

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SINGKATAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah	3
I.3 Tujuan Penelitian	4
I.4 Manfaat Penelitian	4
I.5 Batasan Masalah	5
I.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
II.1 Penelitian Terdahulu	7
II.2 Desa dan Desa Pintar	9
II.3 Desa Digital	10
II.4 Desatube	11
II.5 Video dan Video <i>sharing</i>	11
II.6 <i>Website Applications</i>	12

II.7	<i>Extreme programming (XP)</i>	13
II.8	<i>Waterfall</i>	15
II.9	SCRUM	16
II.10	Tools Pemrograman	17
II.10.1	XAMPP	18
II.10.2	Laravel	18
II.10.3	MySQL	19
II.11	Bahasa Pemrograman	19
II.11.1	<i>Hypertext PreProcessor (PHP)</i>	19
II.11.2	<i>Hypertext Markup Language (HTML)</i>	20
II.11.3	<i>Cascading Style Sheet (CSS)</i>	21
II.11.4	<i>Model Arsitektur Client Server</i>	22
II.11.5	<i>Arsitektur Three-Tier</i>	22
II.12	Tools Pengujian	23
II.12.1	<i>Black Box Testing</i>	23
II.12.2	<i>User acceptance test</i>	24
II.12.3	<i>Stress testing</i>	24
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	25
III.1	<i>Model Konseptual</i>	25
III.2	Sistematika Penyelesaian Masalah	27
III.3	Metode Evaluasi	30
III.4	Alasan Pemilihan Metode	30
BAB IV	ANALISIS DAN PERANCANGAN	32
IV.1	Analisis Data	32
IV.2	Tahapan Iterasi Perancangan Aplikasi	33
IV.3	Tahapan Iterasi pertama	33
IV.3.1	Proses Eksisting	34

IV.3.2	Analisis GAP	35
IV.3.3	Analisis Proses Usulan	36
IV.3.4	Analisis Kebutuhan	37
IV.3.5	<i>User stories</i> dan <i>Acceptance criteria</i>	39
IV.3.6	Spesifikasi Kebutuhan Teknologi	45
IV.3.7	Kebutuhan Perangkat Lunak	45
IV.3.8	Kebutuhan Perangkat Keras	45
IV.3.9	Perancangan Antarmuka	46
IV.4	Tahapan Iterasi Kedua	49
IV.4.1	Permodelan Kebutuhan	50
IV.4.2	<i>Use Case</i> Diagram	50
IV.4.3	Skenario <i>Use case</i>	52
IV.4.4	Diagram Aktivitas	61
IV.4.5	<i>Entity relationship</i> diagram	75
IV.4.6	Diagram Kelas	76
IV.4.7	Diagram Sequence	77
IV.4.8	Perancangan Arsitektur	84
IV.5	Tahapan iterasi ketiga	85
IV.6	Tahapan Iterasi Keempat	87
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		88
V.1	Implementasi	88
V.2	Pengujian <i>Blackbox testing</i>	94
V.2.1	Iterasi 3.1 Pengujian hak akses <i>user</i> dan <i>login</i>	94
V.2.2	Iterasi 3.1 Pengujian <i>Register</i>	95
V.2.3	Iterasi 3.2 Pengujian <i>Blackbox testing</i> Tambah, <i>edit</i> , <i>delete</i> video.	95
V.2.4	Iterasi 3.3 Pengujian <i>Blackbox testing</i> Lihat <i>Trending</i> dan Lihat <i>Subscription</i>	96

V.2.5	Iterasi 3.4 Pengujian <i>Blackbox testing</i> , verifikasi <i>report</i> , lihat list <i>report</i> , <i>delete</i> video dan akun pengguna	97
V.2.6	Tabel Pengujian Seluruh Lingkup <i>Blackbox testing</i>	98
V.3	Pengujian Kinerja <i>Stress Testing</i>	101
V.4	<i>User acceptance testing</i>	103
V.4.1	UAT iterasi ke 3.1	104
V.4.2	UAT iterasi ke 3.2	107
V.4.3	UAT iterasi ke 3.3	111
V.4.4	UAT iterasi ke 3.4	114
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN	118
VI.1	Kesimpulan	118
VI.2	Saran	119
DAFTAR PUSTAKA	120
LAMPIRAN	124