

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
INTISARI.....	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Aplikasi Teknologi Informasi.....	12
2.2. Android.....	12
2.3. Aplikasi Toko Emas F4GOLD.....	14
2.4. NoxPlayer.....	14
2.5. <i>Black-Box Testing</i>	15
2.6. <i>Boundary Value Analysis</i>	15
2.7. <i>Equivalence Partitioning</i>	15
2.8. <i>Firestore Test Lab</i>	16
2.9. Hipotesis.....	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	18
3.1. Alat dan Bahan.....	18
3.2. Tahapan Penelitian.....	18
3.3. Perancangan Sistem Pengujian.....	21



3.3.1. Rancangan Pengujian Emulasi NoxPlayer.....	24
3.3.2. Rancangan Pengujian Otomatisasi Firebase <i>Test Lab</i>	34
3.4. Pengambilan Data.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1. Pengujian Emulasi NoxPlayer.....	45
4.1.1. Pengujian <i>Equivalence Partitioning</i>	45
4.1.2. Pengujian <i>Boundary Value Analysis</i>	46
4.2. Pengujian Otomatisasi Firebase <i>Test Lab</i>	48
4.3. Analisis Komparasi Hasil Pengujian.....	58
BAB V PENUTUP.....	63
5.1. Kesimpulan.....	63
5.2. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
Lampiran 1.Tangkapan Layar Pengujian Emulasi <i>Equivalence Partitioning</i>	67
Lampiran 2.Tangkapan Layar Pengujian Emulasi <i>Boundary Value Analysis</i>	68
Lampiran 3.Tangkapan Layar Pengujian Firebase <i>Test Lab</i>	69