

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL SKRIPSI	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	v
LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	ix
KATA PENGANTAR	x
ABSTRAKSI	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah	3
1.3. Maksud dan Tujuan	3
a. Maksud	3
b. Tujuan	3
1.4. Metode Penelitian	4
1.4.1. Teknik Pengumpulan Data	4
a. Observasi	4
b. Wawancara	4
c. Studi Pustaka	4
1.4.2. Metode Pengembangan Aplikasi	5
1.5. Ruang Lingkup	5
BAB II	
LANDASAN TEORI	7
2.1. Tinjauan Pustaka	7
2.1.1. Konsep Dasar Aplikasi	7
2.1.2. Metode Algoritma	13
2.1.3. <i>Business Model Canvassing</i> (BMC)	16
2.2. Penelitian Terkait	16
2.3. Teori Pendukung	19
2.3.1. Pengujian Aplikasi	19
2.3.2. Analisa SWOT	19
2.3.3. Peralatan Pendukung (<i>System Tools</i>)	23
2.3.4. Android Studio	25
2.3.5. <i>Start-Up</i>	25
2.3.6. Manajemen	25
2.3.7. COVID – 19	26
BAB III	
ANALISA DAN PERANCANGAN APLIKASI	27
3.1. Tinjauan <i>Start-Up</i>	22

3.2. Analisa Kebutuhan	28
3.2.1. Analisis Kebutuhan Aplikasi	28
3.2.2. Rancangan Diagram <i>Use Case</i>	30
3.2.3. Rancangan Diagram Aktivitas	32
3.2.4. Rancangan <i>Database</i>	46
3.2.5. Rancangan <i>User Interface</i>	48
3.3. Implementasi	58
3.3.1. Proses Implementasi	68
3.3.2. Hasil Implementasi	64
3.3.3. Analisis SWOT	69
3.4. Spesifikasi Aplikasi	76
3.4.1. <i>Hardware</i>	76
3.4.2. <i>Software</i>	76
3.5. Pengujian Aplikasi	77
BAB IV	
PENUTUP	111
4.1. Kesimpulan.....	111
4.2. Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA	113
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	116
LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI	120
SURAT KETERANGAN RISET	128
LAMPIRAN.....	129

