

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan masalah	3
1.3 Tujuan dan Manfaat	4
1.4 Batasan Masalah	5
1.5 Metode Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Kajian Pustaka	7
2.2 Landasan Teori	14
2.2.1 Rancang Bangun	14
2.2.2 UMKM	15
2.2.3 Gerabah	15
2.2.4 Visual Studio Code	16

2.2.5	<i>Website</i>	17
2.2.6	React Js.....	17
2.2.7	Firestore	18
2.2.8	UML.....	19
2.2.9	<i>Blackbox Testing</i>	20
2.2.10	<i>Extreme Programming (XP)</i>	21
BAB III PERANCANGAN SISTEM		24
3.1	Desain Perancangan Sistem	24
3.2	Diagram Alir	25
3.2.1	Identifikasi Masalah	25
3.2.2	Studi Literatur	26
3.2.3	Pengumpulan Data	27
3.2.4	<i>Planning</i> (Perencanaan)	28
3.2.5	<i>Design</i> (Desain).....	34
3.2.6	<i>Coding</i> (Pengkodean).....	79
BAB IV HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS		95
4.1	<i>Testing</i> (Pengujian)	95
4.1.1	<i>Blackbox Testing</i>	95
4.1.2	Hasil <i>Blackbox Testing</i>	104
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		106
5.1	Kesimpulan	106
5.2	Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA		108
LAMPIRAN.....		113