

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Jadwal Kegiatan	3
1.8 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....	6
KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Aplikasi Mobile	6
2.2 Manajemen dan Teknologi Informasi.....	6
2.3 Manajemen Proyek Agile.....	6
2.4 Extreme Programming (XP) sebagai Metodologi Pengembangan	6
2.5 Flutter	7
2.6 Laravel.....	7
BAB III	8
Perancangan Sistem	8
3.1 Perancangan Berbasis Extreme Programming	8
3.1.1 Planning	9
3.1.2 Design	9
3.1.3 Coding	9
3.1.4 Testing.....	9
3.2 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak.....	10
3.2.1 Front End	10
3.2.2 Back End.....	10

3.2.3 Tools	11
3.3 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras	11
3.3.1 Laptop.....	11
3.4 Perencanaan Utama Sistem(Planning Phase).....	11
3.4.1 User Stories.....	12
3.5 Perancangan Utama Sistem (Design Phase).....	14
3.5.1 Flowchart	14
3.5.2 Entity Relationship Diagram	16
3.5.3 Desain User Interface	18
3.6 Rencana Pengujian Aplikasi.....	22
3.6.1 Responden	22
3.6.2 Black Box Testing.....	23
3.6.3 System Usability Scale	30
BAB IV	31
HASIL DAN ANALISIS	31
4.1 Implementasi (Coding Phase)	31
4.1.1 Struktur Sistem	31
4.1.2 Integrasi Antar Komponen.....	31
4.2 Hasil Pengujian (Test Phase).....	31
4.2.1 Black Box Testing.....	31
4.2 System Usability Scale	38
4.2.1 Hasil Kuisioner	38
4.2.3 Analisis	41
BAB V	44
KESIMPULAN DAN SARAN.....	44
5.1 Kesimpulan.....	44
5.2 Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA.....	45