

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	3
1.3 TUJUAN DAN MANFAAT	3
1.4 BATASAN MASALAH.....	4
1.5 METODE PENELITIAN	4
1.5.1 Studi Literatur	5
1.5.2 Identifikasi Masalah	5
1.5.3 Perancangan Sistem	5
1.5.4 Implementasi Sitem	5
1.5.5 Pengujian Sistem	5
1.6 JADWAL PELAKSANAAN.....	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Landasan Teori	17
2.2.1 Rancang Bangun.....	17
2.2.2 Website.....	17
2.2.3 Java Script.....	17
2.2.4 Mysql	18
2.2.5 HyperText Markup Language(HTML)	18
2.2.6 Bootstrap	18

2.2.7	<i>United Modelling Language(UML)</i>	18
2.2.8	<i>Extreme Programming(XP)</i>	20
2.2.9	<i>Blackbox Testing</i>	22
2.2.10	<i>Postman</i>	23
2.2.11	<i>Vite</i>	23
2.2.12	<i>Express.js</i>	23
2.2.13	<i>NodeJS</i>	23
2.2.14	<i>Midtrans Sandbox</i>	23
BAB 3	PERANCANGAN SISTEM	25
3.1	Subjek Dan Objek Penelitian	25
3.2	Alat Dan Bahan Penelitian	25
3.3	<i>Diagram Blok</i>	26
3.4	<i>Diagram Alir Penelitian</i>	27
3.4.1	<i>Planning</i>	28
3.4.2	<i>Design</i>	28
3.4.3	<i>Coding</i>	29
3.4.4	<i>Testing</i>	30
3.5	Fungsi Dan Fitur	30
BAB 4	HASIL PERCOBAAN	33
4.1	Iterasi 1	33
4.1.1	Perencanaan(<i>Planning</i>).....	33
4.1.2	Perancangan(<i>design</i>)	34
4.1.3	Pengkodean(<i>Coding</i>)	52
4.1.4	Pengujian(<i>Testing</i>)	62
4.2	Iterasi 2	68
4.2.1	Perencanaan(<i>Planning</i>).....	68
4.2.2	Perancangan(<i>Design</i>)	69
4.2.3	Pengkodean(<i>Coding</i>)	85
4.2.4	Pengujian(<i>Testing</i>)	93
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	98
5.1	Kesimpulan	98
5.2	Saran	98
	DAFTAR PUSTAKA	100
	LAMPIRAN	103