DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK ……. i

***ABSTRACT* ……..……..… iii**

KATA PENGANTAR ……. iv

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

1.4. 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 ……..... 6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Aplikasi ……..... 8

2.1.1. Pengertian Aplikasi ……..... 8

2.2. Mobile Learning (M-Learning) ……..... 8

2.2.1. Pengertian Mobile Learning ……..... 8

2.2.2. Penerapan Mobile Learning ……..... 9

2.2.3. Keunggulan dan Kekurangan Mobile Learning ……. 10

2.3. Android ……. 14

2.3.1. Sejarah Android ……. 15
2.3.2. Versi Android ……. 16
2.3.3. The Dalvik Virtual Machine (DVM) …….. 21
2.3.4. Android SDK (Software Development Kit) …….. 22
2.3.5. ADT (Android Development Tools) …….. 22
2.3.6. Arsitektur Android ……. 24
2.3.7. Fundamental Aplikasi ……. 27
2.4. Unified Modelling Language (UML) ……... 30
2.4.1. Diagram UML ……..... 31
2.5. Tinjauan Perangkat Lunak Pendukung ……. 32
2.5.1. Java Platform Android ……... 32
2.5.1.1. Gambaran Java Platform Android ……. 33
2.5.2. Eclipse ……..... 34
2.5.2.1. Sejarah Eclipse …….. 35
2.5.2.2. Arsitektur Eclipse …….. 35
2.5.3. Adobe Photoshop ……... 36
2.5.4. XML ……... 37
2.5.5. Rational Rose ……. 38
2.5.6. SQLite ……..... 39
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN
3.1. Objek Penelitian ……..... 40
3.1.1. Sejarah Singkat Shamus Musik …..……..... 40
3.1.2. Visi dan Misi Shamus Musik ……..... 41
3.1.3. Struktur Organisasi Shamus Musik ……..... 42
3.1.4. Deskripsi Tugas ……. 42
3.2. Metode Penelitian ……. 43
3.2.1. Desain Penelitian ……..... 43
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data ……..... 43
3.2.2.1. Sumber Data Primer ……. 44
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder …….. 45
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem ……..... 45

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem ……... 45
3.2.3.2. Metode pengembangan Sistem ……. 46
3.2.3.3. Alat Bantu dan Analisis Perancangan ……... 48
3.2.4. Pengujian Software ……. 51
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM
4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan ……. 52
4.1.1. Analisis Prosedur Yang Berjalan ……... 52
4.1.1.1. *Use Case Diagram* ……... 52
4.1.1.2. Activity Diagram ……. 54
4.1.2. Evaluasi Sistem Yang Berjalan …….. 55
4.2. Perancangan Sistem …….. 56
4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem ……... 56
4.2.2. Gambaran Umum Yang Diusulkan ……..... 57
4.2.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan ……. 58
4.2.3.1. Use Case Diagram ……. 59
4.2.3.2. Activity Diagram ……... 61
4.2.3.3. Sequence Diagram ……..... 62
4.2.3.4. Collaboration Diagram …….. 64
4.2.3.5. Class Diagram ……... 65
4.2.3.6. Component Diagram ……. 65
4.2.3.7. Deployment Diagram ……..... 66
4.2.4. Perancangan Antar Muka ……... 67
4.2.4.1. Perancangan *Splash Screen* ……... 67
4.2.4.2. Perancangan Menu Open ..……..... 68
4.2.4.3. Perancangan Halaman Menu Gitar dan Bass …… 68
4.2.4.4. Perancangan Halaman Menu Video Gitar dan Bass ……. 69
4.2.4.5. Perancangan Halaman Menu Tentang …….. 70
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN
5.1. Implementasi ……. 71
5.1.1. Batasan Implementasi ……..... 71
5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak …….. 71

5.1.3. Implementasi Perangkat Keras ……. 73
5.1.4. Implementasi Antar Muka …….. 74
5.1.5. Implementasi Install Aplikasi ……. 79
5.1.6. Penggunaan Aplikasi …….. 80
5.2. Pengujian ……..….. 81
5.2.1. Rencana pengujian ……..... 81
5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian ……..……. 82
5.2.2.1. Kelas Uji Aplikasi ……..……... 82
5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian ……...…... 83
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN
6.1.Kesimpulan ……..……... 84
6.2.Saran …….…. 84
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN