

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
INTISARI.....	viii
DAFTAR ISI	ix
 BAB I : PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
 BAB II : TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	 4
2.1 Tinjauan Pustaka	4
2.2 Landasan Teori	5
2.2.1 Metode Jarimatika.....	7
2.2.1.1 Pengertian Metode	7
2.2.1.2 Pengertian Jarimatika	7
2.2.1.3 Penerapan Jarimatika	8
2.2.2Android	10
2.2.2.1 Pengertian Android.....	10
2.2.2.2 Sejarah Android.....	11
2.2.2.3 Versi Android.....	11
2.2.3 SQLite	12
2.2.4 Java	12
 BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	 13
3.1 Analisis Sistem	13
3.1.1 Gambaran Umum Sistem	13
3.1.1.1 Sistem yang telah ada	13
3.1.1.2 sistem yang akan di kembangkan.....	13
3.1.2 Analisis Kebutuhan.....	14
3.1.2.1 Kebutuhan <i>Input</i>	14
3.1.2.2 Kebutuhan Proses.....	14
3.1.2.3 Kebutuhan <i>Output</i>	14

3.1.2.4 Kebutuhan Hardware	14
3.1.2.5 Kebutuhan software.....	15
3.2 Perancangan Sistem.....	15
3.2.1 Pemodelan Sistem	15
3.2.1.1 Use case diagram.....	16
3.2.1.2 Class diagram.....	17
3.2.1.3 Activity diagram	19
1. Activity Latihan.....	19
2. Activity quiz	21
3. sequence diagram	23
3.2.2 Perancangan <i>User Interface</i>	25
3.2.2.1 Perancangan <i>Splash</i>	25
3.2.2.2 Perancangan Menu.....	26
3.2.2.3 Perancangan Materi.....	26
3.2.2.4 Perancangan Latihan.....	27
3.2.2.5 Perancangan Quiz.....	27
BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	28
4.1 Implementasi	28
4.1.1 Implementasi <i>Splash screen</i>	28
4.1.2 Implementasi menu aplikasi.....	29
4.1.3 Implementasi halaman materi.....	31
4.1.4 Implementasi halaman latihan	33
4.1.5 Implementasi halaman quiz	35
4.2 Pembahasan.....	37
4.2.1 Pembahasan halaman materi	39
4.2.2 Pembahasan halaman latihan	40
4.2.3 Pembahasan halaman quiz.....	41
BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN	43
5.1 Kesimpulan	43
5.2 Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	45
DAFTAR GAMBAR	

Gambar 3.1	Use case diagram.....	16
Gambar 3.2	Class diagram.....	18
Gambar 3.3	Activity latihan.....	20
Gambar 3.4	Activity quiz.....	22
Gambar 3.5	Sequence diagram materi.....	23
Gambar 3.6	Sequence diagram latihan.....	24
Gambar 3.7	Aequence diagram quiz.....	24
Gambar 3.8	Rancangan splash.....	25
Gambar 3.9	Rancangan menu.....	26
Gambar 3.10	Rancangan materi.....	26
Gambar 3.11	Rancangan latihan.....	27
Gambar 3.12	Rancangan quiz.....	27
Gambar 4.1	Implementasi splash.....	28
Gambar 4.2	Halaman menu utama.....	30
Gambar 4.3	Contoh perkalian.....	32
Gambar 4.4	Tampilan latihan.....	34
Gambar 4.5	Tampilan quiz.....	37

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	uji coba aplikasi.....	38
-----------	------------------------	----