

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	1
ABSTRAK	3
DAFTAR ISI.....	4
DAFTAR TABEL.....	7
DAFTAR GAMBAR	8
BAB 1 PENDAHULUAN.....	10
1.1 Latar Belakang.....	10
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.2.1 Batasan Masalah.....	10
1.2.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Dan Manfaat.....	12
1.3.1 Tujuan Tugas Akhir.....	10
1.3.2 Manfaat Tugas Akhir.....	11
1.4 Lingkup Tugas Akhir	11
1.5 Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	11
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	14
2.1 Pembelajaran	14
2.2 Media Pembelajaran	14
2.3 Personalisasi	15
2.4 Gaya Belajar	15
2.5 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	16
2.5.1 <i>Rapid Application Development</i>	16
2.6 Aplikasi Berbasis <i>Web</i>	19
2.7 <i>Fullstack Web</i>	20
2.8 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	20
2.8.1 <i>Diagram Use Case</i>	21
2.8.2 <i>Class Diagram</i>	22
2.8.3 <i>Activity Diagram</i>	23

2.9	Penelitian	44
2.9.1	Penelitian Survey.....	24
2.9.2	Penelitian Sejenis.....	24
BAB 3 METODE PENELITIAN		26
3.1	Tempat Dan Subjek Peneltian	26
3.2	Tahapan Penelitian	26
3.2.1	Menentukan Topik.....	28
3.2.2	Merumuskan Masalah	28
3.2.3	Tujuan Penelitian.....	29
3.2.4	<i>Rapid Application Development Berbasis Website</i>	29
3.2.4.1	Desain.....	29
3.2.4.2	Konstruksi	30
3.2.4.2.1	Spesifikasi <i>Hardware</i>	30
3.2.4.2.2	<i>Software</i>	31
3.2.5	Testing	31
3.2.5.1	<i>Black Box Testing</i>	31
3.2.5.2	<i>System Usability Scale</i>	32
3.3	Pembahasan Laporan Dan Kesimpulan.....	34
3.4	Tipe Gaya Belajar	34
3.5	<i>Tools Pengembangan Aplikasi Website</i>	36
3.5.1	<i>Visual Studio Code</i>	36
3.5.2	<i>Hypertext Markup Language (HTML)</i>	36
3.5.3	<i>Cascading Style Street (CSS)</i>	36
3.5.4	<i>Javascript</i>	37
3.5.5	<i>Bootstrap</i>	37
3.5.6	<i>Hypertext Processor (PHP)</i>	37
3.5.7	<i>MySQL</i>	38
3.5.8	<i>XAMPP</i>	38
3.5.9	<i>Mockflow</i>	39
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN		40
4.1	Data Hasil Penelitian	40
4.2	Perancangan Sistem.....	42
4.2.1	<i>UseCase Diagram</i>	42
4.2.1.1	Skenario <i>Use Case Diagram</i>	43
4.2.2	<i>Activity Diagram</i>	47

4.2.2.1 Alur Activity Diagram.....	47
4.2.3 Class Diagram	53
4.2.4 Desain Wireframe.....	53
4.2.5 Pengkodean	77
4.3 Implementasi Sistem	78
4.4 Hasil Pengujian Testing.....	97
4.4.1 Hasil Pengujian Black Box Testing.....	97
4.4.2 Hasil Pengujian <i>System Usability Scale</i>	107
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	110
5.1 Kesimpulan.....	110
5.2 Saran	110
DAFTAR REFERENSI	111