

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	v
KATA PENGANTAR	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Lampiran	xiii
Daftar Istilah.....	xiv
BAB I Pendahuluan	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan Masalah	3
I.3 Tujuan Penelitian	3
I.4 Batasan Penelitian	3
I.5 Manfaat Penelitian	4
I.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II Tinjauan Pustaka.....	7
II.1 <i>Vertical Crab House</i>	7
II.2 <i>Extreme Programming</i>	7
II.3 Teknologi dan <i>Framework</i>	11
II.4 Model <i>View Controller (MVC)</i>	11
II.5 <i>Black box Testing</i>	12
II.6 <i>Unit Testing</i>	13
II.7 Alasan Pemilihan Metode, Kerangka Kerja, atau Mekanisme	14
II.8 Penelitian Terdahulu	17

BAB III	Metodologi Penelitian.....	23
III.1	Kerangka Berpikir	23
III.2	Sistematika Penyelesaian Masalah	24
III.3	Alasan Pemilihan Metode	28
BAB IV	Analisis dan perancangan	29
IV.1	<i>Planning</i>	29
IV.1.1	Analisis Permasalahan	29
IV.1.2	Analisis Kebutuhan	30
IV.1.3	Iteration Plan	40
IV.2	<i>Design</i>	43
IV.2.1	<i>Usecase Diagram</i>	43
IV.2.2	<i>Activity diagram</i>	44
IV.2.3	<i>Sequence Diagram</i>	51
IV.2.4	<i>Class diagram</i>	58
IV.3	<i>Coding</i>	60
IV.3.1	<i>ERD</i>	60
IV.3.2	Implementasi	61
IV.4	<i>Testing</i>	64
BAB V	Implementasi dan pengujian	66
V.1	Iterasi Pertama	66
V.1.1	<i>Planning</i>	66
V.1.2	<i>Design</i>	67
V.1.3	<i>Coding</i>	67
V.1.4	<i>Testing</i>	71
V.2	Iterasi Kedua.....	72
V.2.1	<i>Planning</i>	72

V.2.2	<i>Design</i>	73
V.2.3	<i>Coding</i>	73
V.2.4	<i>Testing</i>	76
V.3	Iterasi Ketiga	78
V.3.1	<i>Planning</i>	78
V.3.2	<i>Design</i>	78
V.3.3	<i>Coding</i>	79
V.3.4	<i>Testing</i>	81
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN	88
VI.1	Kesimpulan	88
VI.2	Saran.....	89
Daftar Pustaka	90
Daftar Lampiran	94