

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Penelitian Terkait	7
2.2 Tinjauan Pustaka	10
2.3 Landasan Teori.....	14
2.3.1 Laravel	14
2.3.2 Monitoring Dokumen	14
2.3.3 Website	15
2.3.4 XAMPP.....	15
2.3.5 MySql.....	16
2.3.6 PHP	16
2.3.7 Blackbox Testing	17
2.3.8 Metode Extreme Programming.....	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	22

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	22
3.2 Objek Penelitian	22
3.3 Analisis <i>Fishbone</i>	22
3.4 Alur Metode Extreme Programming	24
3.4.1 Tahap Planning (Perencanaan)	24
3.4.2 Tahap Design (Perancangan)	27
3.4.3 Tahap Coding (Penulisan Kode Program)	38
3.4.4 Tahap Testing (Pengujian)	38
3.4.5 Tahap Release (Peluncuran)	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Hasil Tahap Design	39
4.1.1 Tampilan Admin	39
4.1.2 Tampilan Petugas	42
4.2 Hasil Tahap Coding	44
4.2.1 Model	46
4.2.2 View	49
4.2.3 Controller	55
4.3 Hasil Tahap Testing	63
4.2.1 Blackbox <i>Testing</i>	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
5.1 Kesimpulan	69
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70







DAFTAR TABEL






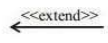
Tabel 1. 1 Tabel Tinjauan Pustaka.....	10
Tabel 3. 1 Penjelasan Fishbone.....	23
Tabel 3. 2 Tabel Wawancara.....	25
Tabel 3. 3 Tabel Aktor Sistem Susulan.....	26
Tabel 4. 1 Tabel Pengujian Login.....	63
Tabel 4. 2 Tabel Pengujian Error Login.....	64
Tabel 4. 3 Tabel Pengujian Kategori.....	64
Tabel 4. 4 Tabel Pengujian Kesalahan Tambah Kategori.....	65
Tabel 4. 5 Tabel Pengujian Tambah Dokumen.....	66
Tabel 4. 6 Tabel Pengujian Kesalahan Tambah Dokumen.....	66
Tabel 4. 7 Tabel Pengujian Laporan.....	67
Tabel 4. 8 Tabel Pengujian Logout.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Xampp (Parlaungan, 2020)	15
Gambar 2. 2 MySql (Parlaungan, 2020)	16
Gambar 2. 3 php (Parlaungan, 2020)	17
Gambar 2. 4 Kerangka Kerja Extreme Programming (Ariyanti, 2020).....	19
Gambar 3. 1 Analisis Fishbone pada Sistem Monitoring Dokumen.....	23
Gambar 3. 2 Activity Diagram Sistem Berjalan	26
Gambar 3. 3 Use Case Diagram.....	28
Gambar 3. 4 Activity Diagram Penyerahan Dokumen	29
Gambar 3. 5 Activity Diagram Monitoring Dokumen.....	29
Gambar 3. 6 Activity Diagram Kelola Data Dokumen.....	30
Gambar 3. 7 Activity Diagram Kelola Data Petugas	31
Gambar 3. 8 Activity Diagram Login	32
Gambar 3. 9 Class Diagram	33
Gambar 3. 10 ERD.....	34
Gambar 3. 11 Wireframe Login.....	35
Gambar 3. 12 Wireframe Dashboard	35
Gambar 3. 13 Wireframe Kelola Petugas	36
Gambar 3. 14 Wireframe Kelola Dokumen	37
Gambar 3. 15 Wireframe Kelola Laporan.....	37
Gambar 4. 1 Halaman Login.....	39
Gambar 4. 2 Halaman Dashboard	40
Gambar 4. 3 Halaman Kelola Dokumen.....	40
Gambar 4. 4 Halaman Kelola User	41
Gambar 4. 5 Halaman Kelola Petugas	41
Gambar 4. 6 Halaman Kelola Kategori.....	42
Gambar 4. 7 Halaman Dashboard	43
Gambar 4. 8 Halaman Kelola Dokumen.....	43
Gambar 4. 9 Hasil View Lacak Dokumen	45

DAFTAR SIMBOL

Simbol	Nama	Keterangan
	Status awal	Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	Percabangan / Decision	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu.
	Penggabungan / Join	Penggabungan dimana yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu.
	Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
	Swimlane	Swimlane memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

Simbol	Keterangan
	Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i>
	<i>Use case</i> : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
	<i>Association</i> : Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan <i>use case</i>
	<i>Generalisasi</i> : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi