

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah.....	5
1.2.1 Identifikasi Masalah	5
1.2.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Maksud dan Tujuan	7
1.3.1 Maksud Penelitian.....	7
1.3.2 Tujuan Penelitian	7
1.4 Kegunaan Penelitian.....	8
1.4.1 Bagi pihak <i>Band Blues Clues</i>	8
1.4.2 Bagi Peneliti	8
1.4.3 Bagi Peneliti Lain.....	8
1.5 Batasan Masalah.....	9
1.6 Lokasi dan Waktu Peneltian.....	10
1.6.1 Lokasi Penelitian.....	10

1.6.2	Waktu Penelitian	11
1.7	Sistematika Penulisan	11
BAB II LANDASAN TEORI		13
2.1	Penelitian Terdahulu	13
2.2	Perancangan dan Pengembangan <i>Website</i>	15
2.2.1	Konsep <i>Website</i>	15
2.2.2	Tujuan dan Manfaat <i>Website</i>	15
2.3	<i>Software</i> Perancangan Sistem	17
2.3.1	HTML (<i>Hypertext Markup Language</i>)	17
2.3.2	CSS (<i>Cascading Style Sheets</i>)	17
2.3.3	Javascript	18
2.3.4	Bootstrap	19
2.3.5	<i>Web Browser</i>	20
2.3.6	PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>)	21
2.3.7	VScode (<i>Visual Studio Code</i>)	22
2.4	<i>Framework</i> Laravel	22
2.4.1	Keunggulan <i>Framework</i> Laravel	23
2.4.2	Arsitektur MVC (<i>Model View Controller</i>)	23
2.5	<i>Brand awareness</i>	24
2.5.1	Pengertian <i>Brand awareness</i>	24
2.6	Model Pengembangan <i>Waterfall</i>	25
2.6.1	<i>Requirement Gathering and Analysis</i>	26
2.6.2	<i>Design</i>	26
2.6.3	<i>Implementation</i>	26
2.6.4	<i>Integration and Testing</i>	26

2.6.5	<i>Operation and Maintenance</i>	26
2.7	UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	26
2.7.1	<i>Use Case Diagram</i>	27
2.7.2	<i>Activity Diagram</i>	27
2.7.3	<i>Sequence Diagram</i>	27
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN.....		29
3.1	Objek Penelitian	29
3.1.1	Sejarah Singkat Perusahaan	29
3.1.2	Visi dan Misi Perusahaan.....	30
3.1.3	Struktur Organisasi Perusahaan	31
3.1.4	Deskripsi Tugas.....	31
3.2	Metode Pengumpulan Data	32
3.2.1	Obervasi	32
3.2.2	Wawancara.....	33
3.2.3	Studi Pustaka.....	33
3.3	Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem	33
3.3.1	Metode Pendekatan Sistem	33
3.3.2	Metode Pengembangan Sistem	34
3.3.3	Alat Bantu Analisis Perancangan.....	34
3.4	Pengujian Perangkat Lunak.....	35
3.5	Analisis Sistem yang Berjalan.....	36
3.5.1	<i>Use Case Diagram</i>	37
3.5.2	<i>Activty Diagram</i>	45
3.5.3	<i>Evaluasi Sistem yang Berjalan</i>	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		50

4.1	Perancangan Sistem.....	50
4.1.1	Tujuan Perancangan Sistem	50
4.1.2	Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan.....	50
4.1.3	Perancangan Sistem yang Diusulkan	51
4.2	Perancangan Antar Muka	69
4.2.1	Struktur <i>Website</i>	69
4.2.2	Struktur Menu	70
4.2.3	Perancangan Input.....	71
4.2.4	Perancangan <i>Output</i>	79
4.3	Perancangan Arsitektur Jaringan.....	81
4.4	Pengujian Perangkat Lunak.....	82
4.4.1	Rencana Pengujian	82
4.4.2	Kasus dan Hasil Pengujian.....	83
4.4.3	Kesimpulan Hasil Pengujian.....	101
4.5	Implementasi	101
4.5.1	Implementasi Perangkat Lunak.....	102
4.5.2	Implementasi Perangkat Keras.....	102
4.5.3	Implementasi Basis Data.....	103
4.5.4	Implementasi Antar Muka.....	106
4.5.5	Implementasi Instalasi Program.....	113
4.5.6	Penggunaan program.....	119
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		132
5.1	Kesimpulan.....	132
5.2	Saran.....	133
DAFTAR PUSTAKA		134