

SKRIPSI
PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE KAMUS IT
MENGGUNAKAN FLUTTER

Diajukan Untuk Persyaratan Mencapai Derajat Srata-1



Disusun oleh :

MUHAMMAD YAHYA LUQMANULHAKIM

20190140017

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
(2023)

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Yahya Luqmanulhakim
Nim : 20190140017
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Teknik
Universitas : Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
Jenis Karya : Skripsi
Judul Karya : Pengembangan Aplikasi Mobile Kamus IT Menggunakan Flutter

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, kecuali kutipan atau ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Yogyakarta, 21 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Yahya
Luqmanulhakim

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas rahmat dan karunia Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi “**Pengembangan Aplikasi Mobile Kamus IT Menggunakan Flutter**”. Skripsi ini merupakan salah satu prasyarat untuk menempuh Ujian Sarjana Teknik pada program studi Teknologi Informasi di Universitas Mohammedia, Yogyakarta.

Dalam proses penulisan skripsi ini, penulis menemukan bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam skripsi ini karena keterbatasan dan keterbatasan kemampuannya sendiri. Dan dalam proses penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, dan akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, dengan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Cahya Damarjati, S.T. M. Eng., Ph.D. selaku Kepala Program Studi Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Ir. Dwijoko Purbohadi, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan masukan dan bimbingannya selama proses Pengembangan Aplikasi Mobile Kamus IT Menggunakan Flutter.
3. Ibu Aprilia Kurnianti, ST. M. Eng. selaku dosen Pembimbing II atas segala bimbingan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh dosen dan pengajar Program studi Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
5. Kedua orang tua, kakak dan adik atas segala do’a, kasih sayang, dan bimbingan yang luar biasa selama ini.
6. Tiana Nurjannah Rifai sebagai orang yang paling dekat dan memberikan semangat dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa di sebutkan satu persatu.

Apabila ada kesalahan dalam proses penulisan, penulis mohon maaf, dan semoga artikel ini dapat membantu dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 21 Juli 2023



Muhammad Yahya
Luqmanulhakim

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN I	i
HALAMAN PENGESAHAN II	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
INTISARI	ix
ABSTRACT	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Manfaat Penelitian	2
1.5 Sistematika Penulisan	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	4
2.1 Tinjauan Pustaka	4
2.2 Landasan Teori	5
2.2.1 Kamus	5
2.2.2 Teknologi Informasi	6
2.2.3 Aplikasi Kamus IT	6
2.2.4 Android Studio	8
2.2.5 Flutter	9
2.2.6 Firebase	9
2.2.7 Firestore	10
2.2.8 Dart	10
2.2.9 SUS (<i>System Usability Scale</i>)	11

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	12
3.1 Metode Penelitian.....	12
3.1.1 Metode Pengumpulan Data.....	13
3.2 Alat dan Bahan	14
3.2.1 Perangkat Lunak	14
3.2.2 Perangkat Keras	14
3.2.3 Kebutuhan Data	15
3.3 Kebutuhan Perancangan	16
3.3.1 Perancangan Materi	16
3.3.2 Perancangan Antar Muka	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	21
4.1 Pengumpulan Data	21
4.1.1 Studi Pustaka	21
4.1.2 Kuisisioner.....	21
4.2 Analisis Kebutuhan Perangkat	21
4.2.1 Kebutuhan Perangkat keras (<i>Hardware</i>)	22
4.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	22
4.3 Hasil Penelitian.....	23
4.3.1 Pengujian	23
4.3.2 Hasil Akhir Aplikasi	26
4.4 Pembahasan	32
4.4.1 Blackbox Testing	32
4.4.2 Wawancara Pengujian Admin	33
4.4.2 Hasil Coding	35
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	42
5.1 Kesimpulan	42

5.2 Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN.....	45

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 SUS Skor.....	11
Tabel 4.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	22
Tabel 4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	22
Tabel 4. 3 Pertanyaan Kuisoner	23
Tabel 4. 4 Data Asli Kuisoner.....	24
Tabel 4. 5 Data Hasil Hitung dengan SUS.....	25
Tabel 4. 6 Blackbox Testing Admin	32
Tabel 4. 7 Blackbox Testing User.....	33
Tabel 4. 8 Blackbox Testing Database.....	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Arsitektur Kamus IT.....	7
Gambar 3. 1 Metode <i>System Usability Scale</i> (SUS)	12
Gambar 3. 2 Use Case Diagram.....	15
Gambar 3. 3 Class Diagram	15
Gambar 3. 4 Halaman Utama.....	17
Gambar 3. 5 Halaman View Data Materi.....	18
Gambar 3. 6 Halaman Login Admin.....	18
Gambar 3. 7 Halaman Admin	19
Gambar 3. 8 Halaman Add.....	20
Gambar 3. 9 Halaman Edit/Delete	20
Gambar 4. 1 Halaman Utama.....	26
Gambar 4. 2 Halaman View.....	27
Gambar 4. 3 Halaman Login Admin.....	28
Gambar 4. 4 Halaman Admin	29
Gambar 4. 5 Halaman Add.....	30
Gambar 4. 6 Halaman Edit dan Delete.....	31
Gambar 4. 7 Kode QR Aplikasi Kamus IT	41