

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL PENELITIAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	II
LEMBAR ORISINALITAS	III
ABSTRAK	IV
ABSTRACT	V
KATA PENGANTAR.....	VI
UCAPAN TERIMAKASIH.....	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Pertanyaan Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Landasan Teori.....	15
2.2.1 Rancang Bangun	15
2.2.2 Sistem Informasi	15

2.2.3	Penjualan	16
2.2.4	Depot Kayu UD Putra Barokah.....	16
2.2.5	<i>Mobile</i>	16
2.2.6	Metode RAD	16
2.2.7	<i>Flutter</i>	19
2.2.8	UML (<i>Unified Modified Language</i>).....	19
2.2.9	<i>Black Box Testing</i>	28
2.2.10	Firestore	28
2.2.11	Android Studio.....	29
2.2.12	Figma	29
2.2.13	Kuesioner	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		31
3.1	Subjek Dan Objek Penelitian	31
3.2	Alat Dan Bahan Penelitian	31
3.2.1	Alat.....	31
3.2.2	Bahan.....	33
3.3	Diagram Alir Penelitian	33
3.3.1	Tahap Analysis & Quick Design.....	35
3.3.2	Tahap Prototype Cycle	35
3.3.3	Tahapan Testing	36
3.3.4	Tahapan Deployment	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		38
4.1.	Pengumpulan Data.....	38
4.2.	Perancangan Permodelan UML	38

4.2.1. Use Case Diagram.....	39
4.2.2. Activity diagram.....	46
4.2.3. Sequence Diagram	55
4.2.4. Class Diagram	65
4.3. Desain Prototype	68
4.4. Pengembangan Sistem.....	72
4.5. Pengujian Sistem	78
4.6. Analisis Hasil	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	81
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	86