



**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KOMUNITAS BERBASIS ANDROID
'MYMAXXIO' (STUDI KASUS: GRANMAX LUXIO CLUB INDONESIA)**

SKRIPSI

ALIFIA SARI PUTRI DIANA NUR RAKHMAN

NIM. 2010512052

PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA

2024



**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KOMUNITAS BERBASIS ANDROID
'MYMAXXIO' (STUDI KASUS: GRANMAX LUXIO CLUB INDONESIA)**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

ALIFIA SARI PUTRI DIANA NUR RAKHMAN

NIM. 2010512052

PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA

2024

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Alifia Sari Putri Diana Nur Rakhman
NIM : 2010512052
Program Studi : S1-Sistem Informasi
Judul : Rancang Bangun Sistem Informasi Komunitas Berbasis Android
'MyMaxxio' (Studi Kasus: Granmax Luxio Club Indonesia)
Tanggal : 16 Juli 2024

Bilamana di kemudian ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 16 Juli 2024

Yang Menyatakan,



(Alifia Sari Putri Diana Nur Rakhman)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta, saya yang menandatangani pernyataan ini:

Nama : Alifia Sari Putri Diana Nur Rakhman

NIM : 2010512052

Program Studi : S1 Sistem Informasi

Fakultas : Ilmu Komputer

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KOMUNITAS BERBASIS ANDROID
'MYMAXXIO' (STUDI KASUS: GRANMAX LUXIO CLUB INDONESIA)**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 16 Juli 2024

Yang Menyatakan,



(Alifia Sari Putri Diana Nur Rakhman)

LEMBAR PENGESAHAN

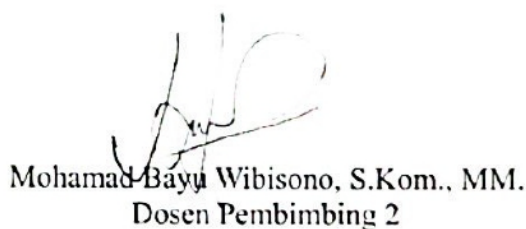
Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Alifia Sari Putri Diana Nur Rakhman
NIM : 2010512052
Program Studi : S1 – Sistem Informasi
Judul : Rancang Bangun Sistem Informasi Komunitas Berbasis Android
'MyMaxxio' (Studi Kasus: Granmax Luxio Club Indonesia)

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.



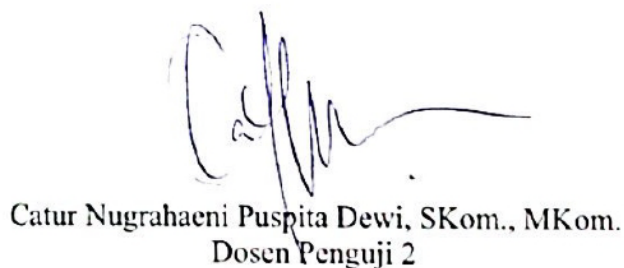
Erly Krisnanik, S.Kom., MM.
Dosen Pembimbing 1



Mohamad Bayu Wibisono, S.Kom., MM.
Dosen Pembimbing 2



Anita Muliawati, S.Kom., MTI.
Dosen Penguji 1



Catur Nugrahaeni Puspita Dewi, S.Kom., MKom.
Dosen Penguji 2



Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST., M.Sc., IPM
Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Anita Muliawati, S.Kom., MTI.
Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 15 Juli 2024

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KOMUNITAS BERBASIS ANDROID 'MYMAXXIO' (STUDI KASUS: GRANMAX LUXIO CLUB INDONESIA)

