DAFTAR ISI

LEMB	AR]	PENGESAHAN	i
ABSTI	RAK		ii
KATA	PEN	NGANTAR	iii
DAFT	AR I	SI	v
DAFT	AR T	Γ ABEL	viii
DAFT	AR I	LAMPIRAN	ix
1. PEN	DAI	HULUAN	1
1.1.	La	tar Belakang	1
1.2.	Ru	ang Lingkup	2
1.3.	Tu	juan Penulisan	3
1.4.	Me	etode Penelitian	3
1.5.	Sis	stematika Tulisan Ilmiah	4
2. TIN	JAU.	AN PUSTAKA	5
2.1	<i>E</i> - <i>E</i>	Learning	5
2.1	.1	Pengertian E-Learning	5
2.1	.2	Manfaat E-Learning	5
2.2	Int	ernet	7
2.3	W	orld Wide Web (WWW)	7
2.3	3.1	Pengertian WWW	7
2.3	3.2	Jenis-jenis Website	8
2.4	НТ	TML 5	8
2.4.1 2.4.2		Kelebihan dan kekuranan HTML	9
		Tag HTML	9

	2.5	PHI	P	11
	2.5.	.1	Kelebihan PHP	11
	2.5.	.2	PHP Native	12
	2.6	Java	ascript	12
	2.6.	.1	Kelebihan Javascript	13
	2.7	Boo	otstrap	14
	2.7.	.1	CSS	14
	2.7.	.3	Framework Bootstrap	14
	2.7.	.4	Kelebihan Framework Bootstrap	14
	2.8	Coc	lemirror	15
	2.9	Dat	abase	15
	2.9.	.1	Pengertian Database	15
	2.9.	.2	Perintah MySQL	16
	2.9.	.3	MySQL	16
	2.10	Vis	ual Studio Code	16
	2.11	XA	MPP	17
	2.12	Soft	ware Development Life Cycle	17
	2.12	2.1	Model Waterfall	18
	2.13	Uni	fied Modeling Language	19
	2.13	3.1	Pengertian UML	19
	2.13	3.2	Use Case Diagram	20
	2.13	3.3	Activity Diagram	22
	2.14	Stru	ıktur Navigasi	23
	2.14	4.1	Navigasi Linier	24
	2.14	4.2	Navigasi Non-Linier	24
	2.14	4.3	Navigasi Hirarki	25
	2.14	4.4	Navigasi Campuran	25
3	. PER		ANGAN DAN IMPLEMENTASI	
	3.1	GA	MBARAN UMUM SISTEM	26
	3 2	ΔN	ALISIS SISTEM	26

3.2.1 3.2.2		KEBUTUHAN FUNGSIONAL	27
		Kebutuhan Non Fungsional	27
3.2	3	Pengumpulan Data Materi	28
3.3	PEI	RANCANGAN	31
3.4	.1	Rancangan Struktur Navigasi	31
3.4	.2	Unified Model Language (UML)	32
3.4	.3	Rancangan Tampilan Antarmuka	43
3.4	.4	Rancangan Database	53
3.4	IMI	PLEMENTASI	55
3.4	.1	Halaman User	55
3.4	.2	Halaman Admin	70
3.5	UJI	COBA	74
3.5	.1	Hosting	74
3.5	.2	Black Box	78
3.6	PE	MELIHARAAN	87
4. PEN	UTU	P	88
4.1	Kes	simpulan	88
4.2	Sar	an	88
DAFTA	AR P	USTAKA	89
		N	