

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Batasan Masalah.....	4
1.6 Jadwal	4
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Landasan Teori.....	7
2.1.1 Membangun	7
2.1.2 Pengertian Aplikasi	7
2.1.3 Pengertian Android.....	8
2.1.4 Versi Android	8
2.1.4.1 Android 1.1 (Maret 2009).....	8
2.1.4.2 Android 1.5 <i>Cupcake</i> (Mei 2009).....	9
2.1.4.3 Android 1.6 <i>Donut</i> (September 2009).....	9
2.1.4.4 Android 2.0/2.1 <i>Eclair</i> (Desember 2009)	9
2.1.4.5 Android 2.2 Froyo: <i>Frozen Yoghurt</i> (Mei 2010) .	9
2.1.4.6 Android 2.3 <i>Gingerbread</i> (Desember 2010)	10

2.1.4.7 Android 3.0/3.1 <i>Honeycomb</i> (Februari 2011/Mei 2011)	10
2.1.4.8 Android 4.0 ICS: <i>Ice Cream Sandwich</i> (Oktober 2011)	10
2.1.4.9 Android 4.1 <i>Jelly Bean</i> (Juli 2012)	11
2.1.5 Arsitektur Android	11
2.1.6 Kelebihan Android	13
2.1.7 Karakteristik Anak Prasekolah	14
2.1.8 Materi Pembelajaran Matematika	15
2.1.8.1 Penjumlahan	15
2.1.8.2 Pengurangan	15
2.1.8.3 Perkalian	15
2.1.8.4 Pembagian	16
2.1.9 Pembelajaran	16
2.1.10 Konsep Dasar Pemrograman	16
2.1.10.1 SDK (<i>Android Software Development Kit</i>)	16
2.1.10.2 ADT (<i>Android Development Tools</i>)	17
2.1.10.3 JDK (<i>Java Development Kit</i>)	17
2.1.10.4 Eclipse	17
2.1.10.5 Adobe Photoshop	18
2.1.11 Multimedia	18
2.1.11.1 Elemen Multimedia	19
2.1.12 UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	21
2.1.12.1 <i>Use Case Diagram</i>	21
2.1.12.2 <i>Class Diagram</i>	21
2.1.12.3 <i>Activity Diagram</i>	21
2.1.12.4 <i>Sequence Diagram</i>	22
2.1.12.5 <i>Deployment Diagram</i>	22
2.1.12.6 <i>Statechart Diagram</i>	22
2.1.12.7 <i>Component Diagram</i>	22
2.1.12.8 <i>Colaboration Diagram</i>	23

2.1.13 <i>Flowchart</i>	23
2.2 Metodologi	24
BAB III PERENCANAAN APLIKASI	27
3.1 <i>Concept</i> (Konsep)	27
3.2 Analisis Masalah	29
3.3 Rencana Solusi Pemecahan Masalah	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1 <i>Design</i> (Perancangan)	32
4.2 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	36
4.2.1 Lingkungan <i>Hardware</i>	36
4.2.2 Lingkungan <i>Software</i>	37
4.3 <i>Assembly</i> (Pembuatan)	37
4.3.1 Use Case Diagram	37
4.3.2 <i>Sequence Diagram</i>	40
4.3.3 <i>Colaboration Diagram</i>	42
4.3.4 <i>Activity Diagram</i>	43
4.3.5 <i>Statechart Diagram</i>	47
4.3.6 <i>Component Diagram</i>	48
4.3.7 <i>Deployment Diagram</i>	49
4.4 <i>Testing</i> (Uji Coba)	50
4.5 <i>Distribution</i> (Penyimpanan)	55
BAB V PENUTUP	56
5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran	56
5.3 Keterbatasan Skripsi	57
DAFTAR PUSTAKA	58
PROFIL PENULIS	60