Alifia Sari Putri Diana Nur Rakhman

ABSTRAK

Komunitas adalah kelompok organisme yang hidup dan saling berinteraksi di dalam daerah tertentu, yang umumnya menjadi wadah berkumpul sekelompok orang yang memiliki ketertarikan yang sama. Komunitas mobil GranMax Luxio Club Indonesia atau Maxxio memiliki total anggota berjumlah 5.353 orang serta banyaknya anggota aktif berjumlah 1.482 orang. Dengan adanya forum *online* seperti *Facebook*, *WhatsApp*, dan *Instagram*, seluruh kegiatan anggota seperti penyebaran informasi tentang kegiatan, uang kas, pengumuman, dan diskusi tergabung menjadi satu. Dalam membantu komunitas Maxxio untuk mempermudah pengaksesan informasi mengenai komunitas dan informasi mengenai kegiatan yang diselenggarakan serta memperbaiki pengalaman anggota dalam berpartisipasi pada kegiatan, dirancangnya suatu sistem informasi komunitas berbasis Android. Sistem informasi komunitas dibangun dengan metode *Prototype* yang menggunakan bahasa pemrograman Java dan menggunakan *platform backend* Firebase serta diuji menggunakan metode pengujian *Black Box*. Dihasilkan suatu aplikasi *mobile* yang dilengkapi dengan menu utama seperti *Login*, *Register*, Forum Diskusi, Kegiatan, Uang Kas, dan Notifikasi (Pengumuman). Setelah dilakukan pengujian, didapatkan hasil pengujian yang baik dimana seluruh operasi dan fungsi berjalan dengan baik serta sesuai dengan skenario uji.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Komunitas, *Android*, Metode *Prototype*, Metode *Black Box Testing*.

**DESIGN AND DEVELOPMENT OF AN ANDROID BASED COMMUNITY
INFORMATION SYSTEM 'MYMAXXIO' (CASE STUDY: GRANMAX LUXIO CLUB
INDONESIA)**

Alifia Sari Putri Diana Nur Rakhman

ABSTRACT

A community is a group of organisms that live and interact with each other in a certain area, which is generally a gathering place for a group of people who have the same interests. GranMax Luxio Club Indonesia or Maxxio is a car community that has a total of 5,353 members and 1,482 active members. With online forums such as Facebook, WhatsApp and Instagram, all member activities such as sharing information about community's events, members' cash, announcements and discussions are combined into one. In order to help the Maxxio community to make it easier to access information about the community and information about the activities being held as well as improving members' experience in participating in activities, an Android-based community information system was designed. The community information system was built using the Prototype method using the Java programming language and using the Firebase backend platform and then tested using the Black Box testing method. The mobile application is equipped with main menus such as Login, Register, Discussion Forum, Events, Cash, and Notifications (Announcements). After testing, good test results were obtained where all operations and functions ran well and in accordance with the test scenarios.

Keywords: *Information System, Community, Android, Prototype Method, Black Box Testing Method.*

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan berkat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Komunitas Berbasis Android ‘MyMaxxio’ (Studi Kasus: GranMax Luxio Club Indonesia)”. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus dipenuhi oleh mahasiswa Program Studi Sarjana Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

Penyusunan skripsi ini dilakukan atas bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Anita Muliawati, S.Kom., MTI. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
2. Ibu Ria Astriratma, S.Komp., M.Cs. selaku Dosen Pembimbing Proposal Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, serta motivasi kepada peneliti.
3. Ibu Erly Krisnanik, S.Kom., MM. selaku Dosen Pembimbing 1 Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, serta motivasi kepada peneliti.
4. Bapak Mohamad Bayu Wibisono, S.Kom., MM. selaku Dosen Pembimbing 2 Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, serta motivasi kepada peneliti.
5. Orang tua dan keluarga peneliti atas dukungan dan doa yang telah diberikan.
6. Keluarga besar mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, terkhusus kepada teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti.
7. Semua pihak yang terlibat dan telah membantu penyelesaian proposal skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa masih terdapat adanya kekurangan dan keterbatasan pada skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran demi menyempurnakan skripsi ini agar dapat memberikan manfaat baik bagi peneliti dan bagi pembaca.

