



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xviii
INTISARI	xx
ABSTRACT	xxi
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Alternatif -alternatif penyelesaian masalah	4
1.4 Justifikasi cara penyelesaian masalah	6
1.5. Tujuan dan manfaat Proyek Akhir	7
BAB II	8
2.1. Lingkup Tinjauan Pustaka	8
2.2. Dasar Teori	14
2.2.1 Aplikasi Web	14
2.2.2 Learning Management System (LMS)	15
2.2.3 Pembinaan Olimpiade	16
2.2.4 Siap Olimpiade Versi Elektronik (SOLVE)	17
2.2.5 Software Development Life Cycle (SDLC)	18
2.2.6 Basis Data	20
2.2.7 Entity Relational Diagram (ERD)	20
2.2.8 Unified Modeling Language (UML)	24
2.2.9 Use Case Diagram	24
2.2.10 Diagram Aktivitas	26
2.2.11 HTML	28
2.2.12 Cascading Style Sheets (CSS)	29
2.2.13 Javascript	29
2.2.14 Hypertext Preprocessor (PHP)	30
2.2.15 Laravel	30



2.2.16 Application Programing Interface (API)	31
2.2.17 Sistem Informasi	32
2.2.18 Metodologi <i>Agile</i>	32
2.2.18 Pengujian <i>Blackbox</i>	34
2.2.18 Pengujian <i>User Acceptance</i>	36
BAB III	38
3.1 Alur Penelitian	38
3.2 Bahan	42
3.3 Peralatan	42
3.4 Tahapan Proyek Akhir	42
3.4.1 Metode Pengumpulan Data	42
3.4.2 Metodologi Pengembangan Sistem	43
3.5 Rancangan alat/purwarupa dan analisis data	45
3.4.1 Analisis Data	45
3.4.1.1 Analisis Pengguna Sistem	45
3.4.1.2 Analisis Kebutuhan Data	46
3.4.1.3 Analisis Kebutuhan Fungsional	47
3.4.1.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	48
3.4.2 Perancangan Alat	49
3.4.2.1 Perancangan Basis Data	49
3.4.2.2 Perancangan Proses	57
3.4.2.2 Perancangan Pengujian	103
BAB IV	108
4.1 Implementasi Basis Data	108
4.2 Implementasi Antarmuka Pengguna	120
4.2.1 Implementasi Halaman Beranda Pembinaan	121
4.2.2 Implementasi Halaman <i>Index Coach</i>	124
4.2.3 Implementasi Halaman Tambah <i>Coach</i>	125
4.2.4 Implementasi Halaman Ubah <i>Coach</i>	128
4.2.5 Implementasi Halaman <i>Index Siswa</i>	131
4.2.6 Implementasi Halaman Tambah Siswa	132
4.2.7 Implementasi Halaman Ubah Siswa	135
4.2.8 Implementasi Halaman <i>Index Subject</i>	136
4.2.9 Implementasi Halaman Tambah <i>Subject</i>	137
4.2.10 Implementasi Halaman Ubah <i>Subject</i>	139



4.2.11 Implementasi Halaman <i>Index Material</i>	141
4.2.12 Implementasi Halaman Tambah <i>Material</i>	142
4.2.13 Implementasi Halaman Ubah <i>Material</i>	144
4.2.14 Implementasi Halaman <i>Index Material Media</i>	146
4.2.15 Implementasi Halaman Tambah <i>Material Media</i>	147
4.2.16 Implementasi Halaman Ubah <i>Material Media</i>	149
4.2.17 Implementasi Halaman <i>Index Material Module</i>	151
4.2.18 Implementasi Halaman Tambah <i>Material Module</i>	152
4.2.19 Implementasi Halaman Ubah <i>Material Module</i>	154
4.2.20 Implementasi Halaman <i>Index Coaching</i>	156
4.2.21 Implementasi Halaman Tambah <i>Coaching</i>	158
4.2.22 Implementasi Halaman Kelola Pembinaan.....	161
4.2.23 Implementasi Halaman Beranda Pembinaan Siswa.....	171
4.2.24 Implementasi Halaman Detail Pembinaan Siswa.....	173
4.3 Pengujian Sistem.....	176
4.3.1 Skenario <i>Black Box Testing</i>	176
4.3.2 Skenario <i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	209
4.3.3 Hasil Pengujian <i>Blackbox Testing</i>	213
4.3.3.1 Hasil Pengujian <i>Blackbox</i> Peran Admin Pembinaan.....	213
4.3.3.2 Hasil Pengujian <i>Blackbox</i> Peran Pengajar.....	252
4.3.3.3 Hasil Pengujian <i>Blackbox</i> Peran Siswa.....	266
4.3.3.4 Hasil <i>Summary</i> Pengujian <i>Blackbox</i>	271
4.3.4 Hasil Pengujian <i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	304
4.3.4.1 Hasil <i>User Acceptance Testing (UAT)</i> Terhadap Admin Pembinaan.....	304
4.3.4.2 Hasil <i>User Acceptance Testing (UAT)</i> Terhadap Pengajar.....	312
4.3.4.3 Hasil <i>User Acceptance Testing (UAT)</i> Terhadap Siswa.....	321
4.3.4.4 Hasil Akhir <i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	326
BAB V.....	331
5.1 Kesimpulan.....	331
5.2 Saran.....	332
DAFTAR PUSTAKA.....	333