DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ..... **i**
PERNYATAAN KEASLIAN ..... **ii**
ABSTRAK ..... **ii**
ABSTRACK ..... **iii**
KATA PENGANTAR ..... **iv**
DAFTAR ISI ..... **v**
DAFTAR GAMBAR ..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **xi**
DAFTAR SIMBOL ..... **xii**

BAB I. PENDAHULUAN **1**
1.1. Latar Belakang Penelitian 1
1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 3
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 4
1.4. Kegunaan Penelitian 5
1.4.1. Kegunaan Praktis 5
1.4.2. Kegunaan Akademis 5
1.5. Batasan Masalah 6
1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 7
BAB II. LANDASAN TEORI **8**
2.1. Sistem Informasi 8
2.1.1. Pengertian Sistem 8
2.1.2. Elemen – Elemen Sistem 9
2.1.3. Karakteristik Sistem 10
2.1.4. Klasisfikasi Sistem 11
2.1.5. Pengertian Informasi 14

2.1.6. Pengolahan Data 15
2.1.7. Konsep Dasar Sistem Informasi 15
2.1.8. Komponen Sistem Informasi 17
2.2. Pengertian Sistem Informasi 18
2.3. Mobile Aplikasi 18
2.3.1. Pengertian Aplikasi 19
2.3.1.1. Klasifikasi Aplikasi 20
2.3.1.2. Pengertian *Mobile* 22
2.3.1.3. Fitur Dan Fungsi 22
2.4. Pengertian *Mobile Learning* 24
2.4.1. Mamfaat *M-Learning* 25
2.4.2. Implementasi *M-Learning* 27
2.4.3. Pengertian Huruf *Hijaiyah* 28
2.5. Pendekatan Aplikasi 29
2.5.1. *Java 2 Micro Edition* (*J2ME*) 29
2.5.2. Pengertian *Java 2 Micro Edition (J2ME)* 31
2.5.3. Pengenalan Java 34
2.6. Netbeans 35
2.6.1. Pengertian *Netbeans* 36
2.6.1.1. Kelebihan Dan Kekurangan *Netbeans* 37
BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN 38
3.1 Objek Penelitian 38
3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan 38
3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan 40
3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan 40
3.1.4. Deskripsi Tugas 40
3.2. Metode Penelitian 41
3.2.1. Desain Penelitian 42
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 42

3.2.2.1. Sumber Data Primer (Wawancara, Observasi, Kuesioner) 42
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder (dokumentasi) 43
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 44
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 44
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 46
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 49
1) Diagram Use Case 49
2) Diagram Class 50
3) Diagram Aktivity 52
4) Diagram Sequen 53
3.2.4. Pengujian Software 54
BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 56
4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan 56
4.1.1. Analisis Kebutuhan 56
4.1.1.1. Diagram Use Case 56
4.1.1.2. Diagram Aktivity 59
4.2. Perancangan Sistem 60
4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem 60
4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan 60
4.2.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan 60
4.2.3.1. Diagram Use Case 61
4.2.3.2. Diagram Class 63
4.2.3.3. Diagram Aktivity 64
4.2.3.4. Diagram Sequen 67
4.2.4. Perancangan Antar Muka 69
4.2.4.1. Struktur Menu 70
BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 80
5.1. Implementasi 80
5.1.1. Batasan Implementasi (optional) 80

5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak 80
5.1.3. Implementasi Perangkat Keras 81
5.1.4. Implementasi Basis Data (RMS) 81
5.1.5. Implementasi Antar Muka 82
5.1.6. Implementasi Instalasi Program 83
5.1.7. Penggunaan Program 84
5.2. Pengujian 92
5.2.1. Rencana Pengujian 92
5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian 93
5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 93
BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN 94
6.1 Kesimpulan 94
6.2 Saran 94
DAFTAR PUSTAKA 96
LAMPIRAN 97