

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1.Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan dan Manfaat.....	2
1.4.1 Tujuan .....	2
1.4.2 Manfaat .....	3
1.5. Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.2. Metode Pengembangan Sistem .....	5
1.6. Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1. Penelitian Terdahulu.....	7
2.2. Objek Penelitian .....	7
2.3. Gambaran Tentang Masalah yang Diusulkan.....	8

2.4.	Rekayasa Perangkat Lunak.....	8
2.5.	Sistem Informasi Pembelajaran Online .....	8
2.6.	PHP.....	9
2.7.	HTML.....	9
2.8.	HTML 5.....	9
2.9.	CSS.....	9
2.10.	Framework.....	10
2.10.1	CodeIgniter.....	10
2.11.	Visual Studio Code.....	10
2.12.	MariaDB .....	10
2.13.	XAMPP.....	11
2.14.	Bootstrap.....	11
2.15.	Aplikasi Articulate Storyline .....	11
2.15.1	Kelebihan Articulate Storyline.....	11
2.15.2	Kekurangan <i>Articulate Storyline</i> .....	12
2.16.	Metodologi Pengembangan <i>Waterfall</i> .....	12
2.16.1.	Tahapan Model Waterfall .....	12
2.16.2.	Kelebihan Model Waterfall.....	14
2.16.3.	Kekurangan Model Waterfall.....	15
2.17.	<i>User Experience Questionnaire</i> .....	16
<b>BAB III METODOLOGI.....</b>		<b>18</b>
3.1.	Metode Pengembangan Sistem.....	18
3.2.	Alat dan Bahan Penelitian .....	19
3.2.1	Perangkat Keras .....	19
3.2.2	Perangkat Lunak .....	19
3.2.3	Kebutuhan Minimal Implementasi Aplikasi.....	20

3.3	Prosedur Penelitian.....	20
3.3.1	Analisis .....	20
3.3.1.1	Analisis Permasalahan .....	20
3.3.1.2	Deskripsi Umum Sistem .....	21
3.3.1.3	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak .....	21
3.4.	Perancangan Sistem.....	44
3.4.1.	Perancangan Arsitektur Sistem.....	44
3.4.2.	Perancangan Basis Data.....	45
3.2.2.1	Tabel Master Akun .....	45
3.2.2.2.	Tabel Materi Pembelajaran.....	45
3.2.2.3.	Tabel Master Info Lomba .....	46
3.2.2.4.	Tabel Master Hasil Karya Siswa .....	47
3.2.2.5.	Tabel Master Kategori .....	47
3.4.2.7.	Conceptual Data Model .....	48
3.4.2.8.	Physical Data Model.....	48
3.4.3	Perancangan Antarmuka Sistem.....	48
3.4.3.1	Landing Page .....	49
3.4.3.2	Halaman Info Lomba.....	49
3.4.3.3	Halaman Pembelajaran .....	50
3.4.3.4	Halaman Showcase Student (Hasil Karya Siswa) .....	50
3.4.3.5	Halaman Game Interaktif.....	51
3.4.3.6	Halaman Login .....	51
3.4.3.7	Halaman Register.....	52
3.4.3.8	Halaman <i>Dashboard</i> Admin.....	52
3.4.3.9	Halaman Admin Pembelajaran .....	53
3.4.3.10	Halaman Tambah Pembelajaran .....	53

3.4.3.11 Halaman Admin Info Lomba.....	54
3.4.3.12 Halaman Tambah Info Lomba.....	54
3.4.3.13 Halaman Admin Hasil Karya Siswa.....	55
3.4.3.14 Halaman Tambah Hasil Karya Siswa.....	55
3.4.3.15 Halaman Data Admin.....	56
3.4.3.16 Halaman Tambah Admin.....	56
3.4.3.15 Halaman Data Siswa.....	57
3.4.3.16 Halaman Tambah Siswa.....	57
3.5. Jadwal Pelaksanaan.....	58
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>59</b>
4.1 Implementasi.....	59
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>86</b>
5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Saran.....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>87</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>90</b>
<b>BIODATA PENULIS.....</b>	<b>91</b>