

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Perumusan Masalah.....	2
I.3 Batasan Masalah	3
I.4 Tujuan.....	3
I.5 Metode Penyelesaian Masalah	3
I.6 Pembagian Tugas Anggota	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
II.1 Hewan Peliharaan	5
II.2 Ulasan Produk	5
II.3 Media Sosial	6
II.4 Android.....	7
II.5 Model-View-ViewModel (MVVM).....	8
II.6 User Centered Design.....	10
II.7 Kotlin	10
II.8 Firebase	11
II.9 Aplikasi Serupa	13
II.9.1 SocialPet.id.....	13
II.9.2 PetMyPal	14
II.9.3 11pets: Pet care	15
II.9.4 Zoo by Chewy - Pet Community.....	16
II.9.5 Perbandingan Fitur	16
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN	18

III.1	Analisis Kebutuhan Pengguna	18
III.1.1	Proses Menggali Informasi.....	18
III.1.2	Karakteristik Target Pengguna.....	20
III.1.3	Fitur yang Dibutuhkan	21
III.2	Perancangan Aplikasi	22
III.2.1	Gambaran Umum Aplikasi	22
III.2.2	Use Case Diagram	24
III.2.3	Perancangan Antarmuka Aplikasi	26
III.2.4	Perancangan Basis Data	45
III.3	Kebutuhan Pengembangan Aplikasi.....	51
III.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	51
III.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	51
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	52
IV.1	Implementasi Aplikasi.....	52
IV.1.1	Struktur Kode Project.....	52
IV.1.2	Kesesuaian Terhadap Rancangan	53
IV.1.3	Hasil Implementasi.....	57
IV.2	Pengujian Aplikasi	58
IV.2.1	Pengujian Kualitas Kode.....	58
IV.2.2	Pengujian Fungsionalitas	58
IV.2.3	Pengujian ke Pengguna.....	81
IV.2.4	Diskusi Hasil Pengujian.....	83
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	85
V.1	Kesimpulan	85
V.2	Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	xii	
LAMPIRAN A: DOKUMENTASI KEGIATAN	xiv	
LAMPIRAN B: PERHITUNGAN USABILITY TEST	xvi	