Jakarta, Juni 2024

Alifia Sari Putri Diana Nur Rakhman

DAFTAR ISI

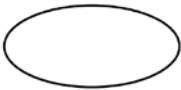
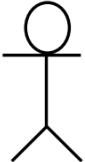

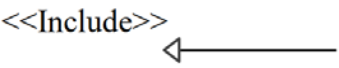
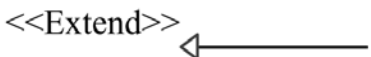
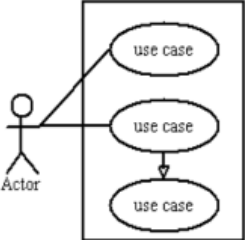
LEMBAR JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR SIMBOL	xii
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Batasan Masalah	4
1.6 Luaran Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Komunitas	6
2.2 Sistem Informasi	6
2.3 Mobile Application	6
2.4 Metode Pengembangan Perangkat Lunak <i>Prototype</i>	7
2.4.1. <i>Communication</i>	7
2.4.2. <i>Quick Plan and Modelling Quick Design</i>	7
2.4.3. <i>Construction of Prototype</i>	7
2.4.4. <i>Deployment Delivery and Feedback</i>	7
2.5 Metode Analisis PIECES (<i>Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, dan Service</i>)	8
2.5.1. <i>Performance</i> (kinerja)	8
2.5.2. <i>Information</i> (informasi)	8

2.5.3.	<i>Economy</i> (ekonomi)	8
2.5.4.	<i>Control</i> (kontrol)	8
2.5.5.	<i>Efficiency</i> (efisiensi)	9
2.5.6.	<i>Service</i> (layanan)	9
2.6	<i>Unified Modeling Language</i> (UML)	9
2.6.1.	<i>Use Case Diagram</i>	9
2.6.2.	<i>Activity Diagram</i>	10
2.6.3.	<i>Sequence Diagram</i>	10
2.6.4.	<i>Class Diagram</i>	10
2.7	Sistem Operasi Android	10
2.8	<i>Android Studio</i>	11
2.9	Bahasa Pemrograman Java	11
2.10	<i>Firebase</i>	12
2.11	<i>Figma</i>	13
2.12	<i>Black Box Testing</i>	13
2.13	Penelitian Terdahulu	14
BAB III METODE PENELITIAN		19
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	19
3.1.1.	Tempat Penelitian	19
3.1.2.	Waktu Penelitian	19
3.2	Diagram Alir Penelitian	19
3.3	Jadwal Pelaksanaan	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		23
4.1	GranMax Luxio Club Indonesia (Maxxio)	23
4.1.1.	Profil GranMax Luxio Club Indonesia (Maxxio)	23
4.1.2.	Visi Misi Komunitas	24
4.1.3.	Struktur Kepengurusan	24
4.2	Analisis Sistem Berjalan	29
4.2.1.	Analisis Permasalahan	30
4.3	Rancangan Sistem Usulan	32
4.3.1.	Analisis Kebutuhan Sistem	32
4.3.2.	Desain Antarmuka Sistem	87
4.4	Implementasi dan Pengujian Sistem	106
4.4.1.	Pengujian Sistem	107
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		117
5.1	Kesimpulan	117



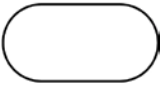


5.2	Saran	117
	DAFTAR PUSTAKA	119
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	124
	DAFTAR LAMPIRAN	125

DAFTAR SIMBOL

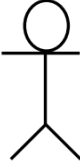
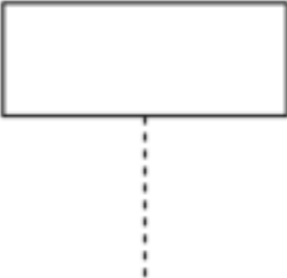
1. Notasi *Use Case Diagram*


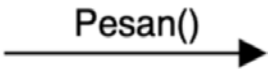
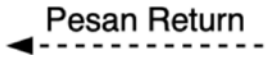

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Use Case</i>	Simbol yang menggambarkan fungsional sistem yang ditulis dalam kata kerja.
	<i>Actor</i>	Simbol yang merupakan seseorang atau sesuatu yang melakukan interaksi dengan sistem.
	<i>Association</i>	Garis yang menjelaskan apabila terdapat interaksi secara langsung antara <i>actor</i> dengan <i>use case</i> .
	<i>Include</i>	Garis yang digunakan untuk menjelaskan proses pemanggilan sebuah fungsi program (<i>required</i>).
	<i>Extend</i>	Garis yang digunakan untuk memperluas <i>use case</i> lain apabila suatu kondisi atau syarat terpenuhi.
	<i>Boundaries</i>	Simbol berbentuk kotak yang mengelilingi <i>use case</i> di samping merupakan <i>Boundaries</i> atau batasan sistem.

2. Notasi *Activity Diagram*

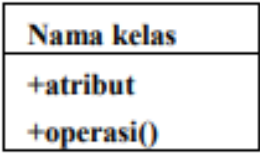
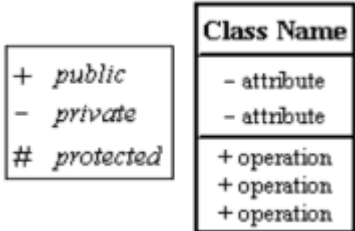
Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Start Point</i>	Simbol yang menggambarkan titik awal aktivitas.
	<i>End Point</i>	Simbol yang menggambarkan akhir dari aktivitas.
	<i>Activities</i>	Simbol yang menggambarkan suatu proses bisnis atau kegiatan bisnis.
	<i>Decision Point</i>	Simbol yang menggambarkan percabangan pilihan dalam melakukan pengambilan keputusan antara <i>true</i> atau <i>false</i> .
	<i>Swimlane</i>	Simbol yang menggambarkan pengelompokan <i>activity diagram</i> berdasarkan subjek yang melakukan suatu aktivitas.




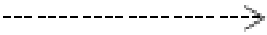
3. Notasi *Sequence Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Simbol yang merupakan seseorang atau sesuatu yang melakukan interaksi dengan sistem.
	<i>Lifeline</i>	Simbol berupa sebuah bangun datar dan garis putus-putus yang menggambarkan objek (dapat juga berupa <i>class</i>) yang berpartisipasi dalam interaksi.




Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Activation</i>	Simbol yang terkait pada <i>lifeline</i> yang berfungsi untuk menjelaskan aktivitas dari objek yang sedang berinteraksi (mengirim dan/atau menerima pesan).
	<i>Message</i> (Pesan)	Simbol yang menggambarkan deskripsi pesan yang dikirim ke suatu objek.
	<i>Return Message</i> (Hasil Pesan)	Simbol yang menggambarkan deskripsi pesan yang dikirim oleh suatu objek.
	<i>Alternative Frame</i>	Simbol yang menggambarkan kondisi alternatif yang terjadi pada suatu objek.

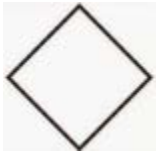
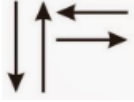
4. Notasi *Class Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Class</i>	Simbol di samping merupakan kelas yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu nama kelas, atribut, dan operasi.
	<i>Visibility</i>	Simbol <i>plus</i> (+), <i>minus</i> (-), dan pagar (#) merupakan <i>Visibility</i> yang menggambarkan siapa saja yang memiliki akses terhadap informasi yang ada pada sebuah <i>class</i> .

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Association</i>	Garis yang menjelaskan relasi atau hubungan antarkelas.
	<i>Directed Association</i>	Garis yang disebut juga dengan garis asosiasi berarah yang menjelaskan relasi atau hubungan antarkelas dimana satu kelas digunakan oleh kelas lainnya.
	<i>Generalization</i>	Garis yang disebut juga dengan garis generalisasi yang menjelaskan relasi atau hubungan antar kelas generalisasi-spesialisasi atau dari umum ke khusus.
	<i>Dependency</i>	Garis yang disebut juga dengan garis kebergantungan yang menjelaskan relasi atau hubungan antarkelas dimana satu kelas bergantung dengan kelas lainnya.

5. Notasi Diagram Alir Penelitian

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Terminator</i>	Simbol untuk mengawali (<i>start</i>) dan mengakhiri (<i>stop</i>) sebuah <i>flowchart</i> .
	<i>Process</i>	Simbol yang menjelaskan sebuah proses atau aktivitas.
	<i>Input / Output</i>	Simbol yang menggambarkan masukan (<i>input</i>) dan/atau keluaran (<i>output</i>).

