

DAFTAR ISI

Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xiii
Daftar Simbol	xv
Daftar Istilah dan Singkatan	xvi
Daftar Lampiran	xvii
BAB I Pendahuluan	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah	7
I.3 Tujuan Penelitian	7
I.4 Batasan Penelitian	8
I.5 Manfaat Penelitian	8
I.6 Sistematika Penulisan	9
BAB II Tinjauan Pustaka	11
II.1 Tes Kesehatan Mental	11
II.2 <i>Software Engineering</i>	14
II.3 <i>Software Process</i>	15
II.3.1 <i>Scrum</i>	16
II.3.2 Metode Waterfall	18
II.3.3 <i>Extreme Programming</i>	20
II.4 <i>Requirement Modeling</i>	21
II.4.1 <i>Use case Diagram</i>	23
II.4.2 <i>Activity Diagram</i>	23
II.4.3 <i>Class Diagram</i>	24
II.4.4 <i>Entity Relationship Diagram</i>	25
II.5 <i>Software Development</i>	27
II.5.1 <i>Laravel</i>	27
II.5.2 <i>Bootstrap</i>	28
II.6 <i>Software Testing</i>	28
II.6.1 <i>Usability Testing</i>	29
II.6.2 <i>Blackbox Testing</i>	32

II.6.3 <i>Stress Testing</i>	32
II.7 <i>State of the Arts</i>	34
BAB III Metodologi Penelitian	38
III.1 Kerangka Berpikir	38
III.2 Sistematika Penyelesaian Masalah	40
III.3 Pengumpulan Data	43
III.4 Metode Evaluasi	43
III.5 Jadwal Kegiatan	44
BAB IV Identifikasi dan Analisis Kebutuhan	45
IV.1 Profil Perusahaan	45
IV.2 Pengumpulan Data	46
IV.2.1 Analisis Wawancara	47
IV.2.2 Analisis Hasil Wawancara	49
IV.3 <i>User Persona</i>	52
IV.3.1 Profil Pengguna	52
IV.3.2 <i>Problem Statement</i>	53
IV.4 Analisis Proses Bisnis	54
IV.4.1 Proses Bisnis Eksisting	54
IV.4.2 Proses Bisnis Targeting	57
IV.5 Analisis GAP Kebutuhan	59
IV.6 Analisis Kebutuhan Fitur	61
IV.7 <i>UML Design</i>	62
IV.7.1 <i>Use case Diagram</i>	63
IV.7.2 <i>Use case Scenario</i>	67
IV.7.3 <i>Activity Diagram</i>	84
IV.7.4 <i>Class Diagram</i>	92
IV.7.5 <i>Entity Relationship Diagram</i>	93
BAB V Implementasi dan Pengujian	95
V.1 Implementasi <i>Scrum</i>	95
V.1.1 <i>Product Backlog Item</i>	95
V.1.2 <i>Sprint Planning</i>	97
V.1.3 <i>Daily Scrum</i>	101

V.1.4 <i>Sprint Review</i>	102
V.1.5 <i>Sprint Retrospective</i>	103
V.2 Implementasi Antarmuka	104
V.2.1 Implementasi pada User	104
V.2.2 Implementasi pada Konselor	124
V.3 Proses Pengujian dan Hasil Pengujian	130
V.3.1 <i>Usability Testing</i>	130
V.3.2 <i>Blackbox Testing</i>	144
V.3.3 Stress Testing	154
BAB VI Kesimpulan dan Saran.....	157
VI.1 Kesimpulan	157
VI.2 Saran	157
Daftar Pustaka.....	158
Lampiran	170