

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Objek dan Subjek Penelitian	4
1.5.2 Alat dan Bahan Penelitian.....	5
1.5.3 Diagram Alir Penelitian.....	6
1.6 Jadwal Pelaksanaan	8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Kajian Pustaka	10
2.2 Dasar Teori	18
2.2.1 Android	18
2.2.2 User Story	18
2.2.3 Metode Extreme Programming.....	18
2.2.4 Unified Modelling Language (UML)	20

2.2.5	Flutter	26
2.2.6	Midtrans Sandbox	26
2.2.7	Firebase	27
2.2.8	Entity Relationship Diagram (ERD)	27
2.2.9	Black Box Testing.....	28
2.2.10	User Acceptance Testing (UAT)	29
BAB 3	PERANCANGAN SISTEM	31
3.1	Planning	31
3.1.1	User Story	31
3.1.2	Kebutuhan Fungsionalitas Dan Kebutuhan Non-fungsionalitas..	32
3.2	Design	34
3.2.1	Unified Modelling Language.....	34
3.2.2	Entity Relationship Diagram.....	63
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	64
4.1	Hasil	64
4.1.1	Coding	64
4.1.2	Testing	87
4.1.3	Project Closure.....	91
4.2	Pembahasan	91
4.2.1	Keberhasilan Implementasi Metode	91
4.2.2	Fungsionalitas Sistem Dan Pencapaian Tujuan	92
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN.....	93
5.1	Kesimpulan	93
5.2	Saran	93
	DAFTAR PUSTAKA	95
	LAMPIRAN	99