

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN	18
1.1. Latar Belakang	18
1.2. Ruang Lingkup	19
1.3. Rumusan Masalah.....	20
1.4. Tujuan Penelitian	20
1.5. Manfaat Penelitian	20
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	22
2.1 Multimedia.....	22
2.2 Android	22
2.3 Aplikasi.....	22
2.4 Unified Modeling Language (UML)	23
2.4.1 <i>Use Case Diagram</i>	23

2.4.2	<i>Activity diagram</i>	24
2.5	Perangkat Lunak Pengembangan System	25
2.5.1	Android Studio	25
2.5.2	Photoshop	26
2.6	Metode scrum	26
2.7	Black box testing	28
2.8	Studi pustaka.....	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		32
3.1	Tempat Penelitian dan Waktu Penelitian.....	32
3.2	Populasi dan sampel penelitian.....	32
3.2.1	Populasi Peneitian	32
3.2.2	Sampel penelitian	32
3.3	Metode Pengumpulan Data.....	32
3.3.1	Observasi.....	32
3.3.2	Wawancara	33
3.3.3	Studi Literatur	33
3.4	Teknik Pengembangan Perangkat Lunak Scrum	33
3.4.1	Product Backlog	33
3.4.2	Sprint Planning Meeting.....	35
3.4.3	Sprint Backlog.....	36
3.5	Perancangan Sistem	37
3.5.1	Use Case Diagram.....	37
3.5.2	Activity Diagram.....	38
3.5.3	Desain Tampilan UI	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		43
4.1	Implementasi aplikasi	43
4.2	Hasil interface aplikasi.....	43
4.3	Pembahasan Hasil Pengujian Aplikasi.....	46

4.4 Hasil Pengujian Fungsi Kerja Loading.....	46
4.5 Pembahasan Pengujian Interface	47
4.6 Hasil kuisisioner siswa	50
4.7 pembahasan.....	52
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	54
5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian terdahulu.....	29
Tabel 3. 1 <i>Product backlog</i>	34
Tabel 3. 2 <i>Sprint Planning Meeting</i>	35
Tabel 3. 3 Sprint Backlog.....	36
Tabel 4. 1 Spesifikasi perangkat pengujian aplikasi	46
Tabel 4. 2 Hasil pengujian waktu buka aplikasi.....	46
Tabel 4. 3 Hasil screnshot aplikasi.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Use case diagram</i>	24
Gambar 2. 2 Activity diagram.....	25
Gambar 3. 1 Usecase diagram.....	37
Gambar 3. 2 Activity Diagram.....	38
Gambar 3. 3 Menu login	39
Gambar 3. 4 Tampilan menu utama	40
Gambar 3. 5 menu materi	40
Gambar 3. 6 Menu Tentang Aplikasi	41
Gambar 3. 7 Menu Profil	41
Gambar 4. 1 Tampilan halaman flash	43
Gambar 4. 2 Tampilan menu login	44
Gambar 4. 3 Tampilan menu utama	45
Gambar 4. 4 Tampilan menu materi	45
Gambar 4. 5 Tampilan menu informasi	45
gambar 4. 6 preentase pertanyyan pertama	50
gambar 4. 7 Presentse pertanyaan kedua.....	51
gambar 4. 8 Presentase pertanyaan ketiga.....	51
gambar 4. 9 Presentase pertanyaan ketiga.....	52
gambar 4. 10 Presentase pertanyaan kelima	52