

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.3.1 Tujuan	2
1.3.2 Manfaat	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Metodologi Pengumpulan Data	4
1.5.1.1 Studi Literatur	5
1.5.1.2 Wawancara	5
1.5.2 Metode Pengembangan Sistem.....	5
1.5.2.1 Analisa Kebutuhan.....	5
1.5.2.2 Desain Sistem.....	6
1.5.2.3 Implementasi.....	6
1.5.2.4 Testing.....	6
1.5.2.5 Deployment.....	6
1.5.2.6 Membuat Laporan Tugas Akhir	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1 Depot Amanah Surabaya.....	8
2.2.2 Flutter.....	9
2.2.3 MidTrans.....	9
2.2.4 NodeJs.....	9
2.2.5 Express.....	10
2.2.6 Firebase.....	10
2.2.7 Android	11
2.2.8 Waterfall.....	11
2.2.9 Uml Iconix Process	12
2.2.10 User Acceptance Test (UAT).....	13
2.2.11 Black Box.....	13
2.2.12 Rest Api.....	14
BAB III METODOLOGI.....	14
3.1 Metode Yang Digunakan.....	14
3.1.1 Metode Perancangan Aplikasi	14
3.1.2 Metode Pengembangan Aplikasi	16
3.2 Alat dan Bahan	18
3.2.1 Perangkat Keras	18
3.2.2 Implementasi Perangkat Lunak	18
3.3 Prosedur Penelitian.....	19
3.3.1 Analisis	19
3.3.1.1 Analisis Permasalahan	19
3.3.1.2 Deskripsi Umum Sistem	20

3.3.1.3	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	20
3.3.1.3.1	Kebutuhan Fungsional.....	20
3.3.1.3.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	21
3.3.1.3.3	Aktor.....	22
3.3.2	Perancangan Sistem.....	23
3.3.2.1	Kasus Penggunaan	23
3.3.2.1.1	Register.....	24
3.3.2.1.2	Login	26
3.3.2.1.3	Pesan Makanan.....	27
3.3.2.1.4	Kelola Keranjang Belanja	30
3.3.2.1.5	Tampilkan Menu Makanan.....	31
3.3.2.1.6	Tambah Menu Makanan.....	32
3.3.2.1.7	Edit Menu Makanan	34
3.3.2.1.8	Hapus Menu Makanan	36
3.3.2.1.9	Request Stok Makanan.....	37
3.3.2.1.10	Tambah Stok Makanan.....	39
3.3.2.1.11	Edit Stok Makanan	41
3.3.2.1.12	Hapus Stok makanan.....	42
3.3.2.1.13	Tambah Banner	43
3.3.2.1.14	Edit Banner.....	45
3.3.2.1.15	Hapus Banner	47
3.3.2.2	Robustness Diagram	48
3.3.2.2.1	Robustness Login & Register.....	48
3.3.2.2.2	Robustness User	49
3.3.2.2.3	Robustness Admin.....	49

3.3.2.3	Sequence Diagram	50
3.3.2.3.1	Sequence Login & Register.....	50
3.3.2.3.2	Sequence Menu Makanan	51
3.3.2.3.3	Sequence Pesanan	51
3.3.2.3.4	Sequence Stok Makanan	52
3.3.2.3.5	Sequence Request Stock.....	53
3.3.2.4	Entity Relational Diagram	54
3.3.2.5	Domain Model Diagram	54
3.3.2.6	Class Diagram.....	55
3.3.2.7	Perancangan Desain Antarmuka	56
3.3.2.7.1	Perancangan Desain Antarmuka Register	56
3.3.2.7.2	Perancangan Desain Antarmuka Login	56
3.3.2.7.3	Perancangan Desain Antarmuka Halaman Utama	57
3.3.2.7.4	Perancangan Desain Antarmuka Kategori Menu	58
3.3.2.7.5	Perancangan Desain Antarmuka Detail Menu	58
3.3.2.7.6	Perancangan Desain Antarmuka Menu Favorit.....	59
3.3.2.7.7	Perancangan Desain Antarmuka Pesanan	59
3.3.2.7.8	Perancangan Desain Antarmuka Stok Barang.....	60
3.3.2.7.9	Perancangan Desain Antarmuka Request Barang	60
3.3.2.7.10	Perancangan Desain Antarmuka Website Kelola Menu Makanan.....	61
3.3.2.7.11	Perancangan Desain Antarmuka Request Barang	61
3.3.2.7.12	Perancangan Desain Antarmuka Request Barang	62
3.3.2.7.13	Perancangan Desain Antarmuka Request Barang	62
3.3.2.7.14	Perancangan Desain Antarmuka Request Barang	63
3.4	Jadwal Pelaksanaan	64

BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA	66
4.1 Pengumpulan Data	66
4.2 Pengolahan Data.....	66
BAB V ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	67
5.1 Verifikasi Dan Validasi.....	67
5.2 Analisis Hasil	74
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	75
6.1 Kesimpulan.....	75
6.2 Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	78