



SKRIPSI

RANCANG BANGUN APLIKASI RUMAH ASPIRASI SEBAGAI MEDIA PENGHUBUNG WARGA DAN WAKIL WALIKOTA SURABAYA DENGAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT

ARDYANTO WIDYADANA SYAHPUTRA

NPM 21082010115

DOSEN PEMBIMBING

Anindo Saka Fitri, S.Kom, M.Kom

Iqbal Ramadhani Mukhlis, S.Kom., M.Kom

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SURABAYA
2026**

LEMBAR PENGESAHAN

RANCANG BANGUN APLIKASI RUMAH ASPIRASI SEBAGAI MEDIA PENGHUBUNG WARGA DAN WAKIL WALIKOTA SURABAYA DENGAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT

Oleh :
ARDYANTO WIDYADANA SYAHPUTRA
NPM. 21082010115

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Prodi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada
tanggal 5 Desember 2025

Menyetujui

Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom
NIP. 19930325 202406 2 001

.....
(Pembimbing I)

Iqbal Ramadhani Mukhlis, S.Kom., M.Kom
NIP. 19930305 202406 1 002

.....
(Pembimbing II)

Nur Cahyo Wibowo, S.kom., M.Kom
NIP. 19790317 202121 1 002

.....
(Ketua Penguji I)

Reisa Permatasari, S.T., M.Kom
NIP. 19920514 202203 2 007

.....
(Anggota Penguji II)

Nambi Sembilu, S.Kom., M.Kom
NIP. 19900516 202406 1 003

.....
(Anggota Penguji III)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

.....
Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT
NIP. 19681126 199403 2 001

