

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
TIM PENGUJI	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
ABSTRAK.....	x
BAB I.....	0
PENDAHULUAN	0
1.1 Latar Belakang.....	0
1.2 Identifikasi Masalah.....	1
1.3 Maksud Penelitian.....	1
1.4 Tujuan Penelitian	1
1.5 Manfaat Penelitian	1
1.6 Batasan Masalah	2
1.7 Metodologi.....	2
1.7.1 Mengumpulkan Data yang diperlukan.....	3
1.7.2 Memilih Metode Pengembangan Perangkat Lunak	3
1.8 Tabel Perencanaan Penelitian	4
BAB II.....	5
LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Studi Kajian Literasi	5
2.2 <i>E-Voting</i>	7
2.3 Aplikasi <i>Mobile</i>	8
2.4 Dart	9
2.5 Flutter.....	10
2.6 Visual Studio Code	11
2.7 Firebase.....	12
2.8 Extreme Programming (XP).....	14
2.9 LucidChart	15
2.10 Star UML	16
2.11 Black Box.....	16

BAB III	17
METODE PENELITIAN.....	17
3.1 Kerangka Berpikir.....	17
3.2 Tahapan Penelitian.....	19
3.3 Objek Penelitian.....	20
3.4 Metode Penelitian	20
3.4.1 Metode Mengumpulkan Data.....	20
3.4.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	21
3.5 Desain Pemodelan Sistem UML (Unified Modeling Language).....	25
3.5.1 Usecase Diagram.....	26
3.5.2 Activity Diagram.....	28
3.5.3 Sequence Diagram	29
3.5.4 Class Diagram.....	30
3.6 Rancangan Antarmuka Sistem	31
3.7 Analisis Kebutuhan Sistem	39
BAB IV	40
IMPELEMENTASI HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Implementasi Program (Coding).....	40
4.1.1 Tampilan Halaman Admin.....	41
4.1.2 Tampilan Halaman User	46
4.2 Implementasi Database	52
4.2.1 Firestore Database.....	52
4.2.2 Firebase Authentication	56
4.2.3 Firebase Storage.....	57
4.3 Hasil Tahap Testing	58
4.3.1 Hasil testing tampilan dan fitur Admin.....	58
4.3.2 Hasil testing tampilan dan fitur User	59
4.3.3 Hasil testing dari para pengguna (user).....	60
BAB V	67
KESIMPULAN DAN SARAN.....	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo <i>E-Voting</i>	7
Gambar 2.2 Logo Aplikasi Mobile.....	8
Gambar 2.3 Logo Dart.....	9
Gambar 2.4 Logo Flutter.....	10
Gambar 2.5 Logo Visual studio code.....	11
Gambar 2.6 Logo firebase.....	12
Gambar 2.7 Logo Extreme programming.....	14
Gambar 2.8 Logo LucidChart.....	15
Gambar 2.9 Logo StarUML.....	16
Gambar 3.1 Kerangka Pemikiran.....	18
Gambar 3.4.1 Extreme Programming.....	22
Gambar 3.5.1 Usecase diagram.....	26
Gambar 3.5.2 Activity diagram.....	28
Gambar 3.5.3 Sequence diagram user.....	29
Gambar 3.5.4 Sequence diagram admin.....	29
Gambar 3.5.5 Class diagram.....	30
Gambar 3.6.1 Halaman login.....	31
Gambar 3.6.2 Halaman sidebar.....	32
Gambar 3.6.3 Halaman home admin.....	33
Gambar 3.6.4 Halaman add kandidat.....	34
Gambar 3.6.5 create pemilihan.....	35
Gambar 3.6.6 Halaman home user.....	36
Gambar 3.6.7 Halaman pilih kandidat.....	37
Gambar 3.6.8 halaman hasil pemilihan.....	38
Gambar 4.1. 1 Login Admin.....	41
Gambar 4.1. 2 Dashboard Admin.....	42
Gambar 4.1. 3 Add Candidate.....	43
Gambar 4.1. 4 Add Vote.....	44
Gambar 4.1. 5 Add News.....	45
Gambar 4.1. 6 Login Register User.....	46
Gambar 4.1. 7 Dashboard User.....	47
Gambar 4.1. 8 Drawer User.....	48
Gambar 4.1. 9 Vote Results.....	49
Gambar 4.1. 10 News User.....	50
Gambar 4.1. 11 Profile User.....	51
Gambar 4.2. 1 Cloud Firestore Candidates.....	52
Gambar 4.2. 2 Cloud Firestore News.....	53
Gambar 4.2. 3 Cloud Firestore Users.....	54
Gambar 4.2. 4 CCloud Firestore Vote.....	55
Gambar 4.2. 5 Firebase Auth.....	56
Gambar 4.2. 6 Firebase Storage.....	57
Lampiran Wawancara 1.1.....	70
Lampiran Wawancara 1.2.....	72
Lampiran Wawancara 1.3.....	74
Lampiran Wawancara 1.4.....	76
Lampiran Wawancara 1.5.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel 1.8.1 Perencanaan Penelitian	4
Tabel 2.1 1 Tabel kajian literasi.....	5
Tabel 3.4.2. 1 Spesifikasi Minimum Aplikasi	23
Tabel 3.7. 1 Software Requirement	39
Tabel 3.7. 2 Hardware Requirement	39
Tabel 4.3. 1 Hasil testing admin	58
Tabel 4.3. 2 Hasil testing User.....	59
Tabel 4.3. 3 Hasil testing pengguna 1	60
Tabel 4.3. 4 Hasil testing pengguna 2.....	61
Tabel 4.3. 5 Hasil testing pengguna 3	62
Tabel 4.3. 6 Hasil testing pengguna 4.....	63
Tabel 4.3. 7 Hasil testing pengguna 5.....	64
Tabel 4.3. 8 Hasil testing pengguna 6.....	65
Tabel 4.3. 9 Hasil testing pengguna 7.....	66