

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xvii
I USULAN GAGASAN	1
1.1 Deskripsi Umum Masalah	1
1.2 Analisis Masalah	2
1.2.1 Aspek Teknis	2
1.2.2 Aspek Teknologi	3
1.2.3 Aspek Ekonomi	3
1.3 Analisis Solusi yang Ada	3
1.3.1 Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Kewilayahan Terpadu (SIPAKU)	3
1.3.2 eStandar Pelayanan	4
1.3.3 Sistem Informasi Kependudukan (SIASIK)	4
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Batasan Tugas Akhir	5
II Tinjauan Pustaka	6

2.1	Dasar Teori	6
2.1.1	Visual Studio Code	6
2.1.2	Flutter	7
2.1.3	Dart	7
2.1.4	Firebase	8
2.2	Dasar Penentuan Spesifikasi	11
2.2.1	Landasan Regulasi	11
2.2.2	Landasan Empiris (wawancara)	12
III SPESIFIKASI DAN DESAIN SISTEM		14
3.1	Spesifikasi Sistem	14
3.2	Desain Sistem	17
3.2.1	<i>Use case</i>	19
3.2.2	<i>Flowchart</i>	20
3.2.3	Struktur Basis Data	24
3.3	Metode Pengukuran yang Sesuai dengan Solusi	34
3.3.1	Aspek Teknis	34
3.3.2	Aspek Teknologi	46
3.3.3	Aspek Ekonomi	48
IV IMPLEMENTASI		50
4.1	Deskripsi umum implementasi	50
4.2	Detail Implementasi	51
4.2.1	Halaman Onboarding	51
4.2.2	Autentikasi	52
4.2.3	Halaman Dashboard	64
4.3	Prosedur Pengoperasian Solusi	100
4.3.1	Persyaratan Awal	101
4.3.2	Pengoperasian oleh Warga (Aplikasi Mobile)	101
4.3.3	Pengoperasian oleh Admin (Aplikasi Web)	156
4.3.4	Pengoperasian oleh Lurah (Aplikasi Web)	171
4.3.5	Pengoperasian oleh Admin (Aplikasi Web)	174
V PENGUJIAN		177
5.1	Skema Pengujian Sistem	177
5.1.1	Metode <i>Black Box Testing</i>	178
5.1.2	Metode <i>Prototyping</i> dan <i>Feedback Testing</i>	179
5.1.3	Metode <i>Real-Time Performance Testing</i>	179

5.2	Proses Pengujian dan Analisis Hasil	179
5.2.1	Proses Pengujian Metode dan Analisis	179
5.2.2	Pengujian Metode <i>Prototyping</i> dan <i>Feedback</i>	185
5.2.3	Pengujian <i>Realtime Performance</i>	188
5.2.4	Rangkuman Hasil Pengujian	191
VI	Kesimpulan dan Saran	194
6.1	Kesimpulan	194
6.2	Saran	194
	DAFTAR PUSTAKA	196
	LAMPIRAN	198