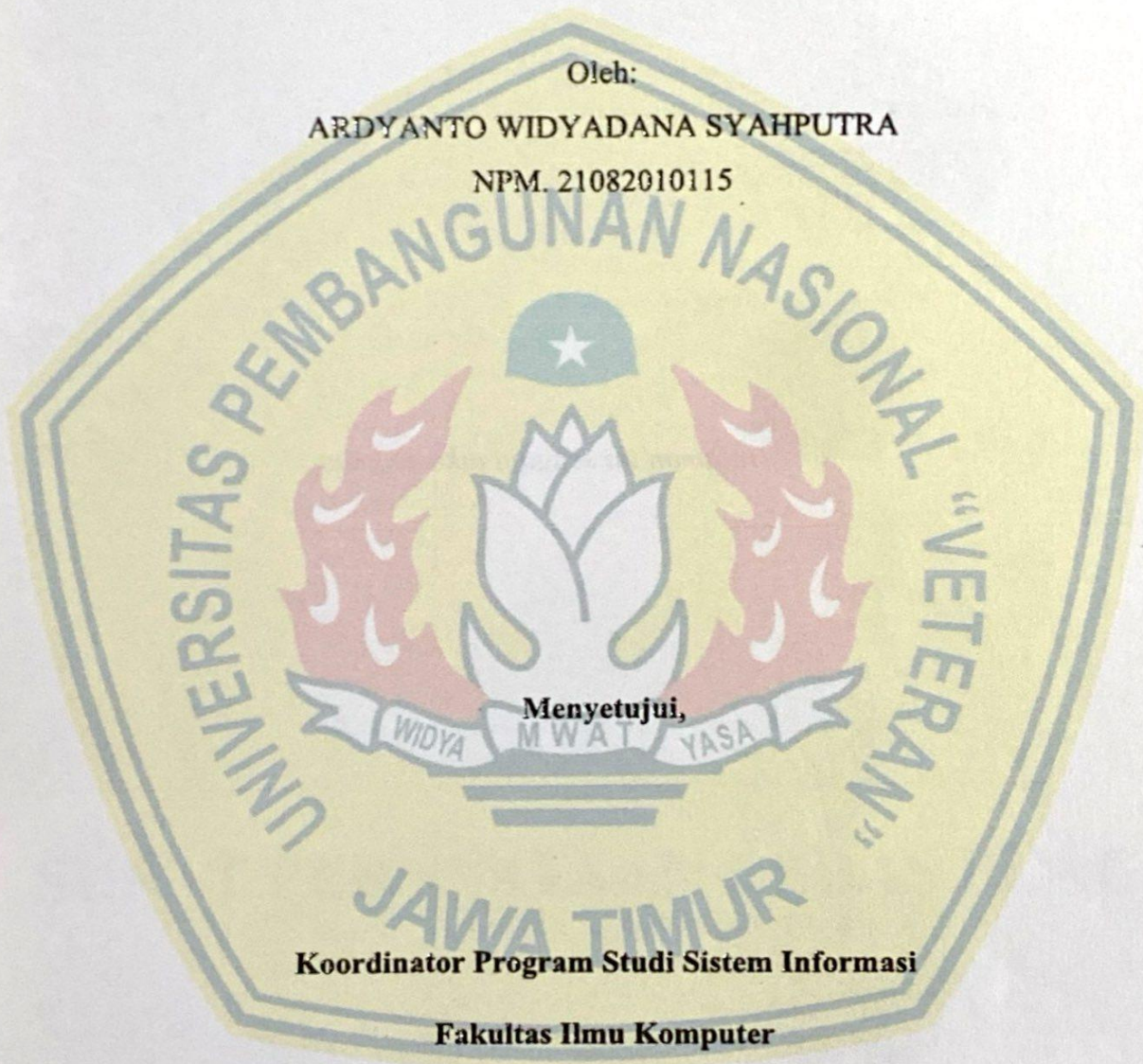
LEMBAR PERSETUJUAN

**RANCANG BANGUN APLIKASI RUMAH ASPIRASI SEBAGAI MEDIA
PENGHUBUNG WARGA DAN WAKIL WALIKOTA SURABAYA DENGAN
METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT**

Oleh:

ARDYANTO WIDYADANA SYAHPUTRA

NPM. 21082010115



Menyetujui,

Koordinator Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Ilmu Komputer

Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom.

NIP/NPT. 19851124 2021211 003

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : ARDYANTO WIDYADANA SYAHPUTRA
NPM : Sistem Informasi
Program : Sarjana (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Skripsi ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya



Surabaya, 5 Desember 2025
Yang Membuat Pernyataan,



ARDYANTO WIDYADANA SYAHPUTRA
NPM. 21082010115

ABSTRAK

Nama Mahasiswa / NPM : Ardyanto Widyadana Syahputra / 21082010115

Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Rumah Aspirasi sebagai Media Penghubung Warga dan Wakil Wali Kota Surabaya dengan Metode *Rapid Application Development*

Dosen Pembimbing : 1. Anindo Saka Fitri, S.Kom, M.Kom
2. Iqbal Ramadhani Mukhlis, S.Kom., M.Kom

Kemajuan teknologi yang pesat turut membawa perubahan besar di berbagai sektor, termasuk pemerintahan. Salah satu inovasinya adalah program *Rumah Aspirasi* yang digagas oleh Wakil Wali Kota Surabaya sebagai sarana masyarakat dalam menyampaikan aspirasi. Sebelumnya, proses penyampaian aspirasi masih dilakukan secara manual sehingga kerap menimbulkan keterlambatan dan kesalahan dalam pelaksanaan proses penyampaian aspirasi tersebut. Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi *Rumah Aspirasi* berbasis Android untuk mempermudah kinerja pegawai dan meningkatkan interaksi antara warga dengan pemerintah. Metode pengembangan yang digunakan adalah *Rapid Application Development* (RAD) dengan dua kali iterasi sebelum tahap implementasi. Pengujian dilakukan menggunakan metode *Blackbox* dan *User Acceptance Testing* (UAT). Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan telah berfungsi dengan baik dan mampu meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan aspirasi Warga Surabaya. Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) yang memperoleh nilai rata-rata tingkat kelayakan di atas 93% pada empat aspek utama, yaitu *Functionality* (95%), *Reliability* (93,3%), *Usability* (93,3%), dan *Efficiency* (95,8%).

Kata kunci : Rumah Aspirasi, Wakil Walikota Surabaya, Kotlin, Rapid Application Development, Android

ABSTRACT

Student Name / NPM : Ardyanto Widyadana Syahputra / 21082010115
Thesis Title : Rancang Bangun Aplikasi Rumah Aspirasi sebagai Media Penghubung Warga dan Wakil Wali Kota Surabaya dengan *Metode Rapid Application Development*
Advisor : 1. Anindo Saka Fitri, S.Kom, M.Kom
2. Iqbal Ramadhani Mukhlis, S.Kom., M.Kom

