

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
Lembar Orisinalitas	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
Kata Pengantar	v
Ucapan Terima Kasih	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan Penelitian	1
1.5 Rencana kegiatan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Penelitian Terkait	5
2.2 Ringkasan Riset Terkait	6
2.3 Landasan Teori.....	17
2.3.1 Aplikasi	17
2.3.2 Mobile	19
2.3.3 SDLC	19
2.3.3.1 Structured Methodologies	20
2.3.3.2 RAD Methodologies	22
2.3.3.3 Agile Methodologies.....	24
2.3.4 UML	27
2.3.5 Flutter	28
2.3.6 System Usability Scale (SUS).....	28

2.3.7 BPBD	30
2.3.7.1 Visi dan Misi	30
2.3.7.2 Tugas	31
2.3.7.3 Fungsi	31
2.3.8 Bencana Alam	32
2.3.9 Gunung Erupsi	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
3.1 Jenis Penelitian	34
3.1.1 Bahan yang dibutuhkan	34
3.1.2 Alat	35
3.1.3 Studi Lapangan	35
3.1.3.1 Observasi	35
3.1.3.2 Wawancara	35
3.2 Alur Penelitian	36
BAB IV HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS	45
4.1 Menentukan Kebutuhan Aplikasi	45
4.2 Implementasi Desain Prototipe Aplikasi	45
4.2.1 Analisis Awal	45
4.2.2 Analisis Akhir	46
4.2.2.1 Diagram Use Case	47
4.2.2.2 Class Diagram	51
4.2.2.3 Activity Diagram	53
4.2.3 Desain Awal	57
4.2.3.1 User Interface dan User Experience	57
4.2.4 Desain Final	67
4.3 Implementasi	67
4.4 Desain Final	85
4.4.1 System Requirement Aplikasi MEA	85

4.4.2 Database yang Digunakan.....	86
4.4.3. Keamanan Aplikasi	86
4.5.1 White-Box.....	87
4.5.2 Usability Test	107
4.5.2.1 Hasil SUS	108
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	112
5.1 Kesimpulan	112
5.2 Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA	114
Lampiran	118