

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan dan Manfaat	6
1.4 Batasan Masalah.....	7
1.5 Metode Penelitian.....	7
1.6 Jadwal Penelitian.....	9
BAB II.....	12
TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1 Tinjauan Pustaka	12
2.2 Landasan Teori.....	23
2.2.1 Sistem.....	23
2.2.2 Informasi	23
2.2.3 Sistem Informasi	23
2.2.4 Klinik Kecantikan	23
2.2.5 Website	24

2.2.6	<i>Extreme Programming</i>	26
2.2.7	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	27
2.2.8	<i>First In First Out</i>	31
2.2.9	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	32
2.2.10	<i>Black Box</i>	34
BAB III		35
PERANCANGAN SISTEM		35
3.1	Desain Perancangan Sistem	35
3.1.1	Pengumpulan Data	36
3.1.2	Metode <i>Extreme Programming</i>	37
3.1.3	Hasil dan Analisis	39
3.2	Desain Sistem	39
3.2.1	<i>Usecase Diagram</i>	40
3.2.2	<i>Activity Diagram</i>	41
3.2.3	<i>Sequence Diagram</i>	54
3.2.4	<i>Class Diagram</i>	59
3.3	Fungsi dan Fitur Sistem	60
3.3.1	<i>User Requirement</i>	61
3.3.2	<i>Software Requirement</i>	62
3.4	Desain Perangkat Keras dan Lunak	63
3.4.1	Perangkat Keras	63
3.4.2	Perangkat Lunak	63
BAB IV		65
HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS		65
4.1	Skenario Percobaan	65
4.1.1	Pengumpulan Data	65
4.1.2	Perencanaan (<i>Planning</i>)	66
4.1.3	Desain (<i>Design</i>)	68
4.1.4	Pengkodean (<i>Coding</i>)	72
4.2	Hasil Percobaan	100
4.2.1	Pengujian <i>Black box</i>	100
4.2.2	Pengujian <i>System Usability Scale</i>	120

4.3 Analisis Percobaan.....	122
BAB V.....	124
KESIMPULAN DAN SARAN.....	124
5.1 Kesimpulan	124
5.2 Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA	126
DAFTAR LAMPIRAN	130