

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR SINGKATAN	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Batasan Penelitian	2
1.5 Manfaat Tugas Akhir	2
BAB II Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori	4
2.1 Tinjauan Pustaka	4
2.2 Dasar Teori	6
2.2.1 Sistem Akreditasi Perguruan Tinggi Online (SAPTO)	6
2.2.2 Agile dan Scrum	6
2.2.3 HTML	7
2.2.4 Javascript	8
2.2.5 NextJS	8
2.2.6 MongoDB	9
2.2.7 Ant Design	9
2.2.8 Ubuntu	9
2.2.9 Nginx	9
2.2.10 <i>Virtual Machine</i>	10
2.3 Analisis Perbandingan Metode	10
BAB III Metode Penelitian	13
3.1 Metode yang Digunakan	13
3.1.1 Metode Pengumpulan Informasi	13
3.1.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	13
3.2 Alur Penelitian	14
3.2.1 Fase Pengumpulan Informasi	15



3.2.2	Fase Perancangan Perangkat Lunak	16
3.2.3	Fase Pengembangan Perangkat Lunak	17
3.2.4	Fase Pengujian Kebergunaan	18
3.2.5	Fase Pemeliharaan	18
BAB IV Hasil dan Pembahasan		19
4.1	Fase Pengumpulan Informasi	19
4.2	Fase Perancangan Perangkat Lunak	20
4.2.1	<i>Use Case Diagram</i>	21
4.2.2	<i>Functional Requirement</i>	22
4.2.3	<i>Non-Functional Requirement</i>	22
4.2.4	<i>Activity Diagram</i>	24
4.2.5	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	30
4.2.6	Rancangan Arsitektur	31
4.2.7	<i>Low Fidelity Prototype</i>	31
4.2.8	<i>Backlog Task</i>	34
4.3	Fase Pengembangan Perangkat Lunak	36
4.3.1	<i>Sprint 1</i>	36
4.3.2	<i>Sprint 2</i>	38
4.3.3	<i>Sprint 3</i>	41
4.3.4	<i>Sprint 4</i>	45
4.3.5	Hasil Pengujian <i>Black-box</i>	51
4.4	Fase Pengujian Kebergunaan	53
4.5	Fase Pemeliharaan Perangkat Lunak	57
4.6	Perbandingan Hasil Penelitian dengan Hasil Terdahulu	57
BAB V Kesimpulan dan Saran		59
5.1	Kesimpulan	59
5.2	Saran	59
DAFTAR PUSTAKA		60
LAMPIRAN		L-1
L.1	Hasil Survei <i>Usability Testing</i>	L-1