

HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR SINGKATAN.....	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Batasan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DAFTAR TEORI	4
2.1 Tinjauan Pustaka	4
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1 Flutter.....	8
2.2.2 Context-Aware Computing	10
2.2.3 Visual Studio Code.....	11
2.2.4 Google Maps API	11
2.2.5 <i>Geofencing</i>	11
2.2.6 Location Based Service	13
2.2.7 HyperText Transfer Protocol	13
2.3 Analisis Perbandingan Metode	15
2.3.1 Software Development Life Cycle	15
2.3.2 Cross-Platform Mobile Framework	16
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Alat Tugas akhir.....	19
3.2 Metode yang Digunakan.....	19
3.2.1 Metode Pengembangan Peranti Bergerak.....	19
3.2.1.1 Algoritma <i>Geofencing</i>	20
3.2.2 Protokol Jaringan Peranti Bergerak	22

3.2.3	Pengujian Aplikasi	22
3.3	Alur Tugas Akhir	22
3.3.1	Studi Literatur	24
3.3.2	Menentukan Metode Pengembangan Aplikasi Andal	24
3.3.2.1	Framework Flutter	25
3.3.2.2	Protokol HTTP.....	25
3.3.2.3	Metode Pengembangan <i>Agile</i>	25
3.3.3	Proses pengembangan Aplikasi	25
3.3.3.1	Analisis Kebutuhan	26
3.3.3.2	Arsitektur Aplikasi	26
3.3.3.3	Protokol Jaringan Pengiriman dan Penyimpanan Data ..	33
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	41
4.1	Hasil Tampilan Aplikasi Andal.....	41
4.2	Hasi Pengujian Aplikasi Dengan <i>Black-box testing</i>	46
4.2.1	Pengujian Fitur <i>Geofencing</i>	49
4.3	Pembahasan Hasil Pengembangan Aplikasi Andal	52
4.3.1	Perbandingan Hasil Penelitian Aplikasi dengan Penelitian Terdahulu	53
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	55
5.1	Kesimpulan.....	55
5.2	Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....		57