

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
<i>ABSTRACT</i>	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	vi
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
DAFTAR ISTILAH	ix
Bab I PENDAHULUAN.....	10
I.1 Latar Belakang	10
I.2 Perumusan Masalah.....	11
I.3 Batasan Penelitian	11
I.4 Tujuan dan Manfaat.....	11
Bab II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
II.1 Dasar Teori.....	13
II.2 Penelitian Terdahulu.....	13
II.2.1 HTML	14
II.2.2 CSS.....	14
II.2.3 Laravel.....	15
II.2.4 Unified Model Language	15
II.2.5 <i>Use case</i> Diagram	15
II.2.6 Activity Diagram.....	16

II.2.7	<i>Sequence Diagram</i>	17
II.2.8	Class Diagram	18
II.2.9	Blackbox Testing	19
II.2.10	Leaflet.js.....	19
II.2.11	User Experience Questionnaire.....	20
II.2.12	<i>Extreme Programming</i>	20
Bab III	Metodologi Penelitian.....	21
III.1	Metode Yang Digunakan.....	21
III.1.1	Tahapan Planning.....	21
III.1.2	Tahapan Design.....	21
III.1.3	Tahapan Coding	22
III.1.4	Tahapan Testing	22
III.2	Alat dan Bahan Penelitian	22
III.2.1	Perangkat Keras	22
III.2.2	Perangkat Lunak.....	22
III.3	Prosedur Penelitian.....	23
III.3.1	Studi Literatur	23
III.3.2	Pengumpulan Data	24
III.3.3	Pengembangan Sistem	24
III.4	Jadwal Pelaksanaan	27
Bab IV	Analisis dan Perancangan	28
IV.1.1	Proses Bisnis Eksisting	28
IV.1.2	Proses Bisnis Usulan.....	29
IV.1.3	Cerita Pengguna	30
IV.1.4	Iteration Planning.....	31
IV.2	Tahapan Desain	32

IV.2.1	Desain Iterasi Pertama.....	33
IV.2.2	Desain Iterasi Kedua	53
Bab V	Implementasi dan Pengujian	60
V.1	Tahap Coding	60
V.1.1	Implementasi Iterasi Pertama.....	60
V.1.2	Implementasi Iterasi Kedua.....	65
V.2	Testing	67
V.2.1	Blackbox Testing	67
V.2.2	Usability Testing.....	75
Bab VI	Kesimpulan dan Saran	79
VI.1	Kesimpulan.....	79
VI.2	Saran	80
Bab VII	Daftar Pustaka.....	81