

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xviii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Multimedia Interaktif.....	5
2.2 Metode Inferensi <i>Fisher Yates Shuffle</i>	5
2.3 Metode Pengembangan Multimedia	6
2.3.1 Konsep (<i>Concept</i>)	7
2.3.2 Desain (<i>Design</i>)	7
2.3.3 Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>)	7
2.3.4 Pembuatan (<i>Asembly</i>).....	8

2.3.5 Pengujian (<i>Testing</i>)	8
2.3.6 Pendistribusian (<i>Distribution</i>)	8
2.4 Murai Batu (<i>Copsychus Malabaricus</i>).....	8
2.5 Android	9
2.5.1 Versi Android	9
2.5.2 Statistik Distribusi OS Android	10
2.6 Android Studio	11
2.6.1 pengenalan layout	12
2.6.2 Barisan atau Struktural Folder	13
2.6.3 <i>Grandle</i>	13
2.6.4 Elemen Android	13
2.7 Model <i>Prototype</i>	14
2.8 Sistem Pemodelan.....	15
2.8.1 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	15
2.8.2 <i>Use Case Diagram</i>	15
2.8.3 <i>Activity Diagram</i>	17
2.9 Pengujian <i>Black Box Testing</i>	18
2.10 Penelitian terkait	19

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.1.1 Wawancara	21
3.1.2 Studi Pustaka	21
3.1.3 Observasi	21
3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	21
3.2.1 Komunikasi	21
3.2.2 Perencanaan cepat.....	22
3.2.2.1 Analisis Kebutuhan Pengguna (<i>User</i>).....	22
3.2.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>software</i>).....	22
3.2.2.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	22
3.3 Permodelan Desain	23

3.3.1 Desain UML (<i>unified Modelling Language</i>).....	23
3.3.1.1 Rancangan <i>Use Case Diagram</i>	24
3.3.1.2 Rancangan <i>Activity Diagram</i>	25
3.4 Desain Antar Muka Aplikasi	26
3.4.1 Rancangan Tampilan Halaman Splash Screen	26
3.4.2 Rancangan Tampilan login.....	26
3.4.3 Rancangan Tampilan Halaman Materi	28
3.4.4 Rancangan Tampilan Halaman Materi video	29
3.4.5 Rancangan Tampilan Halaman Tentang Aplikasi	29
3.5 Pembentukan Prototype	30
3.5.1 Pembuatan aplikasi	30
3.5.2 Pengujian aplikasi	30
3.6 Penyerahan Sistem dan Umpan Balik	31

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	32
4.2 Pembahasan	32
4.2.1 Penggunaan Perangkat Lunak	32
4.2.1.1 Perangkat Lunak User.....	32
4.3 Pengujian Sistem Perangkat Lunak	45
4.3.1 Pengujian Instalasi	45
4.3.2 Pengujian Penggunaan	46
4.3.3 Pengujian Antarmuka.....	48
4.3.4 Pengujian Sistem Operasi Minimum	49
4.4 Kelebihan dan Kekurangan Perangkat Lunak.....	50
4.4.1 Kelebihan dari Perangkat Lunak ini adalah sebagai berikut. .	50
4.4.2 Kelemahan dari Perangkat Lunak ini adalah sebagai berikut....	50

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saran	51

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Pengembangan Multimedia.....	7
Gambar 2.2 <i>Evolusi Android</i>	10
Gambar 2.3 Statistik Distribusi OS Android	11
Gambar 2.4 Diagram <i>Prototipe</i>	15
Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram User</i>	24
Gambar 3.2 <i>Activity Diagram User</i>	25
Gambar 3.3 Rancangan <i>Splash Screen User</i>	26
Gambar 3.4 Rancangan Halaman Menu	27
Gambar 3.5 Rancangan Halaman Petunjuk	27
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Materi	28
Gambar 3.7 Rancangan Halaman Tentang Aplikasi	28
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Materi Video	29
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Tentang Aplikasi	29
Gambar 4.1 Halaman <i>Splash Screen</i>	32
Gambar 4.2 Halaman Menu.....	33
Gambar 4.3 Halaman Petunjuk	33
Gambar 4.4 Halaman Tentang	34
Gambar 4.5 Halaman Materi.....	35
Gambar 4.6 Halaman Jenis – Jenis Burung Murai.....	35
Gambar 4.7 Halaman Perawatan Burung Murai	36
Gambar 4.8 Halaman Video Perawatan Burung Murai.....	37
Gambar 4.9 Halaman Cara Poligami Murai	37
Gambar 4.10 Halaman Video Cara Poligami Murai	38
Gambar 4.11 Halaman Cara Merawat Anak Murai	39
Gambar 4.12 Halaman Video Cara Merawat Anak Murai.....	39
Gambar 4.13 Halaman Materi Kandang Burung Murai	40
Gambar 4.14 Halaman Video Kandang Burung Murai.....	41
Gambar 4.15 Halaman Materi Pakan Burung Murai	41
Gambar 4.16 Halaman Video Pakan Burung Murai	42
Gambar 4.17 Halaman Cara Melatih Murai Gantangan	43

Gambar 4.18	Halaman Jenis Penyakit Dan Cara Menangani	43
Gambar 4.20	Halaman Materi Jenis Burung Isian Murai.....	44
Gambar 4.21	Halaman Play Suara Isian Burung Murai	44

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	16
Tabel 2.2 Simbol <i>Activity Diagram</i>	17
Tabel 2.3 Penelitian Terkait	19
Tabel 4.1 Pengujian Instalasi	45
Tabel 4.2 Pengujian Halaman <i>Splash Screen</i>	47
Tabel 4.3 Antarmuka Perangkat Lunak	48
Tabel 4.4 Pengujian Sistem Operasi di Bawah Minimum	50