

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR SIMBOL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Profile Masjid Ash-Shobirin	7
2.1.1 Visi Dan Misi Masjid Ash-shobirin	8

2.2 Landasan teori	12
2.2.1 Aplikasi	12
2.2.2 Android	13
2.2.3 Hybrid	19
2.2.4 PHP	23
2.2.5 Database	24
2.2.6 MySQL	24
2.2.7 Web Service	27
2.2.8 API (Application Programming Interface)	28
2.2.9 Bahasa Pemrograman.....	29
2.2.10 SuperSaas	30
2.2.11 Profile Matching	31
2.2.13 Unified Modeling Language(UML).....	37
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	43
3.1 Analisis Sistem.....	43
3.1.1 Analisis Masalah.....	43
3.1.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan.....	44
3.1.3 Evaluasi Masalah dan Solusi	45
3.2 Perancangan sistem	46
3.2.1 Analisis Arsitektur Sistem	46
3.2.2 Analisis Sistem Yang Di bangun	47
3.2.3 AnalisisTeknologi Yang digunakan.....	51
3.4 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	69

3.5 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	70
3.6 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	71
3.6.1 Perangkat Keras Aplikasi Yuk Ngaji	71
3.7 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	71
3.8 Analisis Kebutuhan Data	72
3.9 Analisis Pengguna Sistem (<i>User</i>)	72
3.10 Diagram <i>Use Case</i>	73
3.10.1 Deskripsi Aktor	74
3.10.2 Skenario Use Case Pengguna Umum	75
3.10.3 Skenario Use Case Guru Ngaji	79
3.11 Diagram Activity Pengguna Umum.....	80
3.12 Diagram Activity Guru Ngaji	87
3.13 Diagram Class	90
3.14 Diagram Sequence	94
3.15 Skema Relasi.....	97
3.16 Struktur Tabel	97
3.16.1 Struktur Tabel Pengguna Umum.....	97
3.16.2 Struktur Tabel Guru Ngaji	98
3.16.3 Perancangan Arsitektur Menu Pengguna Umum.....	98
3.16.4 Perancangan Arsitektur Menu Pengguna Guru Ngaji.....	99
3.17 Antar Muka	100
3.17.1 Pengguna.....	100
3.17.2 Guru Ngaji	108

3.18 Perancangan Pesan	112
3.18.1 Pengguna	112
3.18.2 Guru Ngaji	112
3.19 Jaringan Semantik	113
3.19.1 Pengguna	113
3.19.2 Guru Ngaji	113
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	117
4.1 Implementasi	117
4.1.3 Implementasi Perangkat Keras	117
4.1.4 Implementasi Perangkat Lunak	118
4.1.5 Implementasi Basis Data	119
4.1.6 Implementasi Teknologi yang Digunakan	128
4.1.6 Implementasi Antarmuka	130
4.2 Pengujian	141
4.2.1 Pengujian <i>Alpha</i>	141
4.2.2 Pengujian <i>Beta</i>	146
4.2.3 Kuesioner Pengujian <i>Beta</i>	150
4.2.4 Perhitungan Hasil Kuisisioner	152
4.2.5 Kesimpulan Hasil Pengujian	154
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	159
5.1 Kesimpulan	159
5.2 Saran	159
DAFTAR PUSTAKA	160

