

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS</b>	<b>1</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	<b>2</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>3</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>4</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>5</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>6</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>9</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>10</b>
<b>BAB 1</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah	2
I.3 Batasan Masalah	2
I.4 Tujuan	2
I.5 Metode Penyelesaian Masalah	3
I.6 Pembagian Tugas Anggota	4
<b>BAB II</b>	<b>5</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b>	<b>5</b>
II.1 Tunadaksa	5
II.2 Donasi	5
II.3 Donatur	5
<b>II.4 Kepedulian</b>	<b>6</b>
II.5 Android	6
II.6 Android Studio	6
II.7 Kotlin	6

II.8 Firebase	6
<b>II.9 Aplikasi Serupa</b>	<b>7</b>
II.9.1 Aplikasi Bani Salam	7
II.9.2 Aplikasi Yayasan Payung Peduli Bina Bangsa	7
II.9.3 Aplikasi Rumah Berkat	7
II.9.4 Perbandingan Fitur	8
<b>BAB III</b>	<b>9</b>
<b>ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN</b>	<b>9</b>
III.1 Analisis Kebutuhan Pengguna	9
III.1.1 Proses Menggali Informasi	9
III.1.2 Karakteristik Target Pengguna	9
III.1.3 Fitur yang Dibutuhkan	10
<b>III.2 Perancangan Aplikasi</b>	<b>11</b>
III.2.1 Gambaran Umum Aplikasi	11
III.2.2 Use Case Diagram	12
III.2.3 Perancangan Antarmuka Aplikasi	13
III.2.4 Perancangan Basis Data	15
III.2.5 Diagram Alir Aplikasi	15
III.2.5 Class Diagram Aplikasi	17
III.3 Kebutuhan Pengembangan Aplikasi	17
III.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras	17
III.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	18
<b>BAB IV</b>	<b>19</b>
<b>IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN</b>	<b>19</b>
IV.1 Implementasi Aplikasi	19
IV.1.1 Struktur Kode Project	19
IV.1.2 Kesesuaian Terhadap Rancangan	20
IV.1.3 Hasil Implementasi	22
IV.2 Pengujian Aplikasi	23
IV.2.1 Pengujian Kualitas Kode	23

IV.2.2 Pengujian Fungsional	24
IV.2.3 Penguji Ke Pengguna	27
IV.2.4 Diskusi Hasil Penguji	30
<b>BAB V</b>	<b>31</b>
<b>IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN</b>	<b>31</b>
V.1 Kesimpulan	31
V.2 Saran	31
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>32</b>
<b>LAMPIRAN A : DOKUMENTASI KEGIATAN</b>	<b>33</b>
<b>LAMPIRAN B : PENGUJIAN USABILITY TEST</b>	<b>33</b>