DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR KEASLIAN

ABSTRAK.....i

ABSTRACT.....ii

KATA PENGANTAR.....iii

DAFTAR ISI.....v

DAFTAR GAMBAR.....ix

DAFTAR TABEL.....xii

DAFTAR SIMBOL.....xiii

BAB I PENDAHULUAN.....1

1.1. Latar Belakang.....1
1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah.....1
1.2.1. Identifikasi Masalah.....4
1.2.2. Rumusan Masalah.....4
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian.....4
1.3.1. Maksud Penelitian.....5
1.3.2. Tujuan Penelitian.....5
1.4. Kegunaan Penelitian.....5
1.4.1. Kegunaan Praktis.....5
1.4.2. Kegunaan Akademis.....6
1.5. Batasan Masalah.....6
1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian.....7
1.6.1. Lokasi Penelitian.....7
1.6.2. Waktu Penelitian.....7
BAB II LANDASAN TEORI.....8

2.1. Aplikasi.....8

2.2. Pembelajaran.....8

2.2.1. Pengertian Pembelajaran.....8

2.2.2. Tujuan Pembelajaran.....9

2.2.3. Ciri – Ciri Pembelajaran.....9
2.3. Aksara Lampung.....9
2.4. Android.....11
2.4.1. Pengertian dan Sejarah Android.....11
2.4.2. Versi Android.....13
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN.....19
3.1. Objek Penelitian.....19
3.1.1. Sejarah Singkat SD Negeri 02 Gunung Madu.....19
3.1.2. Visi dan Misi SD Negeri 02 Gunung Madu.....20
3.1.3. Struktur Organisasi SD Negeri 02 Gunung Madu.....21
3.1.4. Deskripsi Tugas.....22
3.2. Metode Penelitian.....27
3.2.1. Desain Penelitian.....27
3.2.2. Jenis dan Metode Penelitian.....28
3.2.2.1. Sumber Data Primer.....28
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder.....28
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem.....29
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem.....29
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem.....29
3.2.3.3. Alat bantu Analisis dan Perancangan.....31
1. Diagram Use Case.....31
2. Diagram Kelas.....31
3. Behavior Diagram.....32
a) Diagram Objek.....32
b) Diagram Aktivitas.....32
c) Diagram Interaksi.....32
a) Diagram Komponen.....32
b) Diagram Deployment.....33
3.2.4. Pengujian Software.....34
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....36
4.1. Tinjauan Umum.....36

4.2. Analisis Sistem.....36
4.2.1. Analisis Masalah.....36
4.3. Perancangan Sistem.....37
4.3.1. Tujuan Perancangan Sistem.....38
4.3.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan.....38
4.3.3. Prosedur Perancangan yang Diusulkan.....39
4.3.3.1. Diagram Use Case.....39
4.3.3.2. Diagram Aktivitas.....43
4.3.3.3. Diagram Sekuen.....46
4.3.3.4. Diagram Kelas.....50
4.3.3.5. Diagram Objek.....51
4.3.3.6. Diagram Komponen.....52
4.3.3.7. Diagram Deployment.....53
4.3.4.Perancangan Antarmuka.....53
4.3.4.1. Struktur Menu Utama.....54
4.3.4.2. Menu Materi.....54
4.3.4.3. Isi Meteri Had Lampung.....55
4.3.4.4. Isi Materi Anak Huruf Dan Tanda Baca.....56
4.3.4.5.Isi Materi Gabungan Kata Aksara.....56
4.3.4.6. Isi Materi Angka Lampung.....57
4.3.4.7. Menu Latihan.....58
4.3.4.8. Sub Menu Latihan (menu mulai).....58
4.3.4.9. Isi Latihan Level 1.....58
4.3.4.10. List Nilai Latihan Level 1.....58
4.3.4.11. Isi Latihan Level 2.....59
4.3.4.12. List Nilai Latihan Level 2.....60
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....61
5.1. Implementasi.....61
5.1.1.Batasan Implementasi.....61
5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak.....61
5.1.3. Implementasi Perangkat Keras.....62

5.1.4. Implementasi Antar Muka.....63
5.1.5. Implementasi Installasi Program Aplikasi.....63
5.1.6. Pengguna Program Aplikasi.....66
5.2. Pengujian.....76
5.2.1. Remcana Pengujian.....77
5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian.....78
5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian.....83
VI KESIMPULAN DAN SARAN.....84
6.1. Kesimpulan.....84
6.2. Saran.....84
DAFTAR PUSTAKA.....86
LAMPIRAN