



## DAFTAR ISI

PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PRAKATA .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
INTISARI .....	xii
ABSTRACT .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
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 STUDI PUSTAKA.....	6
BAB III DASAR TEORI .....	9
3.1 Android.....	9
3.1.1 API Level Android .....	9
3.1.2 Android Studio .....	10
3.2 Mobile learning .....	10
3.3 Game-Based Learning.....	11
3.4 Kumon.....	11
3.4.1 Kurikulum Matematika Kumon.....	12
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	14
4.1 Analisis Sistem .....	14
4.1.1 Deskripsi umum .....	14
4.1.2 Analisis kebutuhan sistem.....	15
4.2 Perancangan Sistem.....	16
4.2.1 Use Case Diagram .....	17
4.2.2 Activity Diagram .....	19
4.2.3 Perancangan antarmuka.....	24
BAB V IMPLEMENTASI.....	31
5.1 Kebutuhan Sistem.....	31
5.1.1 Perangkat Lunak.....	31
5.1.2 Perangkat Keras.....	31
5.2 Implementasi Sistem .....	31
5.2.1 Implementasi sistem pemilihan operator.....	32



5.2.2	Implementasi sistem pemilihan <i>level</i> .....	34
5.2.3	Implementasi sistem pembuatan soal .....	38
5.2.4	Implementasi halaman ulasan soal .....	47
5.2.5	Implementasi <i>Google Analytic</i> .....	49
BAB VI PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN .....		52
6.1	Pengujian dan Pembahasan Sistem .....	52
6.2	Hasil Implementasi <i>Google Analytic</i> .....	56
6.2.1	Pengguna aplikasi.....	56
6.2.2	Bahasa dari pengguna aplikasi .....	57
6.2.3	<i>Behavior Flow</i> .....	58
BAB VII PENUTUP .....		60
7.1	Kesimpulan.....	60
7.2	Saran .....	60
DAFTAR PUSTAKA .....		61
LAMPIRAN .....		63