DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK..... i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR SIMBOL xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Dan Rumusan Masalah 6

1.2.1 Identifikasi Masalah 6

1.2.2 Rumusan Masalah 6

1.3 Maksud dan Tujuan 6

1.3.1 Maksud Penelitian 6

1.3.2 Tujuan Penelitian 7

1.4 Kegunaan Penelitian 7

1.4.1 Kegunaan Praktis 7

1.4.2 Kegunaan Akademis 7

1.5 Batasan Masalah 8

1.6 Lokasi dan Waktu 9

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Aplikasi 10

2.2 Mobile 10

2.2.1 Aplikasi Mobile 10

2.2.2 Aplikasi Pengenalan Alat Musik Berbasis Mobile 12

2.3 Android 12

2.3.1 Sejarah Android 13

2.3.2 Versi Android 15

2.3.3 Android SDK (Software Development Kit) 18

2.3.4 Arsitektur Android 19

2.3.5 Fundamental Android 22

2.3.6 ADT (Android Development Tools) 24

2.3.7 Keunggulan Android 25

2.4 Alat musik 27

2.4.1 Suling 28

2.4.1.1 Jenis dan Bentuk Suling 29

2.4.1.2 Teknik Memainkan Suling 30

2.5 Unified Modeling Language 31

2.5.1 Diagram UML 32

2.6 Tinjuan Perangkat Lunak 34

2.6.1 Sejarah Java 34

2.6.1.1 Edisi Java 36

2.6.1.2 Keunggulan Java 37

2.6.2 Eclipse 38

2.6.2.1 Sejarah Eclipse 39

2.6.2.2 Arsitekru Eclipse 39
2.6.3 Rational Rose 40
2.6.4 Adobe Photoshop 41
2.6.5 SQLite 42
2.7 Media Pembelajaran 42
2.7.1 Metode Pembelajaran 43
2.7.2 Pengenalan Alat Musik 43
2.7.3 Mobile Leraning 45
2.7.4 Keunggulan dan Kekeurangan Mobile Learning 45
2.7.5 Penerapan Mobile Learning 47

BAB III OBJEK DAN PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian 48
3.1.1 Sejarah Singkat 48
3.1.2 Visi Dan Misi 49
3.1.3 Tujuan SD Negeri Cijerah V 51
3.1.4 Struktur Organisasi 52
3.1.5 Deskripsi Tugas 53
3.2 Metode Penelitian 54
3.2.1 Desain Penelitian 55
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 55
3.2.2.1 Sumber Data Primer 55
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder 56
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 57
3.2.3.1 Motode Pendekatan Sistem 57
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 57

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan 59
3.2.3.3.1 Alat Bantu Analisis 59
3.2.3.3.2 Perancangan 61
3.3 Pengujian Software 62

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan..... 63
4.1.1 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan..... 63
4.1.1.1 Use Case Diagram 64
4.1.1.2 Skenario Use Case yang Sedang Berjalan..... 64
4.1.1.3 Activity Diagram 66
4.1.2 Evaluasi Sistem yang Berjalan..... 67
4.2 Perancangan Sistem 68
4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem..... 68
4.2.2 Gambaran Sistem yang Diusulkan 69
4.2.3 Perancangan Prosedur yang Diusulkan 69
4.2.3.1 Use Case Diagram 70
4.2.3.2 Skenario Use Case 71
4.2.3.3 Activity Diagram 74
4.2.3.4 Sequence Diagram..... 76
4.2.3.5 Class Diagram..... 79
4.2.3.6 Component Diagram..... 80
4.2.3.7 Deployment Diagram..... 80
4.2.4 Perancangan Antarmuka..... 81
4.2.4.1 Perancangan Antarmuka Splash Screen..... 81
4.2.4.2 Perancangan Antarmuka Menu Utama 82

4.2.4.3 Perancangan Antarmuka Menu Materi 83
4.2.4.4 Perancangan Antarmuka Menu Quiz 83
4.2.4.5 Perancangan Anatrmuka Hasil Quiz 84
4.2.4.6 Perancangan Anntarmuka Play 85

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN
5.1 Implementasi 86
5.1.1 Batasan Implementasi 86
5.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 86
5.1.3 Implementasi Perangkat Keras 87
5.1.4 Implementasi Basis Data 88
5.1.5 Implementasi Antarmuka 89
5.1.6 Implementasi Instalasi Program 92
5.1.7 Penggunaan Aplikasi 94
5.2 Pengujian 99
5.2.1 Rencana Pengujian 99
5.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian 101
5.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian 102

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN
6.1 Kesimpulan 103
6.2 Saran 104

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN