

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan dan Manfaat	2
1.4. Batasan Masalah.....	2
1.5. Metode Penelitian.....	3
1.6. Ringkasan Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Survey.....	5
2.2. <i>Front-end</i>	5
2.3. Android Studio	5
2.4. Visual Studio Code.....	6
2.5. Flutter	6
2.6. Dart.....	7
2.7. Android Emulator.....	8
2.8. Android Virtual Device	8
2.9. Extreme Programing	8
2.10. Uji Validitas	8
2.11. Uji Reliabilitas	9
BAB III PERANCANGAN SISTEM	11
3.1. Memahami Konteks Pengguna.....	11
3.1.1. Hasil wawancara	11
3.2. Kebutuhan Pengguna.....	11

3.3.	Gambaran Umum Sistem	12
3.3.1.	<i>Flowchart</i> Diagram	13
3.3.2.	Spesifikasi User	15
3.4.	Perancangan Sistem.....	16
3.4.1.	<i>Use Case Diagram</i>	16
3.4.2.	<i>Activity Diagram</i>	17
3.4.3.	<i>Sequence Diagram</i>	18
3.5.	Desain <i>UI/UX</i> Aplikasi.....	18
3.5.1.	Halaman Depan.....	19
3.5.2.	Halaman Awal	20
3.5.3.	Halaman <i>List</i> Survei.....	21
3.5.4.	Halaman Isi Biodata.....	22
3.5.5.	Halaman Survei.....	23
3.5.6.	Halaman Login Dosen	24
3.5.7.	Menu	25
3.5.8.	Halaman Pembuatan Survei.....	26
3.5.9.	Halaman Menu Dosen.....	27
3.6.	Kebutuhan Pembuatan Aplikasi	27
3.6.1.	Kebutuhan Hardware	28
3.6.2.	Kebutuhan Software.....	29
3.6.3.	Kebutuhan Emulator	29
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		33
4.1.	Implementasi Desain	33
4.2.	Pengujian <i>Front-End</i>	40
4.2.1.	Pengujian <i>Alpha</i>	40
4.2.1.1.	Pengujian Alur Aplikasi	40
4.2.2.	Pengujian <i>Beta</i>	46
4.2.2.1.	Uji Validitas	47
4.2.2.2.	Uji Reliabilitas.....	48
4.2.3.	Pengujian <i>Usser Acceptance Test</i>	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		52
5.1.	Kesimpulan.....	52
5.2.	Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA		53

LAMPIRAN.....	55
----------------------	-----------