DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK…….....i

ABSTRACTION……..ii

KATA PENGANTAR…….iii

DAFTAR ISI……v

DAFTAR GAMBAR……...xi

DAFTAR TABEL…….xiii

DAFTAR SIMBOL……...xiv

BAB I PENDAHULUAN……1

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 Penelitian……..……4

1.3.1 Maksud Penelitian……4

1.3.2 Tujuan Penelitian……4

1.4 Batasan Masalah……5

1.5 Lokasi dan Waktu Penelitian…….....6

1.5.1 Lokasi Penelitian……..…6

1.5.2 Waktu Penelitian……..……7

BAB II LANDASAN TEORI……..8

2.1 Saron……..……8

2.1.1 Pengertian Saron……..……...…….8

2.1.2 Jenis-Jenis Saron……..……9

2.2 Aplikasi……...10

2.3 Simulasi……...11

2.4 Android……11

2.4.1 Pengertian Android……11

2.4.2 Sejarah Android…….13

2.4.3 Versi Android……...14

2.4.4 Fitur Android……20

2.5 Adobe Flash…….21

2.6 Penerapan……23

2.7 Adobe AIR……..23

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN……25

3.1 Objek Penelitian……..…25

3.1.1 Sejarah Singkat SMA MEKAR ARUM……...25

3.1.2 Visi Dan Misi SMA MEKAR ARUM……..27

3.1.3 Struktur Organisasi SMA MEKAR ARUM…….28

3.1.4 Deskirpsi Tugas……28

3.2 Metode Penelitian…….29

3.2.1 Desain Penelitian……..30

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data……...31

3.2.2.1 Sumber Data Primer…….31

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder…….32

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem…….....33

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem…….....33

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem…….34

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan…….....36

3.2.4 Pengujian Software…….....40

BAB IV PERANCANGAN SISTEM……42

4.1 Perancangan Sistem…….42

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem……..42

4.1.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan…….....43

4.1.3 Perancangan Prosedur yang Diusulkan……43

4.1.3.1 Use Case Diagram……43

4.1.3.2 Skenario *Use Case*…….....44

4.1.3.2.1 *Use Case* Skenario Menu Free Play…….44

4.1.3.2.2 *Use Case* Skenario Menu Demo Lagu……..45

4.1.3.2.3 *Use Case* Skenario Menu Quis…….46

4.1.3.2.4 Use Case Skenario Info Saron……..47

4.1.3.2.5 Use Case Skenario About…….48

4.1.3.2.6 Use Case Skenario Tutorial……..49

4.1.3.2.7 Use Case Skenario Game……..49

4.1.3.2.8 Use Case Skenario Exit……50

4.1.3.3 Activity Diagram……..51

4.1.3.4 Sequence Diagram……57

4.1.3.5 Collaboration Diagram…….65

4.1.3.6 Class Diagram…….....70

4.1.3.7 Component Diagram…….71

4.1.3.8 Deployment Diagram……72

4.1.4 Perancangan Antar Muka…….73

4.1.4.1 Struktur Menu Utama…….....73

4.1.4.2 Struktur Menu Start……..75

4.1.4.3 Perancangan Tampilan Free Play…….76

4.1.4.4 Prancangan Tampilan Menu Demo……..77

4.1.4.5 Perancangan Tampilan Menu Quis……...79

4.1.4.6 Perancangan Menu Info Saron……..80

4.1.4.7 Perancangan Tampilan Menu About……82

4.1.4.8 Perancangan Menu Tuutorial……83

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM……...85

5.1 Implementasi ……85

5.1.1 Batasan Implementasi……...85

5.1.2 Implementasi Perangkat Lunak……85

5.1.3 Implementasi Perangkat Keras…….86

5.1.4 Implementasi Antar Muka……87

5.1.5 Implementasi Instalasi Aplikasi……88

5.1.6 Penggunaan Aplikasi……91

5.2 Pengujian……..98

5.2.1 Rencana Pengujian……99

5.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian…….....100

5.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian……..105

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN……..106

6.1 Kesimpulan…….106

6.2 Saran……...107

DAFTAR PUSTAKA