

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGATAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Manfaat Penelitian.....	2
1.5 Kerangka Berpikir.....	3
1.6 Batasan Masalah.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>5</b>
2.1 <i>E-learning</i> .....	5
2.2 Pembelajaran.....	5
2.2.1 Mengaji.....	6
2.3 Aplikasi Mobile.....	6
2.4 Sistem Basis Data.....	7
2.4.1 <i>Database Management System</i> .....	7
2.5 Perangkat lunak dan Bahasa Pemrograman.....	8
2.5.1 Javascript.....	8
2.5.2 XAMPP.....	9
2.5.3 MySql.....	9
2.6 Teori Development <i>Software</i> .....	10

2.6.1	Metode SDLC .....	10
2.6.2	Metode <i>Prototype</i> .....	10
2.7	<i>Unified Modelling Language</i> .....	12
2.8	<i>Fishbone</i> .....	14
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>16</b>
3.1	Rencana Penelitian .....	16
3.2	Objek Penelitian .....	17
3.3	Teknik Pengumpulan Data .....	17
3.3.1	Studi Pustaka.....	17
3.3.2	Observasi.....	17
3.3.3	Wawancara.....	17
3.3.3	Kuesioner .....	17
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem .....	17
3.4.1	Kebutuhan Fungsional .....	17
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	18
3.5	Analisis <i>Fishbone</i> .....	18
3.6	Desain Diagram Sistem .....	18
3.6.1	Metode <i>Prototype</i> .....	18
3.6.2	Membangun <i>Prototype</i> .....	18
3.6	<i>Coding</i> .....	18
3.7	<i>Testing</i> .....	19
3.7.1	<i>Black Box Testing</i> .....	19
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>20</b>
4.1	Kebutuhan <i>User</i> .....	20
4.1.1	Hasil Kuesioner .....	20
4.1.2	Observasi.....	22
4.1.3	Wawancara.....	22
4.1.4	Analisis <i>Fishbone</i> .....	22
4.2	Analisa Kebutuhan Sistem .....	24
4.2.1	Kebutuhan Fungsional .....	24
4.2.1	Kebutuhan Non Fungsional.....	25

4.3	Desain Diagram Sistem .....	27
4.3.1	Use Case .....	27
3.2	Activity Diagram .....	32
4.3.3	Class Diagram .....	36
4.4	Membangun <i>Prototype</i> .....	37
4.4.1	User Interface .....	37
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>47</b>
5.1	Kesimpulan .....	47
5.2	Saran .....	47
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>48</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Befikir .....	3
Gambar 2. <i>Prototype</i> .....	11
Gambar 3. Jenis Kelamin Responden .....	20
Gambar 4. Hasil Pertanyaan 1 .....	20
Gambar 5. Hasil Pertanyaan 2 .....	21
Gambar 6. Hasil Pertanyaan 3 .....	21
Gambar 7. Hasil pertanyaan 4 .....	22
Gambar 8. <i>Fishbone</i> .....	23
Gambar 9. Use Case .....	27
Gambar 10. <i>Activity Login</i> Siswa .....	32
Gambar 11. <i>Activity Login</i> Guru .....	33
Gambar 12. <i>Activity Dashboard User</i> .....	34
Gambar 13. <i>Activity Menu Dashboard Admin</i> .....	35
Gambar 14. Class Diagram .....	36
Gambar 15. Tampilan <i>Login</i> Siswa .....	37
Gambar 16. Tampilan Dashboard Siswa .....	38
Gambar 17. Tampilan Menu Materi Siswa .....	39
Gambar 18. Tampilan Quiz Siswa .....	40
Gambar 19. Tampilan Nilai Siswa .....	41
Gambar 20. Tampilan <i>Login</i> Guru .....	42
Gambar 21. Tampilan Dashboard Guru .....	43
Gambar 22. Tampilan Menu Mata pelajaran Guru .....	44
Gambar 23. Tampilan Menu Manajemen Kelas Guru .....	45
Gambar 24. Tampilan Menu Daftar Materi Guru .....	46

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Tabel Rencana.....	16
Tabel 2. Tabel Fungsional User.....	24
Tabel 3. Tabel Non Fungsional Admin.....	25
Tabel 4. Skenario Login.....	28
Tabel 5. Skenario masuk Dashboard.....	28
Tabel 6. Skenario memilih menu Materi.....	28
Tabel 7. Skenario memilih menu Quiz.....	29
Tabel 8. Skenario memilih menu Nilai.....	29
Tabel 9. Skenario memilih Kelas.....	30
Tabel 10. Skenario memilih menu Mata pelajaran.....	30
Tabel 11. Skenario memilih menu Materi.....	31