

DAFTAR ISI

| | |
|--|------------|
| LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS | i |
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| ABSTRAK..... | iii |
| ABSTRACT..... | iv |
| LEMBAR PERSEMBAHAN | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| DAFTAR TABEL..... | x |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Perumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 2 |
| 1.4 Tujuan | 2 |
| 1.5 Metode Penyelesaian Masalah..... | 3 |
| 1.6 Pembagian Tugas Anggota..... | 3 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 5 |
| 2.1 Pencatatan Keuangan | 5 |
| 2.2 User Centered Design | 5 |
| 2.3 Flutter..... | 6 |
| 2.4 SQLite | 7 |
| 2.5 Firebase Cloud Storage | 7 |
| 2.6 Aplikasi Serupa..... | 8 |
| 2.6.1 Catatan Keuangan..... | 8 |
| 2.6.2 Catatan Keuangan Pribadi..... | 8 |
| 2.6.3 Catatan Dompet..... | 8 |
| 2.6.4 Money Lover | 8 |
| 2.6.5 Daftar Belanja | 9 |
| 2.6.6 Perbandingan Fitur | 9 |
| BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN..... | 10 |
| 3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna..... | 10 |

| | |
|---|-----------|
| 3.1.1 Proses Menggali Informasi..... | 11 |
| 3.1.2 Karakteristik Target Pengguna..... | 13 |
| 3.1.3 Fitur yang Dibutuhkan | 13 |
| 3.2 Perancangan Aplikasi | 16 |
| 3.2.1 Gambaran Umum Aplikasi | 16 |
| 3.2.2 Use Case Diagram | 16 |
| 3.2.3 Perancangan Antarmuka Aplikasi | 25 |
| 3.2.4 Perancangan Basis Data | 36 |
| 3.3 Kebutuhan Pengembangan Aplikasi | 38 |
| 3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras..... | 38 |
| 3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak..... | 38 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN..... | 39 |
| 4.1 Implementasi Aplikasi | 39 |
| 4.1.1 Struktur Kode Project..... | 39 |
| 4.1.2 Kesesuaian Terhadap Rancangan | 40 |
| 4.1.3 Hasil Implementasi..... | 42 |
| 4.2 Pengujian Aplikasi | 42 |
| 4.2.1 Pengujian Kualitas Kode..... | 42 |
| 4.2.2 Pengujian Fungsionalitas | 43 |
| 4.2.3 Pengujian ke Pengguna..... | 52 |
| 4.2.4 Diskusi Hasil Pengujian..... | 53 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 54 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 54 |
| 5.2 Saran | 54 |
| DAFTAR PUSTAKA | 55 |
| LAMPIRAN A: DOKUMENTASI KEGIATAN | 57 |
| LAMPIRAN B: PERHITUNGAN USABILITY TEST | 59 |