DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR SIMBOL xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah 5

1.2.1 Identifikasi Masalah 5

1.2.2 Rumusan Masalah 5

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 6

1.3.1 Maksud Penelitian 6

1.3.2 Tujuan Penelitian 6

1.4 Kegunaan Penelitian 6

1.4.1 Kegunaan Akademis 6

1.4.2 Kegunaan Praktis 7

1.5 Batasan Masalah 7

1.6 Lokasi dan Jadwal Penelitian 8

1.7 Sistematika Penulisan 9

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Aplikasi 11

2.2 Pembelajaran 11

2.2.1 Metode Belajar Mnemonic 12

2.2.1.1 Keunggulan Dan Kelemahan Strategi Pembelajaran Mnemo .. 15

2.2.2 Media Pembelajaran 15
2.3 Ilmu Tajwid 19
2.3.1 Hukum Tajwid 20
2.3.2 Pembahasan Ilmu Tajwid 21
2.3.3 Manfaat Ilmu Tajwid 21
2.4 Multimedia 21
2.5 *Java* 23
2.6 Konsep Perancangan Berorientasi Objek 26
2.6.1 *Object*/Objek 26
2.6.2 Class/Kelas 27
2.6.3 *Attribute*/Atribut 27
2.6.4 *Operation*/Operasi 28
2.6.5 Inheritance/Pewarisan 28
2.6.6 Polymorphisme/Kebanyakrupaan 28
2.6.7 *Encapsulation*/Pembungkusan 28
2.6.8 Respopnsibilities/Tanggung Jawab 29
2.7 UML 29
2.8 Android 29
2.8.1 Sejarah Android 30
2.8.2 Arsitektur Android 31
2.8.3 Komponen Aplikasi Android 33
2.8.4 Versi Android 34
2.9. SQLite 38

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian 39
3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan 39
3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan 41
3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan 42
3.1.4 Deskripsi Tugas 42
3.2 Metode Penelitian 44
3.2.1 Desain Penelitian 44

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 45
3.2.2.1 Data Primer 45
3.2.2.2 Data Sekunder 46
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 46
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 46
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 47
3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan 49
3.2.3.4 Pengujian *Software* 51
3.3 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan 53
3.3.1 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan 54
3.3.2 U*se Case Diagram* Yang Sedang Berjalan 55
3.3.2.1 Definisi Aktor Dan Deskripsinya 55
3.3.2.2 Definisi *Use Case* Dan Skripsinya 56
3.3.3 Skenario *Use Case* Yang Sedang Berjalan 56
3.3.4 *Activity Diagram* Yang Sedang Berjalan 59
3.3.5 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan 62

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem 63
4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem 63
4.1.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan 64
4.1.3 Perancangan Prosedur yang Diusulkan 64
4.1.3.1 *Use Case Diagram* 66
4.1.3.2 Skenario *Use Case* 68
4.1.3.3 *Activity Diagram* 74
4.1.3.4 *Sequence Diagram* 80
4.1.4 Perancangan Data 86
4.1.4.1 *Class Diagram* 86
4.1.4.2 *Object Diagram* 87
4.1.4.2 *Deployment Diagram* 88
4.1.4.3 *Component Diagram* 89

4.2 Peracangan Antar Muka 90
4.2.1 Struktur Menu 101
4.2.2 Perancangan *Input* 102
4.2.3 Perancangan *Output* 104
4.3 Pengujian 105
4.3.1 Rencana Pengujian 105
4.3.2 Kasus dan Hasil Pengujian 108
4.3.3 Kesimpulan Hasil Pengujian 113
4.4 Implementasi 114
4.4.1 Implementasi Perangkat Lunak 114
4.4.2 Implementasi Perangkat Keras 115
4.4.3 Implementasi Basis Data 115
4.4.4 Implementasi Antar Muka 116
4.4.5 Implementasi Instalasi Program 126
4.4.6 Penggunaan Program 128

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan 138
5.2 Saran 139

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN