

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan dan Manfaat	3
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Metode Penelitian.....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Tinjauan Pustaka	5
2.2. Landasan Teori.....	19
2.2.1. Rancang bangun	19
2.2.2. Bencana Alam	20
2.2.3. <i>Framework</i> Laravel.....	21
2.2.4. <i>Framework</i> Flutter	21
2.2.5. Metode <i>Prototype</i>	21
2.2.6. <i>Blackbox Testing</i>	23

2.2.7. SQL	23
2.2.8. UML	23
2.2.9. <i>Entity Relationship Diagram</i>	28
2.2.10. <i>Software Requirement & User Requirement</i>	29
2.2.11. <i>System Usability Scale (SUS)</i>	29
BAB 3 PERANCANGAN SISTEM	31
3.1. Desain Perancangan Sistem	31
3.2. Diagram Alir	31
3.3. Tahapan Awal	32
3.3.1. Identifikasi Masalah	32
3.3.2. Pengumpulan Data Penelitian	34
3.4. Desain Sistem	35
3.4.1. <i>Communication</i>	35
3.4.2. <i>Quick Plan</i>	38
3.4.3. <i>Modelling Quick Design</i>	39
3.5. Desain Perangkat Lunak metode <i>Prototype</i> (iterasi 1)	58
3.5.1. <i>Construction of Prototype</i> (iterasi 1)	66
3.5.2. <i>Development & Feedback</i> (iterasi 1)	75
3.6. Desain Perangkat Lunak metode <i>Prototype</i> (iterasi 2)	75
3.6.1. <i>Construction of Prototype</i> (iterasi 2)	76
3.6.2. <i>Development & Feedback</i> (Iterasi 2)	77
3.7. Pengujian Sistem	77
3.7.1. Skenario Uji dan Pengujian	77
BAB 4 HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS	82
4.1. Hasil Akhir Sistem	82

4.2. Analisis Pengujian <i>Blackbox</i>	90
4.3. Analisis Pengujian <i>Usability</i>	94
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	98
5.1. Kesimpulan.....	98
5.2. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA.....	100
LAMPIRAN.....	103