

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	3
PERNYATAAN ORISINALITAS	4
KATA PENGANTAR	5
ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR SIMBOL	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	10
1.1 Latar Belakang	10
1.2 Rumusan Masalah	13
1.3 Tujuan dan Manfaat	13
1.4 Batasan Masalah	13
1.5 Metodologi Penelitian	14
1.5.1 Metodologi Pengumpulan Data	15
1.5.2 Metodologi Pengembangan Sistem	16
1.6 Jadwal Pelaksanaan	17
1.7 Sistematik Penulisan	18
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	19
2.1 Penelitian Terdahulu	19
2.2 Dixon Ruang Kreatif	21
2.2.1 Divisi Project	22
2.2.2 Divisi Studio	22
2.3 Scrum	22
2.3.1 Scrum Team	22
2.3.2 Scrum Master	22
2.3.3 Product Backlog	23
2.3.4 Sprint	23
2.3.5 Kelebihan Scrum	23
2.3.6 Kekurangan Scrum	23
2.4 Cross-platform	24
2.5 Flutter	24

2.6	NoSQL	24
2.7	System Usability Scale	24
2.8	Black Box Testing	25
BAB 3	METODOLOGI	26
3.1	Metode yang Digunakan	26
3.1.1	User Story	26
3.1.2	Produk Backlog	27
3.1.3	Sprint	28
3.2	Alat dan Bahan Penelitian	31
3.2.1	Visual Studio Code	32
3.2.2	Firebase	32
3.2.3	Visual Paradigm	32
3.2.4	Adobe XD	33
3.3	Analisis	33
3.3.1	Analisis Penelitian	33
3.3.2	Analisis Penelitian	34
3.3.3	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	35
3.4	Perancangan	37
3.4.1	Perancangan	37
3.4.2	Perancangan Basis Data	71
3.4.3	Jadwal Pelaksanaan	83
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN	84
4.1	Hasil penelitian	84
4.1.1	Lingkungan Implementasi	84
4.1.2	Implementasi Scrum	86
4.2	Pembahasan	117
4.2.1	Pengujian Penerimaan Pengguna	117
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	120
5.1	Kesimpulan	120
5.2	Saran	120
DAFTAR PUSTAKA		121
LAMPIRAN		123
Lampiran 1.	Google meet dengan pihak studio mengenai progress	123
BIODATA PENULIS		124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Flowchart Metode Penelitian dan Pengembangan Sistem	15
Gambar 1. 2 Metode Agile Scrum	16
Gambar 2. 1 CV. Dixon Ruang Kreatif	21
Gambar 3. 1 Sprint Planning 1	29
Gambar 3. 2 Sprint Planning 2	29
Gambar 3. 3 Sprint Planning 3	30
Gambar 3. 4 Sprint Planning 4	30
Gambar 3. 5 Sprint Planning 5	31
Gambar 3. 6 Deskripsi Umum Sistem	34
Gambar 3. 7 ICONIX Process	37
Gambar 3. 8 Diagram Use Case Aplikasi Desktop	39
Gambar 3. 9 Diagram Use Case Aplikasi Mobile	40
Gambar 3. 10 Diagram Use Case Aplikasi Web	41
Gambar 3. 11 Gambar 3.10 Diagram Aktifitas Login Desktop	42
Gambar 3. 12 Diagram Aktifitas Cetak MOU	43
Gambar 3. 13 Diagram Aktifitas Menerima Proyek Desktop	44
Gambar 3. 14 Diagram Aktifitas Revisi Hasil Proyek Desktop	45
Gambar 3. 15 Diagram Aktifitas Mengatur Jadwal	46
Gambar 3. 16 Diagram Aktifitas Melihat Jadwal	47
Gambar 3. 17 Diagram Aktifitas Menambah <i>Crew</i>	48
Gambar 3. 18 Diagram Aktifitas Menambah Paket	49
Gambar 3. 19 Diagram Aktifitas Menambahkan Portfolio	50
Gambar 3. 20 Diagram Aktifitas Melihat Absensi	51
Gambar 3. 21 Diagram Aktifitas Melihat Lokasi	52
Gambar 3. 22 Diagram Aktifitas Melihat Informasi Studio	53
Gambar 3. 23 Diagram Aktifitas Melihat Informasi <i>Crew</i>	54
Gambar 3. 24 Diagram Aktifitas Registrasi Web	55
Gambar 3. 25 Diagram Aktifitas Login Web	56
Gambar 3. 26 Diagram Aktifitas Memilih Paket	57
Gambar 3. 27 Diagram Aktifitas Memilih <i>Crew</i>	58
Gambar 3. 28 Diagram Aktifitas Melihat Jadwal <i>Crew</i>	59
Gambar 3. 29 Diagram Aktifitas Melihat Hasil	60
Gambar 3. 30 Diagram Aktifitas Merevisi Hasil	61
Gambar 3. 31 Diagram Aktifitas Cetak Bukti Pembayaran	62
Gambar 3. 32 Diagram Aktifitas Login Mobile	63
Gambar 3. 33 Diagram Aktifitas Melakukan Absensi	64
Gambar 3. 34 Diagram Aktifitas Melihat Jadwal	65
Gambar 3. 35 Diagram Aktifitas Melihat Profile	66
Gambar 3. 36 Diagram Aktifitas Mengubah Profile	67
Gambar 3. 37 Diagram Aktifitas Mengunggah Hasil Kerjaan	68
Gambar 3. 38 Diagram Aktifitas Melihat Komen Revisi	69
Gambar 3. 39 Diagram Aktifitas Menambahkan List To Do	70
Gambar 3. 40 Conceptual Data Model Sistem Pemesanan Studio Dixon	71