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Decision</i>	Simbol yang menggambarkan percabangan pilihan dalam melakukan pengambilan keputusan antara <i>true</i> atau <i>false</i> .
	<i>Flow</i>	Garis yang menggambarkan arah aktivitas atau proses.

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul Gambar	Halaman
3.1.	Diagram Alir Penelitian	17
4.1.	Struktur Kepengurusan Komunitas Maxxio	21
4.2.	<i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan	31
4.3.	<i>Activity Diagram</i> untuk Fungsi <i>Login</i>	48
4.4.	<i>Activity Diagram</i> untuk Fungsi Registrasi	49
4.5.	<i>Activity Diagram</i> untuk Fungsi Validasi Permintaan Registrasi	50
4.6.	<i>Activity Diagram</i> untuk Fungsi Lihat Data User	51
4.7.	<i>Activity Diagram</i> untuk Fungsi Lihat Forum Diskusi	51
4.8.	<i>Activity Diagram</i> untuk Fungsi Buat Unggahan Forum Diskusi	52
4.9.	<i>Activity Diagram</i> untuk Fungsi Tambah Komentar	53
4.10.	<i>Activity Diagram</i> untuk Fungsi Lihat Komentar	54
4.11.	<i>Activity Diagram</i> untuk Fungsi Lihat Kegiatan	54
4.12.	<i>Activity Diagram</i> untuk Fungsi Tambah Kegiatan	55
4.13.	<i>Activity Diagram</i> untuk Fungsi Hapus Kegiatan	56
4.14.	<i>Activity Diagram</i> untuk Fungsi Validasi Request Kegiatan	57
4.15.	<i>Activity Diagram</i> untuk Fungsi Kirim Request Tambah Kegiatan	58
4.16.	<i>Activity Diagram</i> untuk Fungsi Melakukan Validasi Unggahan Kegiatan	59
4.17.	<i>Activity Diagram</i> untuk Fungsi Lihat Unggahan Kegiatan	60
4.18.	<i>Activity Diagram</i> untuk Fungsi Buat Unggahan Kegiatan	61
4.19.	<i>Activity Diagram</i> untuk Fungsi Hapus Unggahan Kegiatan	62
4.20.	<i>Activity Diagram</i> untuk Fungsi Lihat Pengumuman	63
4.21.	<i>Activity Diagram</i> untuk Fungsi Tambah Pengumuman	64
4.22.	<i>Activity Diagram</i> untuk Fungsi Hapus Pengumuman	65
4.23.	<i>Activity Diagram</i> untuk Fungsi Lihat Kas Member	66
4.24.	<i>Activity Diagram</i> untuk Fungsi Tambah Kas Member	67
4.25.	<i>Activity Diagram</i> untuk Fungsi Hapus Kas Member	68
4.26.	<i>Activity Diagram</i> untuk Fungsi Validasi Bukti Transfer	69

