

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Pertanyaan penelitian	4
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Tujuan Masalah	5
1.6. Manfaat Penelitian	5
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	7
2.1. Tinjauan Pustaka	7
2.2. Landasan Teori	16
2.2.1. Digital Pemasaran	16
2.2.2. Pupuk Organik	16
2.2.3. Rancang	16
2.2.4. Bangun	17
2.2.5. Sistem Informasi	17
2.2.6. <i>Website</i>	17
2.2.7. <i>Metode Rapid Application Development</i>	17
2.2.8. <i>Blackbox Testing</i>	18
2.2.9. <i>Unified Modeling Language</i>	18
2.2.10. <i>Framework</i>	21
2.2.11. <i>PHPMYAdmin</i>	22
2.2.12. <i>Hypertext Preprocessor</i>	22
BAB III	23
METODOLOGI PENELITIAN	23

3.1. Subjek dan Objek Penelitian	23
3.2. Alat dan Bahan Penelitian.....	23
3.2.1. Alat Penelitian.....	23
3.2.2. Bahan Penelitian	25
3.3. Diagram Alir Penelitian	26
3.3.1. Metode Pengumpulan Data.....	27
3.3.2. <i>Requirement Planning</i>	27
Tabel 3. 3. Identifikasi permasalahan dan solusi mitra.....	29
3.3.3. <i>Design Workshop</i>	30
3.3.4. <i>Implementation</i>	31
3.3.5. Pengujian.....	31
3.3.6. Pelaporan.....	31
BAB IV	32
HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1. Hasil	32
4.1.1. <i>Requirement Planning</i>	32
4.1.2. <i>Desain Workshop</i>	33
4.1.3. <i>Implementation</i>	61
4.1.4. Pengujian <i>Blackbox testing</i>	70
BAB V	86
KESIMPULAN DAN SARAN	86
5.1. Kesimpulan.....	86
5.2. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	80