

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
1. BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan dan Manfaat	7
1.4. Batasan Masalah	8
1.5. Metode Penelitian	9
2. BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1. Studi Literatur	11
2.2. Landasan Teori	20
2.2.1. <i>Extreme programming</i> (XP)	20
2.2.1.1. Perencanaan (<i>planning</i>)	21
2.2.1.2. Desain (<i>design</i>)	21
2.2.1.3. Pengkodean (<i>Coding</i>)	26
2.2.1.4. Pengujian Black-box	26
2.2.2. Midtrans	27
2.2.3. Xendit	27
2.2.4. TypeScript	27
2.2.5. Tailwind CSS	28
2.2.6. Supabase	28
2.2.7. Vercel	28
2.2.8. Aplikasi Jual Beli	28
3. BAB 3 PERANCANGAN SISTEM	30
3.1. Metode Penelitian	30
3.2. Studi Literatur	31
3.3. Perencanaan (<i>Planning</i>)	31

3.4.	Perancangan (<i>Design</i>)	31
3.5.	Implementasi (<i>Coding</i>).....	31
3.6.	Pengujian dan Analisis (<i>Testing</i>)	31
3.7.	<i>Software Increment</i>	32
3.8.	Kesimpulan dan Saran.....	32
34.	BAB 4 HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS.....	33
4.1.	Iterasi Satu.....	33
4.1.1.	Perencanaan (<i>Planning</i>)	33
4.1.2.	Perancangan (<i>Design</i>)	54
4.1.3.	Implementasi (<i>Coding</i>).....	76
4.1.4.	Pengujian (<i>Testing</i>)	90
4.2.	Iterasi Dua	95
4.2.1.	Perencanaan (<i>Planning</i>)	95
4.2.2.	Perancangan (<i>Design</i>)	98
4.2.3.	Implementasi (<i>Coding</i>).....	101
4.2.4.	Pengujian (<i>Testing</i>)	105
4.2.4.1.	<i>User Acceptance Testing</i>	105
4.2.4.2.	Metode Pelaksanaan.....	106
4.2.4.3.	Hasil Pengujian UAT	106
4.2.4.4.	Analisis Hasil Pengujian <i>User Acceptance Testing</i>	107
4.2.4.5.	Black Box Testing.....	107
4.2.4.6.	Analisis Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i>	114
	BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	116
5.1.	Kesimpulan	116
5.2.	Saran.....	117
	DAFTAR PUSTAKA	118
	LAMPIRAN.....	120