

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN KARYA ASLI SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR MODUL PROGRAM	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Aplikasi	6
2.2 Android.....	6
2.2.1 Sejarah Android.....	6
2.2.2 Anatomi Android.....	8
2.2.3 <i>The Dalvik Virtual Machine (DVM)</i>	11
2.2.4 Versi Android	11
2.2.5 Android, <i>Platform Masa Depan</i>	14
2.3 <i>Guidelines for Rappid Application Engineering (GRAPPLE)</i>	15
2.4 <i>Unified Modelling Languange (UML)</i>	16
2.5 <i>Open Source</i>	21
2.6 <i>Software Requirement</i>	22
2.6.1 SDK Android.....	22
2.6.2 <i>Eclipse</i>	23
2.6.2.1 <i>Sejarah Eclipse</i>	24
2.6.3 <i>ADT (Android Development Tools)</i>	25

2.7 Basis Data.....	26
2.8 <i>SQLite</i>	26
2.9 Bahasa Rejang.....	27
2.9.1 Kosakata Bahasa Rejang.....	28
2.10 Aksara Kaganga.....	29
2.10.1 Tanda Baca.....	32
2.10.2 Angka Kaganga dan Tanda Lainnya.....	34
2.11 Studi Pustaka.....	35

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 <i>Requirement Gathering</i>	36
3.1.1 Analisa Domain.....	36
3.1.2 Identifikasi Sistem.....	37
3.2 <i>Analysis</i>	37
3.2.1 Identifikasi Kebutuhan Sistem.....	37
3.2.1.1 Diagram <i>Use Case Client</i>	38
3.2.2 Diagram <i>Sequence</i>	39
3.2.2.1 Diagram <i>Sequence</i> Menampilkan Indonesia – Rejang.....	39
3.2.2.2 Diagram <i>Sequence</i> Menampilkan Rejang –Indonesia.....	40
3.2.2.3 Diagram <i>Sequence</i> Menampilkan Konversi Aksara.....	41
3.2.2.4 Diagram <i>Sequence</i> Menampilkan Materi.....	41
3.2.2.5 Diagram <i>Class</i>	42
3.3 <i>Design</i>	43
3.3.1 Diagram <i>Activity</i>	43
3.3.1.1 Design Diagram <i>Activity</i> Tampil Menu.....	43
3.3.1.2 Design Diagram <i>Activity</i> Tampil Indonesia – Rejang.....	44
3.3.1.3 Design Diagram <i>Activity</i> Tampil Rejang – Indonesia.....	45
3.3.1.3 Design Diagram <i>Activity</i> Tampil Konversi Aksara.....	45
3.3.1.4 Design Diagram <i>Activity</i> Tampil Materi.....	46
3.3.2 Perancangan Basis Data.....	46
3.3.2.1 PerancanganTabel.....	47
3.3.3 Perancangan Aplikasi.....	47
3.3.3.1 Perancangan Struktur Menu Aplikasi.....	48
3.3.3.2 Perancangan Antar muka.....	48

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

4.1 Software Yang Digunakan Dalam Membangun Aplikasi.....	57
4.2 Hardware Yang Digunakan Dalam Membangun Aplikasi.....	57
4.3 Implementasi Aplikasi.....	58
4.3.1 Halaman Splash Screen.....	58

4.3.2 Halaman MenuUtama	60
4.3.3 Halaman Indonesia – Rejang.....	64
4.3.4 Halaman Rejang – Indonesia.....	70
4.3.5 Halaman Konversi Aksara	71
4.3.6 Halaman Materi.....	75
4.3.7 About.....	80
4.3.8 Exit	82

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	84
5.2 Saran.....	84

Daftar Pustaka.....	86
----------------------------	-----------