

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINILITAS	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan dan Manfaat	3
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Metode Penelitian	4
1.6 Metode Pengembangan	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
2.2 Dasar Teori	9
2.2.1 Anugerah Decal.....	9
2.2.2 Rancang Bangun	9
2.2.3 Rekayasa Perangkat Lunak	9
2.2.4 Sistem Informasi	10
2.2.5 React JS.....	10
2.2.6 Firebase	10
2.2.8 JavaScript	11
2.2.9 HTML	11
2.2.10 CSS	11

2.2.11 Visual Studio Code.....	12
2.2.12 Use Case.....	12
2.2.13 Activity Diagram.....	13
2.2.14 Black Box Testing.....	13
2.2.15 Sequence Diagram	13
2.2.16 Metode Waterfall.....	14
2.2.17 Technology Acceptance Model (TAM).....	14
2.3 Alasan Pemilihan Metode.	15
2.3.1 Pemilihan Metode Waterfall	15
2.3.2 Pemilihan Unified Modeling Language (UML)	15
2.3.3 Pemilihan Metode Pengujian Black Box	15
2.3.4 Pemilihan Teknologi Firebase dan React.....	15
BAB III METODOLOGI.....	17
3.1 Metode yang digunakan.....	17
3.2 Alat dan Bahan Penelitian.....	19
3.2.1 Perangkat Keras.....	19
3.2.2 Perangkat Lunak.....	19
3.3 Prosedur Penelitian	19
3.3.1 Analisis.....	20
3.3.2 Perancangan	40
3.3.3 Jadwal Pelaksanaan	46
BAB 4 PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA.....	48
4.1 Pengumpulan Data	48
4.1.1 Wawancara	48
4.1.2 Studi Literatur	48
4.2 Pengolahan Data	48
4.3 Implementasi.....	49
4.3.1 Implementasi Antarmuka	49

BAB 5 ANALISIS DAN PEMBAHASAN	71
5.1 Verifikasi dan Validasi.....	71
5.2 Pengujian Penerimaan Pengguna	72
5.3 Analisis Hasil	76
5.3.1 Analisis Hasil Black Box Testing.....	76
5.3.2 Analisis Hasil Pengujian Technology Acceptance Model (TAM)	77
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN	78
6.1 Kesimpulan	78
6.2 Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	80
DAFTAR LAMPIRAN	1