The rapid growth of technology has significantly impacted various sectors, including governance. One such innovation is the *Rumah Aspirasi* program, initiated by the Deputy Mayor of Surabaya, which serves as a platform for citizens to express their aspirations. Previously, this process was conducted manually, often causing delays and errors in the management of citizen feedback. This study aims to develop an Android-based *Rumah Aspirasi* application to streamline employee tasks and enhance interaction between the public and government officials. The system was developed using the Rapid Application Development (RAD) methodology with two iterations prior to implementation. Testing was carried out using Blackbox and User Acceptance Testing (UAT) methods to assess functionality and user acceptance. The findings demonstrate that the application operates effectively and improves the efficiency of managing citizen aspirations in Surabaya. These results are reinforced by UAT scores, which show an average eligibility rate exceeding 93% across four main aspects: Functionality (95%), Reliability (93.3%), Usability (93.3%), and Efficiency (95.8%). Therefore, the developed application is considered highly suitable for user needs and can serve as a model for similar systems in other governmental contexts.

Keywords: Rumah Aspirasi, Deputy Mayor of Surabaya, Kotlin, Rapid Application Development, Android.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, hidayah, serta karunia-Nya yang tiada henti, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan lancar dan sesuai harapan.. Skripsi dengan judul “RANCANG BANGUN APLIKASI RUMAH ASPIRASI SEBAGAI MEDIA PENGHUBUNG WARGA DAN WAKIL WALI KOTA SURABAYA DENGAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Penyusunan skripsi ini merupakan perjalanan panjang yang tidak terlepas dari dukungan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Berkat doa, motivasi, serta bimbingan yang telah diberikan, penulis mampu menyelesaikan penelitian ini hingga tahap akhir. Dengan penuh rasa hormat dan ketulusan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, almarhum Ayahanda Mudjiono dan almarhumah Ibu Emi Hidayati, yang meski telah berpulang, namun segala ajaran dan semangat yang ditinggalkan tetap menjadi motivasi bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Dewi Syahputri Rahayu, kakak, Juliana Prabawati Syahputri, adik, serta seluruh keluarga besar penulis yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan doa.
3. Ibu Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing pertama, yang dengan ketulusan dan dedikasi luar biasa telah membimbing penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Kesabaran dan perhatian yang diberikan menjadi dorongan besar bagi penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Iqbal Ramadhani Mukhlis, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing kedua, yang dengan penuh perhatian telah memberikan berbagai masukan, kritik membangun, serta ketelitian dalam menelaah setiap bagian dari penulisan skripsi ini.

5. Ibu Siti Mukaromah, S.Kom., M.Kom., selaku dosen wali, yang dengan penuh perhatian telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, nasihat, serta arahan berharga kepada penulis dalam mengambil setiap keputusan.
6. Seluruh dosen dan staff pengajar Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, penulis menyampaikan terima kasih atas ilmu, bimbingan, dan keteladanan yang telah diberikan selama masa studi penulis.
7. Bapak Armuji, S.T., selaku Wakil Wali Kota Surabaya, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian terkait program yang beliau gagas dan sangat berterima kasih atas keterbukaan dan dukungan yang diberikan.
8. Seluruh staff Wakil Wali Kota Surabaya, yang telah memberikan kesempatan, dukungan, serta kerja sama yang baik selama proses penelitian. Bantuan dan keterbukaan yang diberikan sangat membantu penulis dalam memahami mekanisme program Rumah Aspirasi serta menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
9. Teman-teman seperjuangan dan sahabat terdekat, Lintang, Ubaid, Ferdi, Taufiq, Alwi, Haidar, Afif, Sulthan, Azzam, Aghis, dan Jati atas dukungan, semangat, serta kebersamaan yang tulus selama menempuh perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi.
10. Rekan-rekan mahasiswa Angkatan 2021 Program Studi Sistem Informasi (SINEMATO) serta BEM Fasilkom, atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang telah terjalin selama masa perkuliahan. Setiap proses dan pengalaman yang dilalui bersama menjadi pijakan untuk melangkah menuju masa depan yang penuh harapan dan keberhasilan.

Surabaya, 16 Oktober 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS.....	vii
ABSTRAK.....	ix
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xxii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	1
10.1. Latar Belakang.....	1
10.2. Rumusan Masalah	5
10.3. Batasan Masalah.....	5
10.4. Tujuan Penelitian.....	5
10.5. Manfaat Penelitian.....	5
10.6. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1. Penelitian Terdahulu.....	10
2.2. Landasan Teori	13
2.2.1 Rumah Aspirasi Wakil Walikota Surabaya.....	13
2.2.2 Kotlin.....	14
2.2.3 Android Studio	15
2.2.4 Firebase	16
2.2.5 UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	16
2.2.5.1 <i>Use Case Diagram</i>	17
2.2.5.2 <i>Activity Diagram</i>	18
2.2.5.3 <i>Sequence Diagram</i>	19
2.2.5.4 <i>Class Diagram</i>	20
2.2.6 <i>Rapid Application Development</i>	21
2.2.7 Pengujian <i>User Acceptance Test</i>	23
2.2.8 Pengujian Black Box	25

2.2.9 <i>Prototype</i>	25
2.2.10 Sistem Operasi.....	26
2.2.11 Android.....	26
BAB III DESAIN DAN IMPLEMENTASI SISTEM.....	27
3.1 Metode Penelitian.....	27
3.2 Pengumpulan Data.....	28
3.2.1 Observasi	28
3.2.2 Wawancara	28
3.2.3 Studi Literatur.....	30
3.3 Metode Pengembangan Sistem	30
3.3.1 <i>Requirements Planning</i>	31
3.3.2 <i>Design Workshop</i>	32
3.3.3 Fase Implementasi	33
3.3.4 Hasil dan Kesimpulan.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1. <i>Requirements Planning</i>	35
4.1.1 Analisis Sistem Berjalan	35
4.1.2 Analisis Permasalahan.....	36
4.2. Workshop Design RAD.....	43
4.2.1 Proses Iterasi ke 1.....	43
4.2.2 Proses Iterasi ke 2.....	90
4.3. Implementasi	129
4.3.1 Pembangunan Kode Program dan Tampilan Sistem.....	130
4.3.2 Pengujian Sistem <i>Blackbox Testing</i>	148
4.3.3 Pengujian Sistem <i>User Acceptance Testing</i>	156
4.3.4 Analisis Keseluruhan.....	161
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	163
5.1. Kesimpulan.....	163
5.2. Saran.....	164
DAFTAR PUSTAKA	166
LAMPIRAN	168

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Situasi Program Rumah Aspirasi Berjalan	2
Gambar 2. 1 Perbandingan Penulisan Kode Java dan Kotlin.....	15
Gambar 2. 2 Fitur-Fitur Firebase.....	16
Gambar 2. 3 Metode Pengembangan RAD	22
Gambar 2. 4 Rumus Pengukuran Pada ISO 9126.....	23
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	27
Gambar 4. 1 Diagram Proses Bisnis Saat Ini.....	35
Gambar 4. 2 Diagram Proses Bisnis Usulan	38
Gambar 4. 3 <i>Use Case Diagram</i> Iterasi 1.....	43
Gambar 4. 4 Activity Diagram Login Iterasi 1.....	44
Gambar 4. 5 Activity Diagram Mengelola Aduan Iterasi 1.....	45
Gambar 4. 6 Activity Diagram Mengelola Video Iterasi 1.....	46
Gambar 4. 7 Activity Diagram Mengelola Berita Iterasi 1.....	47
Gambar 4. 8 Activity Diagram Mengelola Akun Admin Iterasi 1	48
Gambar 4. 9 Activity Diagram Mengelola Data Camat Iterasi 1	49
Gambar 4. 10 Activity Diagram Mengelola Data Lurah Iterasi 1.....	50
Gambar 4. 11 Activity Diagram Mengelola Data Booking Iterasi 1.....	51
Gambar 4. 12 Activity Diagram Mengelola Data OPD Iterasi 1.....	52
Gambar 4. 13 Activity Diagram Melihat Berita Iterasi 1.....	53
Gambar 4. 14 Activity Diagram Melacak Aduan Iterasi 1.....	53
Gambar 4. 15 Activity Diagram Melihat Video Iterasi 1	54
Gambar 4. 16 Activity Diagram Mengubah Profil Iterasi 1.....	55
Gambar 4. 17 Activity Diagram Menyampaikan Aspirasi Iterasi 1.....	55
Gambar 4. 18 Activity Diagram Melihat Peta Sebaran Aduan Iterasi 1.....	56
Gambar 4. 19 Activity Diagram Melihat Riwayat Aduan Iterasi 1	57
Gambar 4. 20 Activity Diagram Booking Pertemuan Iterasi 1	57
Gambar 4. 21 Activity Diagram Melihat Riwayat Booking Iterasi 1.....	58
Gambar 4. 22 Sequence Diagram Login Iterasi 1	59
Gambar 4. 23 Sequence Diagram Melihat Berita Iterasi 1.....	60
Gambar 4. 24 Sequence Diagram Melihat Video Iterasi 1	61

