

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Metode Penelitian	6
1.6 Jadwal Pelaksanaan	7
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Landasan Teori.....	27
2.2.1 Aplikasi Mobile.....	27
2.2.2 Android	27
2.2.3 Kotlin.....	27
2.2.4 Jetpack Compose.....	28
2.2.5 Firebase Realtime Database	28
2.2.6 Dolan Banyumas.....	28
2.2.7 Rumus Slovin	29
2.2.8 User Centered Design	30
2.2.9 Usability	32
2.2.10 Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)	32
BAB 3. PERANCANGAN SISTEM	36
3.1 Desain Perancangan Sistem	36

3.1.1 Sebelum Pengembangan	36
3.1.2 Setelah Pengembangan	37
3.2 Diagram Blok	41
3.2.1 Pengumpulan Data	41
3.2.2 Identifikasi Masalah	42
3.2.3 Perancangan Aplikasi	43
3.2.4 Analisa Hasil Pengujian.....	45
3.3 Fungsi dan Fitur	46
3.3.1 Autentikasi Pengguna.....	46
3.3.2 Daftar Destinasi Wisata	46
3.3.3 Pemesanan Tiket Wisata	46
3.3.4 Maps	47
3.3.5 Pembuatan Rencana Perjalanan	47
3.3.6 Berbagi Pengalaman Wisata	47
3.4 Desain Perangkat Keras dan Lunak	48
3.4.1 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras	48
3.4.2 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	48
BAB 4. HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS	49
4.1 Hasil Perancangan User Centered Design	49
4.1.1 <i>Research: Understand and specify the context of use</i>	49
4.1.2 <i>Requirements: Specify the user and organizational requirements</i>	60
4.1.3 <i>Design: Produce design solution</i>	65
4.1.4 <i>Evaluation: Evaluate Design</i>	86
4.2 Skenario Percobaan	87
4.3 Hasil Percobaan	88
4.3.1 Hasil Keseluruhan	88
4.3.2 Hasil Berdasarkan Klasifikasi	94
4.4 Analisis	95
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN.....	97
5.1 Kesimpulan	97
5.1.1 Pengembangan Aplikasi	97
5.1.2 Pengujian Aplikasi	97
5.2 Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN	103