

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan dan Manfaat	4
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Metode Penelitian	4
1.6. Jadwal Pelaksanaan.....	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. <i>E-Learning</i>	7
2.2. Learning Management System.....	7
2.3. Metode Waterfall	8
2.4. Android	8
2.5. Android Studio	9
2.6. Espresso UI Testing.....	9
2.7. JUnit Testing.....	10
2.8. Model-View-View Model (MVVM).....	10
2.9. Clean Architecture	11
2.10. SonarQube.....	11
BAB 3 PERANCANGAN SISTEM.....	12
3.1. Analisis Kebutuhan	12
3.2. Desain.....	15
3.2.1. Gambaran Umum Sistem	16
3.2.2. Diagram Alir.....	18

3.2.3.	Perancangan Antarmuka	20
3.2.4.	Fungsi dan Fitur	23
3.2.5.	Use Case Diagram	25
3.3.	Implementasi	26
3.4.	Pengujian Aplikasi	34
BAB 4	HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS	41
4.1.	Unit Test	41
4.2.	Hasil User Interface Test	43
4.3.	Pengujian SonarQube	50
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	51
5.1.	Kesimpulan	51
5.2.	Saran	51
DAFTAR PUSTAKA		52
LAMPIRAN		56