

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	I - 1
1.2 Rumusan Masalah	I - 3
1.3 Batasan Masalah	I - 3
1.4 Tujuan Penelitian	I - 4
1.5 Manfaat Penelitian	I - 5
1.6 Metodologi Penelitian	I - 5
1.7 Sistematika Penulisan	I - 6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Penelitian Terkait	II - 1
2.2 Matrik Penelitian	II - 8
2.3 <i>State Of The Art</i>	II - 10
2.4 Media Pembelajaran	II - 10

2.5 Android Studio	II - 12
2.6 Kotlin.....	II - 13

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian	III - 1
3.1.1 Analisis Masalah	III - 1
3.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem	III - 2
3.1.3 Rekayasa Produk Multimedia dengan Metode MDLC	III - 2
3.1.4 Evaluasi	III - 8
3.1.5 Penarikan Kesimpulan.....	III - 9

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Masalah	IV - 1
4.2 Analisis Kebutuhan	IV - 2
4.3 Konsep.....	IV - 3
4.3.1 Deskripsi Konsep	IV - 3
4.3.2 Analisis Konseptual	IV - 4
4.3.3 Identifikasi Aktor	IV - 6
4.3.4 Identifikasi Use Case.....	IV - 6
4.3.5 Skenario.....	IV - 7
4.4 Desain.....	IV - 10
4.4.1 Rancangan Aplikasi	IV - 10
4.4.2 Storyboard	IV - 11
4.4.3 Struktur Navigasi	IV - 17
4.5 Pengumpulan Bahan.....	IV - 18
4.6 Pembuatan Aplikasi	IV - 24
4.7 Pengujian Aplikasi	IV - 34
4.8 Distribusi	IV - 39
4.9 Evaluasi.....	IV - 39

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	V - 1
5.2 Saran.....	V - 2

DAFTAR PUSTAKA