

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Metodologi Ringkas	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Perancangan Sistem.....	4
1.6 Batasan Masalah.....	5
1.7 Kerangka Berpikir	5
1.8 Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	7
BAB 2 LANDASAN TEORI	8
2.1 Pengertian Rancang Bangun	8
2.1.1 Pengertian Rancang	8
2.1.2 Pengertian Bangun	8
2.2 Pengertian Informasi	8
2.3 Pengertian Organisasi.....	10
2.4 Pengertian Aplikasi	10
2.5 Pengertian Mobile Device	11
2.6 Pengertian Android.....	11
2.7 Diagram Fishbone	12
2.8 Metode Prototyping.....	13

2.8.1	Tahapan – Tahapan Prototype	13
2.8.2	Kelebihan dan Kekurangan Protoype	14
2.9	User Interface	15
2.10	User Experience	15
2.11	Unified Modeling Language	15
2.11.1	Use Case Diagram	17
2.11.2	Activity Diagram	17
2.11.3	Sequence Diagram	17
2.11.4	Class Diagram	17
2.12	MySQL	17
2.13	Flutter	18
2.14	PHP	18
2.15	Black Box Testing	18
2.16	User Acceptance Test	19
2.17	Skala Likert	20
2.18	Studi Literatur	20
BAB 3 METODE PENELITIAN		23
3.1	Rencana Penelitian	23
3.1.1	Tahapan Menggunakan Metode	23
3.1.2	Waktu dan Jadwal Penelitian	24
3.2	Obyek Penelitian	24
3.2.1	Gambaran Umum Organisasi	24
3.2.2	Visi	24
3.2.3	Misi	25
3.2.4	Tujuan	25
3.2.5	Struktur Organisasi	25
3.3	Metode Pengumpulan Data	26
3.3.1	Studi Pustaka	27
3.3.2	Observasi	27
3.3.3	Wawancara	27
3.4	Proses Informasi yang Sedang Berjalan	27
3.5	Solusi Pemecahan Masalah	28
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN		30
4.1	Requirement Analisis	30

4.1.1	Kebutuhan Fungsional.....	30
4.1.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	31
4.1.3	Analisis Perangkat untuk Menjalankan Aplikasi.....	31
4.2	Analisis Masalah dengan Fishbone	32
4.3	Data dan Hasil Penelitian	34
4.4	Pemodelan Aplikasi.....	34
4.4.1	Rancangan <i>Use Case Diagram</i>	34
4.4.2	Rancangan Activity Diagram	36
4.4.3	Rancangan Sequence Diagram	39
4.4.4	Rancangan Class Diagram.....	42
4.5	Rancangan Desain Aplikasi.....	43
4.6	Rancangan Interface Aplikasi	45
4.6.1	Rancangan Splash Screen dan Halaman Awal	45
4.6.2	Rancangan Halaman Utama Kegiatan dan Agenda.....	45
4.6.3	Rancangan Halaman Artikel.....	46
4.6.4	Rancangan Halaman Rutinan	47
4.6.5	Rancangan Halaman Kepengurusan	47
4.6.6	Rancangan Halaman Informasi Organisasi	48
4.6.7	Rancangan Halaman Login Admin	48
4.6.8	Rancangan Halaman Utama Admin	49
4.6.9	Rancangan Halaman Kelola Kegiatan.....	49
4.6.10	Rancangan Halaman Ubah dan Hapus Kegiatan	50
4.6.11	Halaman Kelola dan Tambah Agenda.....	51
4.6.12	Halaman Ubah dan Hapus Agenda.....	51
4.6.13	Halaman Kelola dan Tambah Artikel.....	52
4.6.14	Halaman Ubah dan Hapus Artikel.....	53
4.7	Pengujian Aplikasi	53
4.7.1	Pengujian Black Box	53
4.7.2	Pengujian User Acceptance Test	59
4.8	Perbandingan Pengelolaan Informasi	61
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		63
5.1	Kesimpulan.....	63
5.2	Saran	63
DAFTAR REFERENSI		64
Lampiran 1		67

Lampiran 2	69
Lampiran 3	70
Lampiran 4	71

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Gambar 2. 1 Siklus Metode Prototyping.....	14
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi PAC GP Ansor Jatiuwung.....	26
Gambar 3. 2 Flowchart Proses Informasi yang Berjalan	28
Gambar 3. 3 Flowchart Solusi Pemecahan Masalah.....	29
Gambar 4. 1 Analisis Fishbone	32
Gambar 4. 2 Use Case Diagram.....	35
Gambar 4. 3 Acticity Diagram Login	36
Gambar 4. 4 Activity Diagram Kelola Menu.....	37
Gambar 4. 5 Activity Diagram Lihat Menu	38
Gambar 4. 6 Sequence Diagram Login.....	39
Gambar 4. 7 Sequence Diagram Kelola Informasi	40
Gambar 4. 8 Sequence Diagram Halaman Utama	42
Gambar 4. 9 Class Diagram Keseluruhan.....	42
Gambar 4. 10 Halaman Awal Aplikasi	43
Gambar 4. 11 Halaman Utama Detail Kegiatan dan Agenda	43
Gambar 4. 12 Halaman Artikel	44
Gambar 4. 13 Halaman Kepengurusan Rutinan dan Informasi Organisasi	44
Gambar 4. 14 Rancangan Interface Splash Screen dan Halaman Awal	45
Gambar 4. 15 Rancangan Halaman Utama Kegiatan dan Agenda	45
Gambar 4. 16 Halaman Artikel dan Detail Artikel	46
Gambar 4. 17 Halaman Rutinan.....	47
Gambar 4. 18 Halaman Kepengurusan	47
Gambar 4. 19 Halaman Informasi Organisasi.....	48
Gambar 4. 20 Halaman Login Admin.....	48
Gambar 4. 21 Halaman Utama Admin.....	49
Gambar 4. 22 Halaman Kelola Kegiatan dan Tambah Kegiatan.....	49
Gambar 4. 23 Halaman Ubah dan Hapus Kegiatan	50
Gambar 4. 24 Halaman Kelola dan Tambah Agenda	51
Gambar 4. 25 Halaman Ubah dan Hapus Agenda	51
Gambar 4. 26 Halaman Kelola dan Tambah Artikel.....	52
Gambar 4. 27 Halaman Ubah dan Hapus Artikel	53

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Unified Modeling Language	15
Tabel 2. 2 Studi Literatur	20
Tabel 4. 1 Kebutuhan Fungsional	30
Tabel 4. 2 Kebutuhan Non Fungsional	31
Tabel 4. 3 Spesifikasi Minimum Perangkat	31
Tabel 4. 4 Penentuan Penyebab Masalah	33
Tabel 4. 5 Penjelasan Use Case Diagram	35
Tabel 4. 6 Hasil Pengujian Blackbox	54
Tabel 4. 7 Pengujian Acceptance Test	59
Tabel 4. 8 Bobot Nilai Jawaban	60
Tabel 4. 9 Hasil Penilaian User Acceptance Test	60
Tabel 4. 10 Perbandingan Pengelolaan Informasi	62