4.27.	<i>Activity Diagram</i> untuk Fungsi Upload Bukti Transfer	70
4.28.	<i>Activity Diagram</i> untuk Fungsi Lihat Kas <i>Chapter</i>	71
4.29.	<i>Activity Diagram</i> untuk Fungsi Tambah Kas <i>Chapter</i>	72
4.30.	<i>Activity Diagram</i> untuk Fungsi Hapus Kas <i>Chapter</i>	73
4.31.	<i>Activity Diagram</i> untuk Fungsi <i>Logout</i>	73
4.32.	<i>Sequence Diagram</i> untuk Fungsi <i>Login</i>	74
4.33.	<i>Sequence Diagram</i> untuk Fungsi Registrasi	74
4.34.	<i>Sequence Diagram</i> untuk Fungsi Validasi Permintaan Registrasi	75
4.35.	<i>Sequence Diagram</i> untuk Fungsi Lihat Data User	75
4.36.	<i>Sequence Diagram</i> untuk Fungsi Lihat Forum Diskusi	76
4.37.	<i>Sequence Diagram</i> untuk Fungsi Buat Unggahan Forum Diskusi	76
4.38.	<i>Sequence Diagram</i> untuk Fungsi Tambah Komentar	77
4.39.	<i>Sequence Diagram</i> untuk Fungsi Melihat Lihat Komentar	77
4.40.	<i>Sequence Diagram</i> untuk Fungsi Lihat Kegiatan	78
4.41.	<i>Sequence Diagram</i> untuk Fungsi Tambah Kegiatan	78
4.42.	<i>Sequence Diagram</i> untuk Fungsi Hapus Kegiatan	78
4.43.	<i>Sequence Diagram</i> untuk Fungsi Validasi Request Kegiatan ..	79
4.44.	<i>Sequence Diagram</i> untuk Fungsi Kirim Request Tambah Kegiatan	79
4.45.	<i>Sequence Diagram</i> untuk Fungsi Validasi Unggahan Kegiatan	80
4.46.	<i>Sequence Diagram</i> untuk Fungsi Lihat Unggahan Kegiatan ...	80
4.47.	<i>Sequence Diagram</i> untuk Fungsi Buat Unggahan Kegiatan	81
4.48.	<i>Sequence Diagram</i> untuk Fungsi Hapus Unggahan Kegiatan ..	81
4.49.	<i>Sequence Diagram</i> untuk Fungsi Lihat Pengumuman	82
4.50.	<i>Sequence Diagram</i> untuk Fungsi Tambah Pengumuman	82
4.51.	<i>Sequence Diagram</i> untuk Fungsi Hapus Pengumuman	82
4.52.	<i>Sequence Diagram</i> untuk Fungsi Lihat Kas Member	83
4.53.	<i>Sequence Diagram</i> untuk Fungsi Tambah Kas Member	83
4.54.	<i>Sequence Diagram</i> untuk Fungsi Hapus Kas Member	84
4.55.	<i>Sequence Diagram</i> untuk Fungsi Validasi Bukti Transfer	84
4.56.	<i>Sequence Diagram</i> untuk Fungsi Upload Bukti Transfer	85

4.57.	<i>Sequence Diagram</i> untuk Fungsi Lihat Kas Chapter	85
4.58.	<i>Sequence Diagram</i> untuk Fungsi Tambah Kas Chapter	86
4.59.	<i>Sequence Diagram</i> untuk Fungsi Hapus Kas Chapter	86
4.60.	<i>Sequence Diagram</i> untuk Fungsi <i>Logout</i>	87
4.61.	<i>Class Diagram</i> Sistem Usulan	88
4.62.	Halaman <i>Login</i>	89
4.63.	Halaman <i>Reset Password</i>	89
4.64.	Halaman Registrasi	90
4.65.	Halaman <i>Home</i>	90
4.66.	Halaman Forum Diskusi	91
4.67.	Halaman <i>Create Post</i> Untuk Forum Diskusi	91
4.68.	Halaman Kegiatan	92
4.69.	Halaman <i>Request</i> Tambah Kegiatan	92
4.70.	Halaman Kegiatan Usulan	93
4.71.	Halaman Detail Kegiatan	93
4.72.	Halaman Unggahan Mengenai Kegiatan	94
4.73.	Halaman Uang Kas Pribadi	94
4.74.	Halaman Uang Kas <i>Chapter</i>	95
4.75.	Halaman Notifikasi	95
4.76.	Halaman Profil	96
4.77.	Halaman <i>Dashboard</i> Admin	96
4.78.	Halaman <i>Member</i> (Semua)	97
4.79.	Halaman <i>Member</i> (Permintaan Registrasi)	97
4.80.	Halaman Detail <i>Member</i> (Permintaan Registrasi)	98
4.81.	Halaman <i>Member</i> (Registrasi Ditolak)	98
4.82.	Halaman Detail <i>Member</i> (Registrasi Ditolak)	99
4.83.	Halaman <i>Dashboard</i> Unggahan Kegiatan Yang Perlu Ditinjau	99
4.84.	Halaman <i>Dashboard</i> Detail Unggahan Kegiatan Yang Perlu Ditinjau	100
4.85.	Halaman <i>Dashboard</i> Unggahan Kegiatan Yang Telah Ditinjau	100
4.86.	Halaman <i>Dashboard</i> Kegiatan	101
4.87.	Halaman <i>Edit</i> Kegiatan	101
4.88.	Halaman <i>Dashboard</i> Tambah Kegiatan	102

