

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR ISTILAH	xiii
Bab I Pendahuluan	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah	3
I.3 Tujuan Penelitian	3
I.4 Batasan Penelitian	3
I.5 Manfaat Penelitian	4
I.6 Sistematika Penulisan	4
Bab II Tinjauan Pustaka	6
II.1 Kesehatan Mental	6
II.2 <i>Website</i>	6
II.3 PHP	7
II.4 HTML	8
II.5 UML	8
II.6 MySQL	9
II.7 <i>Application Programming Interface (API)</i>	10
II.8 <i>Laravel</i>	10

II.9	<i>Black Box Testing</i>	11
II.10	<i>Usability</i>	11
II.11	<i>Extreme Programming</i>	12
II.12	Perbandingan Metode <i>Extreme Programming</i>	14
II.13	Alasan Pemilihan Metode <i>Extreme Programming</i>	14
II.14	Penelitian Sebelumnya.....	16
Bab III	Metodologi Penelitian.....	19
III.1	Kerangka Pemecahan Masalah / Pengembangan Model Konseptual ..	19
III.2	Sistematika Penyelesaian Masalah.....	20
III.2.1	Tahap Identifikasi.....	21
III.2.2	Tahap Pengembangan Sistem	21
III.2.3	Tahapan Kesimpulan dan Saran.....	22
III.3	Pengumpulan Data	22
III.4	Pengolahan Data atau Proses Pengembangan Produk / Artifak	22
III.5	Metode Evaluasi	23
Bab IV	Analisis dan Perancangan	24
IV.1	Analisis Perbandingan <i>Website</i>	24
IV.2	Analisa Kebutuhan	25
IV.2.1	Aktor	25
IV.2.2	Kebutuhan Fungsional Sistem	26
IV.3	Perancangan Sistem.....	28
IV.3.1	<i>Use Case Diagram</i>	28
IV.3.2	<i>Activity Diagram</i>	43
IV.3.3	<i>Entity Relationship Diagram</i>	50
IV.3.4	<i>Class Diagram</i>	50
IV.3.5	<i>Sequence Diagram</i>	51

IV.3.6	Perancangan <i>User Interface</i>	58
IV.4	Spesifikasi Kebutuhan Teknologi	68
Bab V	implementasi dan pengujian	70
V.1	Implementasi	70
V.1.1	Implementasi Aplikasi	70
V.2	Pengujian	80
V.2.1	<i>Black Box Testing</i>	80
V.2.2	<i>Usability Testing</i>	94
Bab VI	kesimpulan dan saran	99
VI.1	Kesimpulan	99
VI.2	Saran	99
	DAFTAR PUSTAKA	100
	Lampiran A	103
	Lampiran B	119