

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR.....	II
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR .....	III
PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI/TUGAS AKHIR.....	IV
ABSTRAK.....	V
KATA PENGANTAR .....	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL.....	XIV
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1    LATAR BELAKANG.....	1
1.2    RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3    TUJUAN PENULISAN TUGAS AKHIR .....	3
1.4    MANFAAT PENULISAN TUGAS AKHIR.....	3
1.5    RUANG LINGKUP .....	3
1.6    METODOLOGI PELAKSANAAN TUGAS AKHIR .....	4
1.6.1    Studi Pendahuluan.....	4
1.6.2    Analisa Sistem .....	4
1.6.3    Desain Sistem .....	4
1.6.4    Implementasi Sistem .....	4
1.6.5    Testing .....	4
1.6.6    Kesimpulan dan Saran .....	5
1.7    SISTEMATIKA PENULISAN TUGAS AKHIR .....	5
1.8    GAMBARAN SISTEM YANG DIKERJAKAN.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1    HURUF <i>HIJAIYAH</i> .....	7
2.1.1    Huruf – Huruf <i>Hijaiyah</i> dan Cara Membacanya .....	7
2.2    PRINSIP – PRINSIP PEMBELAJARAN BAHASA ARAB .....	8
2.3    TATA BAHASA ARAB (GRAMATIKAL BAHASA ARAB).....	9
2.3.1    Ilmu Nahwu .....	9
2.3.2    Ilmu <i>Sharf</i> .....	9
2.4    METODE TILAWATI .....	9
2.5    PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI.....	10
2.6 <i>ANDROID</i> .....	10
2.7 <i>ANDROID STUDIO</i> .....	11
2.8    SIKLUS HIDUP PERANGKAT LUNAK (SDLC) .....	12
2.8.1    Desain Waterfall Model .....	12

**BAB III ANALIS DAN DESAIN SISTEM ..... 14**

3.1 ANALISA KEBUTUHAN APLIKASI (*REQUIREMENT ANALYSIS*) .... 14

3.1.1 Analisa kebutuhan Aplikasi..... 17

3.2 *SYSTEM DESIGN*..... 18

3.3 *ACTIVITY DIAGRAM*..... 20

3.3.1 *Activity Diagram* Awal..... 20

3.3.2 *Activity Diagram* Permainan ..... 21

3.3.3 *Activity Diagram* Belajar Kosa Kata Bahasa Arab Sehari – hari  
22

3.3.4 *Activity Diagram* Tentang Kami ..... 23

3.4 *SEQUENCE DIAGRAM*..... 24

3.4.1 *Sequence Diagram* Permainan Huruf Hijaiyah ..... 24

3.4.2 *Sequence Diagram* Permainan Tebak Kosa Kata..... 25

3.4.3 *Sequence Diagram* Permainan Tebak Angka Arab..... 26

3.4.4 *Sequence Diagram* Belajar Huruf Hijaiyah..... 26

3.4.5 *Sequence Diagram* Belajar Kosa Kata Nama Anggota  
Keluarga ..... 27

3.4.6 *Sequence Diagram* Belajar Kosa Kata Nama Benda di Rumah  
28

3.4.7 *Sequence Diagram* Belajar Kosa Kata Nama Benda di Kelas 28

3.4.8 *Sequence Diagram* Belajar Angka Arab ..... 29

3.5 DESAIN APLIKASI EDUKASI..... 30

3.6 *USER INTERFACE MOCKUP* ..... 31

3.6.1 *Mockup* Beranda..... 31

3.6.2 *Mockup* Belajar..... 32

3.6.3 *Mockup* Belajar per Kosa Kata..... 33

3.6.4 *Mockup* Bermain ..... 33

3.6.5 *Mockup* Bermain per Kosa Kata..... 34

3.6.6 *Mockup* Tentang Kami ..... 35

3.7 NILAI *ENTREPRENEURSHIP* ..... 35

3.7.1 *Opportunity Identification* ..... 35

3.7.2 *Market Sensitivity* ..... 36

3.7.3 *Creative Innovation* ..... 36

**BAB IV IMPLEMENTASI ..... 37**

4.1 IMPLEMENTASI KODE ..... 37

4.1.1 Implementasi Kode *Gradle* ..... 37

4.1.2 Implementasi Kode *Manifest*..... 38

4.1.3 Fitur Halaman Utama Aplikasi..... 39

4.1.4 Fitur Halaman Belajar ..... 41

4.1.5 Fitur Halaman Belajar *Hijaiyah* ..... 42

4.1.6 Fitur Halaman Bermain ..... 45

4.2 IMPLEMENTASI ANTAR MUKA..... 49

4.2.1	Halaman Utama .....	50
4.2.2	Halaman Belajar .....	50
4.2.3	Halaman Belajar <i>Hijaiyah</i> .....	51
4.2.4	Halaman Belajar Angka .....	51
4.2.5	Halaman Belajar Nama Anggota Keluarga .....	52
4.2.6	Halaman Belajar Benda di Rumah .....	52
4.2.7	Halaman Belajar Benda di Kelas.....	53
4.2.8	Halaman Bermain.....	53
4.2.9	Halaman Bermain Tebak Huruf <i>Hijaiyah</i> .....	54
4.2.10	Halaman Bermain Tebak Kosa Kata .....	54
4.2.11	Halaman Bermain Tebak Angka .....	55
4.2.12	Halaman Tentang Kami.....	56
<b>BAB V HASIL PENGUJIAN .....</b>		<b>57</b>
5.1	PENGUJIAN <i>ALPHA</i> .....	57
5.2	PENGUJIAN <i>BETA</i> .....	62
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>65</b>
6.1	KESIMPULAN .....	65
6.2	SARAN .....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>66</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>		<b>68</b>