Gambar 3. 41 Physical Data Model Sistem Pemesanan Studio Dixon.....	72
Gambar 3. 42 Antarmuka halaman login mobile.....	76
Gambar 3. 43 Antarmuka Halaman Absensi	77
Gambar 3. 44 Antarmuka Halaman Jadwal	77
Gambar 3. 45 Antarmuka Halaman Proyek	78
Gambar 3. 46 Antarmuka Halaman Detail Proyek	78
Gambar 3. 47 Antarmuka Halaman Detail File	79
Gambar 3. 48 Antarmuka Halaman Upload File	79
Gambar 3. 49 Antarmuka Halaman Login.....	80
Gambar 3. 50 Antarmuka Halaman Dashboard.....	80
Gambar 3. 51 Antarmuka Halaman <i>Crew</i>	81
Gambar 3. 52 Antarmuka Halaman Schedule.....	81
Gambar 3. 53 Antarmuka Halaman Cetak Dokumen	82
Gambar 3. 54 Antarmuka Halaman Tambah atau Ubah Paket	82
Gambar 4. 1 Halaman Informasi Studio	90
Gambar 4. 2 Halaman Informasi Informasi <i>Crew</i>	90
Gambar 4. 3 Halaman Portofolio	91
Gambar 4. 4 Halaman Registrasi Web Studio	91
Gambar 4. 5 Halaman Login Web Studio.....	92
Gambar 4. 6 Halaman Portofolio	97
Gambar 4. 7 Detail Portofolio Studio	98
Gambar 4. 8 Halaman Utama dan Daftar Paket Studio	98
Gambar 4. 9 Detail Paket Graduate	99
Gambar 4. 10 Halaman Pemesanan	100
Gambar 4. 11 Detail <i>Crew</i> Pada Bagian Memili <i>Crew</i>	100
Gambar 4. 12 Halaman Daftar Pemesanan	101
Gambar 4. 13 Detail Hasil Kerja.....	107
Gambar 4. 14 Detail Komen Revisi.....	107
Gambar 4. 15 Halaman Login Mobile <i>Crew</i>	108
Gambar 4. 16 Halaman Absesi <i>Crew</i>	109
Gambar 4. 17 Tampilan Fitur Akses Lokasi	110
Gambar 4. 18 Detail Hasil Kerjasama	114
Gambar 4. 19 Absensi <i>Crew</i> Studio.....	115

