

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
INTISARI	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Batasan Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 <i>Online Food Order Application</i>	8
2.2 Pedagang Kaki Lima.....	9
2.3 Sistem Informasi Geografis	10
2.4 Android	11
2.5 <i>Dart</i>	12
2.6 <i>Flutter</i>	12
2.7 <i>Google Maps</i>	13

2.8	<i>Location Based Services (LBS)</i>	14
2.9	<i>Firestore</i>	14
2.10	<i>Design Thinking Method</i>	15
2.11	Uji Usabilitas	15
2.12	Penelitian Sebelumnya	16
BAB III METODE PENELITIAN.....		17
3.1	Lokasi Penelitian.....	17
3.2	Alat dan Bahan.....	17
2.2.1	Perangkat Lunak	17
2.2.2	Perangkat Keras	18
2.2.3	Bahan	18
3.3	Tahapan Pelaksanaan Penelitian	18
2.3.1	<i>Design Thinking Method</i>	18
2.3.2	<i>User Interface</i>	24
2.3.3	Implementasi	28
2.3.4	<i>Usability Testing</i>	29
3.4	Diagram Alir Penelitian	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		33
4.1	Kebutuhan Sistem	33
4.2	Ketepatan Penggunaan Metode <i>Design Thinking</i>	34
4.2.1	Uji Usabilitas dan SEQ	34
4.3	Pemanfaatan <i>Database, API, GPS, dan Flutter</i>	36
4.3.1	<i>Database</i>	36
4.3.2	<i>API dan GPS</i>	37
4.3.3	<i>Flutter</i>	37

4.4	Uji Fungsionalitas	38
4.4.1	<i>Welcome Page</i>	38
4.4.2	<i>Login & Register Page</i>	39
4.5	<i>Homepage Pembeli</i>	42
4.6	<i>Map Page Pembeli</i>	43
4.7	<i>Details Page Pembeli</i>	45
4.8	<i>Account Page Pembeli</i>	47
4.9	<i>Homepage Penjual</i>	49
4.10	<i>Map Page Penjual</i>	50
4.11	<i>Menu Details Page Penjual</i>	52
4.12	<i>Account Page Penjual</i>	54
4.13	<i>Future Plan</i>	55
4.13.1	Skema Pengembangan Aplikasi	55
4.13.2	Perbandingan dengan Aplikasi Lainnya	56
4.13.3	Saran Pengembangan	57
4.13.4	<i>Bussiness Plan</i>	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		59
5.1	Kesimpulan	59
5.2	Saran	59
DAFTAR PUSTAKA		xiii
LAMPIRAN		xvii