DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN **Halaman**

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

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

DAFTAR ISI ..... **vi**

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

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

DAFTAR SIMBOL ..... **xiii**

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 3

1.2.1. Identifikasi Masalah 3

1.2.2. Rumusan Masalah 4

1.3. Maksud dan Tujuan 4

1.3.1. Maksud 4

1.3.2. Tujuan 5

1.4. Kegunaan Penelitian 5

1.4.1. Kegunaan Praktis 5

1.4.2. Kegunaan Akademik 5

1.5. Batasan Masalah 6

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 8

1.7. Sistematika Penulisan 9

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Aplikasi 10

2.2. Mobile Learning (M-Learning) 10

2.2.1. Pengertian Mobile Learning 10

2.2.2. Penerapan Mobile Learning 11

2.2.3. Keunggulan dan Kekurangan Mobile Learning 12
2.3. Pengertian Bahasa 16
2.3.1. Pengertian Bahasa Cirebon 17
2.4. Mata Pelajaran 17
2.5. Android 18
2.5.1. Sejarah Android 18
2.5.2. Versi Android 21
2.5.3. Arsitektur Android 26
2.5.4. Kelebihan Android 29
2.6. Unified Modelling Language (UML) 31
2.6.1. Diagram UML 31
2.7. Tinjauan Perangkat Lunak Pendukung 32
2.7.1. Java Platform Android 32
2.7.1.1. Gambaran Java Platform Android 33
2.7.2. Eclipse 34
2.7.2.1. Arsitektur Eclipse 35
2.7.3. Adobe Photoshop 35
2.7.4. Star UML 36
2.7.5. SQLite 37
2.8. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kelas VII 37
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN
3.1. Objek Penelitian 41
3.1.1. Sejarah Singkat SMP Negeri 2 Cirebon 41
3.1.2. Visi dan Misi SMP Negeri 2 Cirebon 42
3.1.3. Struktur Organisasi SMP Negeri 2 Cirebon 43
3.1.4. Deskripsi Tugas Sekolah 43
3.2. Metode Penelitian 45
3.2.1. Desain Penelitian 45
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 46
3.2.2.1. Sumber Data Primer 46
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 47
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 47

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 47
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 47
3.2.3.3. Alat Bantu dan Analisis Perancangan 49
3.2.4. Pengujian Software 51
3.3. Analisis Sistem Yang Berjalan 52
3.3.1. Analisis Prosedur Yang Berjalan 52
3.3.1.1. Use Case Diagram 52
3.3.1.2. Skenario Use Case Diagram 53
3.3.1.3. Activity Diagram 55
3.3.2. Evaluasi Sistem Yang Berjalan 56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN
4.1. Perancangan Sistem 58
4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem 58
4.1.2. Gambaran Umum Yang Diusulkan 58
4.1.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan 59
4.1.3.1. Use Case Diagram 60
4.1.3.2. Skenario Use Case Diagram 61
4.1.3.3. Activity Diagram 64
4.1.3.4. Sequence Diagram 68
4.1.3.5. Class Diagram 70
4.1.3.6. Component Diagram 72
4.1.3.7. Deployment Diagram 72
4.2. Perancangan Antar Muka 73
4.2.1. Struktur Menu 78
4.2.2. Perancangan Input 79
4.2.3. Perancangan Output 80
4.3. Implementasi 80
4.3.1. Batasan Implementasi 81
4.3.2. Implementasi Perangkat Lunak 81
4.3.3. Implementasi Perangkat Keras 81
4.3.4. Implementasi Basis Data (Sintaks SQL)..... 83
4.3.5. Implementasi Antar Muka 84

4.3.6. Implementasi Instalasi Program 89
4.3.7. Penggunaan Program 89
4.4. Pengujian 90
4.4.1. Rencana Pengujian 90
4.4.2. Kasus dan Hasil Pengujian 91
4.4.2.1. Kelas Uji Aplikasi 91
4.4.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
5.1. Kesimpulan 94
5.2. Saran 94
DAFTAR PUSTAKA 96
LAMPIRAN