DAFTAR ISI

ABSRTRAK i
ABSRTRACK ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR SIMBOL xii
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 4
1.3 Maksud dan Tujuan 4
1.4 Batasan Masalah 4
1.5 Metodologi Penelitian 5
1.5.1 Metode Analisis Masalah 6
1.5.2 Metode Pengumpulan Data 6
1.5.3 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 6
1.6 Sistematika Penulisan 13
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 15
2.1. Profil Madrasah Diniyah Takmiliyah At-Taufiq 15
2.1.1. Lokasi Madrasah Diniyah Takmiliyah At-Taufiq 15
2.1.2. Sejarah Madrasah Diniyah Takmiliyah At-Taufiq 15
2.1.3. Struktur Organisasi Madrasah Diniyah At-Taufiq 16
2.1.4. Deskripsi Kerja Lembaga 16
2.1.5. Visi dan Misi 17
2.1.6. Logo MDT At-taufiq 17
2.2. Definisi Sistem 18
2.2.1 Karaktristik Sistem 18
2.3. Definisi Aplikasi 19

2.3.1. Klasifikasi Aplikasi 20
2.4. Sistem Basis Data 20
2.5. Pembelajaran Interaktif 20
2.5.1 Manfaat pembelajaran Interaktif 22
2.5.2 Karakteristik pembelajaran interaktif 22
2.6. Speech recognition 23
2.7. Hidden Markov Model (HMM) 25
2.8. Aplikasi Berbasis Desktop 27
2.9. Analisis Berorientasi Objek 27
2.8.1 Perangkat berorientasi objek 28
2.10. Tools yang digunakan 32
2.9.1 Action Script 32
2.9.2 Adobe flash CS6 35
2.9.3 Audacity 37
2.9.4 Speech recognition 38
2.9.5 E-Speaking 40
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 41
3.2 Analisis Sistem 41
3.1.1 Analisis Masalah 41
3.1.2 Prosedur Kegiatan Belajar Mengajar 42
3.1.3 Analisis media pembelajaran yang akan dibangun 45
3.1.4 Analisis Penggunaan Aplikasi Pembelajaran 47
3.1.5 Analisis media pembelajara interaktif 48
3.1.6 Intrumen pembelajaran 55
3.1.7 Analisis Pengumpulan Material 60
3.1.8 Analisis Penggunaan Teknologi Speech recognition 61
3.1.9 Analisis kebutuhan fungsional 63
3.1.10 Analisis kebutuhan perangkat lunak 63
3.1.11 Analisis kebutuhan fungsional 64
3.2 Perancangan Sistem 83
3.2.1 Prancangan Struktur Menu 83

3.2.2 Perancangan Antarmuka 84
3.2 Analisis Karakter 95
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 99
4.1 Implementasi 99
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 99
4.2.2 Implementasi Perangkat Lunak 99
4.1.3 Implementasi Aplikasi 100
4.2 Pengujian 102
4.2.2 Pengujian Beta 107
BAB **5** KESIMPULAN DAN SARAN 113
5.1 Kesimpulan 113
5.2 Saran 113
DAFTAR PUSTAKA 113