

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Maksud dan Tujuan.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	6
2.1 <i>Software Re-engineering</i>	6
2.1.1 Pendekatan Software Re-engineering	6
2.1.2 <i>Enhanced Re-Engineering</i>	8
2.2 <i>Usability Testing</i>	11
2.3 <i>System Usability Scale</i>	12
2.4 Dart.....	13

2.5 Flutter	14
2.6 Android	14
2.6.1 Arsitektur <i>Platform Android</i>	15
2.7 Firebase <i>Realtime Database</i>	19
2.8 <i>Model View ViewModel</i>	20
2.8.1 <i>Model</i>	21
2.8.2 <i>View</i>	21
2.8.3 <i>ViewModel</i>	21
2.9 <i>Clean Architecture</i>	22
2.9.1 <i>Presentation</i>	24
2.9.2 <i>Domain</i>	24
2.9.3 <i>Data</i>	24
2.10 Modularisari	25
2.10.1 Penggunaan kembali	25
2.10.2 Kontrol visibilitas yang ketat	26
2.10.3 Pengiriman yang dapat disesuaikan	26
2.11 UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	26
2.11.1 <i>Use Case Diagram</i>	27
2.11.2 <i>Class Diagram</i>	27
2.11.3 <i>Activity Diagram</i>	28
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	30
3.1 Analisis Domain Kasus Aplikasi <i>Monitoring System Kandang Ayam</i>	30
3.1.1 Analisis <i>Platform</i>	30
3.1.2 Analisis Fitur.....	37
3.1.3 Analisis Desain	46

3.1.4 Analisis Data	49
3.2 Perancangan Aplikasi yang Baru	52
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	67
4.1 Implementasi Aplikasi	67
4.1.1 Implementasi Data	67
4.1.2 Implementasi <i>ViewModel</i>	76
4.1.3 Implementasi Antarmuka.....	83
4.2 Pengujian Aplikasi	84
4.2.1 Pengujian Data dengan POSTMAN.....	84
4.2.2 Pengujian Fungsional dengan <i>Black Box</i>	89
4.2.3 Pengujian Performa.....	93
4.2.4 Usability Testing	94
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	96
5.1 Kesimpulan	96
5.2 Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA	97