



DAFTAR ISI	
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Tujuan Penelitian	5
1.5. Manfaat Penelitian	5
1.6. Sistematika Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Media Pembelajaran	7
2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2.1.2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	8
2.1.3. Kriteria Memilih Media Pembelajaran.....	10
2.1.4. Jenis-jenis Media Pembelajaran	11
2.1.5. Prinsip Umum Pembuatan Media Pembelajaran	11
2.2. <i>Android</i>	12



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.1.1. Pengertian <i>Android</i>	12
2.1.2. Fitur-fitur <i>Android</i>	13
2.1.3. Kelebihan <i>Android</i>	16
2.1.4. Kelemahan <i>Android</i>	17
2.1.5. Alat Pengembangan Aplikasi <i>Android Studio</i>	17
2.3. Penelitian dan Pengembangan	18
2.3.1. Defenisi Penelitian dan Pengembangan.....	18
2.3.2. Jenis-jenis Penelitian dan Pengembangan	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1. Metode Pengerjaan Penelitian.....	23
3.2. Langkah-langkah Metodologi Penelitian	23
3.2.1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi (<i>Research and Information Collecting</i>)	23
3.2.2. Perencanaan (<i>Planning</i>)	24
3.2.3. Pengembangan Format Produk (<i>Develop Form of Product</i>)	24
3.2.4. Validasi Produk (<i>Main Product Validation</i>).....	24
3.2.5. Revisi Produk (<i>Main Product Revision</i>)	25
3.2.5. Uji Coba Lapangan (<i>Main Field Testing</i>)	25
3.2.5. Alat dan Bahan Penelitian.....	25
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	
4.1. Analisis	
Sistem.....	
26.....	
4.2. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan.....	26
4.3. Pemodelan Sistem yang Sedang Berjalan	26
4.4. <i>Use Case Diagram</i> Sistem yang Sedang Berjalan.....	27
4.4.1. Skenario <i>Use Case Diagram</i> Sistem yang Sedang Berjalan.	28
4.4.2. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan	29
4.5. Analisis Sistem Usulan	29
4.6. Analisis Kebutuhan Sistem	30
4.6.1. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	30



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.6.2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	31
4.7. Pemodelan Sistem Usulan	31
4.8. <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan.....	32
4.9. Perancangan <i>Use Case Diagram</i>	33
4.10 <i>Activity Diagram</i>	49
4.11 <i>Sequence Diagram</i>	58
4.12 <i>Class Diagram</i>	67
4.13 Perancangan <i>Database</i>	68
4.14 Perancangan Struktur Menu.....	68
4.15 Perancangan Antar Muka (<i>Interface</i>)	69

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1. Implementasi Sistem.....	73
5.1.1. Batasan Implementasi	73
5.1.2. Lingkungan Implementasi Sistem.....	74
5.1.3. Implementasi Tampilan Antar Muka	75
5.2. Pengujian Sistem.....	82
5.3. <i>Black Box Testing</i>	82

BAB VI PENUTUP

6.1. Kesimpulan	94
6.2. Saran	94

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN