

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	xvii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	4
1.3. Tujuan Tugas Akhir .....	4
1.4. Manfaat Tugas Akhir .....	4
1.5. Lingkup Tugas Akhir .....	5
1.6. Kerangka Berpikir .....	5
1.7. Sistematika Penulisan Tugas Akhir .....	6
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	7
2.1. Studi Literatur .....	7
2.2. Teori Umum.....	10
2.2.1. Perancangan .....	10
2.2.2. User Interface (UI) .....	10
2.2.3. User Experience (UX) .....	11
2.2.4. Tracer Study .....	11
2.2.5. Aplikasi Mobile.....	12
2.3. Teori Pendukung .....	12
2.3.1. Flutter .....	12
2.3.2. Firebase .....	13
2.3.3. Design Thinking .....	14
2.3.4. Fishbone Diagram .....	15
2.3.5. System Usability Scale .....	17
2.3.6. Flowchart.....	18
2.3.7. Wireframe .....	19

2.3.8.	Prototype .....	20
2.3.9.	Unified Modeling Language (UML) .....	21
2.3.10.	Storyboard .....	24
2.3.11.	User Acceptance Testing .....	24
<b>BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>26</b>
3.1.	Rencana Penelitian .....	26
3.2.	Objek Penelitian .....	26
3.2.1.	Waktu Pelaksanaan.....	26
3.2.2.	Tempat Pelaksanaan .....	26
3.2.3.	Profil Perusahaan.....	26
3.2.4.	Struktur Organisasi.....	27
3.2.5.	Visi dan Misi .....	28
3.3.	Teknik Pengumpulan Data .....	28
3.3.1.	Wawancara.....	28
3.3.2.	Studi Literatur .....	29
3.3.3.	Kuesioner .....	29
3.4.	Proses Bisnis .....	31
3.4.1.	Proses Bisnis Berjalan .....	31
3.4.2.	Usulan Proses Bisnis .....	33
3.5.	Proses Design Thinking.....	34
<b>BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>36</b>
4.1.	Empathize.....	36
4.1.1.	Wawancara.....	36
4.1.2.	Studi Literatur .....	37
4.1.3.	Kuesioner .....	40
4.2.	Define.....	48
4.2.1.	Analisis Masalah dengan Fishbone Diagram .....	48
4.2.2.	Analisa Kebutuhan .....	50
4.3.	Ideate.....	51
4.3.1.	Flowchart.....	51
4.3.2.	Use Case Diagram .....	53
4.3.3.	Activity Diagram.....	54
4.3.4.	Class Diagram .....	65
4.3.5.	Component Diagram .....	66

4.3.6.	Deployment Diagram .....	66
4.3.7.	Wireframe .....	67
4.4.	Prototype .....	85
4.5.	Testing.....	105
4.5.1.	Storyboard.....	105
4.5.2.	Proses Pengujian .....	119
4.5.3.	Hasil Pengujian .....	120
<b>BAB 5</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>130</b>
5.1.	Kesimpulan .....	130
5.2.	Saran .....	130
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>131</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>137</b>
Lampiran 1	Data hasil wawancara dengan Staf BKAL .....	137
Lampiran 2	Data hasil wawancara dengan Kepala BKAL .....	138
Lampiran 3	Data hasil UAT dengan Staf BKAL.....	142
Lampiran 4	Surat Permohonan Izin Untuk Penelitian .....	144
Lampiran 5	Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	145