

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b><i>ABSTRACT</i> .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Tujuan dan Manfaat.....	2
1.4. Batasan Masalah.....	2
1.5. Metode Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1 Sistem Informasi.....	5
2.2. Backend .....	5
2.3. Android.....	6
2.4. Visual Studio Code.....	6
2.5. Firebase .....	7
2.5.1 Firebase Authentication .....	7
2.5.2 Firebase cloud firestore.....	7
2.6 Flutter .....	7
2.7 Dart.....	8

2.8 JSON .....	8
2.9 Waterfall .....	8
<b>BAB III PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>10</b>
3.1. Tahap Pengerjaan .....	10
3.1.1 Analisis Kebutuhan.....	10
3.2 Desain Sistem .....	11
3.2.1 Arsitektur Aplikasi survey .....	12
3.2.2. Flowchart Diagram .....	12
3.2.3. Spesifikasi User .....	15
3.2.4. UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ).....	16
3.2.5. Firebase .....	26
3.2.6. Pseudocode .....	30
3.3. Desain Perangkat Keras.....	31
3.3.1. Laptop .....	31
3.4. Desain Perangkat Lunak.....	32
3.4.1. Visual Studio Code .....	32
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>	<b>33</b>
4.1. Implementasi .....	33
4.1.1. Implementasi Metode <i>Waterfall</i> .....	33
4.2. Pengujian Sistem .....	34
4.2.1. Pengujian <i>Unit Testing</i> .....	34
4.2.2 Pengujian <i>Blackbox</i> .....	39
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>46</b>
5.1. Simpulan.....	47
5.2. Saran .....	47
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>48</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>50</b>