

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR ISTILAH.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Manfaat Penelitian	2
1.5 Batasan Masalah	2
1.6 Kerangka Berpikir.....	3
1.6.1 Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Identifikasi Masalah	3
1.6.3 Perencanaan	4
1.6.4 Perancangan.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Tinjauan Literatur	5
2.2 Landasan Teori	5
2.2.1 Sistem Informasi.....	5
2.2.2 Aplikasi.....	6
2.2.3 Antrean	6

2.2.4	Komponen Sistem Antrean.....	7
2.2.5	Disiplin Antrean	8
2.2.6	<i>Cross-Platform</i>	9
2.2.7	Framework Flutter	9
2.2.8	Bahasa Pemrograman Dart	9
2.2.9	<i>Headless CMS</i>	9
2.2.10	<i>Application programming interface (API)</i>	9
2.2.11	<i>Design Thinking</i>	10
2.2.12	Agile	11
2.2.13	<i>Black-Box Testing</i>	11
BAB 3 METODE PENELITIAN		12
3.1	Waktu dan Tempat Penelitian.....	12
3.1.1	Waktu Pelaksanaan.....	12
3.1.2	Tempat Pelaksanaan	12
3.2	Rencana Penelitian.....	12
3.3	Profil Rumah Makan.....	13
3.3.1	Data Umum Rumah Makan Padang Buaran	13
3.3.2	Struktur Organisasi	13
3.4	Langkah-langkah Penelitian	14
3.4.1	Observasi	14
3.4.2	Wawancara	14
3.4.3	Tinjauan Literatur	14
3.5	Alat Bantu Penelitian	15
3.5.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	15
3.5.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	15
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN		16
4.1	Analisa Kebutuhan.....	16

4.1.1	Analisis Kebutuhan pengguna	16
4.1.2	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	17
4.1.3	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	18
4.2	Desain Perancangan	20
4.2.1	<i>Use Case Diagram</i>	20
4.2.2	<i>Activity Diagram</i>	21
4.2.3	<i>Class Diagram</i>	24
4.2.4	Desain UI.....	24
4.2.5	Pengelolaan Data (Strapi).....	25
4.3	Pengkodean (<i>Coding</i>)	26
4.3.1	Struktur folder	27
4.3.2	<i>Flutter Package</i>	29
4.3.3	<i>Dependency Injection (DI)</i>	29
4.3.4	Pola BLoC (<i>BLoC Pattern</i>)	30
4.3.5	Tampilan UI.....	33
4.3.6	<i>State Management (BLoC)</i>	34
4.3.7	Data.....	34
4.3.8	Midtrans.....	35
4.3.9	<i>Environment Variable (env)</i>	37
4.4	Implementasi.....	37
4.4.1	<i>Register dan Login</i>	38
4.4.2	Layar utama (<i>Home</i>).....	38
4.4.3	Layar notifikasi.....	39
4.4.4	Layar Pengaturan.....	40
4.4.5	Layar katalog produk dan layar keranjang	40
4.4.6	Layar konfirmasi pesanan.....	41

4.4.7	Layar detail pesanan	42
4.4.8	Layar verifikasi pemesanan	42
4.4.9	Layar manajemen produk	43
4.5	Pengujian	43
4.6	Peluncuran Aplikasi	54
4.7	Evaluasi.....	54
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		55
5.1	Kesimpulan	55
5.2	Saran	56
DAFTAR PUSTAKA.....		57
Lampiran 1 Surat Permohonan Izin untuk Penelitian.....		60
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian.....		61
Lampiran 3 Wawancara kepada pelayan rumah makan		62
Lampiran 4 Wawancara kepada kasir rumah makan.....		64
Lampiran 5 Wawancara kepada konsumen rumah makan		65
Lampiran 6 Wawancara kepada konsumen rumah makan		66
Lampiran 7 Wawancara kepada konsumen rumah makan		67
Lampiran 8 Hasil kesimpulan wawancara.....		68
Lampiran 9 Hasil aplikasi (platform android)		69
Lampiran 10 Hasil aplikasi (platform iOS).....		70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir	3
Gambar 2.1 Komponen sistem antrean.....	7
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Rumah Makan Padang Buaran	13
Gambar 4.1 Use Case diagram	20
Gambar 4.2 Activity diagram daftar akun	21
Gambar 4.3 Acitivity diagram masuk akun.....	22
Gambar 4.4 Activity diagram pemesanan	22
Gambar 4.5 Activity diagram antrean	23
Gambar 4.6 Activity pengambilan pesanan.....	23
Gambar 4.7 Class diagram	24
Gambar 4.8 Struktur folder.....	27
Gambar 4.9 Flutter package (kiri) dan flutter package dev (kanan).....	29
Gambar 4.10 Pola BLoC	30
Gambar 4.11 Contoh penggunaan pola BLoC.....	30
Gambar 4.12 Layar pembayaran	37
Gambar 4.13 Layar Register dan Login	38
Gambar 4.14 Layar Utama (Home).....	39
Gambar 4.15 Notifikasi	39
Gambar 4.16 Layar pengaturan	40
Gambar 4.17 Layar katalog produk & layar keranjang.....	41
Gambar 4.18 Layar konfirmasi pesanan.....	41
Gambar 4.19 Layar detail pesanan	42
Gambar 4.20 Layar verifikasi pesanan	42
Gambar 4.21 Layar manajemen produk	43

