DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR TABEL viii
DAFTAR SIMBOL ix
BAB 1 PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang Penelitian 1
1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 3
1.4 Kegunaan Penelitian 4
1.4.1 Kegunaan Praktis 4
1.4.2 Kegunaan Akademis 4
1.5 Batasan Masalah 5
1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian 5
BAB II LANDASAN TEORI
2.1 Rumus 7
2.2 Matematika 7
2.3 Trigonometri 9
2.4 Android 9
2.4.1 Sejarah Android 9
2.4.2 Arsitektur Android 10
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN
3.1 Objek Penelitian 14
3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan 14
3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan 26
3.2 Metode Penelitian 27
3.2.1 Desain Penelitian 27
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 28

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 29
3.2.4 Pengujian Software 34
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN
4.1 Analisis Kebutuhan Funmat 37
4.1.1 Analisis Fungsional 37
4.1.2 Use Case Diagram 38
4.2 Perancangan Funmath 39
4.2.1 Diagram Class 39
4.2.1 Activity Diagram 40
4.2.3 Sequence Diagram 44
4.2.4 Diagram Kolaborasi 48
4.2.5 Component Diagram 51
4.2.6 Perancangan Navigasi 52
4.2.7 Perancangan Antar Muka (Interface) 53
BAB V IMPLEMENTASI SISTEM
5.1 Implementasi 59
5.1.1 Spesifikasi Perangkat Keras 59
5.1.2 Spesifikasi Perangkat Lunak 60
5.1.3 Pembuatan Tampilan Antarmuka Tampilan Utama 62
5.1.4 Pembuatan Tampilan Antarmuka Tampilan Kategori Rumus Matematika 62
5.1.5 Pembuatan Tampilan Antarmuka Tampilan Rumus Matematika 63
5.1.6 Pembuatan Tampilan Antarmuka Tampilan Teori Matematika 64
5.1.7 Pembuatan Tampilan Antarmuka Tampilan Contoh Soal Matematika 65
5.1.8 Pembuatan Tampilan Antarmuka Tampilan Latihan Soal Matematika 66
5.1.9 Pembuatan Tampilan Antarmuka Tampilan Tabel Matematika 67
5.2 Pengujian 68
5.2.1 Rencana Pengujian 68
5.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian Alpha 69
5.2.3 Kesimpulan Hasil Uji Alpha 77
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN
6.1 Kesimpulan 78
6.2 Saran 78
DAFTAR PUSTAKA