

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Metode Penyelesaian Masalah	3
1.6 Pembagian Tugas Anggota.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Sampah.....	5
2.2 Aplikasi Mobile.....	6
2.3 Flutter.....	7
2.4 Python	7
2.4.1 Flask.....	8
2.5 MySQL.....	8
2.6 Dart	9
2.7 Ngix	9
2.8 Aplikasi Serupa.....	9
2.8.1 Aplikasi Goni goni.....	9
2.8.2 Aplikasi eRecycle.....	9
2.8.3 Aplikasi Duitin.....	10
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN	12

3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	12
3.1.1 Proses Menggali Informasi.....	12
3.1.2 Karakteristik Target Pengguna.....	14
3.1.3 Fitur yang Dibutuhkan.....	14
3.2 Perancangan Aplikasi.....	14
3.2.1 Gambaran Umum Aplikasi.....	15
3.2.2 Use Case Diagram.....	15
3.2.3 Perancangan Antarmuka Aplikasi.....	17
3.2.4 Perancangan Basis Data.....	42
3.3 Kebutuhan Pengembangan Aplikasi.....	43
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	43
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	43
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	45
4.1 Implementasi Aplikasi.....	45
4.1.1 Struktur Kode Project.....	45
4.1.2 Kesesuaian Terhadap Rancangan.....	47
4.1.3 Hasil Implementasi.....	48
4.2 Pengujian Aplikasi.....	48
4.2.1 Pengujian Fungsionalitas.....	49
4.2.2 Pengujian ke Pengguna.....	50
4.2.3 Diskusi Hasil Pengujian.....	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	53
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN A: DOKUMENTASI KEGIATAN.....	56
LAMPIRAN B: PERHITUNGAN USABILITY TEST.....	58