

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
INTISARI	viii
ABSTRACT.....	ix
PRAKATA.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Ruang Lingkup.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Landasan Teori.....	6
2.1.1 Aplikasi	6
2.1.2 Kamus	6
2.1.3 Android Studio.....	6
2.1.4 Algoritma Fisher Yates Shuffle	7
2.2 Metode ADDIE.....	7
2.3 Use Case Diagram.....	9
2.4 Flowchart	10
2.5 Penelitian Terdahulu	11
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	15
3.1 Metode Penelitian	15

3.2 Subjek Penelitian	15
3.3 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	16
3.3.1. Tahap Analisis (Analysis).....	21
3.3.2. Tahap Desain (Design).....	22
3.3. Perancangan Antarmuka	23
3.3.1 Tampilan Menu	23
3.3.2. Tampilan Kamus	24
3.3.3. Tampilan Login / Input User.....	24
3.3.4. Tampilan Pilihan Soal.....	25
3.3.5. Tampilan Soal Level 1 & Level 2	25
3.3.6. Tampilan Nilai	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
4.1. Hasil	27
4.1.1. Tampilan Activity Menu User	27
4.1.2. Tampilan Activity Kamus User	28
4.1.3. Tampilan Activity Soal Input Nama User.....	29
4.1.4. Tampilan Activity Pilihan Soal User	30
4.1.5. Tampilan Activity Soal Level 1	31
4.1.6. Tampilan Activity Soal Level 2	32
4.1.7. Tampilan Activity Nilai	33
4.1.8. Tampilan Activity Login Admin.....	34
4.1.9 Tampilan Activity Menu Admin.....	35
4.1.10. Tampilan Activity Setting Kamus.....	36
4.1.11 Tampilan Activity Setting Pengaktifan Soal dan Penambahan Soal.....	37
4.2 Kelebihan Dan Kekurangan	38
4.2.1. Kekurangan	38
4.2.2. Kelebihan	39
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	40
5.1. Kesimpulan	40
5.2. Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN	44

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Diagram Use Case	9
Tabel 2. 2 Tabel Simbol Flowchart	10
Tabel 2. 3 Tabel Penelitian Terdahulu	12

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Langkah-langkah Metode Pengembangan Addie.....	8
Gambar 3. 1 Metode Penelitian.....	15
Gambar 3. 2Flowchart Algoritma Fisher Yates Shuffle.	17
Gambar 3. 3 Use Case Aplikasi	21
Gambar 3. 4 Flowchart Pengumpulan Data	22
Gambar 3. 5 Flowchart Tahapan desain	23
Gambar 3. 6 Tampilan Menu.....	23
Gambar 3. 7 Tampilan Kamus.....	24
Gambar 3. 8 Tampilan Login / Input User	24
Gambar 3. 9 Tampilan Pilihan Soal	25
Gambar 3. 10 Tampilan Soal Level 1 & Level 2	25
Gambar 3. 11 Tampilan Nilai	26
Gambar 4. 1. Tampilan Awal dari Aplikasi Kamus	27
Gambar 4. 2 Tampilan Kamus.....	28
Gambar 4. 3 Tampilan Soal – Input Nama.....	29
Gambar 4. 4 Tampilan Activity Pilihan Soal.....	30
Gambar 4. 5 Tampilan Activity Soal Level 1	31
Gambar 4. 6 Tampilan Activity Soal 2.....	32
Gambar 4. 7 Tampilan Activity Nilai	33
Gambar 4. 8 Tampilan Activity Login Admin.....	34
Gambar 4. 9 Tampilan Activity Menu Admin.....	35
Gambar 4. 10. Tampilan Activity Setting Kamus	36
Gambar 4. 11 Tampilan Activity Setting Soal.....	37
Gambar 4. 12Tampilan Penambahan Soal	38