

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	1
1.3. Tujuan dan Manfaat	2
1.4. Batasan Masalah.....	2
1.5. Metode Penelitian.....	2
1.6. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Mentor	5
2.2. Pengembangan Aplikasi Mobile	5
2.2. <i>Flutter Software Development Kit</i>	7
2.2.1. <i>State Management</i>	8
2.2.2. <i>GetX</i> Reactive State Management.....	8
2.3. Teknologi <i>WebRTC</i>	8
2.3.1. <i>VideoSDK</i>	9
2.4. Figma.....	9
2.5. <i>Test-Driven Development</i>	9
2.6. <i>Behaviour-Driven Development</i>	10
2.7. Kunci Pembeda Antara TDD dan BDD	11
2.8. Pengujian <i>Alpha</i>	11
2.9. Pengujian <i>Beta</i>	12

2.9.1.	Pengujian <i>Usability</i>	12
2.9.2.	Limitasi <i>Usability Testing</i> pada Aplikasi <i>Mobile</i>	13
2.10.	Uji Validitas	14
2.11.	Uji Reliabilitas	14
BAB III PERANCANGAN SISTEM		16
3.1.	Arsitektur Sistem.....	16
3.2.	Design Pattern	17
3.3.	Desain Basis Data	20
3.4.	Diagram <i>Use Case</i>	21
3.5.	Diagram <i>Flowchart</i>	21
3.6.	Antarmuka Pengguna	23
BAB IV PENGUJIAN SISTEM.....		28
4.1.	Pengujian <i>Alpha</i>	28
4.1.1.	Pengujian <i>Unit</i>	28
4.2.	Pengujian <i>Beta</i>	31
4.2.1.	Pengujian <i>Usability</i>	31
4.2.2.	Uji Validitas	34
4.2.3.	Uji Reliabilitas	34
4.3.	Analisa.....	35
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		36
5.1.	Simpulan	36
5.2.	Saran.....	36
DAFTAR PUSTAKA		37
LAMPIRAN.....		39