

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	1
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
ABSTRAKSI.....	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar belakang.....	1
I.2 Rumusan Masalah	4
I.3 Batasan Masalah.....	4
I.4 Tujuan	5
I.5 Manfaat	5
I.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
II.1 BKPBI.....	7
II.1.1 Manfaat BKPBI.....	8
II.1.2 Metode BKPBI.....	9
II.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran BKPBI.....	10
II.1.4 Konten Pembelajaran BPKBI	11
II.2 Media Pembelajaran.....	12
II.2.1 Jenis konten pada Media Pembelajaran	14
II.2.2 Teknologi Media Pembelajaran berbasis <i>Mobile</i>	15
II.2.3 Aspek Rancangan Media pembelajaran Berbasis <i>Mobile</i>	16
II.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Media pembelajaran berbasis <i>Mobile</i> . 17	
II.3 <i>Android</i> Platform.....	19
II.3.1 Aplikasi Untuk <i>Android</i>	21
II.3.2 Kelebihan <i>Android</i>	22
II.4 Metode <i>Agile</i>	22
II.4.1 <i>Unfield Proses</i>	24

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
III.1 Model Konseptual	26
III.2 Sistematika Penelitian	27
BAB IV INSEPSI DAN ELABORASI	31
IV.1 Insepsi	31
IV.1.1 Model Bisnis Kondisi <i>Existing</i>	31
IV.1.2 Model Bisnis Kondisi Yang Diinginkan	31
IV.1.3 Analisis Perbedaan Konsidi	32
IV.1.4 Analisis Pemasalahan.....	33
IV.2 Elaboration	34
IV.2.1 Analisis Teknologi	34
IV.2.2 Analisis Metode	37
IV.2.3 Analisis Kebutuhan Fungsional	39
IV.2.4 <i>Diagram use case</i>	41
IV.2.5 Desain interface.....	45
BAB V KONSTRUKSI DAN TRANSISI	48
V.1 Konstruksi	48
V.1.1 <i>Class Diagram</i>	48
V.1.2 <i>Entity Relational Diagram</i>	49
V.1.3 Daftar iterasi.....	50
V.2 Transisi	59
V.1.1 Desain <i>Test case</i>	59
V.2.1 Pengujian <i>function</i> tiap iterasi	60
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	67
VI.1 Kesimpulan	67
VI.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	70