

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	4
1.3. Pembatasan Masalah.....	5
1.4. Rumusan Masalah.....	5
1.5. Tujuan Penelitian	6
1.6. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Kajian Teoritis	8
2.1.1. Media Pembelajaran.....	8
2.1.2. Android	11
2.1.3. Kodular.....	12
2.1.4. Komputer dan Jaringan Dasar.....	15
2.1.5. Pengujian <i>Black Box</i>	16
2.2. Penelitian Relevan	16
2.3. Kerangka Berpikir.....	21
2.4. Konsep / Desain Produk.....	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
3.2. Responden / Subjek / Objek Penelitian.....	26
3.3. Model Pengembangan.....	26
3.4. Rancangan Produk	29
3.5. Prosedur Penelitian	33
3.6. Bahan dan Instrumen Penelitian	36

3.6.1. Bahan.....	36
3.6.2. Instrumen Penelitian.....	37
3.7. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
4.1. Deskripsi Produk Pengembangan	48
4.1.1. Tahap <i>Requirements Analysis and Defenition</i>	49
4.1.2. Tahap <i>System and Software Design</i>	51
4.1.3. Tahap <i>Implementation and Unit Testing</i>	53
4.1.4. Tahap <i>Integration and System Testing</i>	67
4.1.5. Tahap <i>Opration and Maintanance</i>	71
4.2. Uji Kelayakan Produk.....	71
4.2.1. Uji Kelayakan Materi	72
4.2.2. Uji Kelayakan Media	74
4.2.3. Uji Aseptabilitas.....	77
4.3. Uji Efektivitas Produk.....	80
4.4. Pembahasan dan Temuan Penelitian.....	83
4.5. Keterbatasan Penelitian.....	84
BAB V PENUTUP.....	86
5.1. Kesimpulan	86
5.2. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	91