

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	ii
<i>ABSTRACT</i> .....	v
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....	ix
Kata Pengantar .....	i
Daftar Isi.....	ii
Daftar Gambar.....	vi
Daftar Tabel .....	x
Bab I    PENDAHULUAN .....	1
I.1    Latar Belakang .....	1
I.2    Perumusan Masalah.....	4
I.3    Tujuan Penelitian.....	4
I.4    Batasan Penelitian .....	4
I.5    Manfaat Penelitian.....	5
Bab II    TINJAUAN PUSTAKA.....	6
II.1    Metode Pengembangan Perangkat Lunak <i>Agile</i> .....	6
II.1.1 <i>Extreme Programming</i> .....	6
II.2    UML .....	8
II.2.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	9
II.2.2 <i>Usecase Narrative</i> .....	12
II.2.3 <i>Activity Diagram</i> .....	12
II.2.4 <i>Class Diagram</i> .....	14
II.2.5 <i>Robustness Diagram</i> .....	15
II.2.6 <i>Sequence Diagram</i> .....	16
II.3    Anima 4111 .....	18

II.4	Gamifikasi .....	19
II.5	Figma.....	20
II.6	<i>React Native</i> .....	21
II.7	<i>Firebase</i> .....	22
II.8	<i>Nativebase</i> .....	23
II.9	<i>QR Code</i> .....	23
II.10	Teori Kepribadian .....	24
II.11	<i>Black Box Testing</i> .....	24
II.12	<i>White Box Testing</i> .....	27
II.13	<i>Think Aloud Usability Testing</i> .....	27
II.14	Penelitian Terdahulu .....	28
II.14.1	Alasan Pemilihan Teori, Kerangka Kerja, atau Mekanisme .....	38
Bab III	Metodologi Penelitian.....	41
III.1	Model Konseptual Sistem.....	41
III.2	Sistematika Penyelesaian Masalah .....	42
III.2.1	Tahap Identifikasi.....	44
III.2.2	Tahap Pengembangan Sistem .....	45
III.3	Pengumpulan Data.....	47
III.4	Pengolahan Data atau Pengembangan Produk / Artifak.....	48
III.5	Alasan Pemilihan Metode.....	48
III.6	Rencana Jadwal Kegiatan .....	48
Bab IV	Analisis dan Perancangan .....	50
IV.1	Analisis Proses Bisnis.....	50
IV.1.1	Proses Bisnis <i>As Is</i> .....	50
IV.1.2	Proses Bisnis <i>To Be</i> .....	52
IV.2	<i>User Story</i> .....	53

IV.2.1	<i>User Story “Klien”</i> .....	53
IV.2.2	<i>User Story “Admin”</i> .....	55
IV.3	Rancangan dan Kebutuhan Fungsional.....	57
IV.3.1	Rancangan dan Kebutuhan Fungsional Klien .....	57
IV.3.2	Rancangan dan Kebutuhan Fungsional Admin.....	59
IV.3.3	Release Planning .....	60
IV.4	Perencanaan Iterasi .....	61
IV.5	<i>Diagram UML</i> .....	71
IV.5.1	<i>Usecase Diagram</i> .....	71
IV.5.2	Iterasi 1 .....	72
IV.5.3	Iterasi 2.....	83
IV.5.4	Iterasi 3.....	95
IV.6	<i>Design User Interface</i> .....	62
IV.6.1	Iterasi 1 .....	62
IV.6.2	Iterasi 2.....	66
IV.6.3	Iterasi 3.....	69
Bab V	Implementasi dan Pengujian .....	131
V.1	Hasil Implementasi.....	144
V.1.1	Iterasi 1 .....	144
V.1.2	Iterasi 2.....	150
V.1.3	Iterasi 3.....	158
V.2	Pengujian Fungsional Sistem .....	165
V.2.1	Iterasi 1 .....	165
V.2.2	Iterasi 2.....	177
V.2.3	Iterasi 3.....	185
V.2.4	Hasil Pengujian Fungsional.....	194

V.3	Pengujian <i>Usability</i> “ <i>Think Aloud</i> ” .....	194
V.3.1	<i>Task Scenario</i> .....	194
Bab VI	Kesimpulan dan Saran .....	203
VI.1	Kesimpulan .....	203
VI.2	Saran .....	203
Bab VII	Daftar Pustaka.....	205