

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.3.1 Tujuan	3
1.3.2 Manfaat	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Kerangka Pemikiran	4
1.6 <i>The State Of The Art</i>	5
1.7 Metodologi Penelitian	7
1.8 Sistematika Penulisan	11
BAB II DASAR TEORI	13
2.1 Kitab Klasik Islam	13
2.2 Katalog	14
2.3 Algoritma Pengurutan	14
2.3.1 Pengurutan Tanpa Perbandingan	15
2.4 <i>Android</i>	17
2.4.1 Sejarah dan Perkembangan <i>Android</i>	17
2.4.2 Arsitektur <i>Android</i>	18
2.4.3 Kelebihan <i>Android</i>	19
2.5 <i>AppInventor</i>	20
2.6 <i>Unified Software Development Process</i>	30
2.7 <i>Unified Modeling Language</i>	33
2.7.1 Diagram <i>Unified Modeling Language</i>	35
2.7.2 <i>Use Case Diagram</i>	36
2.7.3 <i>Class Diagram</i>	40
2.7.4 <i>Activity Diagram</i>	43
2.7.5 <i>Sequence Diagram</i>	45
2.8 Pengujian Perangkat Lunak	46
2.8.1 Testabilitas	51
2.8.2 Desain <i>Test Case</i>	56
2.8.3 <i>Black Box Testing</i>	57
2.8.4 <i>White Box Testing</i>	58
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	60
3.1 Analisis Aplikasi Kitab Klasik Islam	60
3.1.1 Gambaran Umum Sistem	60

3.1.2 Fungsi Utama Sistem	61
3.1.3 Ruang Lingkup Sistem	61
3.1.4 Karakteristik Pengguna	62
3.1.5 Analisis Kebutuhan	63
3.2 Perancangan Arsitektur Aplikasi Kitab Klasik Islam	67
3.3 Perancangan <i>Unified Modeling Language</i> Aplikasi Kitab Klasik Islam	67
3.3.1 <i>Use Case Diagram</i>	67
3.3.2 <i>Class Diagram</i>	68
3.3.3 <i>Activity Diagram</i>	69
3.3.4 <i>Sequence Diagram</i>	71
3.4 Perancangan <i>Interface</i> Aplikasi Kitab Klasik Islam	72
3.5 Pengkodean Aplikasi	75
3.5.1 Pembuatan <i>Project</i>	76
3.5.2 Pengkodean	78
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	85
4.1 Implementasi Pembuatan Sistem	85
4.1.1 Lingkungan Pemograman	85
4.1.2 Kebutuhan Perangkat Keras	85
4.1.3 Kebutuhan Perangkat Lunak	86
4.1.4 Download Project dan Aplikasi	86
4.1.5 Proses Pemasangan Aplikasi	88
4.1.6 Implementasi <i>User Interace</i>	88
4.2 Pengujian Sistem	98
4.3 Kajian Sikap Pengguna	104
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	112
5.1 Kesimpulan	112
5.2 Saran	113
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran.....	5
Gambar 1.2 <i>Unified Process Phase</i>	10
Gambar 1.3 Bagan Alir Metodologi Penelitian	10
Gambar 2.1 Detail Anatomi <i>Android</i>	18
Gambar 2.2 Cara Kerja <i>AppInventor</i>	21
Gambar 2.3 Arsitektur Aplikasi <i>AppInventor</i>	22
Gambar 2.4 Alur Program Sekuensial	23
Gambar 2.5 Tampilan <i>AppInventor Designer</i>	25
Gambar 2.6 Tampilan <i>Pallette</i> Pada <i>Designer</i>	26
Gambar 2.7 Tampilan <i>Viewer</i> Pada <i>Designer</i>	26
Gambar 2.8 Tampilan <i>Components</i> Pada <i>Designer</i>	27
Gambar 2.9 Tampilan <i>Components Properties</i> Pada <i>Designer</i>	28
Gambar 2.10 <i>AppInventor Block Editor</i>	28
Gambar 2.11 <i>Komponen Blok</i> Pada <i>Blok Editor</i>	30
Gambar 2.12 <i>Lifecycle Unified Process</i>	31
Gambar 2.13 <i>Literation Unified Process Phase</i>	32
Gambar 2.14 <i>The Five Core Workflows Unified Process</i>	32
Gambar 2.15 <i>Unified Process Phase and Milestone</i>	33
Gambar 2.16 <i>Diagram Unified Modeling Language</i>	36
Gambar 2.17 <i>Use Case Diagram</i>	37
Gambar 2.18 <i>Actor</i>	37
Gambar 2.19 <i>Use Case</i>	38
Gambar 2.20 <i>Use Association</i>	38
Gambar 2.21 <i>Inheritance</i>	39
Gambar 2.22 <i>Dependency</i>	39
Gambar 2.23 <i>Subsystem</i>	41
Gambar 2.24 <i>Class</i>	41
Gambar 2.25 <i>Signal</i>	42
Gambar 2.26 <i>Exception</i>	42
Gambar 2.27 <i>Port</i>	43
Gambar 2.28 <i>Start State</i>	43
Gambar 2.29 <i>End State</i>	44
Gambar 2.30 <i>Activity</i>	44
Gambar 2.31 <i>State Transitions</i>	44
Gambar 2.32 <i>Decision</i>	45
Gambar 2.33 <i>Swimlanes</i>	45
Gambar 2.34 Contoh <i>Sequence Diagram</i>	46
Gambar 2.35 Strategi Pengujian	50
Gambar 2.36 Langkah Pengujian <i>Software</i>	55
Gambar 2.37 <i>Unit Test</i>	57
Gambar 3.1 <i>Flowchart Skema User</i>	62
Gambar 3.2 Arsitektur sistem	67
Gambar 3.3 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi Kitab Klasik Islam	68

