

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
RINGKASAN.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	9
1. Aplikasi.....	9
2. Ujian Nasional.....	11
3. <i>Try Out</i>	11
4. Android.....	12
5. Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	23
6. Java.....	28

	7. Database	31
	8. SQLite	32
	9. <i>Unified Modeling Language</i> (UML)	32
	B. Penelitian Sebelumnya	37
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	44
	1. Tempat Penelitian	44
	2. Waktu Penelitian	44
	B. Metode Pengumpulan Data	44
	1. Studi Pustaka	44
	2. Wawancara	45
	3. Kuesioner / Angket	45
	C. Alat Dan Bahan Penelitian	46
	1. Alat Penelitian	46
	2. Bahan Penelitian	47
	D. Konsep Penelitian.....	47
	1. Analisis kebutuhan perangkat lunak	48
	2. Desain	48
	3. Pengkodean	49
	4. Pengujian	49
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian	51
	B. Analisis Hasil	54
	1. Analisis	54
	2. Desain	55
	3. Pengkodean.....	71
	4. Pengujian	81
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	94
	B. Saran.....	94

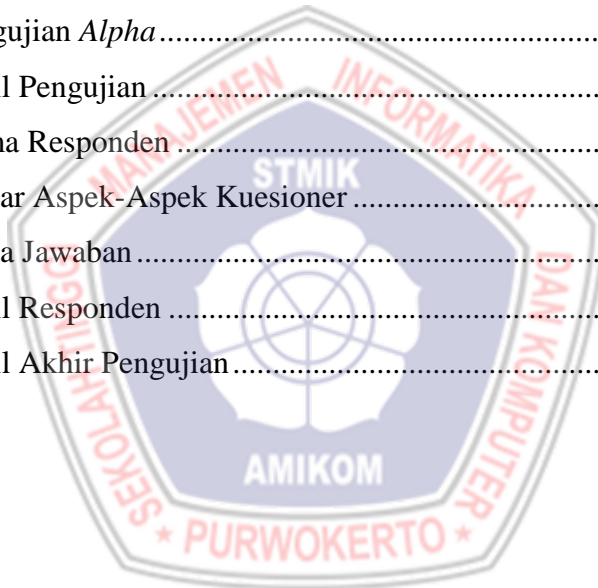
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

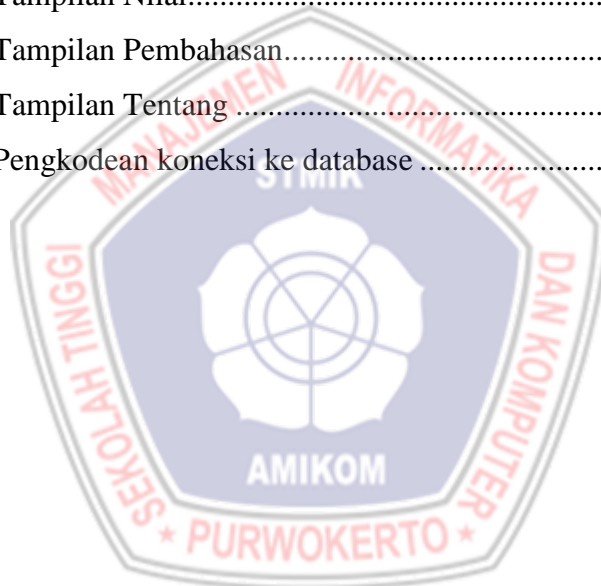
Tabel 1.1 Jumlah Pengguna Android Kelas XII	6
Tabel 2.1 Simbol-simbol <i>Use Case Diagram</i>	33
Tabel 2.2 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i>	35
Tabel 2.3 Simbol-simbol <i>Sequence Diagram</i>	36
Tabel 2.4 Perbandingan Dengan Penelitian Terdahulu.....	41
Tabel 4.1 Deskripsi Menu-menu yang tersedia.....	66
Tabel 4.2 Tabel Pengkodean pada aplikasi	80
Tabel 4.3 Pengujian <i>Alpha</i>	82
Tabel 4.4 Hasil Pengujian	83
Tabel 4.5 Nama Responden	85
Tabel 4.6 Daftar Aspek-Aspek Kuesioner	87
Tabel 4.7 Skala Jawaban	88
Tabel 4.8 Hasil Responden	88
Tabel 4.9 Hasil Akhir Pengujian.....	92



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 data pengguna aktif <i>smartphone</i> di dunia	4
Gambar 1.2 data pengguna aktif <i>smartphone</i> di indonesia (dalam juta).....	5
Gambar 3.1 Ilustrai Model <i>Waterfall</i>	47
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi.....	55
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram User</i>	56
Gambar 4.3 <i>Sequence Diagram</i> B.Indonesia	57
Gambar 4.4 <i>Sequence Diagram</i> B. Inggris	58
Gambar 4.5 <i>Sequence Diagram</i> Matematika	59
Gambar 4.6 <i>Sequence Diagram</i> Kimia	60
Gambar 4.7 <i>Sequence Diagram</i> Fisika	61
Gambar 4.8 <i>Sequence Diagram</i> Biologi	62
Gambar 4.9 <i>Sequence Diagram</i> Sosiologi	63
Gambar 4.10 <i>Sequence Diagram</i> Geografi	64
Gambar 4.11 <i>Sequence Diagram</i> Ekonomi.....	65
Gambar 4.12 Struktur Navigasi	66
Gambar 4.13 Desain <i>SplashScreen</i>	67
Gambar 4.14 Desain Menu Utama.....	67
Gambar 4.15 Desain Menu Mata Pelajaran	68
Gambar 4.16 Desain Menu Mata Pelajaran IPA / IPS	68
Gambar 4.17 Desain Soal.....	69
Gambar 4.18 Desain Nilai.....	69
Gambar 4.19 Desain Pembahasan.....	70
Gambar 4.20 Desain Tentang.....	70
Gambar 4.21 Tabel Soal Bahasa Indonesia	71
Gambar 4.22 Tabel Soal Bahasa Inggris.....	71
Gambar 4.23 Tabel Soal Biologi.....	72
Gambar 4.24 Tabel Soal Ekonomi	72
Gambar 4.25 Tabel Soal Fisika.....	72

Gambar 4.26 Tabel Soal Geografi	73
Gambar 4.27 Tabel Soal Kimia.....	73
Gambar 4.28 Tabel Soal Matematika	73
Gambar 4.29 Tabel Soal Sosiologi	74
Gambar 4.30 Tampilan Splashscreen.....	74
Gambar 4.31 Tampilan Menu Utama.....	75
Gambar 4.31 Tampilan Menu Mata Pelajaran	75
Gambar 4.32 Tampilan Menu Mata Pelajaran IPS	76
Gambar 4.33 Tampilan Soal	76
Gambar 4.34 Tampilan Nilai.....	77
Gambar 4.35 Tampilan Pembahasan.....	77
Gambar 4.36 Tampilan Tentang	78
Gambar 4.37 Pengkodean koneksi ke database	79



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Wawancara
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 4. Kuesioner Penelitian
- Lampiran 5. Kuesioner Pengujian
- Lampiran 6. Dokumentasi
- Lampiran 7. Source Code

