

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR SINGKATAN .....	xiii
Intisari .....	xv
<i>Abstract</i> .....	xvi
BAB I.....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	5
2.1. Tinjauan Pustaka .....	5
2.2. Dasar Teori .....	6
2.2.1. Pertemuan.....	6
2.2.2. Aplikasi Berbasis Android .....	7
2.2.3. Media Sosial.....	8
2.2.4. <i>Push Notification</i> .....	10
2.2.5. <i>Geofencing</i> .....	10
2.2.6. <i>Unified Markup Language</i> .....	12
2.2.7. <i>Scrum</i> .....	14
2.2.8. Pengujian <i>Black Box</i> .....	19
BAB III .....	20

3.1.	Bahan atau Material Penelitian.....	20
3.2.	Alat Penelitian .....	20
3.2.1.	Perangkat Keras .....	20
3.2.2.	Perangkat Lunak.....	22
3.3.	Prosedur Penelitian.....	23
3.3.1.	Identifikasi Masalah dan Studi Literatur.....	24
3.3.2.	Analisis Kebutuhan Sistem .....	24
3.3.3.	Perancangan Fitur Aplikasi.....	26
3.3.4.	Pengembangan Fitur-Fitur Aplikasi.....	33
3.3.5.	Pengujian Aplikasi .....	34
3.3.6.	Penarikan Kesimpulan dan Pembuatan Laporan.....	40
BAB IV	.....	41
4.1.	Aktivitas <i>Scrum</i> .....	41
4.2.	Arsitektur Aplikasi .....	42
4.3.	Fitur-Fitur Aplikasi.....	44
4.3.1.	Fitur Percakapan Grup .....	44
4.3.2.	Fitur Notifikasi .....	51
4.3.3.	Fitur Integrasi dengan Kalender Android .....	53
4.3.4.	Fitur Deteksi Kehadiran .....	56
4.4.	Pengujian .....	60
4.4.1.	Pengujian <i>Black Box</i> .....	60
4.4.2.	<i>Robo Test</i> .....	65
4.4.3.	Uji Komparasi .....	66
4.5.	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi.....	68
4.5.1.	Kelebihan Aplikasi.....	68
4.5.2.	Kekurangan Aplikasi.....	68
BAB V	.....	69
5.1.	Kesimpulan.....	69
5.2.	Saran .....	69
DAFTAR PUSTAKA	.....	71
LAMPIRAN	.....	74