

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
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
1.6. Jadwal Pelaksanaan	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Penelitian Terdahulu	6
2.2. Landasan Teori	9
2.2.1. Rancang Bangun	9
2.2.2. Aplikasi Web	9
2.2.3. <i>Software Development Life Cycle</i>	9
2.2.4. <i>Waterfall Model</i>	10

2.2.5.	<i>Certainty Factor</i>	12
2.2.6.	<i>Wireframe</i>	15
2.2.7.	Visual Studio Code	15
2.2.8.	HTML	15
2.2.9.	CSS.....	15
2.2.10.	JavaScript.....	15
2.2.11.	React	15
2.2.12.	Firebase	16
2.2.13.	Unified Modeling Language	16
2.2.14.	Skala Likert	18
2.2.15.	<i>System Usability Scale</i>	18
2.2.16.	<i>Black Box Testing</i>	19
BAB 3	PERANCANGAN SISTEM	21
3.1.	Desain Perancangan Sistem	21
3.2.	Diagram Alir Penelitian	21
3.2.1.	Identifikasi Masalah	22
3.2.2.	Pengumpulan Data	22
3.2.3.	Desain Perangkat Lunak	23
3.2.4.	<i>Waterfall Model</i>	24
3.2.5.	<i>Release</i>	25
3.2.6.	Evaluasi Hasil	25
3.3.	Fungsi dan Fitur	25
3.4.	Desain Perangkat Lunak	27
3.4.1.	<i>Use Case Diagram</i> dan <i>Scenario</i>	27
3.4.2.	<i>Activity Diagram</i>	36
3.4.3.	<i>Wireframe</i>	46

3.4.4. <i>Certainty Factor</i> dan Basis Pengetahuan	58
3.4.4.1. Pengelompokan Gejala	58
3.4.4.2. Tabel Gejala dan Bobot.....	59
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	61
4.1. Hasil Penelitian.....	61
4.2. Pembahasan Penelitian.....	61
4.2.1. <i>Requirements Definition</i>	61
4.2.2. <i>System and Software Design</i>	62
4.2.3. <i>Implementation</i>	76
4.2.4. <i>Integration and System Testing</i>	82
4.2.5. <i>Operation and Maintenance</i>	89
4.3. <i>Release</i>	91
4.4. Evaluasi Hasil	91
4.4.1. <i>System Usability Scale</i>	91
4.4.2. Hasil Skor	92
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	94
5.1. Kesimpulan	94
5.2. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN	100