

## DAFTAR ISI

	Hlm.
<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b>	
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b>	
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b>	
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan Masalah.....	3
1.4. Batasan Masalah.....	4
1.5. Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	5
1.6. Kerangka Pemikiran.....	6
1.7. Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	9
2.1. <i>State Of The Art</i> .....	9
2.2. Metode <i>Linear Congruent Method</i> .....	11
2.3. Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	13
2.3.1 RUP ( <i>Rational Unified Process</i> ).....	13
2.4. UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ).....	18
2.4.1 <i>Use Case</i> .....	18
2.4.2 <i>Activity Diagram</i> .....	20
2.4.3 <i>Class Diagram</i> .....	21
2.4.4 <i>Sequence Diagram</i> .....	23
2.5. Definisi Pembelajaran.....	24
2.6. Android Studio.....	26
2.5.1 andoird SDK ( <i>Software development Kit</i> ).....	26
2.7. Pengujian Perangkat Lunak.....	28
2.6.1 <i>Blax Box Testing</i> .....	28
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....	31
3.1. <i>Inception</i> .....	31

3.1.1 Analisis Kebutuhan .....	31
3.1.2 Karakteristik Pengguna.....	32
3.2. <i>Elaboration</i> .....	33
3.2.1 Perancangan Arsitektur.....	34
3.2.2 Analisis <i>Linear Congruent Method</i> .....	34
3.2.3 Pemodelan Sistem.....	35
3.2.3.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	35
3.2.3.2 <i>Use Case Scenario</i> .....	36
3.2.3.3 <i>Use Case Scenarion</i> Memilih Pengenalan Hewan .....	36
3.2.3.4 <i>Use Case Scenario</i> Memilih Mulai Permainan .....	37
3.2.3.5 <i>Use Case Diagram</i> Memilih Keterangan .....	38
3.2.3.6 <i>Use Case Scenario</i> Memilih Profil Pembuat .....	39
3.2.3.7 <i>Activity Diagram</i> .....	40
3.2.3.8 <i>Activity Diagram</i> Pengenalan Hewan .....	40
3.2.3.9 <i>Activity Diagram</i> Mulai Permainan .....	41
3.2.3.10 <i>Activity Diagram</i> Keterangan .....	42
3.2.3.11 <i>Use Case Scenario</i> Profil Pembuat.....	42
3.2.3.12 <i>Class Diagram</i> .....	43
3.2.3.13 <i>Sequence Diagram</i> .....	43
3.2.3.14 <i>Sequence Diagram</i> Memilih Pengenalan Hewan.....	43
3.2.3.15 <i>Sequence Diagram</i> Memilih Mulai Permainan.....	44
3.2.3.16 <i>Sequence Diagram</i> Memilih Keterangan .....	44
3.2.3.17 <i>Sequence Diagram</i> Memilih Profil Pembuat.....	45
3.3. Perancangan Antarmuka ( <i>Interface</i> ).....	46
3.3.1 Perancangan Antarmuka Halaman <i>Spalshscreen</i> .....	46
3.3.2 Perancangan Antarmuka Halaman Menu utama .....	46
3.3.3 Perancangan Antarmuka Halaman Pengenalan Hewan .....	47
3.3.4 Perancangan Antarmuka Halaman Mualai Permainan.....	47
3.3.5 Perancangan Antarmuka Halaman Keterangan .....	48
3.3.6 Perancangan Antarmuka Halaman Profil Pembuat .....	48
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM</b> .....	49
4.1 Construction.....	49
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras (Hardware).....	49
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak (Software).....	49
4.1.3 Implementasi Database.....	50
4.1.4 Implementasi Antarmuka (Interface).....	51
4.1.4.1 Halaman Menu Utama .....	51
4.1.4.2 Halaman Pengenalan Hewan .....	51
4.1.4.3 Halaman Mulai Permainan .....	53
4.1.4.4 Halaman Keterangan .....	54
4.1.4.5 Halaman Profil Pembuat.....	54
4.2 Pengujian Kinerja <i>Linear Congruent Method</i> .....	55
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	57
5.1 Kesimpulan .....	57

5.2 Saran.....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>60</b>



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN GUNUNG DJATI  
BANDUNG