DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR KEASLIAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI..... vi

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR SIMBOL..... xiv

BAB I PENDAHULUAN..... 1

1.1 latar belakang Penelitiaan 1

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah Penelitiaan 5

1.2.1 Identifikasi masalah 5

1.2.2 Rumusan masalah..... 6

1.3 Maksud dan tujuan penelitian…… 6

1.3.1 Maksud penelitian 7

1.3.2 Tujuan penelitian..... 7

1 .4 Kegunaan penelitian……..... 8

1.4.1 Kegunaan praktis..... 8

1.4.2 Kegunaan Akademis 8

1.5 Batasan masalah……..... 9

1.6 Lokasi waktu dan penelitian……..... 10

BAB II LANDASAN TEORI 11

2.1 Pengertian Teknologi 11
2.1.1 Mobile Teknologi 11
2.2 Pengertian Mobile Learning 12
2.3 Karakteristik Mobile Learning 15
2.4 Klasifikasi Mobile learning 16
2.5 Konten Mobile learning 16
2.6 Fungsi Mobile learning 19
2.7 Ponsel 20
2.8 Symbian os 22
2.9 Flash Lite 23
2.9.1 Versi Flash lite 24
2.9.1.1 Flash lite 1.0 25
2.9.1.2 Flash lite 1.1 25
2.9.1.1 Flash lite 2.1 26
2.9.1.1 Flash lite 3.0 27
2.9.1.1 Flash lite 3.1 28

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN 29

3.1 Objek penelitian 29
3.1.1 Sejarah singkat perusahaan 29
3.1.2 Visi dan Misi perusahaan 30
3.1.3 Struktur organisasi perusahaan 32
3.1.4 Deskripsi tugas 33
3.2 Metode Penelitian 34
3.2.1 Desain Penelitian 34

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 36
3.2.2.1 Sumber Data Primer 36
3.2.3 Metode pendekatan/pengembangan Sistem 37
3.2.3.1 Metode pedekatan Sistem 37
3.2.3.2 Metode pengembangan Sistem 37
3.2.2.3 Alat bantu analisis dan perancangan 40
3.3 Pengujian Software 42

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 43

4.1 Analisis Sistem Yang berjalan 43
4.1.2 Analisis Dokumen 43
4.1.3 Analisis Prosedure yang berjalan 45
4.1.3.1 Use case yang berjalan 46
4.1.3.2 Skenario Use case yang berjalan 47
4.1.3.3 Activity Diagram berjalan 49

4.1.4 Evaluasi system yang berjalan 54
4.2 Perancangan Sistem 55
4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem 56
4.2.2 Gambaran Umum yang di usulkan 56
4.2.3 Prosedure yang di usulkan 57
4.2.4.1 Use case yang di usulkan 59
4.2.4.2 Activity Diagram mempelajari modul 61
4.2.4.2.1 Activity Diagram mengisi soal latihan 62
4.2.4.2.2 Activity Diagram melihat hasil nilai 63

4.4 Perancangan antar muka 73
4.4.1 Struktur menu 73
4.4.2 Perancangan Input 74

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM..... 79

5.1 Implementasi 79
5.1.1 Batasan Implementasi 80
5.1.2 Implementasi perangkat lunak 81
5.1.3 Implementasi perangkat keras 81
5.1.4 Implementasi Antar muka 82
5.1.4.1 Implementasi Menu utama aplikasi 82
5.1.5 Implementasi Instalasi program 103
5.1.6 Implementasi Penggunaan program 106
5.2 Pengujian 106
5.2.1 Rencana pengujian 106
5.2.2 Kasus dan hasil pengujian 107
5.2.4 Kesimpulan dan hasil pengujian 108

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN 109
6.1 kesimpulan 109
6.2 saran 110

DAFTAR PUSTAKA 111
LAMPIRAN 113