

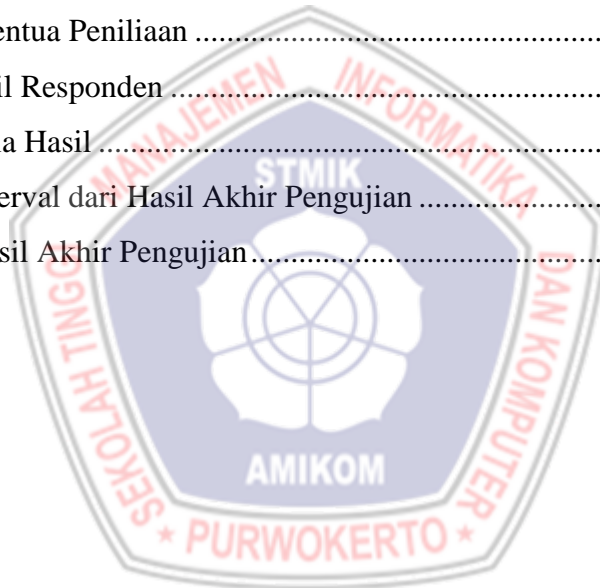
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
RINGKASAN.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	6
1. Aplikasi.....	6
2. Ensiklopedia.....	6
3. Smartphone.....	7
4. Android.....	7
5. Arsitektur Android.....	7
6. Sejarah Android.....	9

7.	The Dalvik Virtual Machine (DVM)	11
8.	Android SDK (Software Development Kit)	12
9.	Android Development Tool (ADT)	12
10.	Fundamental Aplikasi	12
11.	Flora dan Fauna.....	13
12.	Persebaran Flora dan Fauna	13
13.	Perangkat Lunak yang Digunakan	42
	B. Penelitian Sebelumnya	43
BAB III METODE PENELITIAN		
A.	Waktu Penelitian	47
B.	Metode Pengumpulan Data.....	47
C.	Alat dan Bahan Penelitian.....	49
D.	Konsep Penelitian	49
BAB IV PEMBAHASAN		
A.	Analisis Hasil Dan Pembahasan	53
1.	Analisis Kebutuhan.....	53
2.	Desain	54
a.	Use Case Diagram.....	54
b.	Activity Diagram	55
c.	Class Diagram.....	56
d.	Desain Tampilan.....	56
3.	Pengodean.....	59
4.	Pengujian.....	66
a.	Pengujian Alpha.....	66
b.	Pengujian Beta	68
5.	Pemeliharaan	78
BAB V PENUTUP		
A.	Kesimpulan	79
B.	Saran	79
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian	46
Tabel 4.1 Definisi Aktor	54
Tabel 4.2 Storyboard.....	57
Tabel 4.3 Rencana Pengujian.....	66
Tabel 4.4 Hasil Pengujian	67
Tabel 4.5 Nama Responden	68
Tabel 4.6 Kuisoner	70
Tabel 4.7 Ketentua Penilaian	71
Tabel 4.8 Hasil Responden	71
Tabel 4.9 Skala Hasil	72
Tabel 4.10 Interval dari Hasil Akhir Pengujian	72
Tabel 4.11 Hasil Akhir Pengujian.....	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Macan Tutul Jawa	15
Gambar 2.2 Harimau Sumatera.....	16
Gambar 2.3 Orangutan Kalimantan	17
Gambar 2.4 Gajah Sumatera	18
Gambar 2.5 Beruang Madu Kalimantan	18
Gambar 2.6 Lutung Jawa	19
Gambar 2.7 Burung Merak Hijau Jawa.....	20
Gambar 2.8 Burung Jalak Bali	21
Gambar 2.9 Ungko	21
Gambar 2.10 Badak Jawa.....	22
Gambar 2.11 Kupu-kupu Sulawesi.....	23
Gambar 2.12 Kuskus	24
Gambar 2.13 Soa-soa	25
Gambar 2.14 Burung Kakatua Putih	25
Gambar 2.15 Burung Rangko Gading.....	27
Gambar 2.16 Anoa	27
Gambar 2.17 Gelatik Jawa	28
Gambar 2.18 Kupu-kupu Sayap Burung.....	30
Gambar 2.19 Burung Chendrawasih Ekor Pita	31
Gambar 2.20 Burung Kasturi Raja.....	32
Gambar 2.21 Burung Gelambir Ganda	33
Gambar 2.22 Meranti Merah.....	34
Gambar 2.23 Mundu	34
Gambar 2.24 Pohon Andalas.....	35
Gambar 2.25 Matoa.....	36
Gambar 2.26 Buah Merah	37
Gambar 2.27 Rafflesia Arnoldi	38
Gambar 2.28 Bunga Kantil	39
Gambar 2.29 Bunga Sedap Malam	39

Gambar 2.30 Anggrek Larat	40
Gambar 2.31 Anggrek Bibir Berbulu	41
Gambar 2.32 Anggrek Kelip	42
Gambar 3.1 Ilustrasi Model <i>Waterfall</i>	50
Gambar 4.1 Use Case Diagram Pengguna	54
Gambar 4.2 Activity Diagram Pengguna	55
Gambar 4.3 Class Diagram	56
Gambar 4.4 Coding Tampilan menu utama aplikasi.....	59
Gambar 4.5 Tampilan menu utama aplikasi	59
Gambar 4.6 Coding Tampilan <i>Splashscreen</i>	60
Gambar 4.7 Tampilan <i>Splashscreen</i>	60
Gambar 4.8 Coding Tampilan SingleItem List View	61
Gambar 4.9 Tampilan SingleItem List View	61
Gambar 4.10 Coding Tampilan Item List View	62
Gambar 4.11 Tampilan Item List View	62
Gambar 4.12 Coding Tampilan menu Flora	63
Gambar 4.13 Tampilan menu Flora	63
Gambar 4.14 Coding Tampilan menu Fauna	64
Gambar 4.15 Tampilan menu Fauna	64
Gambar 4.16 Coding Tampilan menu About.....	65
Gambar 4.17 Tampilan menu About.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pertanyaan dan Hasil Kuesioner

Lampiran 2. Hasil Wawancara Yang Berupa Kuesioner

Lampiran 3. Kartu Bimbingan Skripsi

