

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR SIMBOL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Maksud dan Tujuan	3
1.3.1. Maksud.....	3
1.3.2. Tujuan.....	3
1.4. Batasan Masalah.....	4
1.4.1. Data	4
1.4.2. Output.....	4
1.4.3. Sistem.....	4
1.4.4. Tools.....	5
1.5. Metode Penelitian.....	5

1.5.1.	Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.2.	Metode Pembangunan Perangkat Lunak.....	6
1.6.	Sistematika Penulisan.....	8
BAB 2	LANDASAN TEORI.....	9
2.1.	Aplikasi Mobile.....	9
2.2.	Chatting.....	9
2.3.	Website.....	10
2.4.	Android.....	10
2.5.	Kotlin.....	10
2.6.	Application Programming Interface (API).....	11
2.7.	Representational State Transfer (REST).....	11
2.8.	WebSocket.....	12
2.9.	JavaScript Object Notation (JSON).....	13
2.10.	Database.....	13
2.11.	SQLite.....	14
2.12.	Shopee Chat API.....	14
2.13.	Firestore Cloud Messaging (FCM).....	18
2.14.	Android Studio.....	19
2.15.	IntelliJ IDEA.....	20
2.16.	Unified Model Language (UML).....	20
2.16.1.	Use Case Diagram.....	21
2.16.2.	Class Diagram.....	22
2.16.3.	Sequence Diagram.....	22
2.16.4.	Activity Diagram.....	23
2.17.	Skala Likert.....	25

BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	26
3.1.	Analisis Sistem.....	26
3.1.1.	Analisis Masalah.....	26
3.1.2.	Analisis Sistem yang Dibangun.....	26
3.2.	Analisis Teknologi yang Digunakan.....	28
3.2.1.	Shopee Chat API.....	28
3.2.2.	Firebase Cloud Messaging.....	30
3.3.	Analisis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak.....	30
3.3.1.	Spesifikasi Kebutuhan Fungsional.....	31
3.3.2.	Spesifikasi Kebutuhan Non-Fungsional.....	31
3.4.	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	32
3.4.1.	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	32
3.4.2.	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	33
3.4.3.	Analisis Karakteristik Pengguna.....	33
3.5.	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	34
3.5.1.	Use Case Diagram.....	34
3.5.2.	Activity Diagram.....	43
3.5.3.	Class Diagram.....	50
3.5.4.	Sequence Diagram.....	51
3.6.	Perancangan Sistem.....	55
3.6.1.	Perancangan Basis Data.....	55
3.6.2.	Perancangan Endpoint.....	57
3.6.3.	Perancangan Struktur Menu.....	61
3.6.4.	Perancangan Antarmuka.....	62
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	66

4.1.	Implementasi Sistem	66
4.1.1.	Implementasi Perangkat Keras.....	66
4.1.2.	Implementasi Perangkat Lunak.....	67
4.1.3.	Implementasi Kelas	68
4.1.4.	Implementasi Basis Data.....	69
4.1.5.	Implementasi Antarmuka	70
4.1.6.	Implementasi Teknologi.....	75
4.1.7.	Implementasi Endpoint	87
4.2.	Pengujian Sistem	90
4.2.1.	Pengujian Alpha	91
4.2.2.	Pengujian Beta	97
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	104
5.1.	Kesimpulan.....	104
5.2.	Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	105