

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	1
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR ORISINALITAS.....	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	13
1.1. Latar Belakang	13
1.2 Perumusan Masalah	16
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	16
1.4 Batasan Masalah.....	16
1.5 Tujuan Penelitian	17
1.6 Manfaat Penelitian	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	18
2.1 Kajian Pustaka.....	18
2.2.1 Perancangan	23
2.2.2 Pengertian Website.....	23
2.2.3 Figma.....	23

2.2.4 Prototype	24
2.2.5 Metode Agile.....	24
2.2.6 UML (Unified Modeling Language).....	26
2.2.7 Bootstrap	27
2.2.8 Blackbox	27
2.2.9 System Usability Scale (SUS).....	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	28
3.1 Subjek dan Objek Penelitian.....	28
3.1.1 Subjek Penelitian.....	28
3.1.2 Objek Penelitian.....	28
3.2 Peralatan Dan Bahan Penelitian\$.....	28
3.2.1 Perangkat Keras	28
3.2.2 Perangkat Lunak.....	29
3.3 Proses Penelitian / Diagram Alir	29
3.3.1 Identifikasi Masalah.....	30
3.3.2 Studi Literasi	30
3.3.3 Planning.....	30
3.3.4 Design	31
3.3.5 Develop	32
3.3.6 Testing.....	32
3.3.7 Meet.....	32
3.3.6 Evaluate.....	32
3.4 Jadwal Penelitian.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34

4.1 Perencanaan (<i>Planning</i>).....	34
4.1.1 Use Case Diagram.....	34
4.1.2 Use Case Scernario	34
4.1.3 Activity Diagram.....	43
4.1.3 Sequence Diagram	51
4.1.4 Low Fidelity.....	55
4.1.5 Hasil Dari Low Fidelity	58
4.2 Tes Perangkat Lunak.....	61
4.3 Pengujian Blackbox	62
4.4 Pengujian System Usability Scale.....	67
4.4.1 Hasil Akhir System Usability Scale (SUS)	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	71
DAFTAR LAMPIRAN	74