

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAKSI</b> .....	<b>viii</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Rumusan Masalah .....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	4
1.5.1 Maksud.....	4
1.5.2 Tujuan .....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>7</b>
2.1 Pengertian Implementasi .....	7
2.2 <i>Human Computer Interaction</i> (HCI).....	7
2.3 Antarmuka Pengguna ( <i>User Interface/UI</i> ) .....	8
2.4 Pengalaman Pengguna ( <i>User Experience/UX</i> ) .....	9
2.5 Grafis Antarmuka Pengguna ( <i>Graphical User Interface</i> ).....	10
2.6 UCD ( <i>User Centered Design</i> ) .....	10
2.7 <i>Flutter Framework</i> .....	11
2.7.1 Fitur Flutter .....	12
2.8 Visual Studio Code.....	13

2.9	Dart <i>Programing Language</i> .....	14
2.9.1	<i>Platform Dart</i> .....	14
2.9.2	Keunggulan Dart .....	15
2.10	<i>Firestore</i> .....	16
2.11	Android.....	17
2.12	Android Studio .....	18
2.13	Android <i>Software Development Kit (SDK)</i> .....	19
2.14	<i>Application Programming Interface (API)</i> .....	20
2.15	Java.....	21
2.16	<i>Use Case Diagram</i> .....	23
2.17	<i>Activity Diagram</i> .....	25
2.18	<i>Sequence Diagram</i> .....	25
2.19	<i>Class Diagram</i> .....	26
2.20	<i>Black Box Testing</i> .....	27
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN</b> .....	<b>29</b>
3.1	Tempat Penelitian.....	29
3.2	Metode Penelitian.....	29
3.3	Tahapan Penelitian .....	31
3.3.1	Pengumpulan Data .....	31
3.3.2	Analisis Kebutuhan .....	31
3.3.3	Perancangan.....	32
3.3.4	Implementasi .....	55
3.3.5	Pengujian.....	55
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>57</b>
4.1	Implementasi .....	57
4.1.1	Antarmuka Aplikasi Pustakala Berbasis Android.....	57
4.2	Hasil Penelitian .....	64
4.3	Pengujian .....	65
4.3.1	Pengujian <i>Functionality</i> .....	65
4.3.2	Pengujian <i>Usability</i> .....	68

<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>79</b>
	5.1 Kesimpulan.....	79
	5.2 Saran.....	79
	<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>81</b>
	<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>83</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar II-1 Model Interaksi Manusia dan Komputer.....	8
Gambar II-2 Relasi UX dan UI ( <i>opensystemtech.com</i> ).....	10
Gambar II-3 <i>Platform</i> dukungan Dart.....	14
Gambar II-4 Fitur-fitur Pada Firebase.....	17
Gambar II-5 Konsep <i>Black Box Testing</i> .....	28
Gambar III-1 Tahapan atau Aktivitas UCD.....	30
Gambar III-2 Kerangka Metode UCD.....	31
Gambar III-3 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi Pustakala.....	33
Gambar III-4 <i>Class Diagram</i> Aplikasi Pustakala.....	36
Gambar III-5 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan Buku.....	37
Gambar III-6 <i>Squence Diagram Login</i> .....	38
Gambar III-7 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Produk.....	39
Gambar III-8 <i>Sequence Diagram</i> Pemesanan Buku.....	40
Gambar III-9 Arsitektur Sistem Menggunakan Firebase RDB.....	41
Gambar III-10 <i>Basic</i> Arsitektur JSON API.....	42
Gambar III-11 Struktur <i>Firestore Database</i> .....	43
Gambar III-12 <i>Parent</i> Biaya.....	44
Gambar III-13 <i>Parent</i> Buku.....	44
Gambar III-14 <i>Parent</i> Pesanan.....	45
Gambar III-15 <i>Parent</i> User.....	45
Gambar III-16 <i>Dashboard</i> <i>Firestore Authentication</i> .....	46
Gambar III-17 <i>Dashboard</i> <i>Firestore Storage</i> .....	46
Gambar III-18 Rancangan <i>Form</i> Halaman Utama.....	47
Gambar III-19 Rancangan <i>Form</i> Halaman Kategori.....	48
Gambar III-20 Rancangan <i>Form</i> Info Buku.....	49
Gambar III-21 Rancangan <i>Form</i> Pesanan.....	50
Gambar III-22 Rancangan <i>Form</i> Diminati.....	51
Gambar III-23 Rancangan <i>Form</i> Login.....	52
Gambar III-24 Rancangan <i>Form</i> Pendaftaran ( <i>Signup</i> ).....	53
Gambar III-25 Rancangan <i>Form</i> <i>User Profile</i> .....	54
Gambar IV-1 Antarmuka Halaman Beranda.....	58

Gambar IV-2 Tampilan Halaman Detail Buku .....	59
Gambar IV-3 Antarmuka Halaman Pesanan.....	60
Gambar IV-4 Antarmuka Halaman Minat .....	61
Gambar IV-5 Tampilan Halaman <i>Login</i> .....	62
Gambar IV-6 Tampilan Halaman <i>SignUp</i> .....	63
Gambar IV-7 Tampilan Halaman <i>User Profile</i> dan <i>Admin</i> .....	64
Gambar IV-8 Grafik Sebaran Kuisisioner .....	68
Gambar IV-9 <i>Form</i> UEQ ( <i>User Experience Questionnaire</i> ) .....	70
Gambar IV-10 <i>Form</i> Kuisisioner SUS ( <i>System Usability Scale</i> ).....	72
Gambar IV-11 Skor Rata-rata Hasil Akhir Dengan SUS .....	74
Gambar IV-12 Rentang Penilaian Skor SUS .....	74
Gambar IV-13 Proses Pemasangan Paket atau Instalasi Aplikasi .....	75
Gambar IV-14 Hasil Uji Instalasi Pada Perangkat Berbeda .....	76
Gambar IV-15 Hasil Uji Instalasi Pada Versi Android Yang Berbeda .....	77

## DAFTAR TABEL

Tabel II-1 Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	24
Tabel II-2 Tabel <i>Activity Diagram</i> .....	25
Tabel II-3 Tabel <i>Sequence Diagram</i> .....	26
Tabel II-4 Tabel <i>Class Diagram</i> .....	27
Tabel III-1 Tabel Definisi Aktor .....	34
Tabel III-2 Tabel Definisi <i>Use Case</i> .....	34
Tabel IV-1 Tabel Deskripsi Halaman Utama atau Beranda.....	58
Tabel IV-2 Tabel Hasil <i>Black Box Testing</i> .....	66
Tabel IV-3 Tabel dan Grafik Hasil Uji UEQ .....	71
Tabel IV-4 Tabel Bobot Skor Kuisisioner SUS.....	73