

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	1
DAFTAR GAMBAR.....	3
DAFTAR TABEL	4
DAFTAR LAMPIRAN	5
BAB I. PENDAHULUAN.....	6
1.1 Latar Belakang.....	6
1.2 Topik dan Batasannya	7
1.3 Tujuan.....	7
BAB II. STUDI TERKAIT	8
2.1 Aplikasi Mobile	8
2.2 Clean Architecture.....	8
2.3 Flutter dan Dart	8
2.4 BLoC	9
2.5 SonarQube	9
2.6 User Acceptance Testing	9
BAB III. SISTEM YANG DIBANGUN	10
3.1 Diagram Alur Perancangan	10
3.1.1 Persiapan	10
3.1.2 Mempelajari Desain Antarmuka Aplikasi.....	10
3.1.3 Menyiapkan Environment	11
3.1.4 Implementasi Clean Architecture.....	11
3.1.4.1 Data Layer	12
3.1.4.2 Domain Layer	15
3.1.4.3 Presentation Layer	16
3.1.5 Pengujian Aplikasi	17
3.2 Sistem Arsitektur	17
3.3 Aplikasi Mobile Mitra Antria	18
3.3.1 Functional Requirement.....	18
3.3.2. Hasil Implementasi Tampilan	19
3.3.2.1. Tampilan Login.....	19
3.3.2.2 Tampilan Register	20
3.3.2.3 Tampilan Reset Password	21
3.3.2.4 Tampilan Home.....	22
3.3.2.5 Tampilan Kasir.....	23
3.3.2.6 Tampilan List Pesanan dan Konfirmasi Pesanan	24

3.3.2.7	Tampilan List Antrian dan Menyelesaikan Pesanan	25
3.3.2.8	Tampilan List dan Detail Pesanan Selesai	26
3.3.2.9	Tampilan List dan Detail Riwayat Transaksi.....	27
3.3.2.10	Tampilan Profile.....	28
3.3.2.11	Tampilan Edit Informasi Akun.....	29
3.3.2.12	Tampilan Rating dan Ulasan.....	30
3.3.2.13	Tampilan Webview Web Manajemen	31
BAB IV. EVALUASI		32
4.1	Hasil Pengujian	32
4.1.1	SonarQube.....	32
4.1.2	User Acceptance Testing	33
4.2	Analisis Hasil Pengujian.....	34
4.2.1	Hasil SonarQube	34
4.2.2	Hasil User Acceptance Test.....	34
BAB V. KESIMPULAN		36
DAFTAR PUSTAKA		37
LAMPIRAN.....		38