

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	7
1.3 Tujuan dan Manfaat	8
1.4 Batasan Masalah	8
1.5 Jadwal Pelaksanaan	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Kajian Pustaka	10
2.2 Tabel Penelitian Terdahulu	12
2.3 Landasan Teori	15
2.3.1 Pengertian Era Digital	15
2.3.2 Pengertian Teknologi Informasi	15
2.3.3 Pengertian Website	15
2.3.4 Pengertian WhatsApp	16
2.3.5 Pengertian WhatsApp Bisnis	16
2.3.6 Pengertian PHP	17
2.3.7 Pengertian HTML (Hypertext Markup Language)	17
2.3.8 Pengertian CSS (Cascading Style Sheets)	17
2.3.9 Pengertian <i>Framework</i> Laravel	18
2.3.10 Pengertian Database	19
2.3.11 Pengertian MySQL	19
2.3.12 Pengertian Use Case Diagram	20
2.3.13 Pengertian Activity Diagram	22
2.3.14 Pengertian Sequence Diagram	23
2.3.15 Pengertian Customer Relationship Management (CRM)	25
2.3.16 Pengertian <i>Agile</i>	26

2.3.17	Pengertian <i>Black Box</i>	32
BAB III METODE PENELITIAN		36
3.1	Subjek dan Objek Penelitian	36
3.1.1	Subjek Penelitian	36
3.1.2	Objek Penelitian	36
3.2	Alat dan Bahan Penelitian	36
3.2.1	Alat Penelitian	36
3.2.2	Bahan Penelitian	35
3.3	Diagram Alir Penelitian	35
3.3.1	Identifikasi Masalah	35
3.3.2	Pengumpulan Data	36
3.3.3	Perencanaan Sistem	38
3.3.4	Perancangan Sistem	45
3.3.5	Desain Interface	48
3.3.6	Implementasi Sistem	55
3.3.7	Pengujian Sistem (Staging)	61
3.3.8	Deployment Production	67
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		39
4.1	Pengumpulan Data	39
4.2	Hasil Penerapan Agile	40
4.2.1	Hasil Iterasi <i>Agile Plan</i>	40
4.2.2	Hasil Iterasi <i>Agile Design</i>	67
4.2.3	Hasil Iterasi <i>Agile Development</i>	83
4.2.4	Hasil Iterasi <i>Agile Testing</i>	100
4.2.5	Hasil Iterasi <i>Agile Deployment Production</i>	124
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		75
5.1	Kesimpulan	75
5.2	Saran	76
DAFTAR PUSTAKA		77
LAMPIRAN		80