DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR SIMBOL xiii
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.6 Sistematika Penulisan 6
BAB 2 LANDASAN TEORI 9
2.1 *Al-Qur'an* 9
2.2 Pembelajaran 9
2.3 Pengertian Media 9
2.3.1 Media Pembelajaran 10
2.4 Pengertian Multimedia 10
2.4.1 Objek Media 12
2.5 Aplikasi 17
2.6 Adobe Photoshop 17
2.6.1 Area Kerja Photoshop 18
2.7 Android 19
2.7.1 Sejarah Android 19
2.7.2 Anatomi Aplikasi Android 24

2.7.2.1 Linux Kernel 24
2.7.2.2 *Libraries* 25
2.7.2.3 Android *Runtime* 25
2.7.2.4 *Application Framework* 26
2.7.2.5 *Application Layer* 26
2.7.3 Komponen Aplikasi Android 27
2.7.3.1 *Activities* 27
2.7.3.2 *Services* 29
2.7.3.3 *Intents* 29
2.7.3.4 *Broadcast Receiver* 29
2.7.3.5 *Content Providers* 30
2.7.4 Tipe Aplikasi Android 30
2.7.5 Siklus Hidup Android 31
2.7.6 Kelebihan Android 32
2.8 *Rational Unified Process* (RUP) 33
2.9 Konsep Perancangan Berorientasi Obyek 33
2.9.1 *Unified Modelling Language* (UML) 33
2.9.2 *Use Case Diagram* 34
2.9.3 *Class Diagram* 34
2.9.4 *Behavior Diagram* 35
2.9.5 *Implementatiton Diagram* 37
2.10 Dropbox 37
2.10.1 Sejarah Dropbox 38
2.10.2 Teknologi 39
2.11 Eclipse 39
2.11.1 Sejarah Eclipse 40
2.11.2 Arsitektur Eclipse 40
2.11.3 Perkembangan Eclipse 41
2.12 *Software Development Kit* (*SDK*) 42
2.13 *Java Development Kit* (*JDK*) 42
2.14 *Android Development Tools (ADT)* 42

2.15 Skala Likert (*Likert Scales*) 43
2.15.1 Kelebihan Skala Likert 44
2.15.2 Kekurangan Skala Likert 45
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 47
3.1 Analisis Sistem 47
3.1.1 Analisis Masalah 47
3.1.2 Deskripsi Sistem 48
3.1.2.1 Analisis Prosedur yang Berjalan 48
3.1.2.2 Analisis Arsitektur Sistem 48
3.1.2.3 Analisis Alur Data Sistem 50
3.1.2.4 Analisis Kebutuhan Data 51
3.1.2.5 Analisis Data Animasi Gambar 52
3.1.2.6 Analisis Data Teks Latin 53
3.1.2.7 Analisis *Download* Animasi Gambar dan Suara 54
3.1.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 56
3.1.3.1 Analisis dan Kebutuhan Pengguna 56
3.1.3.2 Analisis dan Kebutuhan Perangkat Keras 56
3.1.3.3 Analisis dan Kebutuhan Perangkat Lunak 57
3.1.4 Analisis dan Kebutuhan Fungsional 57
3.2 Perancangan Sistem 102
3.2.1 Perancangan Arsitektur 102
3.2.1.1 Perancangan Struktur Menu 102
3.2.1.2 Perancangan Grafis dan Antarmuka 102
3.2.1.2.1 Perancangan Grafis Antarmuka *Frontend Application* 103
3.2.1.2.2 Perancangan Antarmuka Pesan 109
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 113
4.1 Implementasi 113
4.1.1 Perangkat Lunak Pembangun 113
4.1.2 Perangkat Keras Pembangun 113
4.1.3 Perangkat Lunak Penguji 114
4.1.4 Perangkat Keras Penguji 114

4.1.5 Implementasi *Class* 114
4.1.6 Implementasi Antarmuka 115
4.2 Pengujian Perangkat Lunak 121
4.2.1 Pengujian *Alpha* 121
4.2.1.1 Skenario Pengujian 122
4.2.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian 122
4.2.1.3 Kesimpulan Pengujian *Alpha* 124
4.2.2 Pengujian *Beta* 125
4.2.2.1 Kuesioner Pengujian *Beta* 125
4.2.2.2 Kesimpulan Pengujian *Beta* 130
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 131
5.1 Kesimpulan 131
5.2 Saran 131
DAFTAR PUSTAKA 133