

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Tujuan Tugas Akhir.....	2
1.4. Manfaat Tugas Akhir.....	2
1.5. Lingkup Tugas Akhir	2
1.6. Kerangka Berpikir	3
1.7. Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Tinjauan Pustaka	6
2.2. Pengertian Sistem Informasi.....	7
2.3. Pengertian Perancangan Sistem.....	8
2.4. <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	8
2.4.1. <i>Use Case Diagram</i>	8
2.4.2. <i>Class Diagram</i>	10
2.4.3. <i>Sequence Diagram</i>	11
2.4.4. <i>Activity Diagram</i>	12
2.5. Pengertian Aplikasi <i>Mobile</i>	13
2.6. Pengertian <i>QR-Code</i>	13
2.6.1. Perbedaan <i>Static QR-Code</i> dan <i>Dynamic QR-Code</i>	14
2.7. Flutter	14
2.8. Pengertian <i>Dart</i>	15
2.9. Pengertian Firebase	15
2.9.1. <i>Firestore Real-Time Database</i>	16
2.10. Metode eXtreme Programming	16

2.11.	PIECES	19
2.12.	Midtrans	20
2.13.	API (<i>Application Programming Interface</i>).....	21
BAB 3 METODE PENELITIAN		22
3.1.	Rencana Penelitian	22
3.2.	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	24
3.2.1.	Lokasi Penelitian	24
3.2.2.	Waktu Penelitian.....	24
3.3.	Objek Penelitian dan Subjek Penelitian	25
3.3.1.	Objek Penelitian.....	25
3.3.2.	Subjek Penelitian	25
3.4.	Teknik Pengumpulan Data	25
3.5.	Metode analisis permasalahan.....	26
3.5.1.	Analisis Masalah Dengan PIECES	26
3.6.	Metode Perancangan Sistem.....	28
3.6.1.	Metode <i>eXtreme Programming</i>	28
3.6.2.	<i>Use Case Diagram</i>	28
3.6.3.	<i>Class Diagram</i>	30
3.6.4.	Perancangan <i>Mock-up</i> Aplikasi	31
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....		33
4.1.	Analisis Sistem Berjalan	33
4.2.	Analisis Kebutuhan Sistem.....	35
4.3.	Analisis Kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional	36
4.4.	Hasil Perancangan Aplikasi.....	39
4.4.1.	Rancangan Figma Tampilan <i>Splash Screen</i> dan <i>Get Started</i>	40
4.4.2.	Tampilan Final <i>Splash Screen</i> dan <i>Get Started</i>	40
4.4.3.	Rancangan Figma Tampilan <i>Homepage</i>	42
4.4.4.	Tampilan Final <i>Homepage</i>	43
4.4.5.	Rancangan Figma Tampilan Menu <i>Items</i>	44
4.4.6.	Tampilan Final Menu <i>Items</i>	45
4.4.7.	Rancangan Figma Menu <i>Transaction</i>	50
4.4.8.	Tampilan Final Menu <i>Transaction</i>	58
4.4.9.	Rancangan Figma Menu Daftar Pembayaran	62
4.4.10.	Tampilan Final Menu Daftar Pembayaran.....	69
4.4.11.	Rancangan Figma Menu <i>Reports</i>	72
4.4.12.	Tampilan Final Menu <i>Reports</i>	79

4.5.	Perancangan aplikasi menggunakan konsep <i>Clean Architecture</i>	81
4.6.	Struktur Folder Aplikasi	83
4.7.	Pengujian <i>Black Box</i>	84
4.7.1.	Pengujian <i>Black Box</i> pada menu <i>Items</i>	84
4.7.2.	Pengujian <i>Black Box</i> pada menu <i>Transaction</i>	86
4.7.3.	Pengujian <i>Black Box</i> pada menu Daftar Pembayaran	87
4.7.4.	Pengujian <i>Black Box</i> pada menu <i>Reports</i>	89
4.8.	Penghitungan <i>Turn Around Time</i> proses transaksi aplikasi	90
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		93
5.1.	Kesimpulan	93
5.2.	Saran	93
DAFTAR REFERENSI		94