DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR SIMBOL xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB 1 PENDAHULUAN .....
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 4
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 4
1.6 Sistematika Penulisan 6
BAB 2 LANDASAN TEORI 7
2.1 Perangkat Lunak 7
2.2 Pemrogramaan Berorientasi Objek 10
2.3 Basis Data 12
2.4 *UML (Unifed Modeling Language)* 12
2.5 Aplikasi Mobile 14
2.6 Internet 15
2.7 Jenis Pembelajaran Bantuan Komputer 16
2.8 Multimedia 16
2.8.1 Definisi Multimedia 17
2.8.2 *Android* 17
2.10 *Arsitektur Android* 19

2.10.1 Fitur Android 19
2.10.2 Adobe Flash CS6 20
2.10.3 *Action Script 3.0* 21
2.10.4 XML 21
2.10.5 SQLite 22
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 24
3.1 Analisis Sistem 24
3.1.1 Analisis Masalah 24
3.1.2 Analisis Metode Pembelajaran 25
3.1.3 Analisis Aplikasi Sejenis 27
3.1.3.1 Analisis *Scout learning* Sebagi Media Pembelajaran 27
3.1.3.1.1 Cara Penggunaaan Aplikasi Scout Learning 27
3.1.3.1.2 Komponen Aplikasi *Scout Learning* 31
3.1.3.1.3 Hasil Analisis Aplikasi *Scout Learning* 33
3.1.3.2 Analisis Aplikasi Panduan Pramuka 33
3.1.3.2.1 Cara Kerja Aplikasi Panduan Pramuka 33
3.1.3.2.2 Komponen Aplikasi Panduan Pramuka 34
3.1.3.2.3 Hasil Analisi Aplikasi Panduan Pramuka 37
3.1.3.3 Perbandingan Komponen Aplikasi Sejenis 37
3.1.3.4 Kesimpulan Hasil Analisis Aplikasi Sejenis 40
3.1.4 Analisis Aplikasi Yang Dibangun 40
3.1.4.1 Anlisis Jaringan *Client/Server* 42
3.1.4.3 Peranan Metode CAI 44
3.1.4.4 Deskripsi Konsep Aplikasi Pembelajaran Pramuka 44
3.1.5 Analisis Metode Simulasi ,Latihan dan Praktek 48
3.1.5.1 Model Simulasi 48
3.1.5.2 Model Game 50
3.1.5.3 Model Latihan dan Praktek 51
3.1.5.4 *Storyboard* Aplikasi Pembelajaran Pramuka 52
3.1.6 Analisis Kebutuhan *Non Fungsional* 63
3.1.7 Analisis Kebutuhan *Fungsional* 65

3.1.7.1 *Use Case Diagram* 66
3.1.7.2 *Activity* Diagram Aplikasi Pembelajaran Pramuka 72
3.1.7.3 Sequence Diagram Aplikasi Pembelajaran Pramuka 76
3.1.7.4 Class Diagram 80
3.1.7.5 Struktur Tabel dan Konsep Service 82
3.2 Perancangan Sistem 83
3.2.1 Perancangan Struktur Menu 84
3.2.2 Perancangan Antarmuka 84
3.2.3 Jaringan Semantik *FrontEnd* 96
3.2.4 Jaringan Semantik *BackEnd* 97
BAB 4 98
4.1 Implementasi Sistem 98
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras Pembangun 98
4.1.2 Implementasi Perangkat Keras Pengujian 98
4.1.3 Implementasi Perangkat Lunak Pembangun 99
4.1.4 Implementasi Perangkat Lunak Pengujian 99
4.1.5 Implementasi Aplikasi 99
4.1.6 Implemenasi Antar Muka 99
4.2 Pengujian Sistem 101
4.2.1 Pengujian *BlackBox* 101
4.2.2 Pengujian Beta 110
4.2.2.1 Rencana Pengujian Beta 110
4.2.2.2 Hasil Pengujian Beta 111
4.2.3 Kesimpulan Pengujian Beta 136
BAB 5 136
5.1 Kesimpulan 137
5.2 Saran 137
DAFTAR PUSTAKA 102