

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
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. Kajian Pustaka.....	6
2.2. Landasan Teori	13
2.2.1. Sistem Informasi.....	13
2.2.2. <i>Website</i>	13
2.2.3. <i>E-commerce</i>	13

2.2.4.	<i>Batik Tulis</i>	14
2.2.5.	<i>Rapid Application Development (RAD)</i>	15
2.2.6.	Laravel.....	16
2.2.7.	ReactJS.....	16
2.2.8.	TailwindCSS	17
2.2.9.	MySQL	17
2.2.10.	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	17
2.2.11.	<i>Wireframe</i>	20
2.2.12.	<i>Application Programming Interface (API)</i>	20
2.2.13.	<i>Black box Testing</i>	21
2.2.14.	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	22
BAB 3 PERANCANGAN SISTEM		24
3.1.	Diagram Alir Penelitian	24
3.2.	Desain Perangkat Keras dan Lunak.....	24
3.2.1.	Spesifikasi Perangkat Keras	25
3.2.2.	Spesifikasi Perangkat Lunak.....	25
3.3.	Tahap Perencanaan Kebutuhan.....	25
3.3.1.	Pengumpulan Data	25
3.3.2.	Studi Literatur.....	26
3.3.3.	Identifikasi dan Perumusan Masalah	27
3.4.	Tahap Perancangan Desain Sistem.....	29
3.4.1.	Pemodelan UML dan ERD	29
3.4.2.	Desain Antar Muka (<i>User Interface</i>)	50
3.4.3.	Iterasi Pengembangan Sistem	69

3.5. Fungsi dan Fitur	70
BAB 4 HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS	73
4.1. Pembangunan Sistem	73
4.2. Pengujian Sistem	88
4.2.1. Pengujian <i>Black Box Testing</i>	88
4.2.2. Pengujian <i>System Usability Scale (SUS)</i>	92
4.3. Pengenalan Sistem	95
4.4. Analisis Hasil	95
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	97
5.1. Kesimpulan	97
5.2. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN	103