

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR KODE PROGRAM.....	x
CATATAN REVISI DOKUMEN.....	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
RINGKASAN EKSEKUTIF	xiv
BAB 1 PENGANTAR.....	1
BAB 2 DASAR TEORI PENDUKUNG	4
2.1 Museum	4
2.2 Cagar Budaya.....	4
2.3 Sistem Informasi	5
2.4 <i>Unified Modeling Language</i>	5
2.5 Komputer Server	6
2.6 HTTP (<i>Hypertext Transfer Protocol</i>)	6
2.7 <i>Application Programming Interface</i>	7
2.7.1 <i>Representational State Transfer</i>	7
2.7.2 <i>GraphQL</i>	8
2.8 Format Serialisasi Data.....	8
2.8.1 XML (<i>eXtensible Markup Language</i>)	8
2.8.2 JSON (<i>Javascript Object Notation</i>)	9
2.8.3 YAML (<i>YAML Ain't Markup Language</i>)	9
2.9 Mesin Virtual (<i>Virtual Machine</i>).....	11
2.9.1 KVM (<i>Kernel-based Virtual Machine</i>).....	12
2.9.2 Libvirt.....	12
2.9.3 Vagrant.....	12
2.9.4 Docker	13
2.10 AtoM (<i>Access to Memory</i>).....	13
2.11 CollectiveAccess.....	14
BAB 3 ANALISIS STUDI PUSTAKA KUNCI DAN PEMILIHAN METODE	15
3.1 Sistem Informasi Museum dan Cagar Budaya	15
3.2 Standar Metadata Koleksi	16



3.3	Arsitektur	18
3.3.1	Arsitektur Sistem.....	18
3.4	Sistem Basis Data.....	20
3.5	Pengembangan Sistem Informasi.....	22
3.6	Platform Sistem Informasi Eksternal	23
3.6.1	AtoM (<i>Access to Memory</i>).....	23
3.6.2	CollectiveAccess	25
3.7	Pemilihan Metode	27
3.7.1	Kerangka Umum Sistem Informasi	27
3.7.2	Sistem Penyimpanan Data	28
3.7.3	Arsitektur Perangkat Lunak	28
3.7.4	Platform Sistem Informasi.....	28
BAB 4	DETAIL IMPLEMENTASI.....	29
4.1	Luaran <i>Capstone Project</i> beserta Spesifikasinya	29
4.2	Batasan Masalah	30
4.3	Detail Rancangan	31
4.3.1	Diagram <i>Use Case</i>	31
4.3.2	Diagram Alir Data (<i>Data Flow Diagram</i>).....	33
4.3.3	Diagram Hubungan Entitas (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	33
4.3.4	Diagram Arsitektur	34
4.3.5	Diagram <i>Swimlane</i> Integrasi	36
4.4	Detail Implementasi.....	37
4.4.1	Persiapan Lingkungan Pengembangan.....	37
4.4.2	Sistem Informasi (<i>Back-end</i>).....	38
4.4.3	Prototipe <i>Front-end</i>	47
4.4.4	Integrasi Sistem Informasi Eksternal	52
BAB 5	PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
5.1	Pengujian dan Pembahasan	57
5.1.1	Pengujian Otomatis.....	57
5.1.2	Pengujian Manual.....	59
5.2	Perubahan dari Rancangan	60
5.3	<i>Improvement</i>	61
BAB 6	ANALISIS MENGENAI PENGARUH SOLUSI <i>ENGINEERING DESIGN</i>	62
BAB 7	KESIMPULAN DAN SARAN	63
7.1	Kesimpulan.....	63
7.2	Saran	63
REFERENSI	64