

## DAFTAR ISI

LAPORAN PROYEK AKHIR.....	II
HALAMAN PENGESAHAN .....	III
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....	IV
KATA PENGANTAR .....	V
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR GAMBAR.....	IX
DAFTAR TABEL .....	XVI
INTISARI.....	XVII
ABSTRACT .....	XVIII
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Alternatif-alternatif penyelesaian masalah .....	3
1.4 Justifikasi cara penyelesaian masalah.....	4
1.5 Tujuan dan Manfaat Proyek Akhir .....	4
1.6 Batasan Masalah .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Landasan Teori.....	13
2.2.1 E-Commerce .....	13
2.2.2 Bahan Pangan .....	14
2.2.3 PT. Kreasi Penerus Bangsa .....	14
2.2.4 Mobile.....	15
2.2.5 Usecase Diagram .....	16
2.2.6 Activity Diagram .....	17
2.2.7 Internet.....	18
2.2.8 Teknologi .....	19
2.2.9 Perangkat Lunak .....	20
2.2.10 Metode Pengujian .....	21
BAB III METODE PROYEK AKHIR.....	23
3.1 Perangkat Keras dan Perangkat Lunak Pembangun .....	23
3.2 Tahapan Proyek Akhir .....	23
3.3 Analisis dan Purwarupa Sistem .....	24
3.3.1 Analisis Sistem .....	25
3.3.2 Arsitektur Sistem .....	27
3.3.3 Perancangan Alur Sistem.....	27
3.3.4 Perancangan Struktur Menu .....	48
3.3.5 Perancangan Antarmuka .....	50
3.3.6 Perancangan Pengujian Sistem.....	83
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	84
4.1 Implementasi Aplikasi .....	84
4.1.1 Flutter Library.....	84
4.1.2 Implementasi Basis Sistem.....	85
4.1.3 Implementasi Antarmuka Bakool .....	89
4.1.4 Implementasi Antarmuka Bakool Sales.....	123
4.2 Pengujian Aplikasi.....	145
4.2.1 Skenario Pengujian.....	145



4.2.2	Hasil <i>Alpha Testing</i> .....	159
4.2.3	Hasil <i>Beta Testing</i> .....	200
4.2.4	Hasil <i>Static Application Security Testing</i> .....	214
BAB V PENUTUP .....		221
5.1	Kesimpulan.....	221
5.2	Saran .....	222
DAFTAR PUSTAKA .....		224
LAMPIRAN .....		227