

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
ABSTRACT	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
BAB IV PENGEMBANGAN UI/UX	70
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
BAB V PENGEMBANGAN API		131
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 (File <i>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	User.....	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
BAB VI PENGEMBANGAN ANTARMUKA ANDROID		187
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
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN	220
7.1 Kesimpulan	220
7.2 Saran	221
DAFTAR PUSTAKA	222
LAMPIRAN	226