

Daftar Isi

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
Daftar Isi	iii
Daftar Gambar	v
Daftar Tabel	vi
Daftar Lampiran	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
2.1 Aplikasi Mobile	3
2.2 Flutter	3
2.5 State Management	4
2.6 BLOC	4
2.7 SonarQube.....	4
2.8 User Acceptance Testing	4
BAB III. SISTEM YANG DIBANGUN	5
3.1 Diagram Alur Perancangan.....	5
3.1.1 Persiapan.....	5
3.1.2 Mempelajari Desain Antarmuka Aplikasi	5
3.1.3 Menyiapkan Environment	6
3.1.4 Implementasi Clean Architecture	6
3.1.4.1 Data Layer	6
3.1.4.2 Domain Layer	9
3.1.4.3 Presentation Layer	10
3.1.5 Pengujian Aplikasi.....	10
3.2 Sistem Arsitektur	11
3.3.2.1 Tampilan Register	13
3.3.2.2 Tampilan Login	14
3.3.2.3 Tampilan Lupa Password.....	14
3.3.2.4 Tampilan Home	16
3.3.2.5 Tampilan Pencarian	17
3.3.2.6 Tampilan Informasi Mitra	17
3.3.2.7 Tampilan Detail Pesanan dan Pembayaran Berhasil.....	18
3.3.2.8 Tampilan Antrian.....	19
3.3.2.9 Tampilan Review	20
3.3.2.10 Tampilan Riwayat Pesanan dan Detail Riwayat Transaksi	21
3.3.2.11 Tampilan Profil	22
3.3.2.12 Tampilan Edit Profil	23
3.3.2.13 Tampilan E-Wallet.....	23
3.3.2.14 Tampilan Contact Support.....	24

BAB IV. EVALUASI	25
4.1. Hasil Pengujian	25
4.1.1 SonarQube	25
4.1.2 User Acceptance Testing	26
4.2. Analisis Hasil Pengujian.....	27
4.2.1 Hasil SonarQube.....	27
4.2.2 Hasil User Acceptance Testing	27
BAB V. Kesimpulan.....	28
DAFTAR PUSTAKA	29
LAMPIRAN.....	31