



DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI	iii
BUKTI BEBAS PLAGIASI	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR KODE	xi
CATATAN REVISI DOKUMEN	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
RINGKASAN EKSEKUTIF	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
BAB 2 DASAR TEORI PENDUKUNG	3
2.1 <i>Software Development Life Cycle</i>	3
2.1.1 <i>Model Agile</i>	3
2.2 <i>User Experience (UX)</i>	3
2.3 <i>User Interface (UI)</i>	4
2.3.1 <i>Low Fidelity Wireframe</i>	4
2.3.2 <i>High Fidelity Wireframe</i>	4
2.3.3 <i>Prototype</i>	5
2.4 <i>User Centered Design (UCD)</i>	5
2.5 <i>Aplikasi Berbasis Web</i>	5
2.6 <i>Visual Studio Code</i>	5
2.7 <i>Vue.js</i>	6
2.8 <i>Python</i>	6
2.9 <i>Flask</i>	6
2.10 <i>MySQL</i>	7
2.11 <i>Black Box Testing</i>	7
2.12 <i>White Box Testing</i>	7
2.13 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	7
2.14 <i>Single Ease Question (SEQ)</i>	7



BAB 3	ANALISIS STUDI PUSTAKA KUNCI DAN PEMILIHAN METODE	8
3.1	Analisis Penggunaan <i>Software Development Life Cycle</i>	8
3.1.1	Model <i>Waterfall</i>	9
3.1.2	Model <i>Agile</i>	10
3.1.3	Model Iteratif	11
3.1.4	Model <i>Spiral</i>	11
3.2	Analisis <i>Front End Framework</i> yang Digunakan	11
3.2.1	React	12
3.2.2	Angular	13
3.2.3	Vue.js	13
3.3	Analisis <i>Back End Framework</i> yang Digunakan	14
3.3.1	Django	14
3.3.2	Flask	14
3.4	Analisis <i>Database Management System</i> yang Digunakan	15
3.4.1	MySQL	16
3.4.2	MongoDB	16
3.5	Analisis Pengujian Perangkat Lunak	17
3.5.1	<i>Black Box Testing</i>	17
3.5.2	<i>White Box Testing</i>	17
3.6	Analisis Metriks Pengujian Kegunaan (<i>Usability Testing</i>)	18
3.6.1	<i>System Usability Scale</i> (SUS)	18
3.6.2	<i>Single Ease Question</i> (SEQ)	18
3.7	Pemilihan Metode	18
BAB 4	DETAIL IMPLEMENTASI	21
4.1	Luaran <i>Capstone Project</i> Beserta Spesifikasinya	21
4.2	Batasan Masalah	23
4.3	Detail Rancangan	24
4.3.1	<i>Use Case</i>	24
4.3.2	<i>Activity Diagram</i>	25
4.3.3	<i>Entity Relationship Diagram</i>	27
4.3.4	<i>Data Flow Diagram</i>	28
4.3.5	Sistem <i>Backend</i> Aplikasi Glaucoma Detector	29
4.3.6	Aplikasi Glaucoma Detector	44
BAB 5	PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN	58



5.1	Pengujian dan Pembahasan	58
5.1.1	Pengujian Perangkat Lunak (Fungsional).....	58
5.1.2	Pengujian <i>Browser Accessibility</i>	60
5.1.3	Pengujian <i>Response Time</i>	61
5.1.4	Pengujian Kegunaan (Pengguna).....	63
5.2	<i>Improvement</i>	65
BAB 6	ANALISIS MENGENAI PENGARUH SOLUSI <i>ENGINEERING DESIGN</i>	68
6.1	Konteks Edukasi.....	68
6.2	Konteks Ekonomis	68
6.3	Konteks Sosial.....	68
6.4	Konteks Global.....	68
BAB 7	KESIMPULAN DAN SARAN	70
7.1	Kesimpulan.....	70
7.2	Saran.....	70
REFERENSI	71