

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	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	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Landasan Teori	15
2.2.1 <i>Extreme Programming (XP)</i>	15
2.2.2 <i>Forecasting</i>	16
2.2.3 Pengadaan	18
2.2.4 Bahan Baku	18
2.2.5 <i>Exponential Smoothing</i>	18
2.2.6 <i>Website</i>	21
2.2.7 <i>JavaScript</i>	22
2.2.8 <i>ReactJS</i>	22
2.2.9 <i>Hypertext Markup Language (HTML)</i>	22
2.2.10 <i>Cascading Style Sheet (CSS)</i>	23
2.2.11 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	23

2.2.12	<i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	25
2.2.13	<i>Blackbox</i>	26
2.2.14	<i>Wireframe</i>	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		27
3.1	Subjek dan Objek Penelitian	27
3.2	Alat dan Bahan Penelitian.....	27
3.2.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	27
3.2.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	27
3.2.3	Bahan Penelitian.....	27
3.3.1	Identifikasi Masalah	28
3.3.1	Wawancara	28
3.3.2	Studi Literatur	29
3.3.3	Metode Extreme Programming.....	29
3.3.4	Analisis <i>Website</i>	58
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....		59
4.1	Perhitungan <i>Single Exponential Smoothing</i>	59
4.2	Pengkodean Sistem	64
4.3	Pengujian Sistem.....	73
4.4	Analisis Sistem.....	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		80
5.1.	Kesimpulan	80
5.2.	Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA		82
LAMPIRAN.....		88