

DAFTAR ISI

PENGESAHAN PENGUJI SIDANG TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
ABSTRACT.....	ix
ABSTRAK	x
KATA PENGANTAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	I-1
1.1 Latar Belakang	I-1
1.2 Rumusan Masalah	I-3
1.3 Tujuan Penelitian.....	I-3
1.4 Batasan Masalah.....	I-3
1.5 Manfaat Penelitian.....	I-4
BAB II LANDASAN TEORI	II-1
2.1 Tiket.....	II-1
2.2 Teknologi Pemindaian <i>QR CODE</i>	II-1
2.3 <i>Android</i>	II-2
2.4 <i>Aplikasi Android Studio</i>	II-3
2.5 <i>Algoritma Vigenere Cipher</i>	II-3
2.6 <i>Firebase Realtime Database</i>	II-7
2.7 <i>Figma</i>	II-8
2.8 Uji Validitas dengan <i>System Usability Scale (SUS)</i>	II-8

2.9	Penelitian Terkait (<i>State of the Art</i>)	II-11
2.10	Relevansi Penelitian	II-22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		III-1
3.1	Metode Penelitian.....	III-1
3.2	Tahapan Penelitian	III-1
3.3	Identifikasi Masalah	III-3
3.4	Analisis Kebutuhan	III-4
3.5	Desain.....	III-8
3.6	Implementasi Perancangan Sistem.....	III-9
3.7	Penerapan <i>Algoritma Vigenere Cipher</i>	III-9
3.8	Testing	III-10
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		IV-1
4.1	Hasil Identifikasi Masalah.....	IV-1
4.2	Analisis Kebutuhan	IV-1
4.3	Hasil Desain Sistem	IV-3
4.4	Hasil Implementasi Sistem.....	IV-10
4.5	Hasil Penerapan <i>Algoritma Vigenère Cipher</i>	IV-12
4.6	Hasil Pengujian Sistem.....	IV-15
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		V-1
5.1	Kesimpulan.....	V-1
5.2	Saran.....	V-1
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>State Of The Art</i>	II-8
Tabel 2.2 Perbandingan Studi Literature.....	II-16
Tabel 4.1 Spesifikasi Kebutuhan Sistem Pengembangan Aplikasi	IV-I
Tabel 4.2 Deskripsi Konsep	IV-2
Tabel 4.3 Deskripsi Aktor	IV-2
Tabel 4.4 Definisi <i>Use Case</i> Penonton.....	IV-3
Tabel 4.5 Definisi <i>Use Case</i> Paniti	IV-4

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pengembangan <i>Kode QR</i>	II-2
Gambar 2.2 Pemetaan <i>Vigenere Cipher</i>	II-5
Gambar 2.3 Interpolasi Skor <i>SUS</i>	II-9
Gambar 3.1 Diagram Alur Tahapan Penelitian	III-2
Gambar 3.2 Model <i>Waterfall</i>	III-7
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Pemesan Tiket.....	III-6
Gambar 3.4 <i>Flowchart</i> Verifikasi Tiket	III-7
GAMBAR 4.1 USE CASE DIAGRAM	7
GAMBAR 4.2 SEQUENCE DIAGRAM PENONTON.....	8
GAMBAR 4.3 SEQUENCE DIAGRAM PANITIA	9
GAMBAR 4.4 DESAIN UI DI FIGMA	10
GAMBAR 4.5 FIREBASE CONSOLE SEBAGAI DATABASE.....	11
GAMBAR 4.6 PEMBUATAN APLIKASI DI ANDROID STUDIO.....	12
GAMBAR 4.7 FLOWCHART ENKRIPSI TIKET	13
GAMBAR 4.8 FLOWCHART DESKRIPSI TIKET	14
GAMBAR 4.9 DESAIN ANTARMUKA LOGIN.....	16
GAMBAR 4.10 DESAIN ANTARMUK BERANDA PENONTON	17
GAMBAR 4.11 DESAIN ANTARMUKA PESAN TIKET	18
GAMBAR 4.12 DESAIN ANTARMUKA TIKET SAYA.....	19
GAMBAR 4.13 DESAIN ANTARMUKA PROFIL	20
GAMBAR 4.14 DESAIN ANTARMUKA LOGIN PANITIA	21
GAMBAR 4.15 DESAIN ANTARMUKA BERANDA PANITIA	22
GAMBAR 4.16 DESAIN ANTARMUKA PEMINDAIAN.....	23
GAMBAR 4.17 DESAIN ANTARMUKA HASIL PEMINDAIAN	24
GAMBAR 4.18 DESAIN ANTARMUKA PROFIL PANITIA.....	25
GAMBAR 4.19 DESAIN ANTARMUKA BUAT AKUN	26
GAMBAR 4.20 DESAIN ANTAR MUKA LUPA PASSWORD.....	27