

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR SINGKATAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Rumusan Masalah	4
I.3 Tujuan Penelitian.....	4
I.4 Manfaat Penelitian.....	4
I.5 Batasan Masalah.....	5
I.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
II.1 E-Learning.....	7
II.2 Jenis- Jenis <i>E-Learning</i>	10
II.3 Kelebihan <i>E-Learning</i>	11
II.4 Metode <i>Agile Software Development</i>	11
II.5 Framework dan MVC (<i>model, view, control</i>)	15
II.6 Extreme Programming.....	18
II.9 <i>State of the Art</i>	24
II.8 <i>Black box testing</i>	27
BAB III Metode Penelitian	28
III.1 Model Konseptual	28
III.2 Sistematika Penelitian	29
III.2.1 Tahap Identifikasi.....	29
III.2.2 Tahapan Pengembangan Sistem.....	30
III.2.3 Tahap Kesimpulan dan Saran.....	31
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	32
IV.1 Analisis.....	32
IV.1.1 Proses Bisnis Eksisting Pembelajaran	32
IV.1.2 Analisis GAP	34
IV.1.3 Proses Bisnis Usulan Pembelajaran.....	36

IV.1.4 Analisis Kebutuhan	38
IV.2 Perancangan Sistem.....	40
IV.2.1 Analisis <i>User Design</i>	40
IV.2.2 <i>Activity Diagram</i>	46
IV.2.3 <i>Entity Relationship Diagram</i>	58
IV.2.4 <i>Relational Table</i>	58
IV.2.5 <i>Sequence Diagram</i>	59
IV.2.6 <i>Class Diagram</i>	67
 BAB V IMPLEMENTASI DAN TESTING.....	 69
V.1 Implementasi	69
V.1.1 Proses <i>Download Materi</i>	69
V.1.2 Proses <i>Download Tugas</i>	70
V.1.3 Proses <i>Upload Tugas</i>	71
V.1.4 Proses Ujian.....	72
V.1.6 Proses Ujian PTS.....	72
V.1.7 Proses Ujian PAS	73
V.1.8 Proses Melihat Nilai Tugas	74
V.1.9 Proses Melihat Nilai Ujian	75
V.1.10 Proses Melihat Nilai Ujian PTS	76
V.1.11 Proses Melihat Nilai Ujian PAS	76
V.2 Testing	77
V.2.1 <i>Black Box Testing</i>	77
 BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	 83
VI.1 Kesimpulan.....	83
VI.2 Saran	84
 DAFTAR PUSTAKA	 85
 LAMPIRAN.....	 87