DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

KATA PENGANTAR ..... **iii**

DAFTAR ISI ..... **v**

DAFTAR GAMBAR ..... **xi**

DAFTAR TABEL ..... **xiii**

DAFTAR SIMBOL ..... **xiv**

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian 1

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah 4

1.2.1 Identifikasi Masalah 4

1.2.2 Rumusan Masalah 4

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 5

1.4 Kegunaan Penelitian 6

1.4.1 Kegunaan Akademis 6

1.4.2 Kegunaan Praktis 6

1.5 Batasan Masalah 7

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian 8

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Aplikasi *Mobile* 9

2.2 Karakteristik Perangkat *Mobile* 13

2.3 Pengertian *M - Learning* 19

2.4 Bahasa Pemrograman JAVA 20

2.4.1 Sejarah Singkat JAVA 20

2.4.2 Edisi Java 22

2.5 Gambaran J2ME 23

2.5.1 Verifikasi Class 27

2.5.2 KVM 28

2.5.3 CVM 29

2.5.4 Midlet 29

2.5.5 JAD 30

2.5.6 MMAPI 31

2.6 Konsep Perancangan Berorientasi Objek 33

2.6.1 Pengenalan UML 33

2.6.2 Sejarah UML 34

2.6.3 Pengertian UML 36

2.6.4 Diagram UML 37

2.7 Netbeans IDE 7.0.1 39

2.8 Konsep Dasar Doa 40

2.9 Konsep Dasar Pembelajaran 42

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian 43

3.1.1 Sejarah Singkat Darul Hikam 43

3.1.2 Visi dan Misi Darul Hikam 47

3.1.3 Struktur Organisasi TK Darul Hikam..... 48

3.1.4 Deskripsi Kerja TK Darul Hikam 49

3.2 Metode Penelitian 52

3.2.1 Desain Penelitian 52

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 52

3.2.2.1 Sumber Data Primer 53

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder 53

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 54

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 54

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 54

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan 58

3.2.4 Pengujian Software 61

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem Berjalan 63

4.1.1 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan 63

4.1.1.1 *Use Case* Diagram 64

4.1.1.1.1 *Use Case* Diagram pada Sistem Berjalan 64

4.1.2 Evaluasi Sistem Berjalan 67

4.2 Perancangan Sistem 68

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem 68

4.2.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan 69

4.2.3 Perancangan Prosedur yang Diusulkan 70

4.2.3.1 *Use Case* Diagram 71

4.2.3.2 *Activity* Diagram 73

4.2.3.3 *Sequence* Diagram 75

4.2.3.4 *Class* Diagram 77

4.2.3.5 *Deployment* Diagram 78

4.2.4 Perancangan Antarmuka 79

4.2.4.1 Perancangan Antarmuka *Input* 79

4.2.4.2 Perancangan Antarmuka *Output* 85

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 Implementasi 88

5.1.1 Batasan Implementasi 88

5.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 89

5.1.3 Implementasi Perangkat Keras 89

5.1.3.1 Perangkat Keras Pengguna 89

5.1.3.2 Perangkat Keras Pembangun 90

5.1.4 Implementasi Antarmuka 90

5.1.4.1 Antarmuka Splash Screen 91

5.1.4.2 Antarmuka List Menu dan Kumpulan Doa 92

5.1.4.3 Antarmuka Form 93

5.1.4.4 Antarmuka Alert..... 94

5.1.5 Implementasi Installasi Aplikasi 95

5.1.6 Penggunaan Program 96

5.2 Pengujian 96

5.2.1 Rencana Pengujian 97

5.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian 98

5.2.2.1 Pengujian Menu Home 98

5.2.2.2 Pengujian Menu Kumpulan Doa 99

5.2.2.3 Pengujian Form Doa 99

5.2.2.4 Pengujian Form Latihan Soal 100

5.2.2.5 Pengujian Form Skor 100

5.2.2.6 Pengujian Form Tentang 101

5.2.2.7 Pengujian Form Petunjuk 101

5.2.3 Kesimpulan Hasil Uji *Alpha* 102

5.2.4 Kasus dan Hasil Uji *Betha* 102

5.3 Kesimpulan Hasil Pengujian 102

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan 103

6.2 Saran 104

Daftar Pustaka 105

Lampiran 106