

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Perumusan Masalah.....	2
I.3 Batasan Masalah.....	2
I.4 Tujuan.....	2
I.5 Metode Penyelesaian Masalah.....	2
I.6 Pembagian Tugas Anggota.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
II.1 Matematika.....	5
II.2 Aplikasi <i>Mobile</i>	5
II.3 Android.....	5
II.4 Kotlin.....	6
II.5 <i>Firestore Realtime Database</i>	6
II.6 Aplikasi Serupa	6
II.6.1 Rumus Matematika SD.....	6
II.6.2 Belajar Matematika SD	7
II.6.3 Rumus Matematika untuk SD Lengkap <i>Offline</i>	7
II.6.4 Rumus Matematika SD Lengkap	7
II.6.5 Perbandingan Fitur	8
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN	9
III.1 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	9
III.1.1 Proses Menggali Informasi.....	9
III.1.2 Karakteristik Target Pengguna.....	10

III.1.3 Fitur yang Dibutuhkan	11
III.2 Perancangan Aplikasi	11
III.2.1 Gambaran Umum Aplikasi	12
III.2.2 Use Case Diagram	12
III.2.3 Perancangan Antarmuka Aplikasi	14
III.2.4 Perancangan Basis Data	19
III.3 Kebutuhan Pengembangan Aplikasi	19
III.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	19
III.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	19
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	21
IV.1 Implementasi Aplikasi	21
IV.1.1 Struktur Kode Project	21
IV.2.1 Kesesuaian Terhadap Rancangan	22
IV.3.1 Hasil Implementasi	24
IV.2 Pengujian Aplikasi.....	24
IV.2.1 Pengujian Kualitas Kode	25
IV.2.2 Pengujian Fungsionalitas	25
IV.2.3 Pengujian ke Pengguna.....	35
IV.2.4 Diskusi Hasil Pengujian	36
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	37
V.1 Kesimpulan	37
V.2 Saran.....	37
DAFTAR PUSTAKA.....	38
LAMPIRAN A: DOKUMENTASI KEGIATAN	40
LAMPIRAN B: HASIL PERHITUNGAN	41