DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

SURAT 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 3

1.2.1. Identifikasi Masalah..... 4

1.2.2. Rumusan Masalah..... 4

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 5

1.4. Kegunaan Penelitian..... 5

1.4.1. Kegunaan Praktis 5

1.4.2. Kegunaan Akademis 5

1.5. Batasan Masalah..... 6

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian..... 6

1.6.1. Lokasi 6

1.6.1. Waktu Penelitian 7

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1. Software 8

2.1.1. Pengertian Software 8

2.1.2. Karakteristik Software 9

2.1.3. Klasifikasi Software 9

2.2. Bahasa Inggris 11

2.2.1. Pembelajaran Bahasa Inggris 11

2.2.2. Multimedia 12

2.3. Android 14

2.3.1. Eclipse 14

2.3.2. Android Emulator 14

2.4. Pemograman Berorientasi Objek 15

2.4.1. Pengertian Unified Modelling Language (UML) 15

2.4.2. Diagram-Diagram UML 15

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian 18

3.1.1. Sejarah Singkat 18

3.1.2. Visi dan Misi 19

3.1.3. Struktur Organisasi 20

3.1.4. Deskripsi Tugas 20

3.2. Metode Penelitian 22

3.2.1. Desain Penelitian 23
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 24
3.2.2.1 Sumber Data Metode Primer 24
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 25
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 25
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 25
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 26
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis 28
3.2.4. Pengujian Software 29
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM
4.1. Analisis Sistem yang Berjalan 32
4.1.1 Analisis Prosedur yang sedang berjalan. 32
4.1.1.1. Use Case Diagram yang sedang berjalan 32
4.1.1.1.2 Skenario Use Case 33
4.1.1.2 Activity Diagram 34
4.1.2. Evaluasi Sistem yang Berjalan 36
4.2. Perancangan Sistem 36
4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem 37
4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan 37
4.2.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan 37
4.2.3.1. Use Case Diagram 38
4.2.3.1.1. Skenario Use Case 38
4.2.3.2. Activity Diagram 40

4.2.3.3. Sequences Diagram 42
4.2.3.4. Class Diagram 44
4.2.3.5. Component Diagram 45
4.2.3.6. Deployment Diagram 46
4.2.4. Perancangan Antar Muka 47
4.2.4.1. Struktur Menu 48
4.2.4.2. Perancangan Input 48
4.2.4.3. Perancangan Output 50

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1. Implementasi 52
5.1.1. Batasan Implementasi 52
5.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 52
5.1.3 Implementasi Perangkat Keras 53
5.1.4 Implementasi Basis Data 55
5.1.5 Implementasi Antar Muka 57
5.1.6 Implementasi Instalasi Program 60
5.1.7 Penggunaan Program 62
5.2. Pengujian 62
5.2.1 Rencana Pengujian 62
5.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian 63
5.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian 65

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan 66

6.2 Saran 66

DAFTAR PUSTAKA 68

LAMPIRAN