DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

KATA PENGANTAR ..... **iii**

DAFTAR ISI ..... **v**

DAFTAR GAMBAR ..... **x**

DAFTAR TABEL ..... **xii**

DAFTAR SIMBOL ..... **xiv**

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah 4

1.2.1 Identifikasi Masalah 4

1.2.2 Rumusan Masalah 5

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 5

1.4 Kegunaan Penelitian 6

1.4.1 Kegunaan Praktis 6

1.4.2 Kegunaan Akademis 6

1.5 Batasan Masalah 7

1.6 Waktu Penelitian 8

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1 Perancangan 9

2.2 Mobile-Learning 9

2.3 Hukum 12

2.3.1 Hukum Pidana 13

2.3.2 Hukum Perdata 14

2.3.3 Hukum Acara 14

2.4 Kamus Hukum 16

2.5 Sanksi Tindak Kriminalitas 16

2.6 Android 16

2.6.1 Sejarah Android 18

2.6.2 *Dalvik Virtual Machine* 20

2.6.3 Android SDK (*Software Development Kit)* 21

2.6.4 Arsitektur Android 22

2.6.5 Fundamental Aplikasi 24

2.7 Java 27

2.7.1 Sejarah Java 27

2.7.2 Konsep Pemrograman Berorientasi Objek 28

2.7.2.1 Abstraksi 28

2.7.2.2 Pengkapsulan/Enkapsulasi 28

2.7.2.3 Pewarisan 29

2.7.2.4 Polimorfisme 30

2.8 *Unified Modeling Language* (UML) 30

2.8.1 Definisi *Unified Modeling Language (UML*) 30

2.8.2 Langkah-langkah Penggunaan *Unified Modeling Language (UML)* 34

2.7 Eclipse 36

2.7.1 Versi Eclipse 36

BAB III. METODELOGI PENELITIAN

3.1 Metodelogi Penelitian 37

3.1.1 Desain Penelitian 37

3.1.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 38

3.1.2.1 Jenis Pengumpulan Data 38

3.1.2.2 Metode Pengumpulan Data 39

3.1.3 Metode Pendekatan dan pengembangan sistem..... 39

3.1.3.1 Metode Pendekatan Sistem 40

3.1.3.2 Metode Pengembangan Sistem 40

3.1.3.3 Alat Bantu Analisis Dan Perancangan 42

3.1.4 Pengujian *software* 47

BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN

4.1 Analisis Sistem 50

4.1.1 Analisis Masalah 50

4.1.2 Analisis dan Kebutuhan Non-Fungsional 51

4.1.2.1 Analisis dan Kenutuhan Perangkat Lunak 51

4.1.2.2 Analisis dan Kebutuhan Perangkat Keras 51

4.1.2.3 Analisis dan Kebutuhan *User* 52
4.1.3 Analisi dan Kebutuhan Fungsional 52
4.1.4 *Use Case Diagram* 52
4.1.4.1 Definisi Aktor 53
4.1.4.2 Definisi *Use Case* 54
4.1.4.3 Skenario *Use Case* 54
4.1.*5 Activity Diagram* 56
4.1.6 Sequence Diagram 58
4.1.7 *Class Diagram* 60
4.1.8 *Component Diagram* 61
4.1.9 *Deployment Diagram* 62
4.2 Perancangan Sistem 62
4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem 62
4.2.2 Perancangan Antar Muka 63
4.2.2.1 Antar Muka Menu Utama 63
4.2.2.2 Antar Muka Kamus Hukum 64
4.2.2.3 Antar Muka Sanksi Kriminalitas 64
4.2.2.4 Antar Muka About 65
4.2.2.5 Antar Muka Help 65

BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1 Implementasi 66
5.1.1 Implementasi Program 66

5.1.2 Implementasi Perangkat Lunak (*Software*) 67
5.1.3 Implementasi Perangkat Keras (*Hardware*) 67
5.1.4 Implementasi Class 68
5.1.5 Implementasi Instalasi Program 68
5.1.6 Implementasi Antar Muka 74
5.1.6.1 Tampilan Awal 74
5.1.6.2 Tampilan Menu Kamus Hukum 75
5.1.6.3 Tampilan Menu Sanksi Kriminalitas 75
5.1.6.4 Tampilan Menu About 77
5.1.6.5 Tampilan Menu Help 77
5.2 Pengujian 77
5.2.1 Rencana Pengujian 78
5.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian 79
5.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian 82
BAB VI. KESIMPULAN
6.1 Kesimpulan 84
6.2 Saran 84
DAFTAR PUSTAKA 85
LAMPIRAN