

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
DAFTAR ISTILAH.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	19
1.1. Latar Belakang	19
1.2. Rumusan Masalah	21
1.3. Tujuan Penelitian	21
1.4. Batasan dan Asumsi Penelitian	21
1.4.1. Batasan Penelitian	21
1.4.2 Asumsi Penelitian	22
1.5. Manfaat Penelitian	22
1.6. Sistematika Penulisan	23
BAB II LANDASAN TEORI	25
2.1. Literatur Terkait	25
2.1.1. Penelitian Terdahulu	25
2.1.2. Metode <i>Agile</i>	27
2.1.3. Model Scrum.....	28
2.1.4. Laravel Framework.....	29
2.1.5. MySQL Database	29
2.1.6. Minimum Viable Product (MVP).....	30
2.1.7. Manajemen.....	30
2.1.8. User Experience Questionnaire.....	31
2.2. Alasan Pemilihan Metode	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34

3.1. Sistematika Penyelesaian Masalah	34
3.1.1. Identifikasi Masalah.....	34
3.1.2. Analisis Kompetitor.....	35
3.1.3. Survei dan Pengumpulan Data	37
3.1.4. Studi Literatur.....	42
3.1.5. Tahap Pengembangan	42
3.1.6. Pengujian Menggunakan <i>Blackbox Testing</i>	43
3.1.7. Evaluasi Program Menggunakan UEQ.....	43
3.1.8. Kesimpulan	44
3.2. Alat dan Bahan Penelitian	44
3.3.1 Perangkat Keras	44
3.3.2 Perangkat Lunak	45
3.3. Arsitektur Sistem	45
3.4. Entity Relation Diagram	48
3.5. Payment Gateway	49
3.6. Aktor	49
3.7. Kebutuhan Fungsional	50
3.8. Kebutuhan Non Fungsional	55
3.9. Use Case Diagram	56
3.10. Metode Pengembangan	57
3.10.1. Tahapan Penyusunan <i>Product Backlog</i>	57
3.10.2. Tahap Sprint Planning.....	60
3.10.3. Tahap Sprint <i>Execution</i>	60
3.10.4. Tahap Sprint Review	61
3.10.5. Tahap Sprint Retrospective.....	62
3.11. Jadwal Penelitian	62
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUMPULAN DATA	64
4.1. Implementasi	64
4.2. Sprint 1 – Integrasi Dasar dan Manajemen Pekerjaan Awal	64
4.2.1. Panel Manajemen Pekerjaan Aktif (Pengguna Pekerja)	66
4.2.2. Panel Manajemen Pekerjaan (Mitra).....	67
4.2.3. Upload laporan Hasil Pekerjaan.....	69
4.2.4. Verifikasi hasil pekerjaan oleh Mitra.....	73
4.3. Review, Retrospective dan Blackbox Testing Sprint 1	76

4.3.1. Sprint Review 1	76
4.3.2. Sprint Retrospective.....	78
4.3.3. Blackbox Testing	79
4.4. Sprint 2 – Penyempurnaan Transaksi dan Notifikasi Sistem	81
4.4.1. Integrasi Payment Gateway	82
4.4.2. Pengisian saldo via Payment Gateway	84
4.4.3. Penarikan saldo via <i>Payment Gateway</i>	89
4.4.4. Riwayat Transaksi.....	93
4.4.5. Riwayat Notifikasi.....	95
4.4.6. Notifikasi Status Pelamaran Kerja	97
4.5. Review dan Blackbox Testing Sprint 2	100
4.5.1. Sprint Review 2	100
4.5.2. Sprint Retrospective.....	102
4.5.2. Blackbox Testing	103
4.6. Sprint 3 – Sistem Rating Pengguna dan Laporan Keuangan	105
4.6.1. Notifikasi Status Pelamar Pekerjaan Baru	106
4.6.2. Panel Track Record Pelamar Pekerjaan	109
4.6.3. Panel Rating Terhadap Pekerja	111
4.6.4. Panel Rating Terhadap Pemberi Kerja.....	114
4.6.5. Laporan Keuangan Bulanan.....	116
4.7. Review dan Blackbox Testing Sprint 3	118
4.7.1 Sprint Review 3	118
4.7.2. Sprint Retrospective.....	119
4.7.2. Blackbox Testing	120
4.8. Sprint 4 – Fitur Administratif, Bantuan dan Pengembalian Dana	122
4.8.1. Riwayat Pekerjaan	123
4.8.2. Panel Bantuan dan Penipuan	125
4.8.3. Panel Respon Bantuan	128
4.8.4. Refund Dana.....	129
4.9. Review dan Blackbox Testing Sprint 4	132
4.9.1. Sprint Review 4	132
4.9.2. Sprint Retrospective.....	133
4.9.2. Blackbox Testing	134
4.10. Pengumpulan Data	136
BAB V ANALISIS DAN PEMBAHASAN	138

5.1. <i>Blackbox Testing</i>	138
5.2. Evaluasi pengalaman pengguna menggunakan UEQ	139
5.2.1. Analisis UEQ Per Aspek Pada Aplikasi	140
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	142
6.1. Kesimpulan	142
6.2 Saran	143
DAFTAR PUSTAKA.....	145
LAMPIRAN	147
LAMPIRAN A Hasil Survei Studi Kasus	147
LAMPIRAN B Hasil Survei UEQ	156