DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR SIMBOL xiii

DAFTAR LAMPIRAN xv

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi Masalah 2

1.3 Maksud dan Tujuan 2

1.3.1 Maksud 2

1.3.2 Tujuan 2

1.4 Batasan Masalah 2

1.5 Metodologi Penelitian 3

1.5.1 Metode Pengumpulan Data 3

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 4

1.6 Sistematika Penulisan 5

BAB 2 LANDADASAN TEORI 7

2.1 Bahasa 7

2.2 Bahasa Arab 7

2.3 Mufrodat (Kosakata/Mufrodat) 10

2.3.1 Jenis-Jenis Kosakata 11
2.3.2 Makna dan Fungsi Kosakata (al-Mufradât) 13
2.3.3 Bentuk-Bentuk (Shiyagh) Kosakata Bahasa Arab 14
2.3.4 Pembelajaran Kosakata (al-Mufradât) 16
2.3.5 Dasar-Dasar Pemilihan Kosakata (al-Mufradât) 17
2.3.6 Metode Pembelajaran Kosakata 18
2.4 Nahwu 20
2.5 Profile Ustad 21
2.6 Aplikasi 22
2.7 Pengertian Sistem 22
2.8 Android 23
2.8.1 Keunggulan Android 23
2.8.2 Versi Android 24
2.8.3 Arsitektur Android 26
2.9 Tools – tools Pendukung Android 28
2.10 Eclipse 29
2.11 SQLite 30
2.11.1 Fitur-fitur SQLite 30
2.11.2 Arsitektur SQLite 31
2.11.3 Keunggulan SQLite 31
2.12 Bahasa Pemrograman Yang Digunakan 32
2.12.1 Bagian Utama Java 32
2.12.2 Arsitektur pada Java 33
2.12.3 Sejarah Java 33

2.12.4 Fitur – Fitur Java 34
2.13 Pemograman Berorientasi Objek (Object Oriented) 36
2.13.1 Unified Modelling Language (UML) 36
2.13.2 Use Case Diagram 37
2.13.3 Class Diagram 37
2.13.4 Activity Diagram 37
2.13.5 Squence Diagram 37
2.13.6 Deployment Diagram 38
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 39
3.1 Analisis 39
3.2 Analisis Sistem 39
3.2.1 Analisis Masalah 39
3.2.2 Analisis Aplikasi Yang Dibangun 40
3.2.3 Analisis Metode 47
3.2.4 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 48
3.2.5 Analisis Kebutuhan Fungsional 50
3.3 Perancangan Sistem 77
3.3.1 Perancangan Struktur Menu 77
3.3.2 Perancangan Antarmuka Aplikasi 78
3.3.3 Jaringan Semantik 90
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 93
4.1 Implementasi 93
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras yang Digunakan 93
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak yang Digunakan 94

4.1.3 Implementasi Aplikasi 94
4.1.4 Implementasi Antarmuka 94
4.1.5 Implementasi Kelas 95
4.2 Pengujian Sistem 96
4.2.1 Pengujian Black box 96
4.2.2 Pengujian Beta 99
4.2.3 Kesimpulan dari Hasil Wawancara 104
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 105
5.1 Kesimpulan 105
5.2. Saran 105
DAFTAR PUSTAKA 106