

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi.....	vi
Daftar Gambar.....	x
Daftar Tabel	xiii
Daftar Lampiran	xv
Daftar Istilah.....	xvi
Bab I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah.....	3
I.3 Tujuan Tugas Akhir.....	4
I.4 Manfaat Tugas Akhir.....	4
I.5 Batasan Dan Asumsi Tugas Akhir	5
I.6 Sistematika Laporan	5
Bab II LANDASAN TEORI	7
II.1 Pengelolaan Perumahan	7
II.2 Pengembangan Aplikasi <i>Mobile</i>	7
II.3 Flutter	8
II.4 <i>Software Development Life Cycle (SDLC)</i>	9
II.4.1 Rapid Application Development (RAD).....	10
II.4.2 Agile.....	10
II.4.3 Waterfall.....	11

II.5	<i>Unified Modeling Language</i>	12
II.6	<i>Use Case Diagram</i>	13
II.7	<i>Activity Diagram</i>	14
II.8	<i>Class Diagram</i>	15
II.9	<i>Sequence Diagram</i>	16
II.10	<i>Application Programming Interface</i>	18
II.11	System Usability Scale	18
II.12	<i>Usability Testing</i>	20
II.13	<i>Black box Testing</i>	21
II.14	Maze.....	21
II.15	Penelitian Terdahulu	23
II.16	Alasan Pemilihan Teori, Kerangka Kerja, atau Mekanisme.....	28
Bab III	Metode penyelesaian masalah	30
III.1	Kerangka Berpikir.....	30
III.2	Sistematika Penyelesaian Masalah	32
III.2.1	Tahap Pendahuluan	33
III.2.2	Tahap Metode Rapid Application Development.....	33
III.2.3	Tahap Penutup.....	34
III.3	Metode Pengumpulan Data.....	34
III.4	Metode Pengolahan Data	35
III.4.1	<i>Requirement Planning</i>	35
III.4.2	Prototipe	36
III.4.3	<i>Testing</i>	36
III.4.4	<i>Refine</i>	36
III.4.5	<i>Construction</i>	37
III.4.6	<i>Cutover</i>	37

III.5	Metode Evaluasi	37
Bab IV	Penyelesaian Permasalahan	39
IV.1	Pengumpulan Dan Analisis Data	39
IV.1.1	Hasil Wawancara	39
IV.1.2	Proses Bisnis Eksisting	41
IV.1.3	Proses Bisnis <i>Targeting</i>	48
IV.1.4	Analisis Kesenjangan Sistem	55
IV.1.5	Rancangan Solusi Sistem	56
IV.1.6	Kebutuhan Fungsional	56
IV.1.7	Kebutuhan Non Fungsional.....	58
IV.2	Perancangan Sistem	59
IV.2.1	<i>Use Case</i> Diagram.....	59
IV.2.2	<i>Use Case Scenario</i>	60
IV.2.3	<i>Activity Diagram</i>	72
IV.2.4	<i>Sequence Diagram</i>	91
IV.2.5	<i>Class Diagram</i>	108
IV.2.6	Rancangan Antarmuka	109
IV.3	<i>Testing</i>	119
IV.4	<i>Refine</i>	121
IV.5	Pengembangan Sistem	121
IV.5.1	Lingkungan Dan Alat Pengembangan	122
Bab V	validasi, analisis hasil dan implikasi	125
V.1.1	Hasil	125
V.1.2	<i>Generate APK</i>	138
V.2	Pengujian Sistem	139
V.2.1	<i>Black box testing</i>	139

V.2.2	<i>Usability Testing</i> Menggunakan SUS	143
V.3	Evaluasi Hasil Pengujian.....	146
V.4	Dampak Hasil Tugas Akhir	146
Bab VI	Kesimpulan dan Saran	147
VI.1	Kesimpulan	147
VI.2	Saran	148
Daftar Pustaka		xvii