

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Perumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Kerangka Teoritik.....	7
2.1.1 Bursa Kerja Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta	7
2.1.1.1 Bursa Kerja	7
2.1.1.2 Manfaat Bursa Kerja	8
2.1.1.3 Alumni Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.....	8
2.1.1.4 Peran Fakultas Teknik Memfasilitasi Alumni dalam Mencari Pekerjaan	10
2.1.2 Aplikasi Bursa Kerja Berbasis <i>Web</i>	11
2.1.2.1 Aplikasi.....	11
2.1.2.2 <i>Web</i>	12
2.1.2.3 <i>Website</i>	13
2.1.2.4 Aplikasi Berbasis <i>Web</i>	14
2.1.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Berbasis <i>Web</i>	15
2.1.2.6 Aplikasi <i>Web</i> Bursa Kerja	16
2.2 Penelitian yang Relevan	17

2.3	Kerangka Berpikir	18
2.4	Konsep Perancangan Aplikasi <i>Web</i> Bursa Kerja Fakultas Teknik ..	22
2.4.1	Metode Pengembangan Perangkat Lunak <i>Agile</i>	22
2.4.2	Perancangan Aplikasi <i>Web</i> dengan Menggunakan Model Scrum	25
2.4.2.1	Fase <i>Pre-game</i>	26
2.4.2.2	Fase <i>Development</i>	28
2.4.2.3	Fase <i>Post-game</i>	31

BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	32
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	32
3.2	Alat dan Bahan Penelitian	32
3.2.1	Alat Penelitian	32
3.2.1.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	32
3.2.1.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	32
3.2.2	Bahan Penelitian	33
3.3	Diagram Alir Penelitian	33
3.3.1	Fase <i>Pre-game</i>	35
3.3.1.1	Analisis Kebutuhan	35
3.3.1.2	Merancang Model <i>Use Case</i>	38
3.3.1.3	Merancang <i>User Stories</i>	39
3.3.1.4	<i>Product Backlog</i>	42
3.3.2	Fase <i>Development</i>	45
3.3.2.1	<i>Sprint Planning Meeting</i>	45
3.3.2.2	<i>Sprint Backlog</i>	47
3.3.2.3	<i>Daily Scrum Meeting</i>	47
3.3.2.4	<i>Sprint Review Meeting</i>	48
3.3.2.5	<i>Sprint Retrospective</i>	49
3.3.3	Fase <i>Post-game</i>	49
3.4	Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data	50
3.4.1	Wawancara	50
3.4.2	Kuesioner	50
3.4.3	Uji Fungsionalitas	50
3.5	Teknik Analisis Data	52

BAB IV	HASIL PENELITIAN	54
4.1	Deskripsi Hasil Penelitian	54
4.1.1	Fase <i>Pre-Game</i>	54
4.1.2	Fase <i>Development</i>	62
4.1.2.1	Rancangan Basis Data	62
4.1.2.2	Rancangan Desain Antar Muka	70
4.1.2.3	Implementasi <i>Sprint Backlog</i>	70
4.1.2.4	<i>Sprint Review Meeting</i>	70
4.1.2.5	<i>Sprint Retrospective</i>	71
4.1.3	Fase <i>Post Game</i>	71
4.2	Analisis Data Penelitian	71
4.3	Pembahasan	108
4.3.1	Pembahasan Tampilan	108

4.3.2	Pembahasan Hasil Pengujian Fungsional.....	110	
4.4	Aplikasi Hasil Penelitian	111	
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN			
5.1	Kesimpulan.....	112	
5.2	Saran.....	113	
DAFTAR PUSTAKA.....			114
LAMPIRAN			117
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....			183