

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR SIMBOL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 System Requirements	5
1.5.2 Software Requirements	5
1.5.3 Analisis	5
1.5.4 Design	5
1.5.5 Implementasi	6
1.5.6 Testing	6
1.5.7 Maintenance	6
1.6 Sistematika Penulisan	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Tinjauan Tempat Penelitian	8
2.2 Logo SMA Negeri 1 Ngamprah.....	8
2.3 Visi & Misi.....	8
2.3.1 Struktur Organisasi	9
2.4 Landasan Teori.....	11
2.4.1 Perpustakaan	11
2.4.2 E-Library	12
2.4.3 Android.....	12
2.4.4 Flutter	13
2.4.5 <i>Dart</i>	13
2.4.6 Postman	14
2.4.7 MySQL.....	14
2.4.8 Laravel.....	14
2.4.9 API (Application Programming Interface)	14
2.4.10 Model Waterfall	14
2.4.11 Geolocator	15
2.4.12 MVC (Model-View-Controller).....	15
2.4.13 BPMN (<i>Business Process Modelling Natation</i>)	15
2.4.14 Visual Studio Code	16
2.4.15 <i>Unified Modelling Language</i> (UML).....	16
2.4.16 <i>Use Case Diagram</i>	16
2.4.17 Activity Diagram.....	16
2.4.18 <i>Class Diagram</i>	17
2.4.19 <i>Sequence Diagram</i>	17

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	18
3.1 Analisis Masalah	18
3.2 Analisis Sistem.....	18
3.2.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan	18
3.2.2 Analisis Sistem Yang Dibangun	21
3.2.3 Analisis Aturan Bisnis.....	21
3.2.4 Analisis Arsitektur Sistem.....	22
3.2.5 Analisis Teknologi yang Dipakai.....	26
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	27
3.3.1 Analisis Pengkodean	27
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	28
3.3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional	30
3.3.4 Perancangan Database.....	69
3.3.5 Perancangan Struktur Menu	73
3.3.6 Perancangan Antarmuka.....	74
3.3.7 Jaringan Semantik	90
3.3.8 Perancangan Method.....	91
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	93
4.1 Implementasi Sistem.....	93
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras	93
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak	93
4.1.3 Implementasi Data	94
4.1.4 Implementasi Class	96
4.1.5 Implementasi Antarmuka	98
4.2 Pengujian Sistem	100

4.2.1 Rencana Pengujian	100
4.2.2 Skenario Pengujian	100
4.2.3 Hasil Pengujian	102
4.3 Pengujian Beta.....	107
4.3.1 Skenario Pengujian Beta	107
4.3.2 Perhitungan Hasil Kusiner	109
4.4 Kesimpulan Hasil Pengujian	116
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	117
5.1 Kesimpulan	117
5.2 Saran	117
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN A	A-1
LAMPIRAN B.....	B-1
LAMPIRAN C.....	C-1
LAMPIRAN D	D-1
LAMPIRAN E.....	E-1
LAMPIRAN F	F-1
KONTAK PENULIS DAN KONTRIBUTOR PENELITIAN	2