

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	4
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Landasan Teori.....	15
2.2.1 Sustainable Development Goals.....	15
2.2.2 Pembelajaran dan Microlearning.....	15
2.2.5 Android.....	16
2.2.6 Application Programming Interface (API) dan RESTFul API.....	17
2.2.7 Unified Modeling Language (UML).....	18
2.2.8 Scrum.....	23
2.2.9 Black-Box Testing dan Expert Review.....	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	26

3.1 Subjek dan Objek Penelitian.....	26
3.2 Alat dan Bahan Penelitian.....	26
3.3 Diagram Alir Penelitian.....	28
3.3.1 Identifikasi Masalah.....	30
3.3.2 Studi Literatur.....	30
3.3.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	30
3.3.4 Pengembangan Aplikasi.....	32
3.3.5 Pengujian Aplikasi.....	33
3.3.6 Penarikan Kesimpulan.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1 Hasil.....	34
4.1.1 Hasil Sprint 1.....	34
4.1.2 Hasil Sprint 2.....	43
4.1.3 Hasil Sprint 3.....	48
4.1.4 Hasil Sprint 4.....	53
4.1.5 Hasil Sprint 5.....	58
4.1.6 Hasil Sprint 6.....	62
4.2 Pembahasan.....	63
4.2.1 Scrum Team.....	63
4.2.2 Product Backlog.....	63
4.2.3 Sprint.....	84
4.3 Pengujian Aplikasi.....	120
4.3.1. Black-box Testing.....	120
4.3.2 Expert Review.....	122
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	124
5. 1 Kesimpulan.....	124
5.2 Saran.....	124
DAFTAR PUSTAKA.....	125
LAMPIRAN.....	129