

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan dan Manfaat.....	4
1.4. Batasan Masalah.....	4
1.5. Metode Penelitian.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Tinjauan Pustaka	6
2.2. Landasan Teori.....	18
2.2.1. Sistem.....	18
2.2.2. Informasi	18
2.2.3. Sistem Informasi.....	19
2.2.4. Data.....	19
2.2.5. Database	20
2.2.6. Gereja Bethel Injil Sepenuh (GBIS) Solafide Boyolali	20
2.2.7. Ministry	20
2.2.8. Website.....	20
2.2.9. Extreme Programming	21
2.2.10. Unified Modeling Language	23

2.2.11.	Visual Studio Code	25
2.2.12.	MongoDB.....	25
2.2.13.	Framework	26
2.2.14.	React	26
2.2.15.	Black Box Testing	27
BAB 3	PERANCANGAN SISTEM	28
3.1.	Objek dan Subjek Penelitian.....	28
3.1.1.	Objek Penelitian	28
3.1.2.	Subjek Penelitian	28
3.2.	Alat dan Bahan Penelitian.....	28
3.2.1.	Alat.....	28
3.2.2.	Bahan	29
3.3.	Diagram Alir	29
3.3.1.	Identifikasi Masalah.....	29
3.3.2.	Studi Literatur.....	30
3.3.3.	Pengumpulan Data.....	30
3.3.4.	<i>Planning</i> (Perencanaan)	31
3.3.5.	Desain	32
3.3.6.	Pengembangan.....	33
3.3.7.	Testing.....	33
3.3.8.	Deploy.....	34
3.3.9.	Evaluasi	34
3.3.10.	Kesimpulan.....	34
BAB 4	HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS	35
4.1.	Analisis Hasil	35
4.2.	Perencanaan	35
4.2.1.	User Stories	36
4.2.2.	Values	36
4.2.3.	Acceptance Test Criteria	37
4.2.4.	Iteration Plan	39
4.3.	Perancangan	39
4.3.1.	Simple Design	40
4.3.2.	CRC Cards.....	40
4.3.3.	Prototypes.....	43

4.3.4. Spike Solutions	46
4.4. Pengkodean	47
4.5. Pengujian	54
4.5.1. Black Box Testing	54
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	60
5.1. Kesimpulan	60
5.2. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	65