

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABLE.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Maksud Penelitian	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Batasan Masalah.....	4
1.7 Metodologi	4
1.7.1 Mengumpulkan Data Yang Diperlukan.....	4
1.7.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	5
1.8 Tabel Perencanaan Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Kajian Literasi	6
2.2 Android.....	7
2.3 Flutter	8
2.4 Dart.....	8
2.5 Firebase.....	9
2.6 Android Studio	9
2.7 Visual Studio Code.....	10
2.8 Figma.....	10
2.9 Waterfall Model.....	11

2.10 Logika Fuzzy	11
2.11 Buta Warna	11
2.12 Ishihara.....	12
BAB III METODE PENELITIAN	13
3.1 Kerangka Berpikir	13
3.2 Tahapan Penelitian	14
3.3 Objek Penelitian	14
3.4 Pengumpulan Data.....	15
3.5 Waterfall Model.....	16
3.6 Logika Fuzzy	18
3.7 Metode Ishihara	18
3.8 Perancangan Aplikasi	20
3.8.1 Use Case Diagram.....	20
3.8.2 Activity Diagram	23
3.8.3 Class Diagram.....	24
3.8.4 Sequence Diagram	25
3.8.5 Rancangan Antarmuka Aplikasi	27
3.9 Analisa Kebutuhan Sistem	31
3.9.1 Kebutuhan Sistem & Perangkat Pembangunan Aplikasi.....	31
3.9.2 Kebutuhan Spesifikasi Perangkat Mobile Aplikasi	32
BAB IV HASIL DAN PENGUJIAN.....	33
4.1 Kebutuhan Fungsional & Non-Fungsional Aplikasi	33
4.2 Struktur Kerangka Project Aplikasi.....	34
4.3 Database Firebase	35
4.3.1 Authentication.....	35
4.3.2 Firestore Database.....	36
4.3.3 Storage	36
4.4 Tampilan Aplikasi	37
4.4.1 Splash Screen	37
4.4.2 Awalan Page	38
4.4.3 Login Page	38
4.4.4 Daftar Page.....	39

4.4.5 Lupa Password Page	39
4.4.6 User Homepage & Drawer.....	40
4.4.7 Fitur Tes Buta Warna.....	40
4.4.8 Fitur Deteksi Warna.....	41
4.4.9 Informasi Page	41
4.4.10 About Page.....	42
4.4.11 Profile Page.....	42
4.4.12 Admin Homepage	43
4.4.13 Aksi Lanjut Admin Page.....	43
4.5 Testing	44
4.5.1 Blackbox Testing User (Pelamar).....	44
4.5.2 Blackbox Testing Admin (Penguji)	47
4.6 Bukti Hasil Pengujian.....	48
4.6.1 Pengujian Aplikasi Secara Langsung.....	48
4.6.2 Pengujian Jenis Buta Warna	49
BAB V PENUTUP	52
5.1 Kesimpulan.....	52
5.2 Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	55