

**PENGEMBANGAN APLIKASI SIBABA MENGGUNAKAN
FLUTTER**



Disusun oleh:

Adiatsa Putra Santika

20180140073

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

2023

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam momen yang berharga ini, izinkan saya menyampaikan rasa terima kasih mendalam kepada Allah SWT, Sang Pencipta segala yang ada. Dengan limpahan rahmat dan petunjuk-Nya, penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini dan memberikan kekuatan, kesabaran dalam setiap tahap perjalanan penelitian ini.

Tak lupa, terima kasih kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, sebagai panutan utama dalam segala aspek kehidupan. Teladan ajaran-Nya memberikan inspirasi.

Saya juga terima kasih banyak kepada ketiga dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan yang sangat berarti dalam perjalanan penelitian ini:

Pertama, kepada Ibu Aprilia Kurnianti, ST. M. Eng. terima kasih atas kesediaan memberikan panduan dan ilmu yang sangat berharga dan kesabaran dalam mengerjakan penulisan ini.

Kedua, rasa terima kasih saya juga disampaikan kepada Bapak Ir. Haris Setyawan, S.T., M.Eng. dalam memberikan waktu dan tenaga, maupun saran-saran konstruktif, telah membantu mengarahkan penelitian ini ke arah yang lebih baik.

Penulis juga ingin menyampaikan terima kasih kepada seluruh staf di Prodi TI Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, dengan dukungan logistik dan administratif dari mereka telah menjadi fondasi yang kokoh untuk kelancaran jalannya penelitian ini.

Tidak lupa kepada teman-teman seperjuangan, yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan motivasi.

Penulis mengakui adanya beberapa kekurangan dan kesalahan dalam penyelesaian tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengundang pembaca untuk memberikan saran sehingga tugas akhir ini dapat menjadi lebih baik.

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adiatsa Putra Santika
NIM : 20180140073
Program Studi : Teknologi Infomasi
Fakultas : Teknik
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : Pengembangan Aplikasi SIBABA Menggunakan Flutter

Menyatakan dengan benar dan tanpa paksaan bahwa:

1. Karya ini adalah asli hasil karya saya sendiri dengan arahan dan bimbingan dosen pembimbing dan merupakan hasil dari penelitian di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Isi karya ini tidak mengandung karya orang lain kecuali kutipan atau referensi yang telah disertakan sumbernya.
3. Karya ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (sarjana, magister dan atau doktor) di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta atau institusi lainnya.
4. Dengan tujuan memajukan pengetahuan, penulis sepakat memberikan hak kepada dosen pembimbing dan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta untuk menyimpan, menggunakan, mengelola, serta mempublikasikannya dalam bentuk lain, baik secara keseluruhan maupun sebagian, dengan tetap mencantumkan nama penulis.

Yogyakarta, November 2023

Yang Menyatakan,



Adiatsa Putra Santika

Daftar Pustaka

| | |
|--|-------------------------------------|
| <i>BAB I PENDAHULUAN</i> | 10 |
| 1.1. Latar Belakang | 10 |
| 1.2. Perumusan Masalah | 11 |
| 1.3. Batasan Masalah | 11 |
| 1.4. Tujuan | 12 |
| 1.5. Manfaat | 12 |
| 1.6. Sistematika Penulisan | 12 |
| <i>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI</i> | 14 |
| 2.1. Tinjauan Pustaka | 14 |
| 2.2. Landasan Teori | 16 |
| 2.2.1. Badko Bantul | 16 |
| 2.2.2. Restful API | 16 |
| 2.2.3. Flutter | 17 |
| 2.2.4. Visual Studio Code..... | 17 |
| <i>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</i> | 18 |
| 3.1. Metodologi | 18 |
| 3.2. Tahap Perencanaan | 19 |
| 3.2.1. Class Diagram | Error! Bookmark not defined. |
| 3.2.2. Activity Diagram | 21 |
| 3.3. Desain Aplikasi | 23 |

| | |
|--|-----------|
| 3.3.1. Rancangan Tampilan Beranda..... | 23 |
| 3.3.2. Rancangan Tampilan Masuk | 24 |
| 3.3.3. Rancangan Tampilan Daftar..... | 25 |
| 3.3.4. Rancangan Tampilan Unit Lokasi | 26 |
| 3.3.5. Rancangan Tampilan Profil BADKO..... | 27 |
| 3.3.6. Rancangan Tampilan Dashboard BADKO | 28 |
| 3.3.7. Rancangan Tampilan Tambah Lokasi | 29 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 30 |
| 4.1. Tahap Koding | 30 |
| 4.1.1. Implementasi Halaman Beranda..... | 30 |
| 4.1.2. Implementasi Halaman Login | 31 |
| 4.1.3. Implementasi Halaman Register..... | 34 |
| 4.1.4. Implementasi Halaman Lokasi Unit..... | 35 |
| 4.1.5. Implementasi Halaman Detail Lokasi | 36 |
| 4.1.6. Implementasi Halaman Kontak Kami | 37 |
| 4.1.7. Implementasi Halaman Tentang Kami | 39 |
| 4.1.8. Implementasi Halaman Dashboard..... | 40 |
| 4.1.9. Implementasi Halaman <i>Map Full Screen</i> | 41 |
| 4.1.10. Implementasi Halaman List Lokasi..... | 42 |
| 4.1.11. Implementasi Tambah Lokasi Superadmin | 47 |
| 4.1.12. Implementasi halaman profil website superadmin | 49 |
| 4.1.13. Implementasi halaman pengguna superadmin..... | 50 |
| 4.1.14. Implementasi Halaman Kapanewon Superadmin | 52 |
| 4.1.15. Implementasi Halaman Kelurahan Superadmin | 54 |
| 4.1.16. Implementasi Halaman Ustadz Superadmin | 56 |
| 4.1.17. Implementasi Halaman Santri | 59 |
| 4.1.18. Implementasi Halaman Galeri | 66 |

| | |
|---|-----------|
| 4.1.19. Implementasi Halaman Pesan Superadmin | 69 |
| 4.1.20. Implementasi Halaman Data Kontak..... | 71 |
| 4.1.21. Implementasi Halaman Edit Profil | 74 |
| 4.2. Testing Aplikasi | 75 |
| 4.2.1. Testing Black Box | 75 |
| <i>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</i> | 79 |
| 5.1. Kesimpulan | 79 |

INTISARI

Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi *SIBABA* berbasis *Flutter* untuk sistem informasi di BADKODA Bantul, guna memudahkan pengelolaan data secara *mobile* melalui ponsel dan menyediakan fitur koneksi langsung dengan WhatsApp superadmin untuk interaksi cepat antara tamu dan superadmin. Masalah utama yang dikaji adalah efisiensi pengelolaan data dan kemudahan akses informasi bagi pengguna BADKODA, yang penting untuk meningkatkan kualitas pelayanan dan administrasi. Metode penelitian mencakup pengumpulan data, perancangan diagram aplikasi, dan pengembangan antarmuka untuk memastikan aplikasi memenuhi kebutuhan pengguna dan berfungsi dengan baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *SIBABA* berhasil meningkatkan efisiensi pengelolaan data dan memudahkan akses informasi, dengan respon pengguna yang sangat positif, menunjukkan aplikasi ini memenuhi kebutuhan pengguna.

Kata Kunci : Flutter, BADKODA, Sistem Informasi, Aplikasi Mobile