DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

***ABSTRACT* ..... ii**

KATA PENGANTAR..... ..iii

DAFTAR ISI.....vi

DAFTAR GAMBAR.....xi

DAFTAR TABEL xv

DAFTAR SIMBOL.... xvi

BAB I PENDAHULUAN.... 1

1.1 Latar Belakang Penelitian..... 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 Penelitian.....7

1.3.1 Maksud Penelitian.....7

1.3.2 Tujuan Penelitian..... 7

1.4 Kegunaan Penelitian.... 8

1.4.1 Kegunaan Akademis..... 8

1.4.2 Kegunaan Praktis..... 8

1.5 Batasan Masalah.. 8

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian.. 9

BAB II LANDASAN TEORI.... 10

2.1 Pengertian Aplikasi.. 10

2.1.1 Komponen Aplikasi..... 10

2.1.2 Karakteristik Aplikasi..... 11

2.1.3 Jenis Aplikasi..... 12

2.2 Pengertian Pengenalan.. 13

2.3 Pengertian Pembelajaran.. 13

2.4 Alat Musik Tradisional.. 15

2.4.1 Alat Musik Tradisional Sunda..... 16

2.4.2 Aksara Sunda..... 20

2.5 *Android*.. 23

2.5.1 Sejarah *Android*..... 23

2.5.2 Jenis-jenis *Android*..... 24

2.5.3 Kelebihan dan Kekurangan *Android*.....31

2.6 Perangkat Lunak Pendukung..... 33

BAB III METODE PENELITIAN.... 36

3.1 Objek Penelitian.. 36

3.1.1 Sejarah Singkat.. 36

3.1.2 Visi dan Misi.. 37

3.1.3 Struktur Organisasi.. 38
3.1.4 Deskripsi Tugas.. 39
3.2 Metode Penelitian.. 46
3.2.1 Desain Penelitian.. 46
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data.. 48
3.2.2.1 Sumber Data Primer.. 48
1. Metode Observasi.. 48
2. Wawancara (*interview)* dan Kuisioner.. 48
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder.. 49
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem.. 49
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem.. 49
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem.. 49
3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan.. 51
3.2.3.3.1 *UML*.. 51
3.2.4 Pengujian *Software*.. 56
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.... 59
4.1 Analisis Sistem Yang Berjalan.. 59
4.1.1 *Use Case Diagram* Sistem Yang Berjalan.. 59
4.1.1.1 Skenario *Use Case Diagram* Yang Berjalan.. 60
4.1.2 *Activity Diagram* Sistem Yang Berjalan.. 61
4.2 Perancangan Sistem.. 62
4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem.. 63
4.2.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan.. 63

4.2.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan..63

4.2.3.1 *Use Case Diagram* Aplikasi *mobile learning*.....63

4.2.3.1.1. Skenario *Use Case* 64

4.2.3.2 *Activty Diagram* Aplkasi Pengenlan dan Pemblajaran ..72

4.2.3.3 *Sequence Diagram* yang di Usulkan.....78

4.2.3.4 *Class Diagram* Sistem Yang Diusulkan.. 82

4.2.3.5 *Component Diagram* Sistem Yang Diusulkan.. 84

4.2.3.6 *Deployment Diagram* Sistem Yang Diusulkan.....86

4.3 Perancangan Antar Muka.....87

4.3.1 Struktur Menu.. 87

4.3.2 Perancangan Antar Muka *Output*.. 88

4.4 Perancangan Arsitektur Jaringan.. 93

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....94

5.1 Implementasi..94

5.1.1 Implementasi Perangkat Lunak.. 94

5.1.2 Implementasi Perangkat Keras.. 95

5.1.3 Implementasi Basis Data.. 96

5.1.4 Implementasi Antar Muka.. 97

5.1.5 Implementasi Instalasi Program.....98

5.1.6 Penggunaan Program.. 98

5.1.6.1 Tampilan *Log-In*.. 98

5.1.6.2 Menu Pengelolaan Data Materi.. 100

5.1.6.3 Mengkses Materi Aplkasi Aksara Sunda..100

5.1.6.4 Mengakses Data Materi di Server.....106

5.1.6.5 Mengakses Materi Aplikasi alat Musik. 109

5.1.6.6 Mengakses Latihan. 110

5.2 Pengujian.....113

5.2.1 Rencana Pengujian.....113

5.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian.. 114

5.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian.....116

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....117

6.1 Kesimpulan.. 117

6.2 Saran.. 118

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN