

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN
LEMBAR PENGESAHAN
LEMBAR PERNYATAAN
LEMBAR PERSEMBAHAN
RIWAYAT HIDUP
MOTTO

ABSTRAK	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. <i>The State Of The Art</i>	3
1.6. Metode Penelitian.....	6
1.6.1. Teknik Pengumpulan Data.....	6
1.6.2. Metode Pengembangan Multimedia	6
1.7. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1. Belajar dan Pembelajaran.....	10
2.2. Pembelajaran Berbasis Komputer	10
2.3. <i>Mobile Learning</i>	15
2.3.1. Pengertian <i>Mobile Learning</i>	15
2.3.2. Manfaat <i>Mobile Learning</i>	16
2.3.2. Klasifikasi <i>Mobile Learning</i>	17
2.4. Multimedia	18
2.5. Multimedia dan Pembelajaran.....	19
2.6. Audio.....	19
2.7. Pencarian(<i>Searching</i>)	21

2.7.1	<i>Sequential Search</i>	21
2.8.	Seni Karawitan Sunda.....	24
2.8.1.	Pengertian Karawitan.....	24
2.8.2.	Fungsi Karawitan.....	28
2.9.	UML.....	29
2.9.1.	Sejarah UML.....	29
2.9.2.	Use Case Diagram.....	30
2.9.3.	Sequence Diagram.....	32
2.9.4.	Class Diagram.....	33
2.9.5.	Activity Diagram.....	34
2.10.	Android.....	35
2.10.1.	Arsitektur Android.....	38
2.10.2.	Fundamental Aplikasi.....	41
2.10.3.	Versi Android.....	44
2.10.4.	Siklus Hidup Aplikasi Android.....	45
2.11.	<i>PHP Data Object</i>	47
2.11.1.	Pengertian PDO.....	47
2.11.2.	<i>Prepare Statment</i>	48
2.12.	Basis data.....	48
2.12.1.	Definisi.....	48
2.12.2.	Operasi Dasar Basis Data.....	49
2.12.3.	MySQL.....	51
2.12.4.	Keunggulan Mysql.....	51
2.13.	JSON.....	53
2.13.1.	Struktur JSON.....	55
2.14.	<i>Tools</i> Yang Digunakan.....	58
2.15.	Metode Pengujian.....	58
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		60
3.1.	Analisis Sistem.....	60
3.1.1.	Analisis Fungsional.....	60
3.1.2.	Analisis Kebutuhan.....	60
3.1.3.	Karakteristik Pengguna.....	62
3.1.4.	Analisis Menggunakan Metode Pencarian <i>Sequential</i>	63

3.1.5.	Arsitektur Sistem	65
3.1.6.	Tahap Pengembangan Aplikasi.....	66
3.1.7.	Pemodelan Sistem.....	67
3.1.7.1.	<i>Use Case Diagram</i>	67
3.1.7.2.	<i>Class Diagram</i>	80
3.1.7.3.	<i>Activity Diagram</i>	81
3.1.7.4.	<i>Sequence Diagram</i>	95
3.2.	Perancangan Sistem.....	107
3.1.1.	Perancangan Database	107
3.2.2.	Perancangan <i>User Interface</i>	110
3.2.2.1.	Perancangan <i>Back-end Application</i>	111
3.2.2.2.	Perancangan <i>Front-end Application</i>	114
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	121
4.1.	Implementasi	121
4.1.1.	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	121
4.1.2.	Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	122
4.1.3.	Implementasi <i>Database</i>	122
4.1.4.	Implementasi Antar Muka (<i>User Interface</i>)	124
4.2.	Pengujian.....	130
4.2.1.	Tujuan Pengujian	131
4.2.2.	Rancangan Hasil Pelaksanaan Pengujian.....	132
4.2.3.	Evaluasi dan Kesimpulan Terhadap Hasil Pengujian	134
BAB V	PENUTUP.....	143
5.1.	Kesimpulan.....	144
5.2.	Saran.....	144
DAFTAR PUSTAKA.....		145
LAMPIRAN.....		149