

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	4
1.5.2 Manfaat Praktis	4
BAB II	5
PERKEMBANGAN STUDI TERDAHULU DAN URGENSI PENELITIAN	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 Urgensi Penelitian.....	10
BAB III.....	11
LANDASAN TEORI	11
3.1 Sistem Informasi	11
3.2 Aplikasi Mobile	12
3.3 Piutang	13
3.4 UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah).....	14
3.5 Metode Prototype.....	15
3.6 <i>Flowchart</i>	17
3.7 UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	19

3.7.1 Use Case Diagram	19
3.7.2 Activity Diagram	21
3.7.3 Class Diagram	22
3.7.4 Sequence Diagram	23
3.8 Entity Relationship Diagram (ERD).....	24
3.9 Framework Flutter	25
3.10 Bahasa Pemrograman Dart	26
3.11 Firebase	26
3.11.1 Firebase Realtime Database	27
3.11.2 Firebase Authentication.....	27
3.12 Black-box Testing	28
3.13 System Usability Scale	28
BAB IV	30
METODOLOGI PENELITIAN	30
4.1 Metode Pengembangan Sistem	30
4.1.1 Communication	31
4.1.2 Quick Plan	31
4.1.3 Modeling Quick Design	32
4.1.4 Construction of Prototype	32
4.1.5 Deployment, Delivery, and Feedback.....	33
4.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
4.3 Instrumen Penelitian	36
4.4 Teknik Pengumpulan Data.....	39
4.4.1 Wawancara.....	39
4.4.2 Observasi	39
4.4.3 Studi Dokumentasi.....	40
4.4.4 Studi Literatur	40
4.5 Analisis Kebutuhan Sistem	40
4.5.1 Kebutuhan Fungsional	41
4.5.2 Kebutuhan Non-Fungsional	43
4.6 Perancangan Sistem	44
4.6.1 Arsitektur Sistem	44

4.6.2 Perancangan Basis Data	45
4.6.3 Perancangan Antar Muka Pengguna	46
4.7 Implementasi <i>Prototype</i>	47
4.8 Pengujian Sistem.....	48
4.8.1 Pengujian Fungsional (<i>Black-Box Testing</i>).....	48
4.8.2 Pengujian Kegunaan (<i>Usability Testing</i>)	49
4.9 Teknik Analisis Data	49
4.9.1 Analisis Data Kualitatif	49
4.9.2 Analisis <i>Black-box Testing</i>	50
4.9.3 Analisis SUS	50
4.9.4 Kriteria Keberhasilan	50
4.10 Alur Penelitian	51
BAB V	53
HASIL & PEMBAHASAN	53
5.1 Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan	53
5.1.1 <i>Communication</i>	53
5.1.2 <i>Quick Plan</i>	60
5.1.3 <i>Modeling Quick Design</i>	62
5.1.4 <i>Construction of prototype</i>	88
5.1.5 <i>Deployment, Delivery, & Feedback</i>	100
5.2 Hasil Pengujian Sistem	115
5.2.1 Pengujian Fungsional (<i>Black-Box Testing</i>).....	115
5.2.2 Pengujian Kegunaan (<i>Usability Testing</i>)	122
BAB VI.....	125
KESIMPULAN & SARAN	125
6.1 Kesimpulan	125
6.2 Saran	126
DAFTAR PUSTAKA.....	127
LAMPIRAN	129