

# DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan .....	i
Lembar Orisinalitas .....	ii
ABSTRAK .....	iii
ABSTRACT .....	iv
Kata Pengantar .....	v
Ucapan Terima Kasih.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	1
1.3 Tujuan Penelitian .....	1
1.5 Rencana kegiatan .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1 Penelitian Terkait .....	5
2.2 Ringkasan Riset Terkait .....	6
2.3 Landasan Teori.....	17
2.3.1 Aplikasi .....	17
2.3.2 Mobile .....	19
2.3.3 SDLC .....	19
2.3.3.1 Structured Methodologies .....	20
2.3.3.2 RAD Methodologies .....	22
2.3.3.3 Agile Methodologies.....	24
2.3.4 UML.....	27
2.3.5 Flutter .....	28
2.3.6 System Usability Scale (SUS).....	28

2.3.7 BPBD .....	30
2.3.7.1 Visi dan Misi .....	30
2.3.7.2 Tugas .....	31
2.3.7.3 Fungsi .....	31
2.3.8 Bencana Alam .....	32
2.3.9 Gunung Erupsi .....	32
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	34
3.1.1 Bahan yang dibutuhkan.....	34
3.1.2 Alat.....	35
3.1.3 Studi Lapangan.....	35
3.1.3.1 Observasi.....	35
3.1.3.2 Wawancara.....	35
3.2 Alur Penelitian .....	36
<b>BAB IV HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS.....</b>	<b>45</b>
4.1 Menentukan Kebutuhan Aplikasi.....	45
4.2 Implementasi Desain Prototipe Aplikasi.....	45
4.2.1 Analisis Awal.....	45
4.2.2 Analisis Akhir .....	46
4.2.2.1 Diagram Use Case.....	47
4.2.2.2 Class Diagram .....	51
4.2.2.3 Activity Diagram.....	53
4.2.3 Desain Awal .....	57
4.2.3.1 User Interface dan User Experience.....	57
4.2.4 Desain Final .....	67
4.3 Implementasi .....	67
4.4 Desain Final .....	85
4.4.1 System Requirement Aplikasi MEA.....	85

4.4.2 Database yang Digunakan.....	86
4.4.3. Keamanan Aplikasi.....	86
4.5.1 White-Box.....	87
4.5.2 Usability Test.....	107
4.5.2.1 Hasil SUS.....	108
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>112</b>
5.1 Kesimpulan.....	112
5.2 Saran.....	113
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>114</b>
<b>Lampiran.....</b>	<b>118</b>