

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	v
Kata Pengantar	i
Daftar Isi.....	ii
Daftar Gambar.....	iv
Daftar Tabel	viii
Daftar Istilah.....	xi
Daftar Lampiran.....	xii
Bab I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Rumusan Masalah	2
I.3 Tujuan dan Manfaat.....	3
I.4 Batasan Penelitian	4
I.5 Metodologi Penelitian	5
Bab II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
II.1 Penelitian Terdahulu.....	7
II.2 Dasar Teori.....	9
II.2.1 Kelompok Tani.....	9
II.2.2 Aplikasi <i>Multiplatform</i>	10
II.2.3 Bahasa Pemrograman <i>Dart</i>	10
II.2.4 <i>Framework Flutter</i>	11
II.2.5 <i>Firebase</i>	12
II.2.6 <i>Geographic Information System</i>	14

II.2.7	Extreme Programming	15
II.2.8	<i>Unified Modeling Language</i>	17
II.2.9	Black Box Testing.....	20
Bab III	Metodologi Penelitian.....	23
III.1	Metode yang Digunakan.....	23
III.2	Alat dan Bahan Penelitian.....	26
III.3	Prosedur Penelitian	27
Bab IV	Analisis dan Perancangan	28
IV.1	Perencanaan (<i>Planing</i>).....	28
IV.2	Perancangan (<i>Design</i>)	40
IV.3	Implementasi (<i>Coding</i>)	145
IV.4	Pengujian Dan Analisis (<i>Testing</i>).....	155
Bab V	Kesimpulan dan Saran.....	170
V.1	Kesimpulan.....	170
V.2	Saran.....	171
Bab VI	Daftar Pustaka.....	172