

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah	4
1.3. Pertanyaan Masalah	4
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Tujuan Penelitian	5
1.6. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Kajian Pustaka	6
2.2. Dasar Teori	9
2.2.1. Perencanaan	9
2.2.2. Website	9
2.2.3. Unified Modeling Language (UML)	10
2.2.4. Metode Agile	11
2.2.5. Figma	13
2.2.6. Prototype	14
2.2.7. Black Box	14
2.2.8. PHP 8.2.4	15
2.2.9. Bootstrap v5.0	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	17

3.1.	Subjek dan Objek Penelitian	17
3.1.1.	Subjek Penelitian.....	17
3.1.2.	Objek Penelitian	17
3.2.	Alat dan Bahan Penelitian	17
3.2.1.	Perangkat Keras	17
3.2.2.	Perangkat Lunak.....	18
3.3.	Diagram Alir/ Proses Penelitian	18
3.3.1.	Planning	19
3.3.2.	Design	21
3.3.3.	Coding.....	21
3.3.4.	Testing.....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		24
4.1	Perencanaan (Planning).....	24
4.1.1	Use Case.....	24
4.1.2	Activity Diagram.....	25
4.2	Desain (Design).....	30
4.3	Pengkodean (Coding)	31
4.3.1.	Halaman Home.....	32
4.3.2.	Halaman Produk.....	33
4.3.3.	Halaman Grooming.....	33
4.3.4.	Halaman About Us	34
4.3.5.	Dashboard Admin	35
4.3.6.	Halaman Kategori Admin	35
4.3.7.	Halaman Produk Admin.....	36
4.3.8.	Halaman Grooming Admin.....	37
4.3.9.	Halaman Data Pemesanan.....	37
4.4	Pengujian (Testing).....	39
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		46
5.1.	Kesimpulan.....	46
5.2.	Saran	47
DAFTAR PUSTAKA		48
DAFTAR LAMPIRAN		52