DAFTAR TABEL

Table 1. 1 Tabel Jadwal Pelaksanaan	17
Tabel 3. 1 User Story	26
Tabel 3. 2 Tabel Product Backlog.....	27
Tabel 3. 3 Tabel kebutuhan fungsional.....	35
Tabel 3. 4 Tabel Kasus Penggunaan Aplikasi Desktop	39
Tabel 3. 5 Tabel Kasus Penggunaan Aplikasi Mobile.....	40
Tabel 3. 6 Tabel Kasus Penggunaan Aplikasi Web.....	41
Tabel 3. 7 Tabel Kasus Penggunaan Login Desktop	42
Tabel 3. 8 Tabel Kasus Penggunaan Cetak MOU	43
Tabel 3. 9 Tabel Kasus Penggunaan Menerima Proyek	44
Tabel 3. 10 Tabel Kasus Penggunaan Revisi Hasil Proyek	45
Tabel 3. 11 Tabel Kasus Penggunaan Mengatur Jadwal	46
Tabel 3. 12 Tabel Kasus Penggunaan Melihat Jadwal	47
Tabel 3. 13 Tabel Kasus Penggunaan Menambah <i>Crew</i>	48
Tabel 3. 14 Tabel Kasus Penggunaan Menambah Paket	49
Tabel 3. 15 Tabel Kasus Penggunaan Menambah Portofolio.....	50
Tabel 3. 16 Tabel Kasus Penggunaan Melihat Absensi.....	51
Tabel 3. 17 Tabel Kasus Penggunaan Melihat Lokasi.....	52
Tabel 3. 18 Tabel Kasus Penggunaan Melihat Informasi Studio.....	53
Tabel 3. 19 Tabel Kasus Penggunaan Melihat Informasi <i>Crew</i>	53
Tabel 3. 20 Tabel Kasus Penggunaan Registrasi Web	54
Tabel 3. 21 Tabel Kasus Penggunaan Login Web.....	55
Tabel 3. 22 Tabel Kasus Penggunaan Memilih Paket	56
Tabel 3. 23 Tabel Kasus Penggunaan Memilih <i>Crew</i>	58
Tabel 3. 24 Tabel Kasus Penggunaan Melihat Jadwal	59
Tabel 3. 25 Tabel Kasus Penggunaan Melihat Hasil	60
Tabel 3. 26 Tabel Kasus Penggunaan Merevisi Hasil	61
Tabel 3. 27 Tabel Kasus Penggunaan Cetak Bukti Pembayaran	62
Tabel 3. 28 Tabel Kasus Penggunaan Login Mobile.....	63
Tabel 3. 29 Tabel Kasus Penggunaan Melakukan Absensi	64
Tabel 3. 30 Tabel Kasus Penggunaan Melihat Jadwal	65
Tabel 3. 31 Tabel Kasus Penggunaan Melihat Profile.....	66
Tabel 3. 32 Tabel Kasus Penggunaan Mengubah Profile	66
Tabel 3. 33 Tabel Kasus Penggunaan Mengunggah Hasil Kerja.....	67
Tabel 3. 34 Tabel Kasus Penggunaan Melihat Komen Revisi.....	68
Tabel 3. 35 Tabel Kasus Penggunaan Menambah Daftar ToDo	70
Tabel 3. 36 Tabel <i>Crew</i>	72
Tabel 3. 37 Tabel Absensi <i>Crew</i>	73
Tabel 3. 38 Tabel Jadwal	73
Tabel 3. 39 Tabel Portofolio	73
Tabel 3. 40 Tabel Tim.....	74
Tabel 3. 41 Tabel Pelanggan.....	74
Tabel 3. 42 Tabel Paket	74

Tabel 3. 43 Tabel Pemesanan	75
Tabel 3. 44 Tabel Proyek	75
Tabel 3. 45 Tabel Item	75
Tabel 3. 46 Jadwal Pelaksanaan.....	83
Tabel 4. 1 Sprint Plannig Pada Sprint 1	87
Tabel 4. 2 Hasil Sprint 1	88
Tabel 4. 3 Hasil Sprint Review 1	89
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian Sprint Pertama	92
Tabel 4. 5 Table Hasil Sprint Retrospective 1	94
Tabel 4. 6 Sprint Plannig Pada Sprint 2	95
Tabel 4. 7 Hasil Sprint 2	96
Tabel 4. 8 Hasil Pengujian Sprint Kedua.....	101
Tabel 4. 9 Table Hasil Sprint Retrospective 2	103
Tabel 4. 10 Sprint Plannig Pada Sprint 3	104
Tabel 4. 11 Hasil Sprint 3	105
Tabel 4. 12 Hasil Sprint Review 3	106
Tabel 4. 13 Hasil Pengujian Sprint Ketiga.....	110
Tabel 4. 14 Table Hasil Sprint Retrospective 3	112
Tabel 4. 15 Sprint Planning 4	113
Tabel 4. 16 Hasil Sprint 4	114
Tabel 4. 17 Hasil Pengujian Sprint Empat.....	115
Tabel 4. 18 Table Hasil Sprint Retrospective 4	116
Tabel 4. 19 Tabel Pertanyaan SUS	117
Tabel 4. 20 Tabel Responden.....	118
Tabel 4. 21 Hasil Perhitungan SUS	118

DAFTAR SIMBOL