

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	17
1.1 Latar Belakang	17
1.2 Rumusan Masalah	22
1.3 Tujuan Penelitian	22
1.4 Manfaat Penelitian	23
1.5 Batasan Masalah.....	23
1.6 Metode Penelitian.....	24
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	26
2.1 Tinjauan Pustaka	26
2.2 Landasan Teori.....	34
2.2.1 Rancang Bangun	34
2.2.2 Aplikasi	34
2.2.3 <i>Mobile</i>	34
2.2.4 <i>Wireframe</i>	35

2.2.5	Figma	35
2.2.6	Flutter	36
2.2.7	Dart.....	36
2.2.8	Visual Studio Code	36
2.2.9	MySQL.....	37
2.2.10	UML.....	37
2.2.11	<i>XAMPP</i>	44
2.2.12	<i>Metode Prototype</i>	44
2.2.13	<i>Metode Black Box Testing</i>	46
2.2.14	<i>Metode User Acceptance Testing</i>	47
BAB III PERANCANGAN SISTEM		49
3.1	Subjek dan Objek Penelitian	49
3.2	Diagram Penelitian.....	49
3.3.1	Studi Pustaka.....	50
3.3.2	Desain Sistem.....	50
3.3.3	Implementasi Sistem	52
3.3.4	Pengujian.....	52
3.3	Desain Perangkat Keras dan Lunak	52
3.2.1	Perangkat Keras	53
3.2.2	Perangkat Lunak.....	53
3.4	Desain Perancangan Sistem	53
3.4.1	<i>Communication</i>	53
3.4.2	<i>Quick Plan</i>	54
3.4.3	<i>Modeling Quick Design</i>	56
3.4.4	<i>Contraction of Prototype</i>	73

3.4.5	<i>Deployment Delivery & Feedback</i>	75
BAB IV HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS		76
4.1	Hasil Implementasi Sistem.....	76
4.2	Analisis Hasil Pengujian	92
4.2.1	Pengujian <i>Black Box Testing</i>	92
4.2.2	Pengujian <i>User Acceptance Testing</i>	104
4.2.3	Implementasi Pengguna	107
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		109
5.1	Kesimpulan	109
5.2	Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA		111
LAMPIRAN		116