

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
KATA PENGANTAR	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Pengertian Aksara Lampung	4
2.2 Pengertian Android.....	7
2.3 Multimedia Interaktif.....	7
2.4 Pengertian <i>HTML5</i>	7
2.5 Pengertian Construct 2.....	8
2.6 Pengertian WebStorage Construct 2	10

2.7 Pengertian Array Construct 2	10
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	12
3.1 Metode Pengumpulan Data	12
3.2 Metode Pengembangan Sistem.....	12
3.2.1 <i>Concept</i> (Pengonsepan)	13
3.2.2 <i>Design</i> (Perancangan).....	13
3.2.3 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan).....	13
3.2.4 <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	13
3.2.5 <i>Testing</i> (Pengujian).....	14
3.2.6 <i>Distribution</i> (Pendistribusian)	14
3.3 Rancang Bangun Konsep Kasar Desain Antar Muka.....	14
3.3.1 Desain <i>Loading</i>	15
3.3.2 Desain Tampilan Awal Aplikasi.....	15
3.3.3 Desain Tampilan Materi	16
3.3.4 Desain Tampilan Permainan.....	17
3.3.5 Desain Tampilan Papan Nilai	26
3.3.6 Desain Tampilan Petunjuk.....	27
3.4 Rancang Bangun Konsep <i>UML Diagram</i>	28
3.4.1 Use Case Diagram Aplikasi.....	28
3.4.2 Activity Diagram	31
3.4.3 Sequence Diagram	40
3.4.4 Diagram Alur Penyimpanan Data.....	42
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Spesifikasi Perangkat Lunak	45
4.2 Spesifikasi Perangkat Keras	45
4.2.1 Spesifikasi <i>Laptop</i>	45
4.2.2 Spesifikasi <i>Smartphone</i>	45
4.3 Implementasi Aplikasi	46
4.3.1 <i>Loading</i> Pertama.....	46
4.3.2 <i>Loading</i> Kedua	47

4.3.3 Tampilan Utama Aplikasi.....	47
4.4 KELAYAKAN SISTEM.....	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	72