

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Batasan Masalah.....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Kerangka Berpikir	4
1.8 Tabel Rencana Penelitian	5
1.9 Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1. <i>Literature Review</i>	6
2.1 Tabel Literature Review	7
2.2 Landasan teori	9
2.3.1. Android	9
2.3.2. Sistem Informasi	10
2.3.3. Firebase	11
2.3.4. Extreme Programming	11
2.3.5. Black Box Testing.....	12
2.3.6. Flutter	12
2.3.7. Dart	13

BAB III METODE PENELITIAN	14
3.1. Metode Pengembangan Sistem	14
3.2. Metode Pengumpulan Data	16
3.2.1 Studi Dokumen	16
3.2.2 Studi Lapangan	16
3.3. Objek Penelitian	16
3.4. Desain Pemodelan Unified Modeling Language (UML).....	17
3.4.1 Use Case Diagram.....	17
3.4.2 Class Diagram.....	18
3.4.3 Activity Diagram	19
3.4.4 Sequence Diagram	22
3.5. Perancangan Antarmuka	24
3.5.1 Halaman Login, Sign Up dan Password	24
3.5.2 Halaman Homepage.....	25
3.5.3 Halaman Tambah Data	25
3.5.4 Halaman Statistik	26
3.5.5 Halaman Input Pengeluaran.....	26
3.5.6 Halaman List Pengeluaran	27
3.5.7 Halaman Pengaturan	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
4.1. Hasil dan Pembahasan.....	28
4.1.1. Proses Pengembangan Sistem.....	28
4.1.2. Deskripsi Sistem	28
4.2. Implementasi Program	29
4.2.1. Struktur Direktori/Folder	29
4.2.2. Tampilan Halaman Login, Sign Up dan Forgot Password	30
4.2.3. Tampilan Halaman Admin.....	31
4.3. Analisis Data	38
4.4. Pengujian Program	38
4.4.1. <i>Black Box Testing</i>	39
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	41
5.1. Kesimpulan.....	41

5.2. Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA.....	42
LAMPIRAN.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir.....	4
Gambar 2. 1 Arsitektur Android.....	9
Gambar 2. 2 Firebase.....	11
Gambar 2. 3 Extreme Programming.....	12
Gambar 2. 4 Flutter.....	12
Gambar 2. 5 Dart.....	13
Gambar 3. 1 Extreme Programming.....	14
Gambar 3. 2 Yapisda Car Wash.....	17
Gambar 3. 3 Use Case Diagram.....	18
Gambar 3. 4 Class Diagram.....	18
Gambar 3. 5 Activity Diagram Login, Sign Up dan Forgot Password.....	19
Gambar 3. 6 Activity Input, Edit, dan Hapus Data.....	20
Gambar 3. 7 Activity Input dan tinjau data pengeluaran.....	21
Gambar 3. 8 Activity Pengaturan Akun.....	21
Gambar 3. 9 Sequence Login.....	22
Gambar 3. 10 Sequence Setting.....	23
Gambar 3. 11 Sequence data pengeluaran.....	23
Gambar 3. 12 Sequence Input Data.....	24
Gambar 3. 13 Login, Sign Up dan Reset Password.....	24
Gambar 3. 14 Halaman Homepage.....	25
Gambar 3. 15 Halaman Tambah Data.....	25
Gambar 3. 16 Halaman Statistik.....	26
Gambar 3. 17 Halaman Input Pengeluaran.....	26
Gambar 3. 18 Halaman List Pengeluaran.....	27
Gambar 3. 19 Halaman Pengaturan.....	27
Gambar 4. 1 Struktur Direktori.....	29
Gambar 4. 2 Halaman Login, Register/Sign Up, dan Forgot Password.....	31
Gambar 4. 3 Halaman Homepage/Beranda.....	32
Gambar 4. 4 Halaman Input Data Pemasukan.....	33
Gambar 4. 5 Halaman Detail Data Pemasukan.....	33
Gambar 4. 6 Halaman Edit Data Pemasukan.....	34
Gambar 4. 7 Halaman Input Data Pengeluaran.....	35
Gambar 4. 8 Halaman List Data Pengeluaran.....	35
Gambar 4. 9 Halaman Statistik.....	36
Gambar 4. 10 Halaman Pengaturan.....	37
Gambar 4. 11 Halaman About.....	37

DAFTAR TABEL

Tabel I. Tabel Rencana Penelitian	5
Tabel II. Tabel Literature Review.....	7
Tabel III. Hasil Black Box Testing.....	39