

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS | i |
| LEMBAR PENGESAHAN | i |
| ABSTRAK | ii |
| ABSTRACT | iii |
| KATA PENGANTAR..... | iv |
| DAFTAR ISI | v |
| DAFTAR GAMBAR..... | vii |
| DAFTAR TABEL | viii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Perumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 2 |
| 1.4 Tujuan | 2 |
| 1.5 Metode Penyelesaian Masalah..... | 2 |
| 1.6 Pembagian Tugas Anggota | 3 |
| BAB II Tinjauan Pustaka | 4 |
| 2.1 Radio | 4 |
| 2.2 Radio BSK Media | 4 |
| 2.2.1 Produk BSK Media | 4 |
| 2.3 Obat Herbal | 4 |
| 2.4 Flutter | 5 |
| 2.4.2 Komponen Strukture Kode | 5 |
| 2.5 Aplikasi Serupa..... | 6 |
| 2.5.1 K24 Klinik | 6 |
| 2.5.2 Radio FM Indonesia..... | 6 |
| 2.5.3 Perbandingan Fitur..... | 6 |
| BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN | 7 |
| 3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna | 7 |
| 3.1.1 Proses Menggali Informasi | 7 |
| 3.1.2 Karakteristik Pengguna..... | 7 |
| 3.1.3 Fitur yang Dibutuhkan | 8 |

| | |
|--|-----------|
| 3.2 Perancangan Aplikasi..... | 9 |
| 3.2.1 Gambaran Umum Aplikasi | 9 |
| 3.2.2 Use Case Diagram..... | 10 |
| 3.2.3 Perancangan Antarmuka Aplikasi..... | 16 |
| 3.2.4 Perancangan Basis Data..... | 53 |
| 3.3 Kebutuhan Pengembangan Aplikasi | 54 |
| 3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras..... | 54 |
| 3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak..... | 55 |
| BAB IV Implementasi & Pengujian Aplikasi..... | 56 |
| 4.1 Implementasi Aplikasi | 56 |
| 4.1.1 Struktur Kode Project | 56 |
| 4.1.2 Kesesuaian dengan Rancangan | 57 |
| 4.1.3 Hasil Implementasi | 74 |
| 4.2 Pengujian Aplikasi | 74 |
| 4.2.1 Pengujian Kualitas Kode..... | 74 |
| 4.2.2 Pengujian Fungsionalitas | 75 |
| 4.2.3 Pengujian ke Pengguna | 82 |
| 4.2.4 Diskusi Hasil Pengujian..... | 84 |
| BAB V Kesimpilan dan Saran | 85 |
| 5.1 Kesimpulan | 85 |
| 5.2 Saran | 85 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 86 |
| LAMPIRAN..... | 88 |