DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

***ABSTRACK* ..... ii**

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR SIMBOL xiii

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang 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 5

1.4.1. Kegunaan Praktis 5

1.4.2. Kegunaan Akademis 6

1.5. Batasan Masalah 6

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 7

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1. Manasik Haji 9

2.1.1. Tinjauan Bimbingan Jama'ah Haji..... 9

2.1.2. Pengertian Umum Haji 10

2.1.3. Ketentuan Ibadah Haji 14

2.2. Aplikas 20

2.2.1. Konsep Aplikasi *Mobile* 21

2.2.2. Aplikasi Simulator Manasik Maji Berbasis *Mobile* 21

2.3. Java 22

2.3.1. JDK (*Java Development Kit*) *jdk-6u5-windows-i586-p* 23

2.4. Android 23

2.4.1. Android SDK 24

2.5. Eclipse Galileo 25

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian 27

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan 27

3.1.2. Visi dan Misi Yayasan Istiqamah 28

3.1.3. Struktur Organisasi Yayasan Istiqamah 29

3.1.4. Deskripsi Tugas 29
3.2. Metode Penelitian 32
3.2.1. Desain Penelitian 33
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 34
3.2.2.1. Sumber Data Primer (Wawancara, Observasi) 34
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder (Dokumen) 34
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 35
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 35
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 36
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 36
3.2.4. Pengujian Software 38
3.2.4.1. Pengujian Black Box 39

BAB IV. PERANCANGAN SISTEM

4.1. Perancangan Sistem..... 40
4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem 40
4.1.2. Gambaran Umum SistemYang Diusulkan 41
4.1.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan 41
4.1.3.1. *Use Case* Diagram 41
4.1.3.2. *Aktivity* Diagram 45
4.1.3.3. *Sequence* Diagram 47
4.1.3.4. *Class* Diagram 49
4.1.3.5. *Component* Diagram 50
4.1.3.6. *Deployment* Diagram 50

4.1.4. Perancangan Antar Muka 50
4.1.4.1. Struktur Menu 51
4.1.4.2. Perancangan Struktur Menu *List Item* 52
4.1.4.3. Perancangan Struktur Menu Pilihan Video Simulasi Manasik Haji 52
4.1.4.4. Perancangan Tampilan Video Simulasi Manasik Haji 53

BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1. Implementasi 54
5.1.1. Batasan Implementasi 54
5.1.2. Implementasi Perangkat Keras dan Perangkat Lunak 54
5.1.3. Implementasi Antar Muka 57
5.1.4. Implementasi Installasi Program 60
5.1.5. Penggunaan Program 63
5.2. Pengujian 67
5.2.1. Rencana Pengujian 68
5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian 68
5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 70

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan 71
6.2. Saran 71

DAFTAR PUSTAKA 73

LAMPIRAN 74