

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
DAFTAR NOTASI.....	xviii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian	3
1.4. Batasan Masalah.....	4
1.5. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Perkembangan Keilmuan atau Studi Terdahulu.....	6
2.2. Posisi Penelitian	8
2.3. <i>Gaps</i> Penelitian	10
2.4. <i>Novelty</i> (Kebaruan)	11
2.5. Kesimpulan	12
BAB III LANDASAN TEORI.....	14
3.1. Konsep Dasar Sistem Informasi.....	14
3.2. <i>Monitoring</i>	16
3.3. Prediksi.....	17
3.4. <i>Near-Earth Objects</i> (NEO)	17
3.4.1. <i>Center for neo studies</i> (cneos)	18
3.5. <i>Recurrent Neural Network</i> (RNN).....	18
3.5.1. Arsitektur dan Mekanisme Kerja Model RNN	19
3.6. <i>Website</i>	22

3.7.	<i>Agile</i>	23
3.7.1.	<i>Metode scrum</i>	24
3.8.	<i>Flowchart</i>	26
3.9.	<i>UML</i>	29
3.9.1.	<i>Use case diagram</i>	30
3.9.2.	<i>Activity diagram</i>	32
3.9.3.	<i>Class diagram</i>	34
3.9.4.	<i>Sequence diagram</i>	34
3.10.	<i>Draw.io</i>	35
3.11.	<i>Database</i>	35
3.12.	<i>Laragon</i>	36
3.12.1.	<i>Mysql</i>	37
3.13.	<i>Bahasa Pemrograman</i>	38
3.13.1.	<i>Php</i>	39
3.13.2.	<i>Python</i>	39
3.14.	<i>Framework</i>	40
3.14.1.	<i>Laravel</i>	41
3.15.	<i>Visual Studio Code (VS Code)</i>	42
3.16.	<i>Black Box Testing</i>	43
3.17.	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	43
3.17.1.	<i>Prosedur Perhitungan Skor SUS</i>	44
3.17.2.	<i>Interpretasi Hasil Evaluasi SUS</i>	44
BAB IV METODOLOGI PENELITIAN		46
4.1.	<i>Subjek dan Objek Penelitian</i>	46
4.1.1.	<i>Subjek</i>	46
4.1.2.	<i>Objek penelitian</i>	47
4.2.	<i>Bahan dan Alat</i>	47
4.2.1.	<i>Bahan penelitian</i>	47
4.2.2.	<i>Alat penelitian</i>	48
4.3.	<i>Alur Penelitian</i>	49
4.4.	<i>Jadwal Penelitian</i>	53
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN		55
5.1.	<i>Hasil Penelitian</i>	55
5.1.1.	<i>Hasil studi awal</i>	55

5.1.2.	Hasil <i>data acquisition</i>	57
5.1.3.	Hasil <i>product backlog</i>	66
5.1.3.1.	Hasil <i>product backlog</i>	66
5.1.3.2.	Hasil <i>use case diagram</i>	71
5.1.4.	Hasil <i>sprint planning</i>	76
5.1.5.	Hasil <i>sprint execution</i>	82
5.1.5.1.	Hasil <i>sprint 1</i>	82
5.1.5.2.	Hasil <i>sprint 2</i>	104
5.1.5.3.	Hasil <i>sprint 3</i>	146
5.1.5.4.	Hasil <i>sprint 4</i>	201
5.1.6.	<i>Release (localhost)</i>	248
5.1.7.	<i>System Evaluation</i>	249
5.1.7.1.	<i>System Usability Scale</i>	250
5.2.	Analisis dan Pembahasan	258
5.2.1.	Interpretasi hasil penelitian	258
5.2.2.	Relevansi hasil penelitian dengan penelitian terdahulu	260
5.2.3.	Kaitan hasil penelitian dengan teori	261
5.2.4.	Analisis temuan dan perbedaan matematis	262
5.2.5.	Implikasi hasil penelitian dan makna praktis	264
5.2.6.	Limitasi atau kekurangan penelitian	266
BAB VI	PENUTUP	267
6.1.	Simpulan	267
6.2.	Saran	268
DAFTAR PUSTAKA		270
LAMPIRAN		276