

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan.....	6
1.5 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	8
2.1 Rapat.....	8
2.2 Komunikasi .....	8
2.3 Komunikasi dalam Organisasi .....	9
2.4 <i>Node.js</i> .....	9
2.5 <i>Waterfall Development Model</i> .....	10
2.6 <i>Scrum Development Model</i> .....	11
2.7 <i>Socket.io</i> .....	13
2.8 <i>Redis</i> .....	13
2.9 UML .....	14

2.10 Pengujian perangkat lunak .....	17
2.11 Skala <i>Likert</i> .....	18
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b> .....	<b>19</b>
3.1 Analisis Sistem .....	19
3.1.1 Identifikasi Masalah .....	20
3.1.2 Hasil Analisis .....	23
3.2 Melakukan Studi Literatur .....	27
3.3 Perancangan Sistem .....	32
3.3.1 Model Pengembangan Sistem .....	33
3.3.2 <i>Use Case Diagram</i> Bisnis Rapat pada PT. Garasilabs .....	35
3.3.3 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Aplikasi Rapat Online .....	36
3.3.4 <i>Activity Diagram</i> .....	37
3.3.5 <i>Flow of Events</i> .....	60
3.3.6 <i>Sequence Diagram</i> .....	81
3.3.7 Menemukan Diagram <i>Class</i> .....	102
3.3.8 <i>Class Diagram</i> .....	106
3.3.9 <i>State Chart Diagram</i> .....	110
3.3.10 <i>Component Diagram</i> .....	113
3.3.11 Desain <i>User Interface</i> .....	114
3.3.12 Rancangan Uji Coba <i>User Acceptance</i> .....	122
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI</b> .....	<b>125</b>
4.1 Kebutuhan Sistem .....	125
4.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras .....	125
4.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	126

4.2 Pembuatan Program.....	126
4.3 <i>Physical Data Model</i> .....	127
4.4 Implementasi Sistem.....	128
4.5 Uji Coba Sistem berdasarkan fitur pada aplikasi .....	141
4.5.1 Hasil uji coba untuk proses login .....	141
4.5.2 Hasil uji coba untuk memasuki ruangan rapat .....	142
4.5.3 Hasil uji coba untuk menggunakan chatting .....	143
4.5.4 Hasil uji coba untuk menambahkan ide .....	143
4.5.5 Hasil uji coba untuk <i>voting</i> ide.....	143
4.5.6 Hasil uji coba untuk menambahkan komentar .....	144
4.5.7 Hasil uji coba untuk melakukan pemilihan ide untuk <i>backlog</i> .....	145
4.5.8 Hasil uji coba untuk pemilihan <i>sprint task</i> .....	145
4.5.9 Hasil uji coba untuk proses moderasi .....	146
4.5.10 Hasil uji coba <i>summary project</i> .....	146
4.5.11 Hasil uji coba <i>manage participant</i> .....	147
4.6 User Acceptance Test .....	147
4.7 Pembahasan Uji Coba.....	149
4.7.1 Evaluasi pengujian fitur pada aplikasi.....	149
4.7.2 Evaluasi berdasarkan <i>user acceptance test</i> .....	151
4.7.3 Hasil Evaluasi.....	158
BAB V PENUTUP .....	159
5.1 Kesimpulan .....	159
5.2 Saran .....	159
DAFTAR PUSTAKA .....	160

