DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR SIMBOL xiv
DAFTAR ISTILAH xvii
DAFTAR LAMPIRAN xviii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang Masalah 1
1.2. Rumusan Masalah 2
1.3. Maksud dan Tujuan 2
1.4. Batasan Masalah 3
1.5. Metodologi Penelitian 4
1.5.1. Metode Pengumpulan Data 4
1.5.2. Metode Pembangunan Perangkat 5
1.6. Sistematika Penulisan 6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1. Tinjauan Sekolah 9
2.1.1. Sejarah Sekolah 9
2.1.2. Visi dan Misi Sekolah 9
2.1.3. Struktur Organisasi Sekolah 10
2.2. Landasan Teori 12
2.2.1. Pengertian Al-Qur'an 12
2.2.2. Pengertian *Web Application* 13
2.2.3. Internet 15
2.2.3.1. Pengertian Internet 15
2.2.3.2. Sejarah Perkembangan Internet 16

2.2.4. *Video Call* 17
2.2.4.1. Pengertian *Video Call* 17
2.2.4.2. Sejarah *Video Call* 17
2.2.5. Perangkat Lunak Pembangun Sistem..... 18
2.2.5.1. Pengertian PHP 19
2.2.5.2. Pengertian MySQL 20
2.2.5.3. Pengertian XAMPP..... 20
2.2.5.4. Pengertian *Codeigniter* 21
2.2.5.5. Pengertian *Sublime Text*..... 22
2.2.6. Perancangan Sistem 22
2.2.6.1. Pengertian *Unified Modelling Language* (UML) 22
2.2.6.2. Pemrograman Berorientasi Objek..... 26
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 29
3.1. Analisis Sistem..... 29
3.1.1. Analisis Masalah..... 29
3.1.2. Analisis Sistem yang sedang berjalan..... 30
3.1.3. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 33
3.1.4. Analisis Kebutuhan Non Fungsional 35
3.1.4.1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak..... 35
3.1.4.2. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras..... 36
3.1.4.3. Analisis Kebutuhan Pengguna 37
3.1.4.4. Analisis Kebutuhan Jaringan 38
3.2. Perancangan Sistem 41
3.2.1. *Use Case Diagram*..... 41
3.2.1.1. Definisi Aktor 44
3.2.1.2. Definisi *Use Case* 44
3.2.1.3. Skenario *Use Case* 46
3.2.2. *Activity Diagram*..... 61
3.2.3. Skema Relasi..... 79
3.2.3.1. Struktur Tabel 81
3.2.4. *Class Diagram* 89

3.2.4.1. Daftar Kelas 91
3.2.5. *Sequence Diagram* 93
3.2.6. *Deployment Diagram* 114
3.2.7. *Component Diagram* 114
3.3. Perancangan Antarmuka 115
3.3.1. Perancangan *Form* 115
3.3.2. Perancangan Pesan 129
3.3.3. Jaringan Semantik 130
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 131
4.1. Implementasi Sistem 131
4.1.1. Implementasi Perangkat Keras 131
4.1.2. Implementasi Perangkat Lunak 132
4.1.3. Implementasi Basis Data 132
4.1.4. Implementasi antarmuka 142
4.2. Pengujian Sistem 146
4.2.1. Pengujian *Black Box* 146
4.2.1.1 Skenario Pengujian 146
4.2.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian 147
4.2.1.3 Kesimpulan Pengujian 178
4.2.2. Pengujian *Beta* 178
4.2.2.1 Kuesioner Pengujian *Beta* 178
4.2.2.2 Hasil Kuesioner 180
4.2.2.3 Kesimpulan Hasil Kuesioner 186
4.2.2.4 Wawancara 186
4.2.2.5 Kesimpulan dan Hasil Wawancara 187
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 189
5.1. Kesimpulan 189
5.2. Saran 189
Daftar Pustaka 191