

Daftar Isi

ABSTRAKSI.....	v
ABSTRACT.....	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	x
Daftar Tabel.....	xi

BAB 1. PENDAHULUAN.....	1-1
1.1. Latar Belakang.....	1-1
1.2. Rumusan Permasalahan.....	1-2
1.3. Tujuan & Manfaat Penelitian.....	1-2
1.3.1 Tujuan Penelitian.....	1-2
1.3.2 Manfaat Penelitian.....	1-2
1.4. Batasan Masalah.....	1-2
1.5. Metodologi Penelitian.....	1-3
1.5.1 Metodelogi Pengembangan Sistem.....	1-3
1.5.2 Metode Pengumpulan Data.....	1-4
1.6. Sistematika Penulisan Laporan.....	1-5
1.6.1 PENDAHULUAN.....	1-5
1.6.2 LANDASAN TEORI.....	1-5
1.6.3 ANALISA.....	1-5
1.6.4 PERANCANGAN.....	1-6
1.6.5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	1-6
1.6.6 KESIMPULAN DAN SARAN.....	1-6

BAB 2. LANDASAN TEORI.....	2-1
2.1. Acuan Penelitian.....	2-1
2.2. Peristiwa Tutur / Peristiwa Bahasa (Speech Event).....	2-1
2.3. Sejarah.....	2-2
2.4. Pembelajaran.....	2-2
2.4.1 Teori Pembelajaran.....	2-3
2.4.2 Ciri-ciri Pembelajaran.....	2-4
2.5. Android.....	2-4
2.5.1. Aplikasi Mobile Android.....	2-5
2.5.2. Jenis – jenis Android.....	2-6
2.5.3 Sejarah Versi Android menurut level API.....	2-7
2.5.4 Arsitektur Android.....	2-10
2.5.5 Android SDK (Software Development Kit).....	2-12
2.6 Android Studio.....	2-12
2.7 SQLITE.....	2-13
2.7.1 Penjelasan Umum.....	2-13
2.7.2 Fitur.....	2-13
2.8 ADB (Android Debug Bridge).....	2-14
2.8.1 ADT (Android Developer Tools).....	2-14

2.8.2 JDK (Java Development Kit).....	2-14
2.8.3 Use Case Diagram.....	2-15
2.8.4 Activity Diagram.....	2-17
2.8.5 Sequence Diagram.....	2-19
2.9 Kelebihan dan Kekurangan Android.....	2-21
2.10 Metodologi Pengujian Perangkat Lunak.....	2-21
2.10.1 Black Box.....	2-22

BAB 3. ANALISA SISTEM.....3-1

3.1. Konsep Aplikasi.....	3-1
3.2. Analisis Sistem Berjalan.....	3-1
3.2.1 Analisa Lingkungan.....	3-1
3.2.2 Analisa Sistem Usulan.....	3-2
3.2.3 Analisa Terhadap Pengguna.....	3-3
3.2.4 Analisa Jenis Apikasi.....	3-3
3.2.5 Analisa Fungsional.....	3-3
3.2.6 Analisa Non Fungsional.....	3-4

BAB 4. PERANCANGAN.....4-1

4.1. Perancangan Aplikasi	4-1
4.1.1 Gambaran Umum Aplikasi Yang Diusulkan.....	4-1
4.1.2 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan.....	4-1
4.2. Perancangan Pemodelan Use case	4-2
4.3 Activity Diagram.....	4-6
4.4 Sequence Diagram.....	4-9
4.5 Rancangan Antar Muka.....	4-11
4.5.1 Rancangan Layar Menu	4-11
4.5.2 Perancangan Menu Sejarah.....	4-12
4.5.3 Perancangan Menu Games.....	4-13



BAB 5. IMPLEMENTASI.....5-1

5.1. Implementasi.....	5-1
5.1.1 Spesifikasi Perangkat Keras.....	5-1
5.1.2 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	5-2
5.2. Implementasi Antar Muka.....	5-2
5.2.1 Implementasi Menu Utama.....	5-2
5.2.2 Implementasi Menu Sejarah.....	5-5
5.2.3 Implementasi Menu Games.....	5-14
5.2.4 Penulisan Kode Program Menu Bantuan.....	5-23
5.3. Pengujian Aplikasi.....	5-25
5.3.1 Skenario Pengujian.....	5-25
5.3.2 Hasil Pengujian.....	5-27
5.4 Analisa Hasil Pengujian.....	5-29

BAB 6. PENDAHULUAN.....	6-1
6.1. Kesimpulan	6-1
6.2. Saran.....	6-1
Daftar Pustaka.....	A
	B

