

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Perumusan masalah	5
1.3 Pertanyaan Penelitian	6
1.4 Batasan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II.....	8
TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Landasan Teori.....	15
2.2.1 Perancangan	15
2.2.2 Website.....	15
2.2.3 Fermata Music Course.....	15
2.2.4 Figma.....	16
2.2.5 Visual Studio Code.....	16
2.2.5 Framework.....	17
2.2.6 Bootstrap.....	17
2.2.6 ReactJs	18
2.2.7 User Interface.....	18
2.2.8 WATERFALL.....	19
2.2.9 Frontend.....	21
2.2.10 UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	21
2.2.11 Use Case Diagram	21

BAB III.....	22
METODOLOGI PENELITIAN	22
3.1 Subjek dan Objek Penelitian.....	22
3.2 Alat dan Bahan Penelitian	22
3.2.1 Perangkat Keras (Hardware).....	22
3.2.2 Perangkat Lunak (Software).....	23
3.2.3 Bahan Penelitian.....	23
3.3 Diagram Alir Penelitian	24
3.3.1 Identifikasi Masalah	25
3.3.2 Studi Literasi	25
3.3.3 Pengumpulan Data.....	25
3.3.4 Metode <i>Waterfall</i>	25
BAB IV	30
HASIL DAN PEMBAHASAN	30
4.1 Hasil	30
4.1.1 Analisis Kebutuhan	30
4.1.2 <i>Design</i>	31
4.1.3 Implementasi	69
4.1.4 Pengujian (Testing)	95
4.1.5 Pemeliharaan (Maintenance).....	105
BAB V.....	107
KESIMPULAN DAN SARAN	107
5.1 Kesimpulan	107
5.2 Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN	112