

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR SINGKATAN .....	xxi
INTISARI .....	xxiii
<i>ABSTRACT</i> .....	xxiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Tugas Akhir .....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir .....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI .....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.1.1 Aplikasi Mobile Informasi Pariwisata Kota Semarang Berbasis Android .....	6
2.1.2 Aplikasi Informasi Wisata di Kota Palembang.....	7
2.1.3 Aplikasi Perencanaan Wisata “PLESIR” Berbasis Android Dan Ios.....	8
2.1.4 Aplikasi Pencarian Tempat Wisata Berbasis Lokasi (Studi Kasus : Kabupaten Minahasa) .....	9

2.2	Dasar Teori.....	12
2.2.1	<i>Traveling</i> .....	12
2.2.2	Aplikasi Berbasis Android.....	12
2.2.3	User-Centered Design (UCD).....	13
2.2.4	User Experience (UX) .....	15
2.2.5	Usability Testing.....	16
2.2.6	User Experience Questionnaire (UEQ).....	18
2.2.7	Statistik Inferensial .....	22
2.2.8	System Usability Scale (SUS) .....	23
2.2.9	Flutter.....	25
2.2.10	Dart .....	25
2.2.11	Spiral SDLC.....	26
2.2.12	UML (Unified Modelling Language) .....	28
2.2.13	Application Programming Interface (API) .....	28
2.2.14	Kode Status .....	29
2.2.15	JavaScript.....	30
2.2.16	Node.js .....	31
2.2.17	NPM.....	32
2.2.18	Express.js .....	35
2.2.19	MongoDB .....	36
2.2.20	Black Box Testing .....	37
2.3	Analisis Perbandingan Metode .....	39
2.4	Pertanyaan Tugas Akhir.....	42
BAB III METODE PENELITIAN .....		43
3.1	Alat dan Bahan.....	43
3.1.1	Perangkat Keras .....	43

3.1.2 Perangkat Lunak.....	43
3.2 Alur Tugas Akhir .....	45
3.2.1 Manajemen Pembagian Tugas Akhir.....	47
3.2.2 Jadwal Penelitian Skripsi .....	48
3.3 Pengembangan Desain Antarmuka Pengguna .....	49
3.3.1 Analisis Kebutuhan dan Riset Pengguna .....	50
3.3.2 Desain Interaksi dan Arsitektur Informasi.....	50
3.3.3 Perancangan <i>Wireframe</i> .....	50
3.3.4 Perancangan High-fidelity Prototype.....	51
3.3.5 Evaluasi Prototype dengan User Experience Questionare .....	52
3.4 Pengembangan Aplikasi Android .....	53
3.4.1 Tahap Liaison .....	53
3.4.2 Tahap Planning .....	54
3.4.3 Tahap Analisis Risiko.....	55
3.4.4 Tahap Rekayasa .....	59
3.4.5 Tahap Evaluasi.....	59
3.5 Pengembangan API.....	61
3.5.1 Studi Literatur .....	61
3.5.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	62
3.5.3 Perancangan Sistem .....	63
3.5.4 Pengembangan Sistem .....	64
3.5.5 Pengujian Sistem.....	67
3.5.6 Dokumentasi .....	69
<b>BAB IV PENGEMBANGAN UI/UX .....</b>	<b>70</b>
4.1 Analisis Kebutuhan dan Riset Pengguna .....	70
4.2 Desain Interaksi dan Arsitektur Informasi .....	80

4.2.1	Desain Interaksi .....	80
4.2.2	Arsitektur Informasi.....	82
4.3	Perancangan <i>Wireframe</i> .....	83
4.4	Perancangan <i>High-fidelity Prototype</i> .....	86
4.4.1	Perbandingan Desain A dengan Desain B (Iterasi 1) .....	88
4.4.2	Hasil <i>High Fidelity Prototype</i> setelah pengujian UEQ (Iterasi 2) .....	105
4.5	Evaluasi Prototype dengan User Experience Questionare .....	109
4.5.1	Analisis Data UEQ.....	111
4.6	Evaluasi Aplikasi dengan <i>System Usability Scale</i> .....	120
4.6.1	Tampilan Aplikasi yang Diujikan.....	122
4.6.2	Analisis Data SUS .....	127
4.7	Kelebihan dan Kekurangan Antarmuka Aplikasi .....	129
<b>BAB V PENGEMBANGAN API .....</b>		<b>131</b>
5.1	Hasil Pengembangan API .....	131
5.1.1	Folder db ( <i>Basis data</i> ).....	132
5.1.2	Folder emails (Email) .....	132
5.1.3	Folder middleware (Autentikasi) .....	134
5.1.4	Folder models (Model Basis Data) .....	135
5.1.5	Folder routers ( <i>Endpoints</i> ) .....	142
5.1.6	Folder services ( <i>File Upload</i> ) .....	147
5.2	Uji Fungsionalitas API dengan modul Jest .....	149
5.2.1	User .....	150
5.2.2	Post.....	154
5.3	Uji Fungsionalitas API dengan Postman.....	156
5.3.1	<i>User</i> .....	156

5.3.2	Post.....	175
5.4	Kelebihan dan Kekurangan API .....	186
5.4.1	Kelebihan API.....	186
5.4.2	Kekurangan API .....	186
<b>BAB VI PENGEMBANGAN ANTARMUKA ANDROID .....</b>		<b>187</b>
6.1	Pengembangan <i>Prototype</i> Aplikasi .....	187
6.1.1	Splashscreen.....	187
6.1.2	Halaman Choose Method.....	188
6.1.3	Halaman <i>Register</i> .....	189
6.1.4	Halaman <i>Login</i> .....	190
6.1.5	Halaman <i>Home</i> .....	191
6.1.6	Halaman Detail <i>Post</i> .....	192
6.1.7	Halaman <i>Bookmark</i> .....	193
6.1.8	Halaman <i>My Post</i> .....	194
6.1.9	Halaman My Profile.....	195
6.1.10	Halaman New <i>Post</i> .....	196
6.1.11	Halaman Edit Post .....	197
6.1.12	Halaman Edit Profile .....	198
6.1.13	Halaman <i>Side Bar</i> .....	199
6.1.14	Halaman Hubungi Kami .....	201
6.2	Penghubungan Prototipe dengan Basis data .....	201
6.2.1	Metode POST .....	202
6.2.2	Metode GET .....	204
6.2.3	Metode PATCH.....	206
6.2.4	Metode DELETE .....	209
6.3	Pengujian Aplikasi .....	210

6.4 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi .....	219
6.4.1 Kelebihan Aplikasi .....	219
6.4.2 Kekurangan Aplikasi .....	219
<b>BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>220</b>
7.1 Kesimpulan .....	220
7.2 Saran .....	221
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>222</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>226</b>