

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>1</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>2</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>3</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>4</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>6</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>9</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>10</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>11</b>
1.1. Latar Belakang.....	11
1.2. Perumusan Masalah .....	12
1.3. Batasan Masalah .....	12
1.4. Tujuan .....	12
1.5. Metode Penyelesaian Masalah.....	12
1.6. Pembagian Tugas Anggota.....	13
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>14</b>
2.1. Streaming.....	14
2.2. Platform Streaming.....	14
2.3. Content Creator Gaming.....	14
2.4. Menonton .....	14
2.5. Website .....	15
2.6. Game.....	15
2.7 Aplikasi Serupa.....	16
2.7.1. Nimo TV.....	16
2.7.2. YouTube.....	16
2.7.3. Twitch.....	16
2.7.4. DLive.....	17
2.7.5. BIGO Live .....	17
2.7.6. Perbandingan Fitur.....	17
<b>BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERENCANGAN .....</b>	<b>19</b>
3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	19

3.1.1.	Proses Menggali Informasi .....	19
3.1.2.	Karakteristik Target Pengguna .....	19
3.1.3.	Fitur yang Dibutuhkan .....	20
3.1.4.	Gambaran Umum <i>Website</i> .....	20
3.1.5.	Use Case Diagram.....	21
3.1.6.	Perancangan <i>Website</i> .....	23
3.1.7	Kebutuhan Pengembangan Website .....	24
3.1.8	Kebutuhan Perangkat Keras.....	24
3.1.9	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	24
<b>BAB IV</b>	.....	<b>26</b>
4.1	Implementasi Website .....	26
4.1.8	Struktur Kode <i>Project</i> .....	26
4.1.9	Hasil Implementasi.....	27
4.2	Pengujian Website .....	27
4.2.8	Pengujian Kualitas Kode.....	27
4.2.9	Pengujian Fungsionalitas .....	28
4.2.10	Pengujian ke Pengguna .....	31
4.2.11	Diskusi Hasil Pengujian .....	34
<b>BAB V</b>	.....	<b>36</b>
5.1	Kesimpulan.....	36
5.2	Saran .....	36
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>36</b>
<b>LAMPIRAN A: DOKUMENTASI KEGIATAN</b>	.....	<b>39</b>
<b>LAMPIRAN B: PERHITUNGAN <i>USABILITY TEST</i></b>	.....	<b>40</b>