4.89.	Halaman <i>Dashboard</i> Kegiatan Yang Perlu Ditinjau	102
4.90.	Halaman <i>Dashboard</i> Detail Kegiatan Yang Perlu Ditinjau	103
4.91.	Halaman <i>Dashboard</i> Kegiatan Yang Telah Ditinjau	103
4.92.	Halaman <i>Dashboard</i> Pengumuman	104
4.93.	Halaman <i>Dashboard</i> Tambah Pengumuman	104
4.94.	Halaman <i>Dashboard</i> Uang Kas <i>Chapter</i>	105
4.95.	Halaman <i>Dashboard</i> Tambah Laporan Uang Kas <i>Chapter</i>	105
4.96.	Halaman <i>Dashboard</i> Uang Kas Pribadi	106
4.97.	Halaman <i>Dashboard</i> Daftar Uang Kas Pribadi	106
4.98.	Halaman <i>Dashboard</i> Detail Uang Kas Pribadi	107
4.99.	Halaman <i>Dashboard</i> Tambah Uang Kas Pribadi	107

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul Tabel	Halaman
2.1.	Penelitian Terdahulu	13
3.1.	Jadwal Pelaksanaan	19
4.1.	Hasil Analisis PIECES	27
4.2.	Deskripsi Aktor	32
4.3.	Deskripsi <i>Use Case Login</i>	32
4.4.	Deskripsi <i>Use Case Registrasi</i>	33
4.5.	Deskripsi <i>Use Case Kelola Data User</i>	34
4.6.	Deskripsi <i>Use Case Lihat Forum Diskusi</i>	34
4.7.	Deskripsi <i>Use Case Buat Unggahan Forum Diskusi</i>	35
4.8.	Deskripsi <i>Use Case Tambah Komentar</i>	36
4.9.	Deskripsi <i>Use Case Lihat Komentar</i>	36
4.10.	Deskripsi <i>Use Case Kelola Data Kegiatan</i>	37
4.11.	Deskripsi <i>Use Case Lihat Kegiatan</i>	38
4.12.	Deskripsi <i>Use Case Kirim Request Tambah Kegiatan</i>	38
4.13.	Deskripsi <i>Use Case Kelola Data Unggahan Kegiatan</i>	39
4.14.	Deskripsi <i>Use Case Lihat Unggahan Kegiatan</i>	40
4.15.	Deskripsi <i>Use Case Buat Unggahan Kegiatan</i>	40
4.16.	Deskripsi <i>Use Case Hapus Unggahan Kegiatan</i>	41
4.17.	Deskripsi <i>Use Case Kelola Data Pengumuman</i>	42
4.18.	Deskripsi <i>Use Case Lihat Pengumuman</i>	43
4.19.	Deskripsi <i>Use Case Kelola Data Kas Member</i>	43
4.20.	Deskripsi <i>Use Case Lihat Kas Member</i>	44
4.21.	Deskripsi <i>Use Case Upload Bukti Pembayaran Kas</i>	45
4.22.	Deskripsi <i>Use Case Kelola Data Kas Chapter</i>	45
4.23.	Deskripsi <i>Use Case Lihat Kas Chapter</i>	46
4.24.	Deskripsi <i>Use Case Logout</i>	47
4.25.	Hasil Pengujian Sistem dengan Metode <i>Black Box Testing</i>	108

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul Lampiran	Halaman
1.	Transkrip Wawancara dengan Ketua Umum komunitas GranMax Luxio Club Indonesia atau komunitas Maxxio	124
2.	Dokumentasi Wawancara dengan Ketua Umum komunitas GranMax Luxio Club Indonesia atau komunitas Maxxio	127
3.	Surat Riset	128
4.	Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Komunitas GranMax Luxio Club Indonesia (Maxxio)	129
5.	Hasil Turnitin	156
6.	Hasil Tangkapan Layar Testing Aplikasi	162
7.	Dokumentasi Testing Aplikasi oleh Anggota Komunitas	179