

DAFTAR ISI

SKRIPSI	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4 Ruang Lingkup	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur.....	6
2.2 Dasar Teori	7
2.2.1 Proses Bisnis.....	7
2.2.2 <i>Business Process Modeling Notation</i> (BPMN)	8
2.2.3 <i>Unified Modelling Language</i> (UML)	9
2.2.3.1 <i>Use Case Diagram</i>	9
2.2.3.2 <i>Class Diagram</i>	10
2.2.3.3 <i>Sequence Diagram</i>	11
2.2.3.4 <i>Robustness Diagram</i>	12
2.2.4 <i>ICONIX Process</i>	13
2.2.5 <i>Aplikasi Mobile</i>	15
2.2.6 <i>Bahasa Pemrograman Dart</i>	15
2.2.7 <i>Framework Flutter</i>	15

2.2.8	RESTful API.....	16
2.2.9	Pengujian <i>Black-Box</i>	16
BAB III METODOLOGI PENGEMBANGAN.....		18
3.1	Metode Pengembangan Perangkat Lunak	18
3.2	Tahapan Pengembangan Perangkat Lunak.....	19
3.2.1	Tahap <i>Requirements</i>	19
3.2.2	Tahap <i>Analysis/Preliminary Design</i>	20
3.2.3	Tahap <i>Detailed Design</i>	20
3.2.4	Tahap <i>Implementation</i>	21
BAB IV ANALISIS DAN HASIL RANCANGAN.....		22
4.1	Tahap <i>Requirements</i>	22
4.1.1	Identifikasi Kebutuhan Fungsional.....	22
4.1.1.1	Hasil Wawancara.....	22
4.1.1.2	Proses Bisnis	23
4.1.1.3	Daftar Aktor	26
4.1.1.4	Kebutuhan Fungsional.....	26
4.1.2	Pemodelan <i>Domain</i>	28
4.1.3	Penetapan <i>Behavioral Requirements</i>	29
4.1.3.1	Daftar <i>Use Case</i>	29
4.1.3.2	<i>Use Case Diagram</i>	30
4.1.3.3	<i>Use Case Scenario</i>	30
4.1.4	Peninjauan Ulang Kebutuhan	47
4.2	Tahap <i>Analysis/Preliminary Design</i>	48
4.2.1	Analisis <i>Robustness</i>	48
4.2.2	Pembaruan <i>Domain Model</i>	54
4.2.3	Peninjauan Ulang Rancangan	54
4.3	Tahap <i>Detailed Design</i>	54
4.3.1	Perancangan <i>Sequence Diagram</i>	56
4.3.2	Perancangan <i>Class Diagram</i>	62
4.3.3	Peninjauan Ulang Desain Rancangan	62
4.4	Tahap <i>Implementation</i>	62
4.4.1	Aktivitas Koding.....	63
4.4.1.1	Implementasi <i>Class Diagram</i>	64

4.4.1.2 Implementasi API.....	64
4.4.1.3 Implementasi Antarmuka	64
4.4.2 Pengujian <i>Black-Box</i>	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	77
5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN 1. Hasil Wawancara	81
LAMPIRAN 2. Dokumentasi Wawancara	84
LAMPIRAN 3. Dokumentasi Pengujian	85
LAMPIRAN 4. Berita Acara Persetujuan Kebutuhan Fungsional	86
LAMPIRAN 5. Berita Acara Serah Terima Aplikasi.....	87
LAMPIRAN 6. Implementasi <i>Class Diagram</i>	88
LAMPIRAN 7. Daftar <i>Endpoint API</i>	90
LAMPIRAN 8. Rencana Pengujian Aplikasi.....	92
LAMPIRAN 9. Hasil Pengujian Aplikasi	94