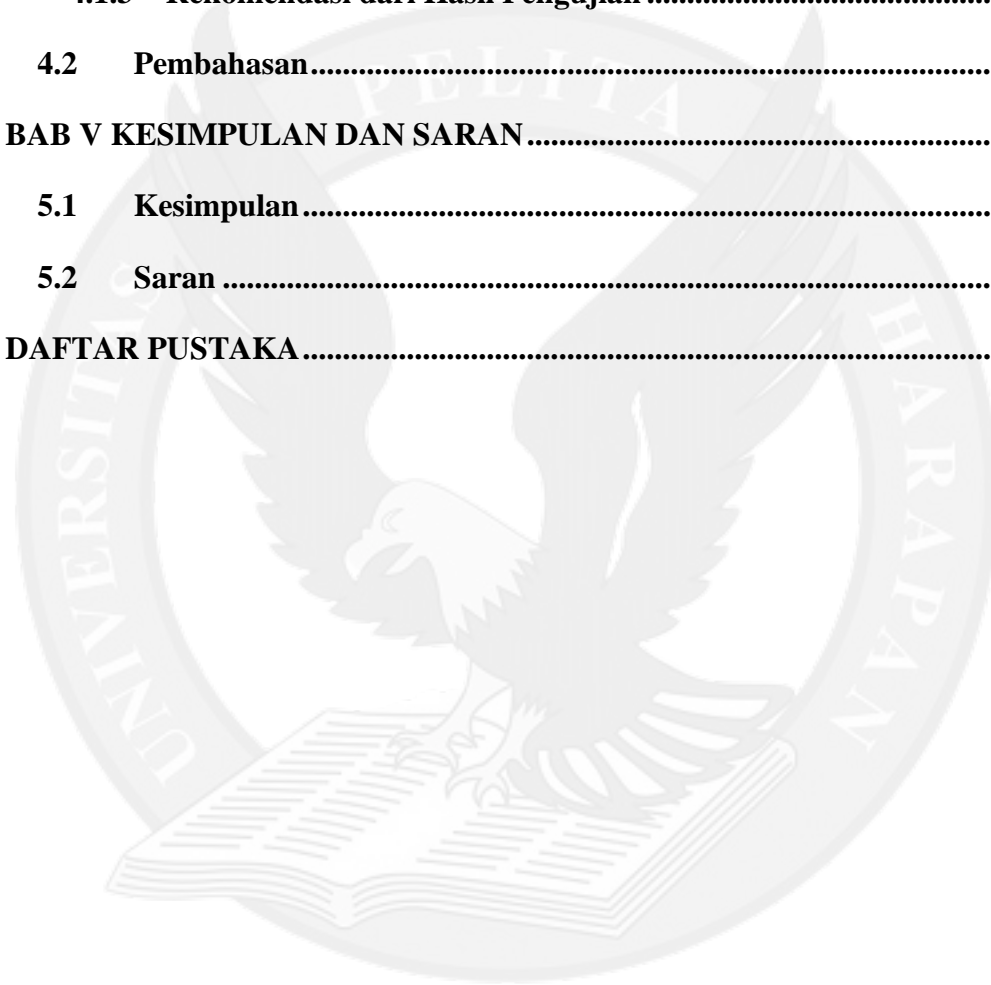


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Metodologi Penelitian	5
1.7. Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Landasan Teori	8
2.1.1 Sistem	8
2.1.2 Informasi.....	10
2.1.3 Sistem Informasi	11
2.1.4 Parkir	12

2.1.5	<i>E-Wallet</i>	13
2.1.6	<i>Software Development Life Cycle (SDLC)</i>	15
2.1.7	<i>Metode Waterfall</i>	16
2.1.8	<i>Rapid Prototyping</i>	18
2.1.9	<i>Design Thinking</i>	19
2.1.10	Perbandingan Metodologi Pengembangan Sistem	21
2.1.11	<i>Mobile Computing Architecture Diagram</i>	21
2.1.12	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	23
2.1.13	Pengenalan Nomor Plat KendaraanError! Bookmark not defined.	
2.2	Penelitian Terdahulu	32
2.2.1	Sistem Informasi Pelayanan Parkir di Klinik Nova Media Berbasis QR Code	32
2.2.2	Analisa dan Perancangan Sistem Tata Kelola Parkir Cerdas Di Kota Pintar Jakarta	33
2.2.3	Sistem Informasi Parkir Kendaraan Berbasis Android di PT Piranti Indonesia	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		36
3.1	Analisis Sistem	36
3.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem	36
3.1.2	Analisis Fungsional Sistem	37
3.1.3	Analisis Non Fungsional Sistem	38
3.1.4	Pemodelan Fungsional Sistem	38
3.1.4.1	<i>Use case diagram</i> sistem perparkiran.....	38
3.1.4.2	<i>Activity Diagram</i> Sistem Perparkiran	46
3.1.4.3	<i>Class Diagram</i> Sistem Perparkiran	49
3.1.4.4	<i>Sequence Diagram</i>	50
3.2	Rancangan Sistem	51
3.2.1	Rancangan <i>User Interface</i>	51
3.2.2	<i>Prototype</i>	58

