

DAFTAR ISI

| | |
|---|------------|
| LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS | i |
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| ABSTRAK | iii |
| ABSTRACT | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| DAFTAR ISI | vi |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR TABEL | ix |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Perumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 2 |
| 1.4 Tujuan | 2 |
| 1.5 Metode Penyelesaian Masalah | 3 |
| 1.6 Pembagian Tugas Anggota | 3 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 4 |
| 2.1 Stres | 4 |
| 2.2 Penyebab Stres (stressor) | 4 |
| 2.3 Gejala Dan Dampak | 5 |
| 2.4 Pencegahan Stres | 6 |
| 2.5 Pengukuran Tingkatan Stres | 7 |
| 2.6 Android | 7 |
| 2.7 Firebase RealTime Database | 8 |
| 2.8 Firebase Firestore | 8 |
| 2.9 Aplikasi Serupa | 9 |
| 2.9.1 Mindoc | 9 |
| 2.9.2 Riliv | 9 |
| 2.9.3 StressScan | 9 |
| 2.9.4 Perbandingan Fitur | 10 |
| 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 | 12 |
| 3.1.3 Fitur yang Dibutuhkan | 13 |
| 3.2 Perancangan Aplikasi | 13 |
| 3.2.1 Gambaran Umum Aplikasi | 14 |
| 3.2.2 Use Case Diagram | 14 |
| 3.2.3 Perancangan Antarmuka Aplikasi | 19 |
| 3.2.4 Perancangan Basis Data | 26 |
| 3.3 Kebutuhan Pengembangan Aplikasi | 26 |
| 3.3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak | 26 |
| 3.3.2 Kebutuhan Perangkat Keras | 27 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN | 28 |
| 4.1 Implementasi Aplikasi | 28 |
| 4.1.1 Struktur Kode Project | 28 |
| 4.1.2 Kesesuaian Terhadap Rancangan | 29 |
| 4.1.3 Hasil Implementasi | 30 |
| 4.2 Pengujian Aplikasi | 30 |
| 4.2.1 Pengujian Kualitas Kode | 30 |
| 4.2.2 Pengujian Fungsionalitas | 31 |
| 4.2.3 Pengujian ke Pengguna | 44 |
| 4.2.4 Diskusi Hasil Pengujian | 45 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 47 |
| 5.1 Kesimpulan | 47 |
| 5.2 Saran | 47 |
| DAFTAR PUSTAKA | 48 |
| LAMPIRAN A: DOKUMENTASI KEGIATAN | 49 |
| LAMPIRAN B: PERHITUNGAN USABILITY TEST | 51 |