DAFTAR ISI

COVER

LEMBAR PENGESAHAN i

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN ii

ABSTRAK iii

***ABSTRACT* ..... iv**

KATA PENGENTAR v

DAFTAR ISI viii

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR GAMBAR xv

DAFTAR SIMBOL……..... xvii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah 4

1.2.1 Identifikasi Masalah 4

1.2.2 Rumusan Masalah 4

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 5

1.3.1 Maksud Penelitian 5

1.3.2 Tujuan Penelitian 5

1.4 Kegunaan Penelitian 5

1.4.1 Kegunaan Praktis 6

1.4.2 Kegunaan Akademis 6

1.5 Batasan Masalah 7

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian 8

BAB II. LANDASAN PUSTAKA

2.1 Aplikasi 9

2.1.1 Pengertian Aplikasi 9

2.1.2 Karakteristik Apikasi 10

2.1.3 Komponen Aplikasi 12

2.2 Aplikasi Mobile 13

2.2.1 Pengertian Aplikasi Mobile 13

2.2.2 Karakteristik Perangkat Mobile 13

2.3 Handphone 13

2.4 Mobile Learning 14

2.5 Java 14

2.5.1 Pengertian Java 15

2.5.2 J2ME 16

2.5.2.1 Configuration 17

2.5.2.2 Profile 17

2.5.3 MIDlet 18

2.5.3.1 Method startApp() 19

2.4.3.3 Method pauseApp() 20

2.5.3.3 Method destroyApp() 20

2.5.4 Connected Limited Device Configuration (CLCD) 21

2.6 Sejarah 21
2.6.1 Pengertian Sejarah 21
2.7 Media Pembelajaran 23
2.7.1 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran 23
2.7.2 Pengelompokkan Media Pembelajaran 25

BAB III. OBJEK dan METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian 26
3.1.1 Sejarah Singkat 26
3.1.2 Visi Misi 27
3.1.3 Struktur Organisasi 28
3.1.4 Deskripsi Tugas 30
3.2 Metode Penelitian 32
3.2.1 Desain Peneliitian 31
3.2.1.1 PenelitianDeskriptif 33
3.2.1.2 Penelitian Action/Tindakan 34
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 37
3.2.2.1 Sumber Data Primer 38
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder 38
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 38
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 39
3.2.3.2 Pengembangan system menggunakan prototype 41
3.3 Pengujian Software 43
3.3.1 Pengujian Black Box 43

BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN

4.1 Perancangan Sistem 45

4.1.1 Analisis dan Perancangan 45

4.1.2 Implementasi 46

4.1.3 Ujicoba dan Integrasi *Software* 46

4.2 Analisis dan Perancangan Aplikasi 46

4.2.1 *Use Case* Diagram 47

4.2.1.1 Skenario Use Case 48

4.2.2 *Activity* Diagram 52

4.2.2.1 *Activity* Diagram dari *Use Case* Sejarah Asia 53

4.2.2.2 *Activity* Diagram Use Case Daftar Negara Asia 54

4.2.2.3 *Activity* Diagram Use Case Sejarah ASEAN 55

4.2.2.4 Activity Diagram Use Case Daftar Negara ASEAN 56

4.2.2.5 Activity Diagram Use Case Soal-soal 57

4.2.2.6 Activity Diagram Use Case Tentang 58

4.2.3 *Sequence* Diagram 59

4.2.4 *Class* Diagram 63

4.2.5 Diagram*Component* 64

4.2.6 Diagram *Deployment* 65

4.2.7 Flow Diagram 66

4.3 Perancangan Menu 71

4.4 Perancangan Antarmuka (*Interfacce*) 72

4.4.1 Perancangan Antarmuka Halaman Menu Utama 72
4.4.2 Perancangan Antarmuka Sejarah Asia 73
4.4.3 Perancangan Antarmuka Halaman Daftar Negara Asia 74
4.4.4 Perancangan Antarmuka Sejarah ASEAN 74
4.4.5 Perancangan Antarmuka Halaman Daftar Negara ASEAN 75
4.4.6 Perancangan Antarmuka Soal – Soal 75
4.4.7 Perancangan Antarmuka Halaman Nilai 76
4.4.8 Perancangan Antarmuka Halaman Tentang 76

BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 Implementasi Program 77
5.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras 77
5.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak 78
5.1.3 Handphone 79
5.1.4 Implementasi Aplikasi pada Handphone 79
5.1.5 Implementasi Antar Muka 80
5.1.6 Implementasi Instalasi Program 89
5.2 Pengujian Sistem 91
5.2.1 Rencana Pengujian 92
5.2.2 Rencana Pengujian 93
5.2.3 Kesimpulan Pengujian Black Box 94
5.2.4 Uji Coba 94

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan 95

6.2 Saran 96

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN