

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
INTISARI	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.6 Tinjauan Pustaka	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II DASAR TEORI	
2.1 Java.....	5
2.2 <i>Java Micro Edition</i>	7
2.2.1 <i>Configuration</i> dan <i>Profile</i> pada JME.....	7
2.2.2 MIDP.....	9
2.2.3 MIDlet.....	9
2.3 Pemrograman Berorientasi Objek.....	10
2.3.1 Objek.....	10
2.3.2 Kelas.....	10
2.3.3 Instans.....	11
2.3.4 Pewarisan.....	11
2.3.5 Polimorfisme.....	11
2.4 <i>Leitner System</i>	12

2.5 Aplikasi <i>Flashcard</i>	15
2.5.1 SuperMemo.....	15
2.5.1.1 <i>Space Repetition</i>	15
2.5.1.2 Metode Penjadwalan.....	16
2.5.1.3 Algoritma SM.....	18
2.5.2 Mnemosyne.....	20
2.6 NetBeans IDE.....	23
2.7 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	24
2.7.1 Pengertian UML.....	24
2.7.2 <i>Use Case Diagram</i>	25
2.7.3 <i>Class Diagram</i>	25
2.7.4 <i>Activity Diagram</i>	26
 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	
3.1 Analisis Kebutuhan.....	28
3.2 Spesifikasi Kebutuhan Sistem.....	28
3.2.1 Kebutuhan Fungsional.....	28
3.2.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	29
3.3 UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	29
3.3.1 <i>Use Case Diagram</i>	29
3.3.2 <i>Class Diagram</i>	30
3.3.2.1 <i>Class Syahfi</i>	32
3.3.2.2 <i>Class Learn</i>	32
3.3.2.3 <i>Class Card</i>	32
3.3.2.4 <i>Class EditCard</i>	33
3.3.2.5 <i>Class Setting</i>	34
3.3.2.6 <i>Class Statistic</i>	34
3.3.2.7 <i>Class Store</i>	34
3.3.3 <i>Activity Diagram</i>	35
3.4 Rancangan Basis Data Sederhana.....	38
3.5 Rancangan <i>User Interface</i>	39
3.5 Algoritma untuk <i>Rebuild Revision Queue</i> dan <i>Proses Answer</i>	49

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi.....	55
4.1.1 Implementasi Sistem.....	55
4.1.2 Implementasi MIDlet Syahfi.....	55
4.1.3 Implementasi Antarmuka Menu Utama (<i>Form Learn</i>).....	57
4.1.4 Implementasi Bagian <i>Cards</i>	71
4.1.5 Implementasi Halaman <i>Settings</i>	95
4.1.6 Implementasi Halaman <i>Statistics</i>	96
4.1.7 Implementasi Antarmuka <i>Help</i>	100
4.1.8 Implementasi Antarmuka <i>About</i>	101
4.2 Pengujian Sistem.....	102
4.2.1 Pengujian pada <i>Emulator</i>	102
4.2.2 Pengujian pada Perangkat Bergerak.....	102

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	105
5.2 Saran.....	105

DAFTAR PUSTAKA.....	106
---------------------	-----

LAMPIRAN	108
----------------	-----