**DAFTAR ISI**

Halaman

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI ii

DAFTAR GAMBAR v

DAFTAR TABEL vi

BAB I PENDAHULUAN

* 1. Latar Belakang 1
  2. Rumusan Masalah 2
  3. Batasan Masalah 2
  4. Tujuan 2
  5. Manfaat 2
  6. Sistematika Penulisan. 3

BAB II LANDASAN TEORI

* 1. Aplikasi 5
  2. Manajemen Artefak Pembangun Perangkat Lunak 5
  3. Vector Space Model (VSM) 7
  4. Scrum 8
  5. Waterfall9
  6. Unified Modelling Language (UML)9
  7. Entity Relational Diagram (ERD) 13
     1. Kardinalitas Relasi 14
  8. Framework 15
     1. Slim Framework 15
     2. Angular Framework 16
  9. Aplication Programing Interface (API) 16
  10. Mysql 16

BAB III METODOLOGI

3.1 Metodelogi Penelitian. 19

3.2 Pengumpulan Data.. 19

3.3 Analisis Sistem.. 20

3.4 Kebutuhan Sistem.. 21

3.4.1 Perangkat Keras (Hardware).. 21

3.4.2 Perangkat Lunak (Software).. 21

3.4.3 Brainware 21

3.5 Perancangan Sistem 22

3.5.1 Unified Modeling Language (UML).. 22

3.5.1.1 Usecase Diagram 22

3.5.1.2 Class Diagram 23

3.5.1.3 Squence Diagram 24

3.5.1.4 Activity Diagram 26

3.5.2 Entity Relationalship Diagram 28

3.5.3 Perancangan User Interface 28

DAFTAR PUSTAKA.. 29

**DAFTAR GAMBAR**

Halaman

Gambar 2.1 Representasi Dokumen dan *Query* pada VSM (Mandala & Setiawan, 2002). 13

Gambar 3.1 Use case diagram untuk aplikasi manajemen artefak pembangun perangkat lunak. 22

Gambar 3.2 Class Diagram untuk aplikasi Manajemen Artefak Pengembang Perangkat Lunak 23

Gambar 3.3 Squence Diagram Manajemen Proyek 24

Gambar 3.4 Squence Diagram Manajemen Artefak 25

Gambar 3.5 Squence Diagram Invite Tim 26

Gambar 3.6 Activity Diagram Manajemen Proyek 27

Gambar 3.7 Activity Diagram Manajemen Artefak 27

Gambar 3.8 ER Diagram aplikasi manajemen artefak pengembang perangkat lunak 28

Gambar 3.9 Halaman Login 29

Gambar 3.10 Halaman Beranda 29

Gambar 3.11 Halaman Manajemen Proyek 30

Gambar 3.12 Halaman Manajemen Artefak 30

Gambar 3.13 Halaman Login Android 31

Gambar 3.14 Halaman Beranda Android 31

Gambar 3.15 Form Pembuatan Proyek baru Android 33

Gambar 3.16 Halaman Manajemen Artefak Android 33

**DAFTAR TABEL**

Halaman

Tabel 2.1 Simbol usecase 10

Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram 11

Tabel 2.3 Multiplicity Class Diagram 12

Tabel 2.4 Simbol Sequence Diagram 13

Tabel 2.5 Daftar simbol ERD pada aplikasi StarUML 15

Tabel 3.1 Analisis Sistem Pada Aplikasi Manajemen Artefak 20