

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
ABSTRAK.....	xiii
<i>ABSTRACT</i> .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	3
1.3 Pertanyaan penelitian .....	3
1.4 Batasan masalah .....	4
1.5 Tujuan.....	4
1.6 Manfaat .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Tinjauan Pustaka .....	5
2.2 Landasan Teori .....	14
2.2.1 Website .....	14
2.2.2 <i>Mysql</i> .....	14
2.2.3 <i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	15
2.2.4 <i>Extreme Programming</i> .....	22

2.2.5	<i>Blackbox Testing</i> .....	23
2.2.6	<i>User Experience Questionnaire</i> .....	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		26
3.1	Subyek dan Objek Penelitian .....	26
3.2	Alat dan Bahan.....	26
3.2.1	Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	26
3.2.2	Perangkat Lunak ( <i>software</i> ).....	27
3.3	Diagram Alir Penelitian.....	27
3.3.1	Identifikasi masalah .....	29
3.3.2	Pengumpulan data.....	29
3.3.3	<i>Planning</i> .....	29
3.3.4	Desain .....	29
3.3.5	<i>Coding</i> .....	30
3.3.6	<i>Testing</i> .....	30
3.3.7	Implementasi .....	31
3.3.8	Kesimpulan.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		32
4.1	<i>Planning</i> .....	32
4.1.1	<i>User Requirement</i> .....	32
4.1.2	<i>Development Planning Schedule</i> .....	35
4.2	Desain.....	36
4.2.1	<i>Unified Modelling Language (UML)</i> .....	36
4.2.2	<i>Design System</i> .....	54
4.2.3	<i>Low Fidelity Design</i> .....	55
4.3	<i>Coding</i> .....	56

4.3.1 Halaman <i>User Interface</i> Website.....	57
4.3.2 Penulisan <i>code</i> .....	68
4.4 <i>Testing</i> .....	72
4.4.1 <i>Blackbox Testing</i> .....	72
4.4.2 <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> .....	83
BAB V PENUTUP.....	89
5.1 Kesimpulan .....	89
5.2 Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN.....	94

