

**DAFTAR ISI**

HALAMAN PENGESAHAN	ii
BUKTI BEBAS PLAGIASI	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
CATATAN REVISI DOKUMEN	ix
INTISARI	x
RINGKASAN EKSEKUTIF	xi
BAB 1 PENGANTAR	1
BAB 2 DASAR TEORI PENDUKUNG	3
2.1 <i>Tracing</i>	3
2.2 User Interface	3
2.3 Visual Studio Code	3
2.4 Aplikasi Web	3
2.5 API	4
2.6 Elasticsearch	4
BAB 3 ANALISIS STUDI PUSTAKA KUNCI DAN PEMILIHAN METODE	5
3.1 Metode 1: Metode Pengembangan Perangkat Lunak (SDLC)	5
3.1.1 Model Waterfall	5
3.1.2 Model Agile	6
3.2 Metode 2: Framework Front-end	7
3.2.1 JQuery	7
3.2.2 Angular.js	7
3.2.3 React.js	7
BAB 4 DETAIL IMPLEMENTASI	9
4.1 Luaran <i>Capstone Project</i> beserta Spesifikasinya	9
4.2 Batasan Masalah	10
4.3 Detail Rancangan	14
4.3.1 Data Flow Diagram Aplikasi <i>Tracing</i>	18
4.3.2 Use Case Diagram Aplikasi <i>Tracing</i>	22
4.3.3 Diagram Blok Keseluruhan Aplikasi	23
4.3.4 Arsitektur Aplikasi <i>Tracing</i>	25



4.3.5	Flowchart Aplikasi <i>Tracing</i>	26
4.3.6	Rencana Anggaran Pelaksanaan <i>Capstone</i>	27
4.3.7	Jadwal Pelaksanaan Kegiatan <i>Capstone</i>	27
4.3.8	Perancangan Low Fidelity Wireframing Aplikasi <i>Tracing</i>	27
4.3.9	Perancangan High Fidelity Wireframing/Mockup Aplikasi <i>Tracing</i>	28
4.3.10	Desain Sistem Keseluruhan Aplikasi	28
4.3.11	Implementasi Front-End Aplikasi <i>Tracing</i>	29
4.3.12	Implementasi React Redux Pada Aplikasi <i>Tracing</i>	36
4.3.13	Model API Aplikasi <i>Tracing</i>	39
BAB 5	PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN	42
5.1	Pengujian dan Pembahasan	42
5.1.1	Pengujian Time To Interactive (TTI)	42
5.1.2	Pengujian Browser Accessibility	43
5.1.3	Pengujian User Acceptane Test (UAT).....	44
5.1.4	Pengujian System Usability Scale (SUS).....	48
5.2	<i>Improvement</i>	50
BAB 6	ANALISIS MENGENAI PENGARUH SOLUSI <i>ENGINEERING DESIGN</i>	52
BAB 7	KESIMPULAN DAN SARAN	55
7.1	Kesimpulan.....	55
7.2	Saran	55
REFERENSI.....		56