

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah	4
1.3. Pertanyaan Penelitian	4
1.4. Batasan Masalah.....	4
1.5. Tujuan Penelitian	5
1.6. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	6
2.1. Tinjauan Pustaka	6
2.2. Landasan Teori.....	11
2.2.1. Sistem <i>Inventory</i>	11
2.2.2. <i>Website</i>	11
2.2.3. <i>Model View Controller</i>	12
2.2.4. Javascript.....	12
2.2.5. ReactJS	13
2.2.6. ExpressJS	13
2.2.7. MySQL.....	14
2.2.8. <i>Unified Modelling Language</i>	14
2.2.9. <i>Rapid Application Development</i>	18
2.2.10. <i>BlackBox Testing</i>	20

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1. Subjek dan Objek Penelitian	21
3.2. Alat dan Bahan Penelitian.....	21
3.2.1. Alat Penelitian.....	21
3.2.2. Bahan Penelitian.....	22
3.3. Diagram Alir Penelitian	22
3.3.1. Identifikasi Masalah	23
3.3.2. Studi Literatur	24
3.3.3. Pengumpulan Data	24
3.3.4. Perancangan Sistem	25
3.3.4.1. <i>Requirement Planning</i>	25
3.3.4.2. <i>User Design</i>	25
3.3.4.3. <i>Prototype</i>	26
3.3.4.4. <i>Test</i>	26
3.3.4.5. <i>Refine</i>	26
3.3.4.6. <i>Construction</i>	27
3.3.4.7. <i>Cutover</i>	27
3.3.5. Penyusunan Laporan	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28
4.1. Hasil	28
4.1.1. <i>Requirement Planning</i>	28
4.1.1.1. <i>Use Case Diagram</i>	28
4.1.1.2. <i>Activity Diagram</i>	29
4.1.1.3. <i>Sequence Diagram</i>	32
4.1.1.4. <i>Class Diagram</i>	35
4.1.2. <i>User Design</i>	36
4.1.2.1. <i>Prototype</i>	36
4.1.2.2. <i>Testing Prototype</i>	40
4.1.3. <i>Construction</i>	41
4.1.3.1. Pembuatan Sistem	41
4.1.3.2. Pengujian Menggunakan <i>Blackbox Testing</i>	48

4.1.4. <i>Cutover</i>	51
4.2. Pembahasan.....	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	54
5.1. Kesimpulan	54
5.2. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN.....	58