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Literatur.....	5
Tabel 3.1 Rencana penelitian.....	12
Tabel 4.1 Tabel kebutuhan fungsional pelanggan.....	17
Tabel 4.2 Tabel kebutuhan fungsional pedagang.....	17
Tabel 4.3 Tabel Pengujian Black box pada layar register.....	43
Tabel 4.4 Tabel Pengujian Black box pada layar login.....	44
Tabel 4.5 Tabel Pengujian Black box pada layar home.....	45
Tabel 4.6 Tabel Pengujian Black box pada layar notifikasi.....	46
Tabel 4.7 Tabel Pengujian Black box pada layar katalog.....	46
Tabel 4.8 Tabel Pengujian Black box pada layar keranjang pesanan.....	47
Tabel 4.9 Tabel Pengujian Black box pada layar konfirmasi pesanan.....	48
Tabel 4.10 Tabel Pengujian Black box pada layar pembayaran.....	49
Tabel 4.11 Tabel Pengujian Black box pada layar detail pesanan.....	49
Tabel 4.12 Tabel Pengujian Black box pada layar profile (User).....	50
Tabel 4.13 Tabel Pengujian Black box pada layar profil (Merchant).....	50
Tabel 4.14 Tabel Pengujian Black box pada layar Manajemen Produk.....	51
Tabel 4.15 Tabel Pengujian Black box pada layar Manajemen Produk (2).....	52
Tabel 4.16 Tabel Pengujian Black box pada layar manajemen kategori.....	52
Tabel 4.17 Tabel Pengujian Black box pada layar manajemen seat.....	53

DAFTAR ISTILAH

Istilah / Singkatan	Kepanjangan	Definisi
FIFO	<i>First in first out</i>	Metodologi antrean
<i>Hardware</i>	-	Perangkat keras
<i>Password</i>	-	Serangkaian karakter untuk autentikasi
<i>Platform</i>	-	Fondasi untuk pengembangan perangkat lunak dan perangkat keras
RM	Rumah Makan	Suatu tempat usaha yang menyajikan hidangan.
SDK	<i>Software Development Kit</i>	Alat yang digunakan oleh pembuat aplikasi untuk mengembangkan aplikasi yang dikustomisasi untuk dihubungkan oleh program lain
SDLC	<i>Software Development Life Cycle</i>	Siklus hidup pengembangan sistem
<i>Smartphone</i>	-	Ponsel pintar
<i>Software</i>	-	Perangkat lunak
<i>Text Editor</i>	-	Penyunting teks
UI	<i>User Interface</i>	Tampilan antarmuka
<i>User</i>	-	Pengguna
<i>Username</i>	-	Identitas akun
UX	<i>User Experience</i>	Pengalaman pengguna
<i>Customer</i>	-	Pelanggan
<i>Merchant</i>	-	Pedagang
<i>CMS</i>	<i>Content Management System</i>	Perangkat lunak yang memudahkan untuk manajemen konten.
<i>Payment gateway</i>	-	Gerbang pembayaran untuk mengotorisasi suatu proses transaksi.