DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR SIMBOL x
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metode Penelitian 3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 4
1.5.2 Tahap Pembangunan Perangkat Lunak 4
1.6 Sistematika Penulisan 6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 7
2.1 Profil Madrasah Diniyah Takmiliyah Al-Barokah 7
2.1.1 Lokasi Madrasah Diniyah Takmiliyah Al-Barokah 7
2.1.2 Sejarah Madrasah Diniyah Takmiliyah Al-Barokah 7
2.1.3 Struktur Organisasi Madrasah Diniyah Al – Barokah 7
2.1.4 Deskripsi Kerja Lembaga 8
2.1.5 Visi dan Misi 9
2.1.5.1 Visi 9
2.1.5.2 Misi 9
2.1.6 Logo MDT Al – Barokah 9
2.2 Tahfidzul Qur’an 10
2.3 Game 10

2.3.1 Game Edukasi 10
2.4 Speech Recognition 11
2.5 Android 12
2.5.1 Sejarah Android 12
2.5.2 Arsitektur Android 13
2.5.2.1 Applications dan Widgets 13
2.5.2.2 Aplication Framworks 13
2.5.2.3 Libraries 13
2.5.2.4 Android Runtime 14
2.5.2.5 Linux Kernel 14
2.5.3 Komponen Aplikasi Android 15
2.5.3.1 Activities 15
2.5.3.2 Services 15
2.5.3.3 Intents 15
2.5.3.4 Broadcast Receiver 16
2.5.3.5 Content Providers 16
2.5.4 Tipe Aplikasi Android 16
2.6 Unified Modeling Language (UML) 17
2.6.1 Use Case Diagram 17
2.6.2 Activity Diagram 18
2.6.3 Class Diagram 19
2.6.4 Sequence Diagram 20
2.7 Tools yang Digunakan 21
2.7.1 Android Studio 21
2.7.1.1 Struktur Proyek 22
2.7.1.2 Antarmuka Pengguna 23
2.7.2 Adobe Photosohop 24
2.7.2.1 Area Kerja Phototshop 25
2.7.3 Corel Draw 25
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 27
3.1 Analisi Sistem 27

3.1.1 Analisis Masalah 27
3.1.2 Analisis Game Sejenis 28
3.1.2.1 Pengenalan Game Hafal Quran 28
3.1.2.2 Pengenalan Game Hafiz Series 29
3.1.2.3 Perbandingan Game Sejenis 31
3.1.3 Analisis Game yang Dibangun 32
3.1.3.1 Gameplay 32
3.1.3.2 Komponen Game Tahfidzul Qur'an 33
3.1.3.3 Analisis Skor 34
3.1.4 Analisis Alur Sistem 34
3.1.5 Analisis Kebutuhan non Fungsional 36
3.1.5.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 36
3.1.5.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 36
3.1.5.3 Analisis Pengguna 37
3.1.6 Analisis Kebutuhan Fungsional 37
3.1.6.1 Use Case Diagram 38
3.1.6.2 Pemodelan UML Diagram Activity 48
3.1.6.3 Class Diagram 59
3.1.6.4 Sequence Diagram 61
3.2 Perancangan Sistem 66
3.2.1 Perancangan Struktur Menu 66
3.2.2 Perancangan Antar Muka 67
3.2.3 Perancangan Pesan 78
3.2.4 Perancangan Semantik 79
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 81
4.1 Implementasi 81
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras Pengembang 81
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak Pengembang 81
4.1.3 Implementasi Perangkat Lunak Penguji 82
4.1.4 Implementasi Perangkat Keras Penguji 82
4.1.5 Implementasi Class 82

4.2 Pengujian Perangkat Lunak 83
4.2.1 Pengujian Blackbox 83
4.2.1.1 Skenario Pengujian Aplikasi 83
4.2.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian 84
4.2.1.3 Kesimpulan Pengujian Blackbox 89
4.2.2 Pengujian Beta 89
4.2.2.1 Kuisioner Pengujian Beta 89
4.2.2.2 Hasil Kuisioner 90
4.2.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian Beta 93
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 95
5.1 Kesimpulan 95
5.2 Saran 95
DAFTAR PUSTAKA 97