



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR KODE	xi
DAFTAR SINGKATAN.....	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Tugas akhir	3
1.4. Tujuan Tugas akhir.....	3
1.5. Manfaat Tugas akhir.....	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
1.6.1. Bab I : Pendahuluan.....	4
1.6.2. Bab II : Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori.....	4
1.6.3. Bab III : Metodologi Penelitian	4
1.6.4. Bab IV : Hasil dan Pembahasan	4
1.6.5. Bab V : Kesimpulan.....	4



BAB II.	TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	5
2.1.	Tinjauan Pustaka	5
2.2.	Dasar Teori	9
2.2.1.	Ujian.....	9
2.2.2.	Form <i>Online</i>	10
2.2.3.	<i>Screen pinning</i>	12
2.2.4.	<i>QR-Code</i>	14
2.2.5.	ZXing Library	14
2.2.6.	Aplikasi <i>Mobile</i>	14
2.2.7.	Android	15
2.2.8.	BYOD (<i>Bring Your Own Device</i>).....	16
2.2.9.	<i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	17
2.2.10.	<i>Extreme Programming (XP)</i>	17
BAB III.	METODE TUGAS AKHIR.....	20
3.1.	Alat Tugas Akhir	20
3.2.	Alur Tugas Akhir	20
3.2.1.	Eksplorasi.....	21
3.2.2.	Perancangan	24
3.2.3.	Iterasi Pengembangan Sistem	33
3.2.4.	Pengujian	36
BAB IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1.	<i>Source code</i> dan Tampilan Aplikasi.....	43
4.1.1.	Halaman Utama	43
4.1.2.	Halaman <i>Scan</i>	45
4.1.3.	Halaman Persiapan Ujian.....	47
4.1.4.	Halaman Soal Ujian	49
4.2.	Pengujian Sistem.....	55



4.2.1. <i>Black Box Testing</i>	55
4.2.2. TAM (<i>Technology Acceptance Model</i>).....	58
4.3. Simulasi Biaya.....	67
4.4. Perbandingan Solusi	73
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	76
5.1. Kesimpulan.....	76
5.2. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN A	80
LAMPIRAN B.....	82