

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
RINGKASAN.....	xvii
ABSTRAK.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Aplikasi.....	8
2. Media Pembelajaran.....	8
3. Al-Qur'an.....	8
4. Tajwid.....	9
5. Android.....	14
6. Android Studio.....	23

	7. Android SDK (<i>Software Development Kit</i>)	24
	8. SDLC (<i>Software Development Live Cycle</i>)	25
	B. Penelitian Sebelumnya	25
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian	30
	B. Metode Pengumpulan Data	30
	C. Alat Dan Bahan Penelitian	34
	D. Konsep Penelitian.....	36
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian	41
	B. Metode Pengembangan Sistem	42
	1. Analisis	42
	2. Desain	44
	a. <i>Unified Modelling Language</i> (UML).....	44
	b. Perancangan <i>Layout</i> Antarmuka	58
	3. Pengkodean.....	61
	4. Pengujian (<i>Testing</i>).....	73
	a. Tahap Pengujian Alpa (<i>Alpha Test</i>)	73
	b. Tahap pengujian Beta (<i>Beta Test</i>)	78
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	88
	B. Saran.....	89
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya	28
Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras Laptop (<i>Hardaware</i>)	34
Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras <i>Handphone</i> Android (<i>Hardware</i>).....	35
Tabel 4.1 Definisi Aktor	45
Tabel 4.2 Definisi <i>Use Case</i>	45
Tabel 4.3 <i>Black Box</i> Antarmuka <i>User</i>	74
Tabel 4.4 Hasil Pengujian <i>Black Box</i> Pada Antarmuka <i>User</i>	75
Tabel 4.5 Tabel Daftar Pernyataan.....	79
Tabel 4.6 Skala Jawaban	79
Tabel 4.7 Jumlah Titik Respon	80
Tabel 4.8 Hasil Akhir Pengujian Responden	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Kerangka Kerja	36
Gambar 3.2 Model <i>Waterfall</i>	38
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram User</i>	46
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Cari Secara Manual	47
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Cari Menggunakan <i>Voice</i>	48
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Daftar Menu.....	49
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Menu <i>Idzhar</i>	50
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Menu <i>Idgham</i>	51
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Menu <i>Iqab</i>	52
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Menu <i>Ikhfa</i>	53
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Menu <i>Qalqalah</i>	54
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Menu <i>Mad</i>	55
Gambar 4.11 <i>Sequence Diagram</i> Cari Secara Manual.....	56
Gambar 4.12 <i>Sequence Diagram</i> Cari Menggunakan <i>Voice</i>	56
Gambar 4.13 <i>Sequence Diagram</i> Daftar Menu.....	57
Gambar 4.14 <i>Class Diagram</i> Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid	57
Gambar 4.15 <i>Layout</i> Tampilan Awal.....	58
Gambar 4.16 <i>Layout</i> Cari Manual.....	58
Gambar 4.17 <i>Layout</i> Cari Menggunakan <i>Voice</i>	59
Gambar 4.18 <i>Layout</i> Daftar Menu	59
Gambar 4.19 <i>Layout</i> Sub Menu	60
Gambar 4.20 <i>Layout</i> Detail	60
Gambar 4.21 <i>Layout</i> Kuis	61
Gambar 4.21 Tampilan Awal Pada Aplikasi.....	62
Gambar 4.22 Pencarian Secara Manual	63
Gambar 4.23 Pencarian Menggunakan <i>Voice</i>	64
Gambar 4.24 Isi Daftar Menu	65
Gambar 4.25 Sub Menu <i>Idzhar</i>	66

Gambar 4.26 Sub Menu <i>Idgham</i>	67
Gambar 4.27 Sub Menu <i>Iqlab</i>	68
Gambar 4.28 Sub Menu <i>Ikhfa</i>	69
Gambar 4.29 Sub Menu <i>Qalqalah</i>	70
Gambar 4.30 Sub Menu <i>Mad</i>	71
Gamnar 4.31 Menu Kuis	72

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Dokumentasi
- Lampiran 2. Daftar Wawancara
- Lampiran 3. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 4. Surat Keterangan Instansi
- Lampiran 5. Hasil Kuisioner Pengujian Beta
- Lampiran 6. Kode Program