

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	I
LEMBAR ORISINALITAS.....	II
ABSTRAK	III
ABSTRACT	IV
KATA PENGANTAR	V
UCAPAN TERIMA KASIH.....	VI
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR GAMBAR	IX
DAFTAR TABEL	XI
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH	3
1.3. TUJUAN DAN MANFAAT	4
1.4. BATASAN MASALAH	4
1.5. METODE PENELITIAN	4
1.6. JADWAL PELAKSANAAN	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.2. LANDASAN TEORI.....	9
2.2.1. Rancang Bangun	9
2.2.2. Perencanaan Karir	9
2.2.3. <i>Extreme Programming</i>	10
2.2.4. Android	11
2.2.5. Kotlin	13
2.2.6. <i>Jetpack Compose</i>	14
2.2.7. <i>Clean Architecture</i>	15
2.2.8. <i>MVVM</i>	15
2.2.9. <i>Firestore</i>	16
2.2.10. <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	16
2.2.11. <i>Blackbox Testing</i>	20
2.2.12. <i>Five User Testing Model</i>	21
BAB 3 PERANCANGAN SISTEM.....	23
3.1. DESAIN PERANCANGAN SISTEM.....	23
3.2. DIAGRAM BLOK PENELITIAN.....	23
3.2.1 Tahap Awal.....	25

3.2.2	Tahap Implementasi	26
3.2.3	Tahap Akhir	29
3.3.	DESAIN PERANGKAT LUNAK.....	30
3.3.1	Perancangan Arsitektur Sistem.....	30
3.3.2	Perancangan Arsitektur Aplikasi	30
3.3.3	Perancangan Diagram UML	31
3.3.4	Perancangan <i>User Interface</i>	51
BAB 4 HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS		55
4.1.	TAHAP IMPLEMENTASI	55
4.2.	ANALISIS PENGUJIAN	87
4.3.	TAHAP AKHIR.....	89
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....		92
5.1.	KESIMPULAN	92
5.2.	SARAN.....	92
DAFTAR PUSTAKA		94
LAMPIRAN.....		98