

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Metode Penyelesaian Masalah.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 Android.....	3
2.1.1 Activities.....	3
2.1.2 Services	4
2.1.3 Broadcast Receivers	4
2.1.4 Contents.....	5
2.2 Room Database.....	6
2.2.1 Database	6
2.2.2 Entity	6
2.2.3 DAO	7
2.3 Aplikasi Serupa.....	7
2.3.1 Notes – Notepad and Reminders.....	7
2.3.2 ColorNotes	8
2.3.3 Tasks & Notes.....	9
2.3.4 Perbandingan Fitur	9
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN	11
3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	11

3.1.1 Proses Menggali Informasi.....	11
3.1.2 Karakteristik Target Pengguna.....	11
3.1.3 Fitur yang Dibutuhkan	12
3.2 Perancangan Aplikasi	12
3.2.1 Gambaran Umum Aplikasi	13
3.2.2 Use Case Diagram	13
3.2.3 Perancangan Antarmuka Aplikasi	14
3.2.4 Perancangan Basis Data.....	16
3.3 Kebutuhan Pengembangan Aplikasi	17
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras	17
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	17
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	18
4.1 Implementasi Aplikasi	18
4.1.1 Struktur Kode Project.....	18
4.1.2 Kesesuaian Terhadap Rancangan	19
4.1.3 Hasil Implementasi.....	20
4.2 Pengujian Aplikasi	21
4.2.1 Pengujian Kualitas Kode.....	21
4.2.2 Pengujian Fungsionalitas	21
4.2.3 Pengujian ke Pengguna.....	22
4.2.4 Diskusi Hasil Pengujian.....	24
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	26
5.1 Kesimpulan.....	26
5.2 Saran	26
DAFTAR PUSTAKA.....	27
LAMPIRAN A: DOKUMENTASI KEGIATAN	28
LAMPIRAN B: PERHITUNGAN USABILITY TEST	29