

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
ABSTRAK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	1
1.3. Batasan Masalah.....	1
1.4. Tujuan.....	2
1.5. Manfaat.....	2
1.6. Metodologi Penelitian.....	2
1.7. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Studi Literatur Sejenis.....	4
2.2 Metodologi.....	6
2.2.1 Metode Pengumpulan Data.....	6
2.2.2 Metode Pengembangan Sistem.....	6
2.3 <i>Scrum</i>	7

2.4 <i>Scrum Team</i> (Tim Scrum).....	7
2.4.1 <i>Product Owner</i> (Pemilik Produk).....	8
2.4.2 <i>Development Team</i> (Tim Pengembang).....	8
2.4.3 <i>Scrum Master</i> (Ahli Scrum).....	9
2.5 <i>Scrum Artefak</i>	10
2.5.1 <i>Product Backlog</i>	10
2.5.2 <i>Sprint Backlog</i>	11
2.5.3 <i>Product Increment</i>	12
2.6 <i>Scrum Events</i>	12
2.7 <i>Sprint</i>	13
2.7.1 <i>Sprint Planning</i>	13
2.7.2 <i>Daily Scrum</i>	17
2.7.3 <i>Sprint Review</i>	18
2.7.4 <i>Sprint Restropective</i>	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Metodologi Penelitian.....	19
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	20
3.2.1 Observasi.....	20
3.2.2 Wawancara.....	20
3.2.3 Studi Pustaka.....	20
3.2.4 Studi Literatur Sejenis.....	20
3.3 Analisa sistem berjalan	21
3.4 Metode Pengembangan Sistem	21
3.4.1 Membentuk <i>Team scrum</i>	21
3.4.2 Membuat <i>Product Backlog</i>	22
3.4.3 Desain Sistem.....	23
3.4.4 Fase <i>Sprint</i>	23
3.4.3.1 <i>Sprint Planning</i>	23
3.4.3.2 <i>Sprint Backlog</i>	24

3.4.3.3 <i>Daily Scrum</i>	25
3.4.3.3 <i>Sprint Review</i>	25
3.4.3.3 <i>Sprint Restropective</i>	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Pengumpulan Data	26
4.1.1 Observasi.....	26
4.1.2 Wawancara.....	27
4.2 Analisa sistem berjalan	27
4.2.1 Proses Bisnis Yang Sedang Berjalan	27
4.2.2 Proses Bisnis Yang diusulkan	30
4.3 Metode Pengembangan Sistem	32
4.3.1 Membentuk <i>Team Scrum</i>	32
4.3.2 Membuat <i>Product Backlog</i>	33
4.3.3 Desain Sistem.....	36
4.3.3.1 <i>Usecase</i>	37
4.3.3.2 <i>Activity Diagram</i>	38
4.3.3.3 <i>Class Diagram</i>	52
4.3.4 <i>Fase Sprint</i>	53
4.3.4.1 <i>Sprint 1</i> (satu).....	53
4.3.4.2 <i>Sprint 2</i> (dua).....	61
4.3.4.3 <i>Sprint 3</i> (tiga)	69
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	78
5.2 Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 contoh <i>Product Backlog</i>	22
Tabel 3.2 contoh <i>sprint backlog</i>	24
Tabel 4.1 Flowchart analisa proses bisnis yang berjalan	28
Tabel 4.2 Flowchart analisa proses bisnis yang diusulkan	31
Tabel 4.3 <i>Product Backlog</i>	33
Tabel 4.4 <i>Sprint backlog</i> pada <i>sprint 1</i> (satu)	54
Tabel 4.5 grafik <i>burndown</i> pada <i>sprint 1</i> (satu).....	55
Tabel 4.6 tabel pengujian sistem <i>sprint 1</i>	60
Tabel 4.7 <i>sprint backlog</i> pada <i>sprint 2</i>	61
Tabel 4.8 grafik <i>burndown</i> pada <i>sprint 2</i> (dua).....	64
Tabel 4.9 tabel pengujian system <i>sprint 2</i>	67
Tabel 4.10 <i>Sprint backlog</i> pada <i>sprint 3</i>	69
Tabel 4.11 grafik <i>burndown</i> pada <i>sprint 3</i> (tiga)	71
Tabel 4.12 tabel pengujian sistem <i>sprint 3</i>	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan dalam metode <i>scrum</i>	9
Gambar 2.2 contoh product backlog	11
Gambar 2.3 contoh sprint backlog	12
Gambar 2.4 mengubah <i>product backlog</i> menjadi <i>sprint backlog</i>	14
Gambar 2.5 grafik burndown	17
Gambar 3.1 Ilustrasi kerangka berfikir	19
Gambar 4.1 <i>use case</i> aplikasi <i>delivery order</i> Lombok Idjo	38
Gambar 4.2 <i>activity diagram</i> login	39
Gambar 4.3 <i>Activity diagram</i> kelola data menu.....	40
Gambar 4.4 <i>Activity diagram</i> kelola data cabang	41
Gambar 4.5 <i>Activity diagram</i> kelola data admin cabang	42
Gambar 4.6 <i>Activity diagram</i> memilih cabang	43
Gambar 4.7 <i>Activity diagram</i> registrasi	44
Gambar 4.8 <i>Activity diagram</i> melihat dan memesan menu pelanggan	45
Gambar 4.9 <i>Activity diagram</i> bayar	46
Gambar 4.10 <i>Activity diagram</i> keranjang pesanan	47
Gambar 4.11 <i>Activity diagram</i> melihat status pesanan	48
Gambar 4.12 <i>Activity diagram</i> histori pesanan	49
Gambar 4.13 <i>Activity diagram</i> profil	49
Gambar 4.14 <i>Activity diagram</i> melihat order masuk, cetak struk,ubah status,dan <i>cancel</i> pesanan	50
Gambar 4.15 <i>Activity diagram</i> lupa <i>password</i>	51
Gambar 4.16 <i>Class diagram</i> aplikasi <i>delivery order</i> Lombok Idjo	52
Gambar 4.17 login admin.....	56
Gambar 4.18 kelola data admin cabang	57
Gambar 4.19 lanjutan kelola data admin cabang	57
Gambar 4.20 kelola data cabang	58

Gambar 4.21 lanjutan kelola data cabang	58
Gambar 4.22 kelola data menu.....	59
Gambar 4.23 lanjutan kelola data menu.....	59
Gambar 4.24 login pelanggan	65
Gambar 4.25 registrasi	65
Gambar 4.26 kelola data order	66
Gambar 4.27 tampilan fitur dapat memilih cabang.....	66
Gambar 4.28 tampilan fitur dapat memesan menu	67
Gambar 4.29 Verifikasi kode sms.....	72
Gambar 4.30 input kode verikasi	72
Gambar 4.31 admin cabang dapat melihat invoice data order	73
Gambar 4.32 admin dapat melihat data pelanggan	73
Gambar 4.33 pelanggan dapat merubah data profil	73
Gambar 4.34 pelanggan dapat memilih metode pembayaran	74
Gambar 4.35 admin dapat mengelola data laporan penjualan	74
Gambar 4.36 pelanggan dapat melihat status pesanan.....	74
Gambar 4.37 <i>reset password</i> input no <i>handphone</i>	75
Gambar 4.38 <i>reset password</i> input <i>new password</i>	75