

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
ABSTRAK.....	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Pertanyaan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Landasan Teori	14
2.2.1 Produk Turunan Kelapa	14
2.2.2 Rancang Bangun	14
2.2.3 Sistem Informasi	14
2.2.4 Ekspor	15
2.2.5 Website	15
2.2.5.1 <i>PHP</i>	15
2.2.5.2 <i>Laravel</i>	16
2.2.5.3 <i>MySQL</i>	17

2.2.6	Metode <i>Extreme Programming</i> (XP)	17
2.2.7	<i>Unified Modelling Language</i> (UML)	19
2.2.7.1	<i>Use Case Diagram</i>	19
2.2.7.2	<i>Activity Diagram</i>	20
2.2.7.3	<i>Class Diagram</i>	20
2.2.7.4	<i>Sequence Diagram</i>	21
2.2.8	<i>Blackbox Testing</i>	21
BAB III METODE PENELITIAN		23
3.1	Subjek Penelitian	23
3.2	Objek Penelitian	23
3.3	Alat dan Bahan	23
3.3.1	Alat	23
3.3.2	Bahan	23
3.4	Diagram Alir Penelitian	24
3.4.1	Tahap Studi Literatur	24
3.4.2	Tahap Pengumpulan Data	24
3.4.3	<i>Planning</i>	25
3.4.4	<i>Design</i>	25
3.4.5	<i>Coding</i>	25
3.4.6	<i>Testing</i>	25
3.4.7	<i>Release</i>	25
3.4.8	Kesimpulan	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		27
4.1	Hasil	27
4.1.1	<i>Planning</i>	27
4.1.2	<i>Design</i>	31

4.1.2.1	<i>Use Case Diagram</i>	31
4.1.2.2	<i>Activity Diagram</i>	33
4.2.2.3	<i>Class Diagram</i>	39
4.2.2.4	<i>Squence Diagram</i>	41
4.2.2.5	<i>Wirefame</i>	47
4.1.3	<i>Coding</i>	54
4.1.4	<i>Testing</i>	66
4.1	Pembahasan	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		84
5.1	Kesimpulan.....	84
5.2	Saran	84
DAFTAR PUSTAKA		85
LAMPIRAN		89