

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Maksud Dan Tujuan	2
1.3.1 Maksud	2
1.3.2 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	4
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB 2 LANDASAN TEORI	7
2.1 Rapid Prototyping	7
2.2 Teknologi Website	7
2.3 HTML Drag and Drop API	8
2.4 Web Service	9

2.4.1 Definisi Web Service	9
2.4.2 Arsitektur Web Service	10
2.5 ReactJS	11
2.5.1 Definisi ReactJS	11
2.5.2 Keuntungan Menggunakan ReactJS	11
2.6 SPA	13
2.6.1 Definisi SPA	13
2.6.2 Keuntungan menggunakan SPA	14
2.7 PHP Programing Language.....	14
2.7.1 Definisi PHP	14
2.7.2 Keuntungan Menggunakan PHP	15
2.8 CodeIgniter.....	15
2.8.1 Definisi CodeIgniter.....	15
2.8.2 Keuntungan Menggunakan CodeIgniter	16
2.9 Javascript Programing Language	16
2.10 Database	17
2.11 UML.....	18
2.12 GrapesJS.....	21
2.12.1 Definisi GrapesJS.....	21
2.12.2 Keunggulan GrapesJS	21
2.13 AJAX	22
2.14 WebSocket	23
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	25
3.1 Analisis Masalah.....	25
3.2 Analisis Sistem.....	25

3.2.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan.....	25
3.2.2 Analisis Sistem Yang Akan Dibangun.....	26
3.3 Analisis spesifikasi kebutuhan perangkat lunak	28
3.4 Arsitektur Sistem.....	29
3.5 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	30
3.5.1 Analisis kebutuhan perangkat keras	30
3.5.2 Analisis Perangkat Lunak	30
3.5.3 Analisis kebutuhan Pengguna	31
3.6 Analisis Kebutuhan Fungsional	31
3.6.1 Kebutuhan Use Case dan Aktor	32
3.6.2 Use Case Diagram.....	33
3.6.3 Use Case Scenario.....	34
3.6.4 Activity Diagram.....	46
3.6.5 Class Diagram	65
3.6.6 Squence Diagram	67
3.6.7 Skema Relasi.....	81
3.6.8 Struktur Tabel.....	81
3.6.9 Analisis penggunaan liblary GrapesJS	84
3.6.10 Analisis Pengintegrasian Bootsrap ke dalam Website Builder.....	86
3.6.11 Analisis Properti Style Manager	94
3.6.12 Perancangan Arsitektur Menu.....	101
3.6.13 Perancangan Antarmuka	102
3.6.14 Perancangan Pesan.....	107
3.6.15 Jaringan Semantik	111
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	113

4.1 Implementasi Sistem	113
4.1.1 Implementasi perangkat keras	113
4.1.2 Implementasi perangkat lunak	114
4.1.3 Implementasi Database	114
4.2 Implementasi Antarmuka	117
4.3 Implementasi Teknologi	122
4.3.1 Implementasi GrapesJS	122
4.3.2 Implementasi WebScket.....	128
4.4 Pengujian sistem	132
4.4.1 Pengujian Alpha	132
4.4.2 Pengujian Beta	147
4.5 Pengujian Tingkat Ketercapaian Tujuan	149
4.5.1 Rencana Pengujian Tingkat Ketercapaian Tujuan	149
4.5.2 Hasil Pengujian Ketercapaian Tujuan	150
4.5.3 Kesimpulan Pengujian Ketercapaian Tujuan	151
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	153
5.1 Kesimpulan	153
5.2 Saran.....	153
DAFTAR PUSTAKA	155