

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	1
TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS	i
ABSTRAK.....	i
<i>ABSTRACT</i>	i
KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	i
DAFTAR ISI.....	1
DAFTAR TABEL.....	3
DAFTAR GAMBAR	4
DAFTAR LAMPIRAN.....	6
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah	7
1.3. Tujuan dan Manfaat	8
1.4. Batasan Masalah	9
1.5. Metode Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	1
2.1. Tinjauan Pustaka	1
2.2. Dasar Teori.....	14
2.2.1. Sistem Informasi Manajemen Gereja.....	14
2.2.2. Aplikasi <i>Mobile</i>	14
2.2.3. <i>Firestore</i>	17
2.2.4. <i>Figma</i>	17
2.2.5. <i>Scrum</i>	18
2.2.6. Pengujian Aplikasi (<i>Black Box Testing</i>)	19
2.2.7. Pengujian Aplikasi (<i>System Usability Scale</i>)	19
2.2.8. <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	21

BAB III PERANCANGAN SISTEM	26
3.1. Subjek dan Objek Penelitian	26
3.2. Alat dan Bahan Penelitian.....	26
3.2.1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	26
3.2.2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	26
3.3. Diagram Alir Penelitian	27
3.3.1. Observasi.....	27
3.3.2. Perumusan Masalah	28
3.3.3. Studi Literatur	28
3.3.4. <i>Product Backlog</i>	28
3.3.5. <i>Sprint Planning</i>	28
3.3.6. <i>Sprint Backlog</i>	28
3.3.7. <i>Sprint</i>	29
3.3.8. <i>Sprint Review</i>	29
3.3.9. <i>Sprint Retrospective</i>	29
3.3.10. <i>Pengujian</i>	29
BAB IV HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS	31
4.1. Skenario Percobaan.....	31
4.2. Hasil Percobaan Metode <i>Scrum</i>	31
4.2.1. <i>Product Backlog</i>	31
4.2.2. <i>Sprint</i>	46
4.2.3. <i>Black Box Testing</i>	112
4.2.4. SUS (<i>System Usability Scale</i>)	113
4.3. Hasil Analisis	114
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	117
5.1. Kesimpulan	117
5.2. Saran	119
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN.....	125