

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I .....</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.....	3
<b>BAB II .....</b>	<b>5</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
II.1 Pemesanan.....	5
II.2 Android.....	6
II.3 Android Studio.....	7
II.4 Kotlin.....	7
II.5 Firebase.....	7
II.6 Aplikasi Serupa.....	8
II.6.1 Ze Fast Food.....	8
II.6.2 Sifood – Sipora Food.....	9
II.6.3 Perbandingan Fitur.....	9
Tabel 2.1 Perbandingan Fitur Aplikasi Serupa.....	9
<b>BAB III .....</b>	<b>10</b>
<b>ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>10</b>
III.1 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	10
III.1.1 Proses Menggali Informasi.....	10
Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan yang Diajukan untuk Penjual.....	10
Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan yang Diajukan untuk Pembeli.....	12
III.1.2 Karakteristik Target Pengguna.....	12

Tabel 3.3 Spesifikasi Target Perangkat.....	13
III.1.3 Fitur Yang Dibutuhkan.....	13
III.2 Perancangan Aplikasi.....	16
III.2.1 Gambaran Umum Aplikasi.....	16
Gambar 3.1 Arsitektur Aplikasi.....	16
III.2.2 Use Case Diagram.....	16
Gambar 3.2 Use Case Diagram.....	17
III.2.3 Perancangan Antarmuka Aplikasi.....	18
Tabel 3.4 Rancangan Antarmuka Aplikasi Pengguna.....	18
III.2.4 Perancangan Basis Data.....	41
Gambar 3.3 Struktur Data ERD Bayzze Apps.....	41
III.3 Kebutuhan Pengembangan Aplikasi.....	42
III.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	42
Tabel 3.5 Kebutuhan Perangkat Keras.....	42
III.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	42
Tabel 3.6 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	42
<b>BAB IV .....</b>	<b>44</b>
<b>IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....</b>	<b>44</b>
IV.1 Implementasi Aplikasi.....	44
IV.1.1 Struktur Kode Project.....	44
Gambar 4.1 Struktur Code Project.....	44
IV.1.2 Kesesuaian Terhadap Rancangan.....	45
Gambar 4.2 Perbedaan UI Rancangan dan Implementasi Halaman Dashboard.....	45
Gambar 4.3 Perbedaan UI Rancangan dan Implementasi Halaman Transaksi Admin.....	46
IV.1.3 Hasil Implementasi.....	46
IV.2 Pengujian Aplikasi.....	47
IV.2.1 Pengujian Kualitas Kode.....	47
Gambar 4.4 Hasil Inspect Code.....	47
IV.2.2 Blackbox Testing.....	47
USER.....	48
Tabel 4.1 Tabel Black Box Test Registrasi.....	48
Tabel 4.2 Tabel Black Box Test Login Akun.....	49
Tabel 4.3 Tabel Black Box Test Melengkapi Profile.....	50
Tabel 4.4 Tabel Black Box Test Tambah Produk ke Keranjang.....	51
Tabel 4.5 Tabel Black Box Test Melakukan Pembayaran.....	52
Tabel 4.6 Tabel Black Box Test History Pemesanan.....	53
Tabel 4.7 Tabel Black Box Test Ulasan.....	54

ADMIN.....	55
Tabel 4.8 Tabel Black Box Test Login Akun Admin.....	55
Tabel 4.9 Tabel Black Box Test Manajemen Produk Admin.....	56
Tabel 4.10 Tabel Black Box Test Manajemen Pengguna Admin.....	57
Tabel 4.11 Tabel Black Box Test Manajemen Konten Admin.....	58
Tabel 4.12 Tabel Black Box Test Jam Buka Toko Admin.....	59
Tabel 4.13 Tabel Black Box Test Rekomendasi Produk Admin.....	60
Tabel 4.14 Tabel Black Box Test Halaman Pemesanan Admin.....	61
Tabel 4.15 Tabel Black Box Test Ulasan Admin.....	62
IV.2.3 Pengujian ke Pengguna.....	63
Gambar 4.5 Rumus perhitungan SUS.....	63
Gambar 4.6 Grafik Ketentuan Score.....	64
Gambar 4.7 Grafik Respon Effectiveness.....	65
IV.2.4 Diskusi Hasil Pengujian.....	65
<b>BAB V .....</b>	<b>66</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>66</b>
V.1 Kesimpulan.....	66
V.2 Saran.....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>67</b>
<b>LAMPIRAN A: DOKUMENTASI PENGUJIAN.....</b>	<b>69</b>
Gambar Lampiran 1. Foto Bersama Pemilik Bayzze Store.....	69
Gambar Lampiran 2. Foto Admin Bayzze Store.....	69
Gambar Lampiran 3. Foto Responden serta Customer Bayzze Store.....	70
<b>LAMPIRAN B: PERHITUNGAN USABILITY TEST.....</b>	<b>71</b>
A. Daftar Pertanyaan.....	71
Tabel Lampiran 1. Daftar Pertanyaan Umum.....	71
Tabel Lampiran 2. Daftar Pertanyaan Usability Test.....	71
B. Screenshoot persentase jawaban Kuisisioner.....	72
Gambar Lampiran 4. Persentase Jawaban Pertanyaan Umum.....	73
Gambar Lampiran 5. Persentase Jawaban Pertanyaan SUS.....	77
C. System Usability Scale.....	78
Tabel Lampiran 2. Row Data Suara Responden.....	78
Tabel Lampiran 3. Hasil Perhitungan Suara Responden.....	81