

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	I
LEMBAR PENGESAHAN	II
ABSTRAK	III
ABSTRACT	IV
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR GAMBAR	IX
DAFTAR TABEL	X
BAB I	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
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 BUDAYA	4
2.2 HURUF SUNDA	4
2.3 SUNDA CONV	5
2.4 FLUTTER	5
2.5 DART	6
2.6 VS CODE	7
2.7 APLIKASI SERUPA	8
2.7.1 Sunda App	8
2.7.2 Konverter Aksara Sunda	8
2.7.3 Game Aksara Sunda	8
2.7.4 Perbandingan Fitur	9
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN	10
3.1 ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA	10
3.1.1 Proses Menggali Informasi	10
3.1.2 Karakteristik Target Pengguna	16
3.1.3 Fitur yang Dibutuhkan	16
3.2 PERANCANGAN APLIKASI	17
3.2.1 Gambaran Umum Aplikasi	17
3.2.2 Use Case Diagram	17
3.2.3 Perancangan Antarmuka Aplikasi	19
3.2.4 Perancangan Basis Data	25
3.3 KEBUTUHAN PENGEMBANGAN APLIKASI	26
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras	26
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	26
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	27
4.1 IMPLEMENTASI APLIKASI	27

4.1.1 Struktur Kode Project.....	27
4.1.2 Kesesuaian Terhadap Rancangan	28
4.1.3 Hasil Implementasi	29
4.2 PENGUJIAN APLIKASI	29
4.2.1 Pengujian Kualitas Kode.....	29
4.2.2 Pengujian Fungsionalitas	29
4.2.3 Pengujian ke Pengguna	36
4.2.4 Diskusi Hasil Pengujian	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	41
5.1 KESIMPULAN	41
5.2 SARAN	41
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN A: DOKUMENTASI KEGIATAN	43
LAMPIRAN B: PERHITUNGAN UAT.....	47