3.2.3 Rancangan Tabel <i>Database</i>	67
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	74
4.1 Hasil Penelitian.....	74
4.1.1 Pengujian <i>Prototype</i> dengan Maze.....	74
4.1.2 Tingkat Kepuasan Penggunaan Aplikasi.....	82
4.1.3 Rekomendasi dari Hasil Pengujian	86
4.2 Pembahasan.....	87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	89
5.1 Kesimpulan	89
5.2 Saran	89
DAFTAR PUSTAKA.....	91



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Skema integrasi e-wallet melalui Xendit	14
Gambar 2. 2 Metode dalam Software Development Life Cycle (SDLC)	15
Gambar 2. 3 Waterfall Model.....	16
Gambar 2. 4 <i>Rapid Prototyping Diagram</i>	19
Gambar 2. 5 <i>3-Tier Architecture</i>	23
Gambar 2. 6 Hierarki Diagram UML 2.2.....	24
Gambar 2. 7 Contoh <i>Use Case Diagram</i> sales kendaraan	26
Gambar 2. 8 Notasi <i>Activity Diagram</i>	27
Gambar 2. 9 Notasi <i>Class Diagram</i>	30
Gambar 3. 1 <i>Use case diagram</i> sistem perparkiran	39
Gambar 3. 2 <i>Activity diagram Enter Parking Space</i>	47
Gambar 3. 3 <i>Activity diagram Leave Parking Space</i>	47
Gambar 3. 4 <i>Activity diagram</i> menambah kendaraan	48
Gambar 3. 5 <i>Activity diagram</i> menambah e-wallet.....	48
Gambar 3. 6 <i>Activity diagram</i> mencari area perparkiran.....	49
Gambar 3. 7 <i>Class diagram</i> sistem perparkiran.....	49
Gambar 3. 8 <i>Sequence Diagram</i> memasuki area perparkiran	50
Gambar 3. 9 <i>Sequence Diagram</i> Meninggalkan Area Perparkiran	50
Gambar 3. 10 <i>Sequence Diagram</i> Menambahkan Kendaraan	51
Gambar 3. 11 <i>Wireframe</i> tampilan <i>Sign In</i>	52
Gambar 3. 12 <i>Wireframe</i> tampilan <i>Home Page</i>	53
Gambar 3. 13 <i>Wireframe</i> tampilan <i>Vehicle Details</i>	54
Gambar 3. 14 <i>Wireframe</i> tampilan <i>Transaction Details</i>	55

Gambar 3. 15 Wireframe tampilan Memasuki Area Perparkiran	56
Gambar 3. 16 Wireframe tampilan Profile	57
Gambar 3. 17 Halaman Onboarding	59
Gambar 3. 18 Halaman Authentication (Sign Up and Sign In).....	60
Gambar 3. 19 Halaman Home Page	62
Gambar 3. 20 Halaman Vehicle Details	63
Gambar 3. 21 Flow Penambahan Kendaraan.....	63
Gambar 3. 22 Prototype Pembayaran Biaya Parkir.....	64
Gambar 3. 23 Prototype Histori Transaksi	65
Gambar 3. 24 Prototype List Notifikasi	66
Gambar 4. 1 Data pengujian Maze Task 1	74
Gambar 4. 2 Heatmap dari tampilan registrasi Parkit.....	75
Gambar 4. 3 Data pengujian Maze Task 2	76
Gambar 4. 4 Data pengujian Maze Task 2	77
Gambar 4. 5 Data pengujian Maze Task 3	77
Gambar 4. 6 Heatmap halaman pembayaran Parkit.....	79
Gambar 4. 7 Data pengujian Maze Task 4	79
Gambar 4. 8 Heatmap tampilan registrasi kendaraan	81
Gambar 4. 9 Data pengujian Maze Task 5	81
Gambar 4. 10 Hasil dari Maze Pertanyaan 1	83
Gambar 4. 11 Hasil dari Maze Pertanyaan 2	84
Gambar 4. 12 Hasil dari Maze Pertanyaan 3	85
Gambar 4. 13 Hasil dari Maze Pertanyaan 4	86
Gambar 4. 14 Tampilan Tiket Parkir di Sistem	88

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Komponen <i>Use Case Diagram</i>	25
Tabel 2. 2 Tabel Komponen <i>Sequence Diagram</i>	29
Tabel 3. 1 <i>Use case description</i> memasuki area perparkiran	39
Tabel 3. 2 <i>Use case description</i> meninggalkan area perparkiran	40
Tabel 3. 3 <i>Use case description</i> Menambahkan e-wallet	41
Tabel 3. 4 <i>Use case description</i> mendaftarkan kendaraan	42
Tabel 3. 5 <i>Use case description</i> mengkalkulasikan biaya parkir.....	43
Tabel 3. 6 <i>Use case description</i> melakukan pembayaran.....	44
Tabel 3. 7 <i>Use case description</i> mencari area parkir.....	45
Tabel 3. 8 Tabel <i>Users</i>	67
Tabel 3. 9 Tabel <i>Paymentables</i>	68
Tabel 3. 10 Tabel <i>Vehicles</i>	68
Tabel 3. 11 Tabel <i>parking_lots</i>	69
Tabel 3. 12 Tabel <i>Parking Fees</i>	70
Tabel 3. 11 Tabel <i>Parkings</i>	71
Tabel 3. 12 Tabel <i>Transactions</i>	71
Tabel 3. 13 Tabel <i>Payments</i>	72
Tabel 4. 1 Rekomendasi dari Tahapan Test.....	86