

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR SIMBOL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.6 Sistematika Penelitian	4
1.6.1 BAB I PENDAHULUAN	4
1.6.2 BAB II LANDASAN TEORI	4
1.6.3 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	4
1.6.4 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	4
1.6.5 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	4
BAB 2 LANDASAN TEORI	5
2.1 Software Re-engineering	5
2.1.1 Taksonomi Software Re-engineering	5
2.1.2 Pendekatan Software Re-engineering	6
2.2 Enhanced Reengineering	7
2.3 <i>Model View Controller</i> (MVC)	9
2.4 Flutter	10
2.5 <i>State Management GET X</i>	10
2.6 Maintainability	11
2.6.1 Maintainability Index (MI)	11

2.6.2	<i>Halstead Volume</i>	12
2.6.3	<i>Cyclomatic Complexity</i>	12
2.7	Windows Phone.....	13
2.8	Android.....	14
2.8.1	Android Version.....	16
2.8.2	<i>Android Market</i>	17
2.9	Analisis dan Desain Berorientasi Objek.....	17
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN		23
3.1	Analisis Arsitektur Sistem Lama.....	23
3.2	Analisis Arsitektur Dan Perancangan Sistem Baru	33
3.2.1	Arsitektur Android	33
3.2.2	Rancangan Class Diagram	45
3.2.3	Perancangan Antarmuka	46
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		52
4.1	Implementasi Sistem	52
4.1.1	Implementasi Data	52
4.1.2	Implementasi <i>Class Controller</i>	58
4.1.3	Implementasi Antarmuka	61
4.2	Pengujian Sistem	62
4.2.1	Pengujian Data dengan POSTMAN.....	62
4.2.2	Pengujian Fungsionalitas dengan Black Box.....	63
4.2.3	Pengujian Maintainability Index	69
4.2.4	Evaluasi	73
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		75
5.1	Kesimpulan.....	75
5.2	Saran	75
DAFTAR PUSTAKA		76