dasar Basis Data	12

II.4.	Bahasa Pemograman	13
II.4.1	Laravel	13
II.4.2	Library Highcharts	13
II.5.	Visualisasi Informasi	13
II.6.	Membuat Representasi Visual	16
II.5.1	Model Referensi	17
II.5.2	Merancang Aplikasi Visual	23
II.5.3	Representasi Visual dari Data Linier	23
II.5.4	2D vs 3D	23
II.7.	Presepsi	24
II.8.	Data Multidimensional dan Multivariant	24
II.9.	Analisis Multidimensi dan Multivariant	25
II.8.1	Koordinat Paralel	26
II.8.2	Scatterplot Matrix	28
II.8.3	TableLens	29
II.8.4	Parallel Sets	30
II.8.5	Diagram Streamgraph	31
II.10.	Interaksi	32
II.11.1	Representasi Manipulatif	33
II.11.2	Representasi Transformasi	34
II.11.	Pemilihan Metode yang Sesuai	35
II.12.	Evaluasi	37
II.11.1	Metode Analitik	38
II.11.2	Metode Empiris	38
II.11.3	Metode Usability	39
II.11.	Framework Hevner	39
Bab III	<b>METODE TUGAS AKHIR</b>	41
III.1	Konseptual Model	41
III.2	Sistematikan Penelitian	42
III.2.1	Tahap Pendahuluan	43
III.2.2	Tahap Visual	44
III.2.3	Tahap View	44

III.2.4	Tahap Penutup	44
Bab IV	ANALISA DAN PERANCANGAN	45
IV.1.	Pengumpulan dan Analisis Data	45
IV.2.	Preprocessing Data	45
IV.3.	Transfomasi Data	46
IV.3.1.	ETL ( <i>Extract, Transform, Load</i> )	46
IV.4	Pemetaan Visual	47
IV.5	Pembuatan Tampilan ( <i>View</i> )	48
IV.5.1	Mockup	48
IV.5.2	<i>Source Code</i> (Permodelan <i>Javascript</i> )	51
IV.6.	Perancangan <i>Dashboard</i> Adviz	55
IV.6.1.	Aktor	55
IV.6.2.	Kebutuhan Fungsional Sistem	56
IV.6.3.	Use Case Diagram	57
IV.6.4.	Use Case Description	57
IV.6.5.	<i>Activity</i> Diagram	60
IV.6.6.	Sequence Diagram	67
IV.6.7	Database Model	72
Bab V	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	73
V.1.	Implementasi	73
V.2.	Pengujian	76
V.2.1	Usability	76
V.2.2	Visualisasi	79
Bab VI	PENUTUP	82
VI.1.	Kesimpulan	82
VI.2.	Saran	82
	DAFTAR PUSTAKA	83