

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	1
BUKU CAPSTONE DESIGN .....	1
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....	2
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....	3
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....	4
ABSTRAK.....	5
ABSTRACT.....	6
KATA PENGANTAR .....	7
UCAPAN TERIMAKASIH .....	8
TIMELINE REVISI DOKUMEN .....	10
DAFTAR ISI.....	11
BAB I.....	1
USULAN GAGASAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Informasi Pendukung Masalah .....	3
1.3. Analisa Masalah.....	4
<b>1.3.1. Survei Mahasiswa .....</b>	<b>4</b>
<b>1.3.1.1. Seberapa sering membuka aplikasi sosial media dalam waktu sehari .....</b>	<b>4</b>
<b>1.3.1.2. Seberapa sering pembahasan mengenai pendidikan yang anda lihat dalam waktu seminggu pada aplikasi sosial media .....</b>	<b>4</b>
<b>1.3.1.3. Apakah anda sering lupa dengan banyak hal seperti batas waktu pengumpulan tugas.....</b>	<b>5</b>
<b>1.3.1.4. Seberapa sering menggunakan AI untuk membantu mengerjakan tugas ....</b>	<b>6</b>
<b>1.3.2. Quiz .....</b>	<b>6</b>
1.4. Analisa Solusi yang Ada.....	6
1.5. Kebutuhan yang harus dipenuhi.....	14
1.6. Solusi Sistem yang Diusulkan .....	15
1.7. Kesimpulan .....	16
BAB II.....	17
DESAIN KONSEP SOLUSI .....	17
2.1 Dasar Penentuan Spesifikasi .....	17
2.2 Batasan dan Spesifikasi.....	18
2.3 Pengukuran/verifikasi spesifikasi .....	21
2.4 Kesimpulan .....	22

BAB III .....	23
DESAIN RANCANGAN SOLUSI .....	23
3.1 Alternatif Usulan Solusi.....	23
<b>3.1.1 Usulan Solusi Perancangan Aplikasi.....</b>	<b>23</b>
<b>3.1.2. Usulan Kompatibilitas Perangkat dan Platform .....</b>	<b>31</b>
<b>3.1.3. Usulan Arsitektur Sistem Basis Data .....</b>	<b>33</b>
3.2. Analisis dan Pemilihan Solusi .....	41
<b>3.2.1. Analisis Pemilihan Solusi Front-End .....</b>	<b>41</b>
<b>3.2.2. Analisis Pemilihan Solusi Back-End .....</b>	<b>41</b>
<b>3.2.3. Analisis Pemilihan Solusi Database.....</b>	<b>42</b>
<b>3.2.4. Analisis Pemilihan Solusi Platform .....</b>	<b>43</b>
3.3. Desain Solusi Terpilih.....	44
<b>3.3.1. UML Aplikasi .....</b>	<b>44</b>
<b>3.3.2. Flowchart Aplikasi.....</b>	<b>55</b>
<b>3.3.3. Entity Relationship Diagram .....</b>	<b>58</b>
<b>3.3.4. Desain UI/UX Aplikasi .....</b>	<b>59</b>
3.4. Jadwal dan Anggaran.....	85
<b>3.4.1. Jadwal .....</b>	<b>85</b>
<b>3.4.2. Anggaran .....</b>	<b>85</b>
BAB IV .....	86
IMPLEMENTASI.....	86
4.1 Deskripsi Umum Implementasi .....	86
<b>4.1.1 Tujuan Implementasi.....</b>	<b>86</b>
<b>4.1.2 Wujud Akhir Solusi .....</b>	<b>86</b>
<b>4.1.3 Komponen Utama yang Digunakan .....</b>	<b>87</b>
<b>4.1.4 Proses Pengembangan .....</b>	<b>87</b>
<b>4.1.5 Alat dan Bahan yang Digunakan .....</b>	<b>87</b>
<b>4.1.6 Proses Pengujian dan Penyempurnaan .....</b>	<b>87</b>
<b>4.1.7 Penyebaran Aplikasi.....</b>	<b>87</b>
4.2. Detil Implementasi.....	89
<b>4.2.1. Arsitektur Sistem .....</b>	<b>89</b>
<b>4.2.2. Instal Flutter.....</b>	<b>90</b>
<b>4.2.3. Struktur File dalam Proyek .....</b>	<b>93</b>
<b>4.2.3 Struktur Database.....</b>	<b>138</b>
<b>4.2.4. Prosedur Pengoperasian.....</b>	<b>141</b>
BAB V .....	154
PENGUJIAN SISTEM .....	154

5.1. Skenario Umum Pengujian .....	154
<b>5.1.1. Tujuan Pengujian .....</b>	<b>154</b>
<b>5.1.2. Lokasi dan Waktu Pengujian .....</b>	<b>154</b>
<b>5.1.3. Pihak-Pihak yang terlibat dalam Pengujian .....</b>	<b>154</b>
5.2. Detail Pengujian.....	155
<b>5.2.1. Pengujian Usability .....</b>	<b>155</b>
<b>5.2.2. Pengujian Feedback/UAT .....</b>	<b>162</b>
<b>5.2.3. Pengujian Backend .....</b>	<b>165</b>
<b>5.2.4. Pengujian Blackbox .....</b>	<b>173</b>
<b>5.2.5. Pengujian Fitur Quiz .....</b>	<b>184</b>
5.3. Analisa Hasil Pengujian.....	186
5.4. Keterbatasan Sistem Aplikasi .....	188
5.5. Kesimpulan .....	188
DAFTAR PUSTAKA .....	189
LAMPIRAN.....	192
LAMPIRAN.....	193
LAMPIRAN.....	194
LAMPIRAN.....	195
LAMPIRAN.....	196
LAMPIRAN.....	197