

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Kerangka Berpikir	4
1.7 Sistematika Penulisan	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi dan Pengertian Al-Quran	7
2.2 Definisi dan Pengertian Aplikasi	7
2.4 Metode TIKRAR	7
2.4 Xtreme Programming	8
2.5 Unified Modelling Language (UML)	11
2.5.1 Use Case Diagram	11
2.5.2 Activity Diagram	13
2.5.3 Sequence Diagram	14
2.5.4 Class Diagram	15

2.6 Multimedia	17
2.7 Dart Programming	17
2.8 Android	17
2.9 Flutter	18
2.10 Pengujian Sistem	18

BAB III METODELOGI PENELITIAN

3.1 Rencana Penelitian	19
3.2 Obyek Penelitian	20
3.3 Teknik Pengumpulan Data	20
3.3.1 Studi Pustaka	21
3.3.2 Observasi	22
3.4 Flow Metodologi Penelitian.....	22
3.5 Analisa Sistem yang Sedang Berjalan	23
3.6 Urgensi Penelitian	26
3.7 Usulan Perancangan	26

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tahapan Perencanaan (<i>Planning</i>).....	27
4.2 Tahapan Perancangan (<i>Design</i>).....	30
4.2.1 Perancangan Sistem.....	30
4.2.2 Spesifikasi Kebutuhan Sistem	38
4.2.2.1 Analisa Kebutuhan Fungsional.....	38
4.2.2.2 Analisa Kebutuhan Non-Fungsional	39
4.2.3 Perancangan Interface.....	39
4.2.3.1 Interface Admin	39
4.2.3.2 Interface User	42
4.3 Tahapan Pengkodean (Coding)	45
4.4 Tahapan Pengujian (Testing).....	45
4.4.1 Pengujian Alpha	45

4.4.2 Pengujian Beta.....	49
4.4.2.1 Hasil Pengolahan Skala Keseluruhan.....	64
4.5 Hasil Implementasi.....	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73