

DAFTAR ISI

ORISINALITAS PENELITIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup Penelitian	2
1.3.1 Batasan Masalah.....	2
1.3.2 Tempat Penelitian.....	2
1.3.3 Waktu Penelitian	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Rancang Bangun.....	4
2.2 Aplikasi.....	4
2.3 <i>WEBSITE</i>	5
2.4 Algoritma <i>Round Robin</i>	5
2.5 Pengujian <i>Black-Box Testing</i>	6
2.6 <i>XAMPP</i>	6
2.7 <i>MYSQL Database</i>	7
2.8 <i>HTML (Hypertext Markup Language)</i>	8
2.9 <i>CSS (Cascading Style Sheets)</i>	9
2.10 <i>Personal Home Page (PHP)</i>	9
2.11 <i>Javascript</i>	10
2.12 <i>Visual Studio Code</i>	10
2.13 <i>Adobe Photoshop</i>	10
2.14 <i>Metode Prototype</i>	10
2.15 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	11
2.15.1 <i>Use case Diagram</i>	12
2.15.2 <i>Activity Diagram</i>	13
2.15.3 <i>Class Diagram</i>	14
2.16 <i>Penelitian Terkait</i>	14
2.17 <i>Penelitian Saat Ini</i>	18

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian.....	19
3.1.1 Tempat Penelitian.....	19
3.1.2 Waktu Penelitian.....	19
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	19

3.2.1	Observasi.....	19
3.2.2	Wawancara.....	19
3.2.3	Dokumentasi	20
3.3	Metode Pengembangan Perangkat Lunak	20
3.3.1	Komunikasi	20
3.3.2	Perencanaan Secara Cepat.....	20
3.3.3	Pemodelan Perencanaan Secara Cepat.....	21
3.3.4	Pembentukan <i>Prototype</i>	23
3.3.5	Penyerahan Perangkat Lunak ke Pemilik Usaha.....	23
3.4	Struktur <i>Database</i>	23
3.5	Rancangan <i>Interface</i>	28
3.5	Kategori Tanaman Hias dan Dekorasi Taman.....	33
3.5.1	Tanaman Hias Dalam Ruangan.....	33
3.5.2	Tanaman Hias Luar Ruangan.....	33
3.5.3	Dekorasi Taman	34

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian.....	35
4.2	Hasil <i>Interface</i> Program	35
4.2.1	<i>Interface</i> Halaman Utama	35
4.2.2	<i>Interface</i> Halaman <i>Registrasi</i>	36
4.2.3	<i>Interface</i> Halaman <i>Login User</i> dan Admin.....	36
4.2.4	<i>Interface</i> Halaman Kategori Produk	37
4.2.5	<i>Interface</i> Halaman <i>Checkout</i>	37
4.2.6	<i>Interface</i> Halaman Konfirmasi Pembayaran.....	38
4.2.7	<i>Interface</i> Halaman Transaksi atau Pesanan	39
4.3	Pengujian Perangkat Lunak.....	40

4.4	Pembahasan Hasil Pengujian <i>Software</i>	40
4.4.1	Pengujian Halaman Utama.....	40
4.4.2	Pengujian Registrasi <i>User</i>	41
4.4.3	Pengujian <i>Login User</i> dan <i>Admin</i>	41
4.4.4	Pengujian Menu Kategori Produk.....	41
4.4.5	Pengujian Menu <i>Checkout</i>	42
4.4.6	Pengujian Menu Konfirmasi Pembayaran	42
4.4.7	Pengujian Menu Transaksi atau Pesanan	43
4.5	Penerapan <i>Algoritma Round Robin</i>	43
4.6	Kelebihan dan Kekurangan Perangkat Lunak	45
4.6.1	Kelebihan Perangkat Lunak	45
4.6.2	Kekurangan Perangkat Lunak	45

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1	Simpulan.....	46
5.2	Saran.....	46

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN