

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
LEMBAR ORISINALITAS	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	15
1.1 Latar Belakang	15
1.2 Rumusan Masalah	19
1.3 Batasan Masalah.....	20
1.4 Tujuan dan Manfaat	20
1.5 Metode Penelitian.....	21
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	22
2.1 Tinjauan Pustaka.....	22
2.2 Dasar Teori.....	33
2.2.1 Aplikasi <i>Mobile</i>	33
2.2.2 Sistem Manajemen	34
2.2.3 <i>Cashflow</i>	36
2.2.4 Firebase	37
2.2.6 Flutter	37
2.2.7 Metode <i>Rapid Application Development</i>	38
2.2.8 UML (Unified Modelling Language)	40

2.2.8.1 Usecase Diagram	40
2.2.8.2 Activity Diagram	41
2.2.8.3 Sequence Diagram	43
2.2.8.4 Class Diagram.....	44
2.2.9 Blackbox Testing	45
BAB 3 PERANCANGAN SISTEM	46
3.1 Diagram Alir Penelitian.....	46
3.1.1 Desain Perancangan Sistem	46
3.2 Fungsi dan Fitur	62
3.2.1 Fungsi Utama Sistem	62
3.2.2 Fitur Sistem Berdasarkan Peran	63
3.2.3 Deskripsi Fitur Utama	63
3.3 Desain Perangkat Keras dan Lunak	64
3.3.1 Spesifikasi Perangkat Keras.....	64
3.3.2 Spesifikasi Perangkat Lunak	65
BAB 4 HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS	67
4.1 Analisis dan Hasil	67
4.2 Skenario Percobaan.....	70
4.1.1 Perancangan Aplikasi.....	70
4.1.2 Implementasi.....	78
4.3 Skenario Percobaan.....	85
4.2.1 Pengujian Sistem.....	85
4.2.2 Hasil Blackbox Testing	87
4.2.3 Semua Fungsi Berjalan Baik.....	87
4.4 Analisis.....	89
4.3.1 Kesesuaian Sistem dengan Kebutuhan Pengguna.....	89

4.3.2 Efektivitas Antar Muka dan Alur Navigasi	91
4.3.3 Stabilitas dan Performa Sistem	92
4.3.4 Kelebihan Sistem	92
4.3.5 Keterbatasan Sistem	92
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	93
5.1 Kesimpulan.....	93
5.2 Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN.....	98