

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Tugas Akhir .....	5
1.4 Manfaat Tugas Akhir .....	6
1.5 Lingkup Tugas Akhir .....	6
1.6 Kerangka Berpikir.....	7
1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
2.1 Aplikasi Mobile.....	9
2.2 Usaha Mikro Kecil dan Menekan (UMKM).....	9
2.3 <i>Digital Marketing</i> .....	10
2.4 Android .....	10
2.5 <i>Prototype</i> .....	11
2.6 <i>Unified Modelling Language (UML)</i> .....	12

2.6.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	12
2.6.2	<i>Activity Diagram</i> .....	12
2.6.3	<i>Sequence Diagram</i> .....	13
2.6.4	<i>Class Diagram</i> .....	13
2.7	Flutter .....	13
2.8	Dart.....	14
2.9	MySQL.....	14
2.10	<i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	14
2.11	<i>Black Box Testing</i> .....	16
2.12	<i>Fishbone Diagram</i> .....	17
<b>BAB III GAMBARAN UMUM DAN METODE</b> .....		<b>18</b>
3.1	Rencana Penelitian .....	18
3.2	Objek Penelitian .....	18
3.3	Lokasi dan Waktu Penelitian .....	18
3.4	Analisis Sistem Pemasaran .....	19
3.4.1	Sistem Terdahulu .....	19
3.4.2	Sistem Usulan .....	20
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	22
3.5.1	Wawancara .....	22
3.5.2	Studi Literatur .....	22
3.6	Analisis Masalah .....	22
3.7	Prototype .....	23
3.7.1	<i>Listen to Customer</i> .....	23
3.7.2	<i>Build/ Revise Mock-Up</i> .....	24
3.7.3	<i>Customer Test Drives Mock-Up</i> .....	24
3.8	Pengkodean Sistem .....	25
3.9	Pengujian Sisten .....	25
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....		<b>26</b>
4.1	<i>Listen to Customer</i> .....	26
4.1.1	Wawancara .....	26
4.1.2	Pembahasan Hasil Wawancara .....	27

4.2	<i>Build/Revise Mock-Up</i> .....	28
4.2.1	Memahami Pemasaran Digital pada Instagram .....	28
4.2.2	<i>Unified Modeling Language</i> .....	31
4.2.2.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	31
4.2.2.2	<i>Activity Diagram</i> .....	32
4.2.2.3	<i>Class Diagram</i> .....	37
4.2.3	<i>Prototype</i> .....	38
4.3	<i>Customer Test Drives Mock-Up</i> .....	41
4.3.1	Iterasi .....	43
4.4	Pengkodean Sistem .....	46
4.4.1	Struktur Folder.....	46
4.4.2	Autentikasi Pengguna .....	47
4.4.3	Membuat Jadwal.....	50
4.4.4	Menampilkan dan Menyunting Jadwal Konten.....	53
4.4.5	Membuat Ulang Jadwal .....	56
4.4.6	Notifikasi Pengguna .....	57
4.4.7	Menyunting Data Personal Pengguna.....	58
4.4.8	Membuat Laporan Konten.....	59
4.5	Pengujian Sistem.....	60
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....		<b>64</b>
5.1	Kesimpulan .....	64
5.2	Saran.....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		<b>66</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model RAD oleh James Martin .....	11
Gambar 2.2 Konsep Diagram <i>Fishbone</i> .....	18
Gambar 3.1 Sistem Pemasaran yang Sedang Berjalan.....	20
Gambar 3.2 Sistem Pemasaran yang Diusulkan .....	21
Gambar 3.3 Diagram <i>Fishbone</i> .....	23
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i> Pengguna .....	31
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram Login</i> .....	33
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Membuat Jadwal.....	34
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Membuat Ulang Jadwal.....	35
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Sunting Jadwal Konten.....	36
Gambar 4.6 <i>Class Diagram</i> pada Aplikasi .....	37
Gambar 4.7 <i>Color Scheme, Text Style, dan Button Style</i> .....	38
Gambar 4.8 <i>User Interface Design Mockup</i> .....	40
Gambar 4.9 <i>UI Design Mockup</i> Dihubungkan Satu Sama Lain .....	41
Gambar 4.10 Perubahan pada <i>Bottom Navigation Bar</i> .....	44
Gambar 4.11 Perubahan pada Alur Membuat Jadwal.....	45
Gambar 4.12 Struktur Folder .....	46
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Masuk dan Registrasi .....	47
Gambar 4.14 <i>Error Handling</i> pada Proses Autentikasi .....	48
Gambar 4.15 Mengubah Kata Sandi .....	49
Gambar 4.16 Proses Pembuatan Jadwal.....	50
Gambar 4.17 Proses Pembatalan Pembuatan Jadwal.....	51

Gambar 4.18 Berhasil Membuat Jadwal .....	52
Gambar 4.19 Jadwal Konten pada Halaman Jadwal .....	53
Gambar 4.20 Tidak Terdapat Data pada Tanggal Tertentu.....	54
Gambar 4.21 Menyunting Jadwal Konten .....	55
Gambar 4.22 Membuat Ulang Jadwal.....	56
Gambar 4.23 Notifikasi Pengguna .....	57
Gambar 4.24 Menyunting Data Personal .....	58
Gambar 4.25 Membuat Laporan Konten .....	59
Gambar 4.26 <i>Test Analysis</i> pada Navigasi Utama dan Edit Data .....	60
Gambar 4.27 <i>Test Analysis</i> pada Autentikasi dan Membuat Jadwal .....	61
Gambar 4.28 <i>Test Cases</i> .....	62

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Penggolongan UMKM.....	9
Tabel 2.2 Pertanyaan dalam Metode SUS.....	15
Tabel 2.3 Interpretasi Nilai SUS .....	16
Tabel 3.1 Rincian Tahapan Penelitian .....	19
Tabel 4.1 Fitur-Fitur Instagram .....	29
Tabel 4.2 Jenis-Jenis Konten Instagram.....	30
Tabel 4.3 Pertanyaan dalam SUS.....	41
Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi Kuesioner.....	42
Tabel 4.5 Penghitungan Nilai SUS .....	42

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Hasil <i>Usability Testing</i> .....	69
Lampiran 2. Hasil <i>Black Box Testing</i> .....	73
Lampiran 3. Aplikasi pada Google Play Store.....	80