

DAFTAR ISI

Abstrak	i
<i>Abstract</i>	ii
Lembar Persembahan	iii
Kata Pengantar	iv
Ucapan Terima Kasih	v
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xiii
Daftar Istilah	xiv
Daftar Singkatan	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB 2 DASAR TEORI	
2.1 Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK).....	5
2.1.1 Komponen-komponen PBK.....	5
2.1.2 Jenis-jenis PBK.....	6
2.2 Aplikasi Bergerak (<i>Mobile Application</i>).....	7
2.2.1 Karakteristik Perangkat <i>Mobile</i>	7
2.3 Android.....	8
2.3.1 Arsitektur Android.....	9
2.3.2 Android SDK.....	11
2.3.3 Android Development Tools (ADT).....	11
2.3 Sistem Pencernaan.....	11
2.4.1 Alat Pencernaan Manusia.....	11
2.4.2 Kelenjar Pencernaan Manusia.....	13

BAB 3 PERANCANGAN SISTEM

3.1	Gambaran Umum Sistem.....	14
3.2	Spesifikasi Kebutuhan Sistem	15
3.2.1	Pengguna/ <i>User</i>	15
3.2.2	Input	15
3.2.3	Proses	15
3.2.4	Output	15
3.3	<i>Software Tools</i>	15
3.4	Model Analisis.....	16
3.5	Perancangan Antarmuka.....	23

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN ANALISIS PENGUJIAN

4.1	Implementasi Aplikasi.....	29
4.1.1	Implementasi Antarmuka.....	29
4.2	Pengujian	31
4.2.1	Rencana Pengujian.....	32
4.2.2	Pengujian <i>Alpha</i>	33
4.2.3	Pengujian <i>Beta</i>	37
4.2.4	Metode Pengambilan Data.....	37
4.2.5	Kriteria Variabel	37
4.2.6	Penetapan Responden	38
4.2.7	Penentuan Skor/Nilai	38
4.2.8	Format Kuesioner	38
4.3	Perhitungan dan Penyajian Data.....	38
4.3.1	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak.....	38
4.3.2	Aspek Pembelajaran	40
4.3.3	Aspek Komunikasi Visual	42
4.4	Analisis Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	44
4.4.1	Analisis Perolehan Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	44

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	47
5.2	Saran	47
	Daftar Pustaka	48

LAMPIRAN A	LISTING PROGRAM
LAMPIRAN B	IMPLEMENTASI ANTARMUKA
LAMPIRAN C	REKAPAN KUESIONER
LAMPIRAN D	CLASS DIAGRAM