DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR JUDUL

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR GAMBAR xiv

DAFTAR SIMBOL xvi

DAFTAR LAMPIRAN xx

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah 2

1.3 Maksud dan Tujuan 3

1.3.1 Maksud 3

1.3.2 Tujuan 3

1.4 Batasan Masalah 3

1.5 Metode Penelitian 4

1.6 Sistematika Penulisan 5

BAB 2 Landasan Teori 7

2.1 Profil Victory Eka Tribina 7

2.1.1 Sejarah 7

2.1.2 Eksistensi (Keberadaan) Victory Eka Tribina 8

2.1.3 Nama dan Logo Victory Eka Tribina 9

2.1.4 Logo 9

2.1.5 Visi dan Misi Victory Eka Tribina 10

2.1.5.1 Visi 10

2.1.5.2 Misi 10

2.1.6 Tujuan dan Fungsi 10

2.1.6.1 Tujuan 10

2.1.6.2 Fungsi 11

2.1.7 Kepengurusan 11

2.1.8 Layanan Pendidikan 13

2.2 Landasan Teori 14

2.2 1 Multimedia Dalam Pembelajaran 14

2.3 Pengertian Multimedia 15

2.3.1 Jenis-jenis Multimedia 16

2.4 Pengertian Android 16

2.4.1 Sejarah Android 17

2.4.2 Anatomi Aplikasi Android 20

2.4.2.1 Linux Kernel 21

2.4.2.2 Libraries 22

2.4.2.2.1 ActionBarSherlock 22

2.4.2.2.2 WebViewClient 23

2.4.2.2.3 Activity 24

2.4.2.2.4 SQLite Open Helper 24

2.4.2.2.5 Base Adapter 25

2.4.2.3 Android Runtime 28

2.4.2.4 Aplication Framework 29

2.4.2.5 Aplication Layer 29

2.4.3 Komponen Aplikasi Android 30

2.4.3.1 Activities 30

2.4.3.2 Services 32

2.4.3.3 Intents 32

2.4.3.4 Broadcast Recivers 32

2.4.3.5 Content Providres 32

2.4.4 Tipe Aplikasi Android 33

2.4.5 Kelebihan Android 33

2.5 Pengertian Basis Data 34

2.6 Pengertian Java 35

2.7 Pengertian UML 36

2.8 Pengertian Eclipse 37

2.8.1 Software Development Kit 39

2.8.2 Java Development Kit 39

2.8.3 Android Development Tool 39

2.9 Pengertian SqLite 40

2.9.1 Fitur-Fitur 41

2.10 Skala Likert (Likert Scales) 41

2.11 Metode Pengujian 44

BAB 3 Analisis dan Perancangan Sistem 45

3.1 Analisis Sistem 45

3.1.1 Identifikasi Masalah 45

3.1.2 Tujuan Perancangan Sistem 46

3.1.3 Batasan Perancangan Sistem 46

3.1.4 Ringkasan Kebutuhan Fungsional Aplikasi Tutorial Bahasa inggris 47

3.1.5 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan 47

3.1.6 Analisis Sistem yang Dikembangkan 48

3.1.6.1 Analisis Kebutuhan Sistem 51

3.1.6.2 Analisis Kebutuhan Data 52

3.1.7 Analisis Arsitektur Sistem 52

3.1.8 Analisis Alur Data Sistem 53

3.1.9 Pemodelan Sistem 53

3.1.9.1 Use Case Diagram Yang Akan Dirancang 54

3.1.9.2 Skenario Use Case Memilih Materi 55

3.1.9.3 Skenario Use Case Memilih Sub Materi 56

3.1.9.4 Skenario Use Case mencari arti dikamus 56

3.1.9.5 Skenario *Use Case* perubahan kata kerja 57

3.1.9.6 Skenario *Use Case* mengerjakan soal 57

3.1.10 Aktivity Diagram Yang Akan Dirancang 58

3.1.11 Class Diagram 62

3.1.12 Sequence Diagram 65

3.1.13 Component Diagram 71

3.1.14 Diagram Deployment 72

3.1.15 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 73

3.1.15.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 73

3.1.15.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 74

3.1.13.3 Analisis Pengguna sistem 74

3.2 Perancangan Sistem 75

3.2.1 Skema Relasi 75

3.2.2 Perancangan Grafis dan Antar Muka 76

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 83

4.1 Implementasi 83

4.1.1 Perangkat Lunak Pembangun 83

4.1.2 Perangkat Keras Pembangun.....84

4.1.3Implementasi Basis Data.....84

4.1.4 Implementasi Class 85

4.1.5 Implementasi Antar Muka.....86

4.2 Pengujian Perangkat Lunak.....92

4.2.1 Pengujian Alpha 93

4.2.1.1 Skenario Pengujian.....93

4.2.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian.....93

4.2.1.3 Kesimpulan Pengujian Alpha.....94

4.2.2 Pengujian Beta 94

4.2.2.1 Kuesioner Pengujian Beta 95

4.2.2.2 Kesimpulan Pengujian Beta 101

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 103

5.1 Kesimpulan 103

5.2 Saran.....103

DAFTAR PUSTAKA.....105