Gambar 4. 25 Sequence Diagram Mengubah Profil Iterasi 1.....	61
Gambar 4. 26 Sequence Diagram Melacak Aduan Iterasi 1	62
Gambar 4. 27 <i>Sequence Diagram</i> Booking Pertemuan Iterasi 1.....	63
Gambar 4. 28 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Riwayat Aduan Iterasi 1	64
Gambar 4. 29 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Peta Sebaran Aduan Iterasi 1.....	64
Gambar 4. 30 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Berita Iterasi 1.....	65
Gambar 4. 31 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Video Iterasi 1.....	66
Gambar 4. 32 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Akun Karyawan Iterasi 1	67
Gambar 4. 33 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data Camat Iterasi 1.....	68
Gambar 4. 34 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data Lurah Iterasi 1.....	69
Gambar 4. 35 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data Kepala OPD Iterasi 1.....	70
Gambar 4. 36 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data Aduan Iterasi 1	71
Gambar 4. 37 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data Booking Iterasi 1	71
Gambar 4. 38 <i>Class Diagram</i> Iterasi 1	73
Gambar 4. 39 <i>Warga Schema</i> Iterasi 1	74
Gambar 4. 40 <i>Karyawan Schema</i> Iterasi 1	75
Gambar 4. 41 <i>Perangkat Daerah Schema</i> Iterasi 1	75
Gambar 4. 42 <i>Aspirasi Schema</i> Iterasi 1	76
Gambar 4. 43 <i>Booking Schema</i> Iterasi 1.....	76
Gambar 4. 44 <i>Periode Booking Schema</i> Iterasi 1.....	77
Gambar 4. 45 <i>Berita Schema</i> Iterasi 1.....	78
Gambar 4. 46 <i>Video Schema</i> Iterasi 1.....	79
Gambar 4. 47 <i>Pengumuman Schema</i> Iterasi 1.....	79
Gambar 4. 48 Tampilan UI Splash Screen Iterasi 1	80
Gambar 4. 49 Tampilan UI Daftar dan Login Warga Iterasi 1	81
Gambar 4. 50 Tampilan UI Login Karyawan Iterasi 1.....	81
Gambar 4. 51 Tampilan UI Beranda Warga Iterasi 1.....	82
Gambar 4. 52 Tampilan UI Lapor Aduan Online Iterasi 1.....	83
Gambar 4. 53 Tampilan UI Lacak Aduan Iterasi 1	83
Gambar 4. 54 Tampilan UI Booking Pertemuan Iterasi 1.....	84
Gambar 4. 55 Tampilan UI Peta Sebaran Aduan Iterasi 1	84
Gambar 4. 56 UI Beranda Karyawan Iterasi 1	85

Gambar 4. 57 Tampilan UI Kelola Konten Berita Iterasi 1	86
Gambar 4. 58 Tampilan UI Kelola Data Perangkat Daerah Iterasi 1	86
Gambar 4. 59 Tampilan UI Kelola Data Karyawan Iterasi 1	87
Gambar 4. 60 Tampilan UI Kelola Data Booking Iterasi 1.....	87
Gambar 4. 61 Tampilan UI Catat Aspirasi Iterasi 1.....	88
Gambar 4. 62 QR Code Akses Prototype	89
Gambar 4. 63 Pembuatan Prototype Iterasi 1.....	89
Gambar 4. 64 Use Case Diagram Iterasi 2	91
Gambar 4. 65 Activity Diagram Login Iterasi 2.....	92
Gambar 4. 66 Activity Diagram Mengelola Aduan Iterasi 2	93
Gambar 4. 67 Activity Diagram Mengelola Video Iterasi 2 2	94
Gambar 4. 68 Activity Diagram Mengelola Berita Iterasi 2	95
Gambar 4. 69 Activity Diagram Mengelola Akun Staff Iterasi 2	96
Gambar 4. 72 Activity Diagram Mengelola Data Booking Iterasi 2.....	97
Gambar 4. 74 Activity Diagram Mengirim Notifikasi Iterasi 2	98
Gambar 4. 75 <i>Activity Diagram</i> Mengubah Profil Karyawan Iterasi 2.....	98
Gambar 4. 76 Activity Diagram Melihat Berita Iterasi 2.....	99
Gambar 4. 77 Activity Diagram Melihat Video Iterasi 2.....	99
Gambar 4. 78 Activity Diagram Mengubah Profile Warga Iterasi 2	100
Gambar 4. 79 Activity Diagram Menyampaikan Aspirasi Iterasi 2.....	101
Gambar 4. 80 <i>Activity Diagram</i> Melihat Peta Sebaran Aduan Iterasi 2.....	101
Gambar 4. 81 <i>Activity Diagram</i> Melihat Riwayat Aduan Iterasi 2	102
Gambar 4. 82 Activity Diagram Melihat Riwayat Booking Iterasi 2.....	103
Gambar 4. 83 Activity Diagram Booking Pertemuan Iterasi 2	103
Gambar 4. 84 Activity Diagram Melihat Notifikasi Pengumuman Iterasi 2.....	104
Gambar 4. 85 Sequence Diagram Login Iterasi 2	104
Gambar 4. 86 Sequence Diagram Melihat Berita Iterasi 2.....	105
Gambar 4. 87 Sequence Diagram Melihat Video Iterasi 2.....	106
Gambar 4. 88 Sequence Diagram Mengubah Profil Iterasi 2.....	107
Gambar 4. 89 Sequence Diagram Booking Pertemuan Iterasi 2	107
Gambar 4. 90 Sequence Diagram Menyampaikan Aduan Iterasi 2	108
Gambar 4. 91 Sequence Diagram Menerima Notifikasi Iterasi 2	109

Gambar 4. 92 Sequence Diagram Melihat Peta Sebaran Aduan Iterasi 2	110
Gambar 4. 93 Sequence Diagram Melihat Riwayat Aduan Iterasi 2	110
Gambar 4. 94 Sequence Diagram Melihat Riwayat Booking Iterasi 2	111
Gambar 4. 95 Sequence Diagram Mengelola Berita Iterasi 2	112
Gambar 4. 96 Sequence Diagram Mengelola Video Iterasi 2	113
Gambar 4. 97 Sequence Diagram Mengelola Akun Petugas Iterasi 2	114
Gambar 4. 98 Sequence Diagram Mengelola Data Perangkat Daerah Iterasi 2 .	115
Gambar 4. 101 Sequence Diagram Mengelola Data Aduan Iterasi 2	116
Gambar 4. 102 Sequence Diagram Mengelola Data Booking Iterasi 2	117
Gambar 4. 103 Sequence Diagram Mengirim Notifikasi Iterasi 2	117
Gambar 4. 104 Sequence Diagram Mengubah Profil Karyawan Iterasi 2	118
Gambar 4. 105 Class Diagram Iterasi 2	119
Gambar 4. 106 Warga <i>Collection Schema</i> Iterasi 2	120
Gambar 4. 107 Karyawan <i>Collection Schema</i> Iterasi 2	121
Gambar 4. 108 Perangkat Daerah <i>Collection Schema</i> Iterasi 2	121
Gambar 4. 109 Aspirasi <i>Collection Schema</i> Iterasi 2	122
Gambar 4. 110 Booking <i>Collection Schema</i> Iterasi 2	123
Gambar 4. 111 Booking Kuota <i>Collection Schema</i> Iterasi 2	123
Gambar 4. 112 Berita <i>Collection Schema</i> Iterasi 2	124
Gambar 4. 113 Video <i>Collection Schema</i> Iterasi 2	124
Gambar 4. 114 Pengumuman <i>Collection Schema</i> Iterasi 2	125
Gambar 4. 115 Tampilan UI Lapor Aduan Online Iterasi 2	126
Gambar 4. 116 Tampilan UI Kelola Data Booking Iterasi 2	127
Gambar 4. 117 Tampilan UI List Notifikasi Iterasi 2	127
Gambar 4. 118 Tampilan UI Kelola Data Karyawan Iterasi 2	128
Gambar 4. 119 Pembuatan Protoype Desain Iterasi 2	128
Gambar 4. 120 Tampilan Sistem Flow Mengelola Berita	130
Gambar 4. 121 Potongan Kode uploadNews	131
Gambar 4. 122 Potongan Kode getNews	131
Gambar 4. 123 deleteNews	131
Gambar 4. 124 Tampilan Sistem Flow Mengelola Kontak Perangkat Daerah	132
Gambar 4. 125 Potongan Kode uploadPerangkat	133

