

DAFTAR ISI

LEMBAR HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Batasan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Landasan Teori.....	14
2.2.1 Rancang Bangun.....	14
2.2.2 Penjadwalan.....	14
2.2.3 Materi Pembelajaran.....	14
2.2.4 Tugas Mata Pelajaran.....	15
2.2.5 <i>Website</i>	15

2.2.6 <i>Visual Studio Code</i>	16
2.2.7 <i>JavaScript</i>	16
2.2.8 <i>React.JS</i>	16
2.2.9 <i>Node.JS</i>	17
2.2.10 <i>Express.JS</i>	17
2.2.11 <i>Tailwind.CSS</i>	17
2.2.12 <i>Postgre.SQL</i>	18
2.2.13 <i>Postman</i>	18
2.2.14 <i>Flowchart</i>	18
2.2.15 <i>Entety Relationship Diagram (ERD)</i>	20
2.2.16 <i>Unifed Modelling Language (UML)</i>	21
2.2.16.1 <i>Use Case Diagram</i>	21
2.2.16.2 <i>Activity Diagram</i>	22
2.2.16.3 <i>Class Diagram</i>	23
2.2.16.4 <i>Sequence Diagram</i>	24
2.2.17 <i>Extreme Programming</i>	25
2.2.18 <i>Black Box Testing</i>	26
BAB III PERANCANGAN SISTEM	27
3.1 Subjek dan Objek Penelitian.....	27
3.2 Alat dan Bahan Penelitian.....	27
3.2.1 Alat	27
3.3 Alur Diagram Penelitian	28
3.3.1 Studi Literatur dan Pengumpulan Data	29
3.3.2 Perencanaan (<i>Planning</i>).....	30
3.3.3 Perancangan (<i>Design</i>).....	30

3.3.4 Pengkodean (<i>Coding</i>)	31
3.3.5 Pengujian (<i>Testing</i>)	31
3.3.6 <i>Release</i>	31
3.3.7 Penyusunan Laporan	31
BAB IV HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS	32
4.1 Hasil Penelitian	32
4.1.1 Pengumpulan Data	32
4.1.2 Perancangan <i>Design</i> pada <i>Unified Modelling Language</i> (UML)	34
4.1.3 Hasil Implementasi <i>Website</i>	84
4.2 Hasil Pengujian	96
4.2.1 Pengujian <i>Black Box Testing</i>	96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	123
5.1 Kesimpulan	123
5.2 Saran	123
DAFTAR PUSTAKA	124
LAMPIRAN	129