

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Pertanyaan Penelitian	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Batasan Masalah	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Landasan Teori	25
2.2.1 Rancang Bangun	25
2.2.2 <i>Website</i>	25
2.2.3 <i>Extreme Programming (XP)</i>	26
2.2.4 Visual Studio Code (VS Code)	27
2.2.5 <i>Database</i>	29
2.2.6 Express Js	29
2.2.7 MySQL	29

2.2.8 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	30
2.2.9 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	31
2.2.10 <i>Use Case Diagram</i>	31
2.2.11 <i>Sequence Diagram</i>	32
2.2.12 <i>User Story</i>	34
2.2.13 <i>Embedded JavaScript Template (EJS)</i>	34
2.2.14 <i>Blackbox Testing</i>	34
2.2.15 <i>Activity Diagram</i>	35
2.2.16 <i>Entity Relationship Diagram</i>	36
2.2.17 <i>Flowchart</i>	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	39
3.1 Subjek Dan Objek Penelitian	39
3.2 Alat Dan Bahan Penelitian	39
3.2.1 <i>Alat</i>	39
3.2.2 <i>Bahan</i>	40
3.3 Diagram Alir Penelitian/ Proses Penelitian	40
3.3.1 Identifikasi Masalah	41
3.3.2 Study Literatur	42
3.3.3 Perencanaan	42
3.3.4 Perancangan	43
3.3.5 Pengkodean	43
3.3.6 Pengujian	44
3.3.6 Bahan	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Hasil	45
4.2 Pembahasan	45

4.2.2 Identifikasi Masalah	45
4.2.1 Planning	46
4.2.2 Perancangan	54
4.2.3 Pengkodean	95
4.2.4 Pengujian	104
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	111
5.1 Kesimpulan	111
5.2 Saran	111
DAFTAR PUSTAKA.....	112
LAMPIRAN	117