

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRACT.....	vii
ABSTRAKSI .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	2
1.4.1. Tujuan Penelitian .....	2
1.4.2. Manfaat Penelitian .....	2
1.4.3. Metode Penelitian.....	2
1.4.4. Metodologi Pengembangan Sistem.....	3
1.4.5. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1. Kajian Pustaka .....	5
2.2. Marketplace .....	6
2.3. E-Learning.....	7
2.4. System Development Life Cycle (SDLC) .....	7

2.5.	UML (Unified Modelling Language) .....	9
2.5.1.	Definisi UML (Unified Modelling Language) .....	9
2.5.2.	Use Case Diagram .....	9
2.5.3.	Activity Diagram .....	11
2.5.4.	Class Diagram .....	12
2.5.5.	Sequence Diagram .....	13
2.6.	Konsep Dasar Database .....	14
2.6.1.	Definisi Database .....	14
2.6.2.	Database Management System (DBMS) .....	14
2.6.3.	Komponen DBMS .....	16
2.6.4.	Kelebihan DBMS .....	16
2.6.5.	Kekurangan DBMS .....	16
2.7.	Materi Pembuatan Aplikasi .....	17
2.7.1.	HTML .....	17
2.7.2.	PHP .....	18
2.7.3.	CSS .....	19
2.7.4.	Javascript dan JQuery .....	19
2.7.5.	MySQL .....	19
2.7.6.	Sublime Text .....	20
2.7.7.	XAMPP .....	21
2.7.8.	Website .....	22
2.7.9.	Framework Laravel .....	22
2.8.	Pengujian Perangkat Lunak .....	23
2.8.1.	Definisi Pengujian Perangkat Lunak .....	23
2.8.2.	Metode Black Box Testing .....	24
2.8.3.	Metode White Box Testing .....	25
<b>BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>26</b>
3.1.	Gambaran Sistem yang akan dibangun .....	26
3.2.	Perancangan Menu .....	27
3.3.	Analisis Kebutuhan Sistem .....	27
3.3.1.	Use Case Diagram .....	27

3.3.2.	Definisi Aktor.....	28
3.3.3.	Definisi Use Case.....	28
3.3.4.	Skenario Use Case.....	29
3.3.5.	Activity Diagram.....	35
3.3.6.	Class Diagram.....	45
3.3.7.	<i>Sequence Diagram</i> .....	48
3.4.	Perancangan Antar Muka.....	51
3.4.1.	Tampilan Halaman Login.....	52
3.4.2.	Tampilan Halaman Registrasi.....	52
3.1.1.	Tampilan Halaman <i>Review &amp; Approve</i> Institusi.....	53
3.4.3.	Tampilan Halaman <i>Review &amp; Approve</i> Kursus.....	53
3.4.4.	Tampilan Halaman Users.....	54
3.4.5.	Tampilan Halaman Students Kursus.....	54
3.1.2.	Tampilan Halaman Melihat Pembayaran.....	55
3.4.6.	Tampilan Halaman Mengikuti Kursus.....	55
3.4.7.	Tampilan Halaman Melihat Materi Kursus.....	56
3.4.8.	Tampilan Halaman Melakukan Pembayaran.....	56
3.4.9.	Tampilan Halaman Mengelola Profile.....	57
3.5.	Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	57
3.5.1.	Kebutuhan Perangkat Keras.....	57
3.5.2.	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	58
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		59
4.1.	Implementasi.....	59
4.1.1.	Halaman Login.....	59
4.1.2.	Halaman Register.....	59
4.1.3.	Halaman <i>Review &amp; approve</i> Institusi.....	61
4.1.4.	Halaman <i>Review &amp; approve</i> Kursus.....	61
4.1.5.	Halaman Mengelola User.....	62
4.1.6.	Proses Mengelola Kursus.....	63
4.1.7.	Halaman Melihat Pembayaran.....	64
4.1.8.	Halaman Mengikuti Kursus.....	64
4.1.9.	Proses Melakukan Pembayaran.....	67

4.1.10.	Halaman Melihat Materi .....	67
4.1.11.	Halaman Mengelola Profile .....	68
4.2.	Metode Pengujian .....	69
4.3.	Skenario Pengujian .....	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		76
5.1.	Kesimpulan.....	76
5.2.	Saran .....	76
DAFTAR PUSTAKA .....		77



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA