

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Pertanyaan penelitian	3
1.4 Batasan masalah	4
1.5 Tujuan.....	4
1.6 Manfaat	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Landasan Teori	14
2.2.1 Website	14
2.2.2 <i>Mysql</i>	14
2.2.3 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	15
2.2.4 <i>Extreme Programming</i>	22

2.2.5	<i>Blackbox Testing</i>	23
2.2.6	<i>User Experience Questionnaire</i>	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		26
3.1	Subyek dan Objek Penelitian	26
3.2	Alat dan Bahan.....	26
3.2.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	26
3.2.2	Perangkat Lunak (<i>software</i>).....	27
3.3	Diagram Alir Penelitian.....	27
3.3.1	Identifikasi masalah	29
3.3.2	Pengumpulan data.....	29
3.3.3	<i>Planning</i>	29
3.3.4	Desain	29
3.3.5	<i>Coding</i>	30
3.3.6	<i>Testing</i>	30
3.3.7	Implementasi	31
3.3.8	Kesimpulan.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		32
4.1	<i>Planning</i>	32
4.1.1	<i>User Requirement</i>	32
4.1.2	<i>Development Planning Schedule</i>	35
4.2	Desain.....	36
4.2.1	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	36
4.2.2	<i>Design System</i>	54
4.2.3	<i>Low Fidelity Design</i>	55
4.3	<i>Coding</i>	56

4.3.1 Halaman <i>User Interface</i> Website.....	57
4.3.2 Penulisan <i>code</i>	68
4.4 <i>Testing</i>	72
4.4.1 <i>Blackbox Testing</i>	72
4.4.2 <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	83
BAB V PENUTUP.....	89
5.1 Kesimpulan	89
5.2 Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN.....	94

