

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan dan Manfaat.....	2
1.4. Batasan Masalah.....	2
1.5. Metode Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Sistem Informasi.....	5
2.2. Backend	5
2.3. Android.....	6
2.4. Visual Studio Code.....	6
2.5. Firebase	7
2.5.1 Firebase Authentication	7
2.5.2 Firebase cloud firestore.....	7
2.6 Flutter	7
2.7 Dart.....	8

2.8 JSON	8
2.9 Waterfall	8
BAB III PERANCANGAN SISTEM	10
3.1. Tahap Pengerjaan	10
3.1.1 Analisis Kebutuhan.....	10
3.2 Desain Sistem	11
3.2.1 Arsitektur Aplikasi survey	12
3.2.2. Flowchart Diagram	12
3.2.3. Spesifikasi User	15
3.2.4. UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	16
3.2.5. Firebase	26
3.2.6. Pseudocode	30
3.3. Desain Perangkat Keras.....	31
3.3.1. Laptop	31
3.4. Desain Perangkat Lunak.....	32
3.4.1. Visual Studio Code	32
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	33
4.1. Implementasi	33
4.1.1. Implementasi Metode <i>Waterfall</i>	33
4.2. Pengujian Sistem	34
4.2.1. Pengujian <i>Unit Testing</i>	34
4.2.2 Pengujian <i>Blackbox</i>	39
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	46
5.1. Simpulan.....	47
5.2. Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN.....	50