

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Pertanyaan Penelitian	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Batasan Masalah	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Landasan Teori	25
2.2.1 Rancang Bangun	25
2.2.2 <i>Website</i>	25
2.2.3 <i>Extreme Programming</i> (XP)	26
2.2.4 Visual Studio Code (VS Code)	27
2.2.5 <i>Database</i>	29
2.2.6 Express Js	29
2.2.7 MySQL	29

2.2.8 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	30
2.2.9 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	31
2.2.10 <i>Use Case Diagram</i>	31
2.2.11 <i>Sequence Diagram</i>	32
2.2.12 <i>User Story</i>	34
2.2.13 <i>Embedded JavaScript Template (EJS)</i>	34
2.2.14 <i>Blackbox Testing</i>	34
2.2.15 <i>Activity Diagram</i>	35
2.2.16 <i>Entity Relationship Diagram</i>	36
2.2.17 <i>Flowchart</i>	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	39
3.1 <i>Subjek Dan Objek Penelitian</i>	39
3.2 <i>Alat Dan Bahan Penelitian</i>	39
3.2.1 <i>Alat</i>	39
3.2.2 <i>Bahan</i>	40
3.3 <i>Diagram Alir Penelitian/ Proses Penelitian</i>	40
3.3.1 <i>Identifikasi Masalah</i>	41
3.3.2 <i>Study Literatur</i>	42
3.3.3 <i>Perencanaan</i>	42
3.3.4 <i>Perancangan</i>	43
3.3.5 <i>Pengkodean</i>	43
3.3.6 <i>Pengujian</i>	44
3.3.6 <i>Bahan</i>	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 <i>Hasil</i>	45
4.2 <i>Pembahasan</i>	45

4.2.2 Identifikasi Masalah	45
4.2.1 Planning	46
4.2.2 Perancangan	54
4.2.3 Pengkodean	95
4.2.4 Pengujian	104
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	111
5.1 Kesimpulan	111
5.2 Saran	111
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN	117