DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING II

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI III

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR IV

HALAMAN PERSEMBAHAN V

HALAMAN MOTTO VI

KATA PENGANTAR VII

ABSTRAKSI IX

TAKARIR X

DAFTAR ISI XII

DAFTAR GAMBAR XIV

DAFTAR TABEL XV

BAB I 1

PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang 1
1.2. Rumusan Masalah 2
1.3. Batasan Masalah 2
1.4. Tujuan 2
1.5. Manfaat 2
1.6. Metodologi 3
1.7. Sistematika Penulisan 4

BAB II 5

LANDASAN TEORI 5

1.1. *Software Development* 5
1.2. *Agile Software Development* 6
1.3. Metodologi Scrum 8

BAB III 15

METODOLOGI 15

3.1. Analisis Kebutuhan 15
3.2. Perancangan 18

BAB IV 30

HASIL DAN PEMBAHASAN 30

1.1. Implementasi Sistem 30
1.2. Hasil Implementasi Sistem 31
1.3. Pengujian Sistem dengan User Acceptance Test 39

BAB V 42

KESIMPULAN DAN SARAN 42

5.1. Kesimpulan 42
5.2. Saran 42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Gambaran utama alur kerja sistem 17
Gambar 3.2 Use case pada product backlog 19
Gambar 3.3 Use case untuk sprint backlog. 20
Gambar 3.4 Use case untuk sprint planning. 20
Gambar 3.5 *Activity diagram* pembuatan dan persetujuan *user story* 23
Gambar 3.6 *Activity diagram* pelaksanaan *task* 24
Gambar 3.7 ERD Aplikasi Manajemen Proyek *Agile* dengan *Scrum Framework* 25
Gambar 3.8 Rancangan antar muka pada halaman *dashboard*. 26
Gambar 3.9 Rancangan antar muka halaman *product backlog* 27
Gambar 3.10 Rancangan antar muka halaman *user story*. 27
Gambar 3.11 Rancangan antar muka halaman *sprint backlog*. 28
Gambar 4.1 Halaman *Project Workbench* dari perspektif *Product Owner* 31
Gambar 4.2 Halaman *Project Workbench* dari perspektif *Team* 32
Gambar 4.3 *Form* pembuatan *user story* 32
Gambar 4.4 Proses konfirmasi penerimaan *user story* oleh *Product Owner* 33
Gambar 4.5 Proses memprioritaskan *user story* dengan cara memindahkan posisi secara terurut 34
Gambar 4.6 Proses membuat serta menentukan batas waktu dan tujuan *sprint* ... 34
Gambar 4.7 Proses menentukan daftar *user story* yang akan dikerjakan dalam satu *sprint.* 35
Gambar 4.8 *Follow user story* 36
Gambar 4.9 *Team* menangani pekerjaan 37
Gambar 4.10 *Sprint burndown chart* 37
Gambar 4.11 *Project Summary* 38
Gambar 4.11 *Project Burndown Chart* 39
Gambar 4.12 *Bar chart* hasil *user acceptance test* 41

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel definisi aktor 20
Tabel 3.2 Tabel definisi *use case* 21
Tabel 3.3 Tabel definisi *use case* pada *sprint backlog* 21
Tabel 3.4 Tabel definisi *use case* pada *sprint planning* 22
Tabel 3.5 Daftar pertanyaan *user acceptance test* 29
Tabel 4.1 Tabel Hasil *user acceptance test* dari 15 responden 40