

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR SIMBOL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	3
1.6 Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.7 Manfaat Tugas Akhir.....	4
1.8 Metode Penelitian.....	4
1.9 Sistematika Penulisan.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Studi Literatur.....	7
2.2 Review Aplikasi Serupa	9
2.3 Pornografi.....	11
2.4 Masturbasi	11
2.5 Orgasme.....	11
2.6 Rapid Application Development.....	12
2.7 Android.....	13

2.8	Flutter dan Pemrograman Dart	13
2.8.1	Pengertian Flutter	13
2.8.2	Pengertian Pemrograman Dart	15
2.9	Objectbox	16
2.10	Aplikasi	16
2.11	UML	17
2.12	UI/UX	19
2.13	Ceramah	20
2.14	Puasa	20
2.15	Dzikir	21
2.16	Motivasi	21
2.17	Olahraga	21
2.18	Design Thinking	22
2.19	Testing	25
2.19.1	Usability Testing	26
2.19.2	Pre&Post Testing	26
2.19.3	Black box Testing	27
BAB 3 METODE PENELITIAN		28
3.1	Langkah – langkah Penelitian	28
3.2	Studi Literatur	28
3.3	Review Aplikasi Serupa	29
3.4	Design Thinking	29
3.4.1	Empathize	30
3.4.2	Define	31
3.4.3	Ideate	31
3.4.4	Prototype	31
3.4.5	Testing Desain	31
3.5	Implementasi & Development	33
3.5.1	Requirement Planning	34
3.5.2	Design Workshop	35
3.5.3	Implementasi	36
3.5.4	Testing Aplikasi	37

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1 Hasil Design Thinking.....	44
4.1.1 Hasil Emphatize.....	44
4.1.2 Hasil Define.....	50
4.1.3 Hasil Ideate.....	51
4.1.4 Hasil Prototype.....	58
4.1.5 Hasil Testing Desain.....	69
4.2 Hasil Implementasi & Development.....	71
4.2.1 Hasil Requirement Planning.....	72
4.2.2 Hasil Design Workshop.....	73
4.2.3 Hasil Implementasi.....	75
4.2.4 Hasil Testing Aplikasi.....	80
BAB 5 Kesimpulan dan Saran.....	89
5.1 Kesimpulan.....	89
5.2 Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Studi Literatur	8
Tabel 2. 2 Review Aplikasi Serupa.....	10
Tabel 3. 1 Sistem Skala Usabilitas	32
Tabel 3. 2 Pertanyaan Pretest	37
Tabel 3. 3 Pertanyaan PostTest	38
Tabel 3. 4 Blackbox Testing Menu Utama	39
Tabel 3. 5 Blackbox Testing Menu Timer	40
Tabel 3. 6 Blackbox Testing Daily Activity	41
Tabel 3. 7 Blackbox Testing Panduan Islami.....	41
Tabel 3. 8 Blackbox Testing Menu Motivasi.....	42
Tabel 3. 9 Blackbox Testing Menu Workout.....	42
Tabel 3. 10 Blackbox Testing Menu Profile	43

DAFTAR GAMBAR

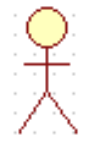



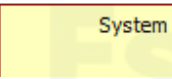
Gambar 2. 1 Logo Flutter.....	14
Gambar 2. 2 Logo Dart	15
Gambar 3. 1 Langkah - langkah Penelitian.....	28
Gambar 3. 2 Proses Design Thinking	29
Gambar 3. 3 Tahapan RAD.....	34
Gambar 4. 1 Hasil Kuisoner.....	48
Gambar 4. 2 Competitor Analysis.....	49
Gambar 4. 3 User Persona.....	50
Gambar 4. 4 Benchmarking - Quit Fap.....	51
Gambar 4. 5 Benchmarking – Quitzilla	52
Gambar 4. 6 Benchmarking – Reebot.....	53
Gambar 4. 7 Moodboard	53
Gambar 4. 8 Flowchart.....	56
Gambar 4. 9 Desain Arsitektur.....	56
Gambar 4. 10 Usecase Diagram.....	57
Gambar 4. 11 Activity Diagram.....	57
Gambar 4. 12 Lowfi – Login	58
Gambar 4. 13 Lowfi - Onboarding.....	59
Gambar 4. 14 Lowfi - Homescreen.....	59
Gambar 4. 15 Lowfi – Timer	60
Gambar 4. 16 Lowfi - Daily Check.....	60
Gambar 4. 17 Lowfi - Panduan Islami.....	61
Gambar 4. 18 Lowfi - Motivation.....	62
Gambar 4. 19 Lowfi - Workout.....	62
Gambar 4. 20 Lowfi - Profile.....	63
Gambar 4. 21 Hifi – Splashpage	63
Gambar 4. 22 Hifi – Login.....	64
Gambar 4. 23 Hifi – Onboarding	64
Gambar 4. 24 Hifi – Homescreen	65
Gambar 4. 25 Hifi – Timer.....	66
Gambar 4. 26 Hifi - Daily Check.....	66
Gambar 4. 27 Hifi - Panduan Islami	67
Gambar 4. 28 Hifi – Motivasi	68
Gambar 4. 29 Hifi – Workout	68
Gambar 4. 30 Hifi – Profile.....	69
Gambar 4. 31 Tabel Skor SUS.....	71
Gambar 4. 32 Alur Aplikasi OtakEmas	72
Gambar 4. 33 Tampilan Halaman – Splashpage.....	75

