

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN RIWAYAT HIDUP	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Ruang Lingkup Penelitian	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1. Metode <i>Extreme Programming</i> (XP)	5
2.1.1. Tahapan – Tahapan Metode <i>Extreme Programming</i>	5
2.1.2. Kelebihan Metode <i>Extreme Programming</i>	6
2.1.3. Kekurangan Metode <i>Extreme Programming</i>	7
2.2. <i>User Interface</i> (UI).....	7
2.3. <i>User Experience</i> (UX).....	7
2.4. Selenium IDE (<i>Integrated Development Environment</i>)	7
2.5. <i>Unified Modeling Language</i> (UML)	8
2.5.1. <i>Use Case Diagram</i>	8

2.5.2.	<i>Activity Diagram</i>	10
2.5.3.	<i>Class Diagram</i>	12
2.6.	Penelitian Terdahulu.....	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		19
3.1.	Metode Pengembangan Perangkat Lunak	19
3.1.1.	<i>Planning</i> (perencanaan)	19
3.1.2.	<i>Design</i> (perancangan).....	23
3.1.3.	<i>Coding</i> (pengkodean).....	23
3.1.4.	<i>Testing</i> (pengujian).....	23
3.2.	Rancangan Sistem	24
3.2.1.	<i>Use Case Diagram</i>	24
3.2.2.	<i>Activity Diagram</i>	25
3.2.3.	<i>Class Diagram</i>	32
3.3.	Rancangan <i>User Interface</i>	33
3.3.1.	Rancangan <i>User Interface</i> Admin.....	34
3.3.2.	Rancangan <i>User Interface</i> Pengunjung.....	40
3.4.	Alat Pengujian <i>Website</i>	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		42
4.1.	Hasil Penelitian.....	42
4.1.1.	<i>User Interface</i> Admin	42
4.1.2.	<i>User Interface</i> Pengunjung	47
4.2.	Pengujian Sistem	54
4.2.1.	Pengujian <i>User Interface</i>	55
4.2.2.	Pengujian Penggunaan	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		71
5.1.	Kesimpulan.....	71
5.2.	Saran	71
DAFTAR PUSTAKA		72
LAMPIRAN.....		74