

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBARAN ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
ABSTRAK.....	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Pertanyaan Penelitian.....	4
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Tujuan	4
1.6. Manfaat	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Landasan Teori.....	18
2.2.1 Kedai Toyan	18
2.2.2 Website	18
2.2.3 Blackbox Testing	19
2.2.4 Flowchart	19
2.2.5 Unified Modeling Language (UML).....	20

2.2.5.1	<i>Use Case Diagram</i>	20
2.2.5.2	<i>Activity Diagram</i>	21
2.2.6	Penjualan.....	21
2.2.7	Database MySQL.....	22
2.2.8	Javascript.....	22
2.2.9	Rapid Application Development.....	22
2.2.9.1	Perencanaan Kebutuhan.....	22
2.2.9.2	Proses Desain.....	23
2.2.9.3	Proses Pengembangan	23
2.2.9.4	Implementasi.....	23
2.2.10	Usability Testing	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		28
3.1	Objek dan Subjek Penelitian	28
3.1.1	Produk	28
3.2	Diagram Alir Penelitian.....	30
3.3.1	Studi Literatur	32
3.3.2	Perencanaan Kebutuhan	32
3.3.2.1	Analisa Kebutuhan Masalah	32
3.3.2.2	Analisa Data.....	34
3.3.2.3	Analisa Pengguna	35
3.3.2.4	Alat Penelitian	35
3.3.3	Desain Sistem.....	36
3.3.3.1	Perancangan Berorientasi Objek.....	36
3.3.3.2	Perancangan Database	39
3.3.3.3	Perancangan Interface.....	40
3.3.3.4	<i>Usability Testing</i>	46

3.3.4 Pengembangan Sistem dan Penerapan Metode Pengembangan Cepat	47
3.3.4.1 Pengembangan.....	47
3.3.4.2 Implementasi.....	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Hasil	48
4.1.1 Pengembangan	48
4.1.1.1 Implementasi Kode	48
4.1.1.2 Penerapan <i>Interface</i>	51
4.1.3.3 Pengujian Fungsionalitas (<i>Blackbox Testing</i>)	55
4.1.2 Implementasi	62
4.1.4.1 Proses Implementasi	63
4.1.4.2 Hasil Implementasi	63
4.2 Pembahasan.....	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	69
5.1 Kesimpulan	69
5.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN.....	73