Gambar 4. 34 Tampilan Halaman - Login	76
Gambar 4. 35 Tampilan Halaman - Onboarding.....	76
Gambar 4. 36 Tampilan Halaman - Homepage	77
Gambar 4. 37 Tampilan Halaman - Timer	77
Gambar 4. 38 Tampilan Halaman - Daily Check.....	78
Gambar 4. 39 Tampilan Halaman - Panduan Islami.....	78
Gambar 4. 40 Tampilan Halaman - Motivasi.....	79
Gambar 4. 41 Tampilan Halaman - Workout.....	79
Gambar 4. 42 Tampilan Halaman – Profile	80
Gambar 4. 43 Hasil Pretest	82
Gambar 4. 44 Hasil PostTest.....	86


DAFTAR SIMBOL


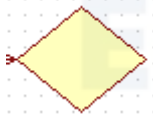

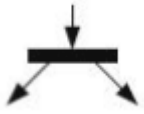

A. Daftar Simbol UML

1. Usecase Diagram

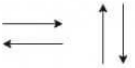








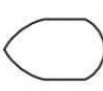

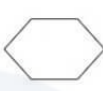
Simbol	Nama Elemen	Keterangan
	<i>Actor</i>	Pihak yang berinteraksi dengan kerangka kerja dan memiliki peran tertentu dalam sistem.
	<i>UseCase</i>	Representasi aksi fungsi yang dapat dilakukan dengan aktor di sebuah interaksi oleh sistem.
	<i>Asosiasi</i>	Hubungan hierarkis antara aktor atau use case, menunjukkan pewarisan atau hubungan umum.
	<i>Generalisasi</i>	Hubungan hierarkis antara aktor atau use case, menunjukkan pewarisan atau hubungan umum.
	<i>Batasan Sistem</i>	Menunjukkan bagaimana suatu use case dapat memasukkan atau menyertakan use case lain

2. Activity Diagram

Simbol	Nama Elemen	Keterangan
	<i>Activity</i>	Representasi dari tugas atau aktivitas dalam sistem yang sedang dianalisis.

	<i>Transition</i>	Penghubung yang menunjukkan aliran perpindahan antara aktivitas atau keputusan yang berbeda.
	<i>Decision</i>	Menunjukkan titik keputusan atau kondisi yang dapat mengarahkan aliran ke aktivitas lain.
	<i>Initial & final Node</i>	Menandakan titik awal atau titik masuk dalam aktivitas dan Menandakan titik akhir atau titik keluar dari aktivitas.
	<i>Fork</i>	Menunjukkan aktivitas yang berjalan bersamaan atau menyatukan dua aktivitas paralel secara bersamaan menjadi satu
	<i>Join</i>	Menunjukkan aktivitas yang digabungkan

3. Flowchart

	Flow Simbol yang digunakan untuk menggabungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini disebut juga dengan Connecting Line.		Input/output Simbol yang menyatakan proses input atau output tanpa tergantung peralatan.
	On-Page Reference Simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses dalam lembar kerja yang sama.		Manual Operation Simbol yang menyatakan suatu proses yang tidak dilakukan oleh komputer.
	Off-Page Reference Simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses dalam lembar kerja yang berbeda.		Document Simbol yang menyatakan bahwa input berasal dari dokumen dalam bentuk fisik, atau output yang perlu dicetak.
	Terminator Simbol yang menyatakan awal atau akhir suatu program.		Predefine Proses Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian (sub-program) atau prosedur.
	Process Simbol yang menyatakan suatu proses yang dilakukan komputer.		Display Simbol yang menyatakan peralatan output yang digunakan.
	Decision Simbol yang menunjukan kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban, yaitu ya dan tidak.		Preparation Simbol yang menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberikan nilai awal.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	95
Lampiran 2 Bukti Bimbingan.....	96
Lampiran 3 Survey Online.....	97
Lampiran 4 Aktivitas Wawancara (interview).....	100
Lampiran 5 Usability Testing - Maze.....	101
Lampiran 6 Pre Testing.....	105
Lampiran 7 Post Testing.....	108
Lampiran 8 Black box Testing (Luring).....	112
Lampiran 9 Black box Testing – (Daring).....	118