

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Kerangka Berfikir	5
1.7 Sistem Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 E-Commerce	8
2.2 Flutter	8
2.3 Aplikasi	8
2.4 Pengertian Android	9
2.5 Visual Studio Code	9
2.6 SDK (Software Development Kit)	9
2.7 Dart	10
2.8 UI	10
2.9 Black Box Teting	10
2.10 Unified Modeling Language (UML)	10
2.10.1 Use Case Diagram	11
2.10.2 Activity Diagram	11
2.11 Metode SWOT	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	13

3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	13
3.1.1	Visi	13
3.1.2	Misi	13
3.1.3	Struktur Organisasi	13
3.2	Studi Pustaka	14
3.3	Rencana Penelitian	16
3.4	Metode Analisis Masalah	16
3.4.1	Proses Bisnis Berjalan	18
3.4.2	Proses Bisnis Susulan	20
3.5	Metode Rekayasa Perangkat Lunak	21
3.6	Teknik Pengumpulan Data	22
3.7	Penjadwalan Pengerjaan	23
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM		24
4.1	Rancangan Sistem Susulan	24
4.2	Diagram <i>Unified Modeling Language</i>	24
4.2.1	Diagram <i>Use Case</i>	24
4.2.2	Skenario <i>Use Case</i>	26
4.2.3	Diagram <i>Activity</i>	28
4.2.4	Class Diagram	32
4.3	<i>Source Code</i>	33
4.3.1	<i>Main.dart</i>	33
4.3.2	<i>Landing Screen</i>	34
4.3.3	<i>Login Screen</i>	36
4.3.4	<i>Register Screen</i>	39
4.3.5	<i>Bottom Navigation Bar User</i>	44
4.3.6	<i>Bottom Navigation Bar Admin</i>	45
4.3.7	<i>Bottom Navigation Bar Supplier</i>	47
4.3.8	<i>Chat Screen</i>	49
4.3.9	<i>Profile Screen</i>	53
4.3.10	<i>Library</i>	58
4.4	Tampilan User Flow	59
4.5	Implementasi Sistem	60
4.5.5	Hasil Implementasi User	60
4.5.6	Hasil Implementasi Admin	62

4.5.7	Hasil Implementasi Pemasok	64
4.6	Pengujian Sistem.....	66
4.6.5	Pengujian Black Box.....	66
BAB V PENUTUP.....		70
5.1	Kesimpulan.....	70
5.2	Saran	70
DAFTAR PUSTAKA.....		71
LAMPIRAN.....		73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir.....	5
Gambar 2. 1 SWOT.....	12
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi.....	13
Gambar 3. 2 Metode Analisis Masalah.....	17
Gambar 3. 3 Proses Bisnis Berjalan.....	18
Gambar 3. 4 Proses Bisnis Susulan.....	20
Gambar 3. 5 Waterfall menurut Pressman (2015)	21
Gambar 3. 6 Gantt Chart	23
Gambar 4. 1 Diagram Use Case.....	25
Gambar 4. 2 Diagram Activity Admin.....	29
Gambar 4. 3 Diagram Activity Pembeli	30
Gambar 4. 4 Diagram Activity Pemasok.....	31
Gambar 4. 5 Class Diagram	32
Gambar 4. 6 User Flow User	59
Gambar 4. 7 User Flow Pemasok	60
Gambar 4. 8 User Flow Admin	60
Gambar 4. 9 Tampilan Splash, Login, Register	61
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Utama, Favorit, Histori.....	61
Gambar 4. 11 Tampilan Keranjang, Profil, Transaksi	61
Gambar 4. 12 Tampilan Order sukses, Transaksi.....	62
Gambar 4. 13 Tampilan Splash, Login, Register.....	62
Gambar 4. 14 Tampilan Menu Utama, transaksi.....	63
Gambar 4. 15 Menu Tampilan History dan Inventory	63
Gambar 4. 16 Tampilan Menu Profil dan chat.....	64
Gambar 4. 17 Tampilan Splash, Login, Register.....	64
Gambar 4. 18 Tampilan Menu Utama dan Inventory	65
Gambar 4. 19 Tampilan Menu Chat dan Profil	65

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Studi Pustaka.....	14
Tabel 4. 1 Skenario Use Case	26
Tabel 4. 2 Pengujian Black Box.....	66