Gambar 4. 126 Potongan Kode getPerangkat.....	133
Gambar 4. 127 Potongan Kode deletePerangkat	133
Gambar 4. 128 Potongan Kode addBooking.....	134
Gambar 4. 129 Tampilan Sistem Flow Mengelola Data <i>Booking</i>	134
Gambar 4. 130 Potongan Kode deleteBooking	135
Gambar 4. 131 Potongan Kode getBooking.....	135
Gambar 4. 132 Tampilan Sistem Flow Mengelola Notifikasi.....	136
Gambar 4. 133 Potongan Kode sendNotification	137
Gambar 4. 134 Potongan Kode pushNotification.....	137
Gambar 4. 135 Tampilan Sistem Flow Catat Aspirasi Manual.....	138
Gambar 4. 136 Potongan Kode submitAduan.....	139
Gambar 4. 137 Potongan Kode getAduan.....	139
Gambar 4. 138 Sistem Flow Melihat Peta Sebaran Aduan	140
Gambar 4. 139 Potongan Kode getAspirasi	141
Gambar 4. 140 Potongan Kode addMarkers	141
Gambar 4. 141 Sistem Flow Laport dan Riwayat Aduan.....	142
Gambar 4. 142 Potongan Kode deleteLaporan.....	142
Gambar 4. 143 Potongan Kode getAduan.....	143
Gambar 4. 144 Potongan Kode submitAspirasi	143
Gambar 4. 145 Sistem Flow Booking dan Riwayat Booking	144
Gambar 4. 146 Potongan Kode bookAppoinment.....	145
Gambar 4. 147 Potongan Kode getBooking.....	145
Gambar 4. 148 Potongan Kode deleteBooking	146
Gambar 4. 150 Potongan Kode NotifViewModel	147
Gambar 4. 149 Tampilan Sistem Flow Menerima Notifikasi	147
Gambar 4. 151 Potongan Kode NotifListViewModel	148

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	10
Tabel 2. 2 Notasi Use Case Diagram	17
Tabel 2. 3 Notasi Activity Diagram	18
Tabel 2. 4 Notasi Sequence Diagram	19
Tabel 2. 5 Notasi Class Diagram.....	20
Tabel 2. 6 Pernyataan UAT	24
Tabel 2. 7 Persentase Penilaian	24
Tabel 3. 1 Pertanyaan Umum Untuk Warga Surabaya.....	28
Tabel 3. 2 Pertanyaan Umum Untuk Staff Wakil Walikota Surabaya	29
Tabel 4. 1 Kebutuhan Sistem	38
Tabel 4. 2 Kebutuhan Fungsional.....	39
Tabel 4. 3 Kebutuhan Non Fungsional.....	42
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian Blackbox Kebutuhan Fungsional	149
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian Blackbox Kebutuhan Non Fungsional	155
Tabel 4. 6 Hasil Pengujian Android Version (Compatibility).....	155
Tabel 4. 7 Pengujian Aspek <i>Functionality</i>	157
Tabel 4. 8 Pengujian Aspek <i>Reliability</i>	158
Tabel 4. 9 Pengujian Aspek <i>Usability</i>	159
Tabel 4. 10 Pengujian Aspek <i>Efficiency</i>	160

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	168
Lampiran 2. Balasan Surat Izin Penelitian	169
Lampiran 3. Observasi ke Rumah Dinas Wawali Surabaya.....	170
Lampiran 4. Hasil Wawancara dengan Staff.....	171
Lampiran 5 Hasil Wawancara dengan Warga	175
Lampiran 6. Iterasi Design 1	179
Lampiran 7. Iterasi Design 2	179
Lampiran 8. Pengenalan Sistem	180
Lampiran 9. Durasi Pengerjaan	180
Lampiran 10. Pengujian Compatibility	181
Lampiran 11. Data Aduan di Rumah Aspirasi	181
Lampiran 12. Surat Keterangan Bebas Plagiarisme	183