

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I LATAR BELAKANG.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	4
1.3 Pertanyaan Penelitian	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Batasan Masalah.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian Sebelumnya	6
2.2 Landasan Teori	13
2.2.1 Sistem.....	13
2.2.2 Informasi.....	13
2.2.3 Sistem Informasi.....	14
2.2.4 Pemesanan	14

2.2.5 Rancang Bangun	14
2.2.6 Website.....	14
2.2.7 HTML	15
2.2.8 CSS	15
2.2.9 <i>Bootstrap</i>	15
2.2.10 PHP	16
2.2.11 MySQL	16
2.2.12 Laravel	16
2.2.13 <i>Midtrans Payment Gateway</i>	17
2.2.14 <i>Extreme Programming</i>	18
2.2.15 <i>Use Case Diagram</i>	20
2.2.16 <i>Activity Diagram</i>	21
2.2.17 <i>Class Diagram</i>	22
2.2.18 <i>Sequence Diagram</i>	23
2.2.19 <i>Black Box Testing</i>	24
2.2.20 <i>System Usability Scale</i>	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	27
3.1 Subjek Penelitian.....	27
3.2 Objek Penelitian	27
3.3 Alat dan Bahan Penelitian	27
3.3.1 Alat Penelitian.....	27
3.3.2 Bahan Penelitian	28
3.4 Diagram Alir Penelitian.....	29
3.4.1 Identifikasi Masalah.....	30
3.4.2 Studi Literatur	30
3.4.3 Pengumpulan Data.....	30
3.4.4 Penerapan Metode <i>Extreme Programming</i>	30
3.4.5 Hasil dan Kesimpulan.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33

4.1 Hasil.....	33
4.2 Pembahasan	33
4.2.1 <i>Planning</i> (Perencanaan).....	33
4.2.2 <i>Design</i> (Perancangan).....	39
4.2.3 <i>Coding</i> (Pengkodean)	104
4.2.4 <i>Testing</i> (Pengujian)	137
4.2.5 Proses Iterasi.....	212
4.2.6 Pengujian SUS	213
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	217
5.1 Kesimpulan.....	217
5.2 Saran	217
DAFTAR PUSTAKA.....	218
LAMPIRAN.....	224