

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
TANDA LULUS MEMPERTAHANKAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I. LATAR BELAKANG	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metodologi	4
1.7 Sistematika Penulisan Laporan	7
BAB II. LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Seminar	9
2.2 Pengertian Event Organizer	11

2.3	PHP 13	
2.3.1	Kelebihan PHP	15
2.3.2	Cara Kerja PHP	15
2.4	HTTP/Web Server	16
2.5	jQuery	16
2.6	Database Management System	17
2.7	MYSQL	17
2.8	XAMPP	18
2.9	CodeIgniter	18
2.9.1	Penjelasan MVC	20
2.9.2	HMVC Codeigniter	22
2.10	Pengertian Agile Development	24
2.11	Extreme Programming	27
2.11.1	Siklus Hidup Extreme Programming	30
2.11.2	Penerapan Extreme Programming	31
2.11.3	Keuntungan dan Kerugian	32
2.12	UML	33
2.13	Kerangka Pemikiran	45

BAB III. GAMBARAN UMUM DAN METODE PERANCANGAN

3.1	Gambaran Umum	47
3.1.1	Gambaran Event Organizer Esa Unggul	47



3.1.2	Visi Dari Event Organizer	Esa Unggul
	47	
3.1.3	Misi Dari Event Organizer	Esa Unggul
	47	
3.2	Proses Bisnis	48
3.2.1	Teknik Pemasaran Dan Promosi	50
3.2.2	Flowchart Sistem Berjalan	51
3.2.3	Proses Bisnis Berjalan	52
3.3	Analisa Masalah	52
3.4	Rencana Solusi Dan Pemecahan Masalah	53
3.4.1	Uraian Rencana Solusi	53
3.4.2	Proses Bisnis Yang Diusulkan	55
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem	57

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Proses Perancangan Sistem <i>Event Organizer</i> dengan metode <i>Extreme Programming</i>	Esa Unggul
		59
4.1.1	<i>Planning</i> Tahap I	59
4.1.2	<i>Design</i> Tahap I	60
4.1.3	<i>Coding</i> Tahap I	60
4.1.4	<i>Testing</i> Tahap I	60
4.1.5	<i>Planning</i> dan <i>Design</i> Tahap II	61
4.1.6	<i>Coding</i> Tahap II	61
4.1.7	<i>Testing</i> Tahap II	61

4.2	UML Diagram	62
4.2.1	Desain Perancangan Sistem Menggunakan UML	62
4.3	Perancangan Basis Data	88
4.4	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	93
4.4.1	Analisis perangkat keras untuk membuat sistem	94
4.4.2	Analisis perangkat lunak untuk membuat sistem	94
4.5	Penjelasan <i>source code</i> pada sistem <i>event organizer</i> Universitas Esa Unggul Berbasis Web	95
4.6	Tampilan Layar	128
4.6.1	Tampilan Layar untuk administrator	128
4.6.2	Tampilan Layar untuk mahasiswa	133
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan	141
5.2	Saran	141
DAFTAR PUSAKA		142
Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup		L1-1