DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR TABEL ..... **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR ..... **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR SIMBOL ..... **Error! Bookmark not defined.**

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian 1

1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah 4

1.2.1. Identifikasi masalah 4

1.2.2. Rumusan masalah 4

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 4

1.4. Kegunaan Penelitian 5

1.5. Batasan Masalah 6

1.6. Lokasi Dan Waktu Penelitian 7

1.7. Sistematika Penulisan ..... **Error! Bookmark not defined.**

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Aplikasi 10

2.2. Pengertian Smartphone 11

2.3. Android 11

2.3.1. Sejarah Android 12

2.3.2. Versi Android 13

2.3.3. Fitur Android 17

2.3.4. Arsitektur Android 19

2.3.5. Kelebihan Android 23

2.3.6. Android SDK 25
2.3.7. Eclipse Luna 25
2.4. Java 26
2.4.1. Sejarah Perkembangan Java 26
2.4.2. Versi Awal Java 28
2.4.3. Sql Lite 29
2.4.4. Uml 29
2.5. Pengertian Bahasa 30
2.5.1. Pengertian Sunda 31
2.5.2. Pengertian Bahasa Sunda 31
2.5.3. Vokal, Konsonan, Dan Suku Kata 33
2.5.4. Aksara Sunda 35
2.6. Pengertian Pembelajaran 38
2.7. Pelajaran Berbantuan Komputer 39
2.7.1. Tujuan Pemakaian Komputer Dalam Proses Pembelajaran 39
2.7.2. Penerapan Pembelajaran Berbantuan Komputer 40
2.7.3. Jenis Pembelajaran Berbantuan Komputer 40
2.7.4. Kelebihan Pembelajaran Berbantuan Komputer 41
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN
3.1. Objek Penelitian 43
3.1.1. Sejarah Singkat Sekolah Alam Cikeas 43
3.1.2. Visi & Misi Sekolah Alam Cikeas 45
3.1.3. Struktur Organisasi 46
3.1.4. Deskripsi Tugas 46
3.2. Metode Penelitian 47
3.2.1. Desain penelitian 47
3.2.2. Jenis dan metode pengumpulan data. 48
3.2.2.1. Sumber data primer 48
3.2.2.2. Sumber data sekunder 49
3.2.3. Metode pendekatan sistem dan pengembangan sistem 49

3.2.3.1. Metode pendekatan sistem 49
3.2.3.2. Metode pengembangan sistem 50
3.2.3.3. Alat bantu analisis dan perancangan 53
3.2.4. Pengujian Software 58
3.3. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan 60
3.3.1. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan 60
3.3.2. Use Case Diagram 61
3.3.2.1. Definisi Aktor Dan Deskripsinya 61
3.3.2.2. Definisi Use Case Dan Deskripsinya 62
3.3.3. Skenario Use Case 62
3.3.4. Activity Diagram 64
3.3.5. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan 65
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN
4.1. Perancangan Sistem 66
4.1.1. Tujuan perancangan sistem 66
4.1.2. Gambaran System Yang Diusulkan 66
4.1.3. Perancangan prosedur yang diusulkan 67
4.1.3.1. Use case diagram 67
4.1.3.2. Skenario *use case* 68
4.1.3.3. Activity diagram 70
4.1.3.4. Sequence diagram 74
4.1.4. Perancangan Data 78
4.1.4.1. Class diagram 78
4.1.4.2. Component diagram 79
4.1.4.3. *Deployment* diagram 80
4.2. Perancangan Antar Muka 80
4.2.1. Struktur Menu 80
4.2.2. Perancangan Input 81
4.2.3. Perancangan Output 83
4.3. Pengujian 85

4.3.1. Rencana Pengujian 85
4.3.2. Kasus Dan Hasil Pengujian 86
4.3.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 89
4.5. Implementasi 89
4.5.1. Implementasi perangkat lunak 90
4.5.2. Implementasi Perangkat Keras 90
4.5.3. Implementasi Basis Data 91
4.5.4. Implementasi Antar Muka 93
4.5.5. Implementasi Instalasi Program 96
4.5.6. Penggunaan Program 97
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
5.1. Kesimpulan 99
5.2. Saran 100