

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metode Pengerjaan	3
1.6 Jadwal Pengerjaan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Konsep Dasar Aplikasi	6
2.1.1 Event Organizer	6
2.1.2 Aplikasi	6
2.1.3 Website	6
2.2 Tools Pemodelan Yang Digunakan	7
2.2.1 Business Process Model And Notation (BPMN)	7
2.2.2 Unified Modeling Language (UML)	9
2.3 Tools Pembangunan Aplikasi	12
2.3.1 Web Server	12
2.3.2 Database	13
2.4 Bahasa Pemograman Yang Akan Digunakan	13
2.4.1 HTML	13
2.4.2 PHP	13
2.4.3 CSS	14
2.5 Pengujian Aplikasi	14
2.5.1 Black Box Testing	14

2.5.2	<u>User Acceptance Testing (UAT)</u>	15
<u>BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN</u>		16
3.1	<u>Analisis</u>	16
3.1.1	<u>Gambaran Sistem Saat Ini (atau Produk)</u>	16
3.1.2	<u>Perbandingan Aplikasi Sejenis</u>	17
3.1.3	<u>Kelemahan Sistem Berjalan dan Usulan Perbaikan</u>	19
3.1.4	<u>Gambaran Sistem Usulan (atau Produk)</u>	20
3.1.5	<u>Analisis Kebutuhan Sistem (atau Produk)</u>	26
3.1.6	<u>Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak</u>	29
3.2	<u>Perancangan</u>	31
3.2.1	<u>Model Aplikasi Berbasis Objek</u>	31
3.2.2	<u>Perancangan Basis Data</u>	41
3.2.3	<u>Perancangan Antarmuka</u>	48
<u>BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN</u>		64
4.1	<u>Implementasi</u>	64
4.1.1	<u>Implementasi Basis Data</u>	64
4.1.2	<u>Implementasi Antar Muka</u>	67
4.2	<u>Pengujian</u>	77
4.2.1	<u>Skenario Pengujian</u>	77
4.2.2	<u>Black Box Testing</u>	77
4.2.3	<u>User Acceptance Test</u>	91
<u>BAB 5 KESIMPULAN</u>		94
5.1	<u>Kesimpulan</u>	94
5.2	<u>Saran</u>	94
<u>DAFTAR PUSTAKA</u>		95
<u>LAMPIRAN</u>		97