Gambar 3.4 <i>Class Diagram</i> Sistem Aplikasi Kitab Klasik Islam	69
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Umum Aplikasi Kitab Klasik Islam	70
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Lihat Kitab dan Biografi <i>Author</i>	70
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Pencarian dan Baca Kitab	71
Gambar 3.8 <i>Sequence Diagram</i> Kumpulan Kitab dan Biografi <i>Author</i>	71
Gambar 3.9 <i>Sequence Diagram</i> Pencarian dan Baca Kitab	72
Gambar 3.10 Perancangan <i>Interface</i> Menu Utama	73
Gambar 3.11 Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Author</i>	74
Gambar 3.12 Perancangan <i>Interface</i> Cari Kitab	75
Gambar 3.13 Tampilan Halaman <i>Sign In Akun Gmail</i>	76
Gambar 3.14 Halaman <i>Project AppInventor</i>	76
Gambar 3.15 Membuat <i>Project</i> Baru	77
Gambar 3.16 Halaman <i>Design AppInventor</i>	77
Gambar 3.17 Halaman <i>Block Editor AppInventor</i>	78
Gambar 3.18 Penyimpanan <i>Database</i> Pada Aplikasi	79
Gambar 3.19 <i>Block</i> Menampilkan <i>Cover</i> dan Judul kitab	80
Gambar 3.20 <i>Block</i> Menampilkan <i>Cover</i> Kitab Secara <i>Toggling</i>	81
Gambar 3.21 <i>Block</i> Untuk Menampilkan <i>Cover</i> dan Judul Otomatis	82
Gambar 3.22 <i>Block Swipe</i> Kanan dan Kiri Gambar Kitab	82
Gambar 3.23 <i>Block</i> Untuk Memanggil Biografi	83
Gambar 3.24 <i>Block</i> Pencarian Algoritma <i>Counting Sort</i>	84
Gambar 3.25 <i>Block</i> Melihat Sinopsis Kitab	84
Gambar 4.1 <i>Download File Source</i> Project Aplikasi	87
Gambar 4.2 <i>Download File</i> Aplikasi	87
Gambar 4.3 <i>Spash Screen</i> Aplikasi	88
Gambar 4.4 <i>Screen</i> Menu Utama	89
Gambar 4.5 Keluar Dari Aplikasi	90
Gambar 4.6 <i>Screen</i> Imam Hambali	91
Gambar 4.7 <i>Screen</i> Biografi Imam Hambali	91
Gambar 4.8 <i>Screen</i> Imam Hanafi	92
Gambar 4.9 <i>Screen</i> Biografi Imam Hanafi	93
Gambar 4.10 <i>Screen</i> Imam Maliki	93
Gambar 4.11 <i>Screen</i> Biografi Imam Hambali	94
Gambar 4.12 <i>Screen</i> Imam Syafi'i	95
Gambar 4.13 <i>Screen</i> Biografi Imam Syafi'i	95
Gambar 4.14 <i>Screen</i> Cari Kitab	96
Gambar 4.15 Hasil Pencarian Pada <i>Screen</i> Cari Kitab	97
Gambar 4.16 <i>Screen</i> Sinopsis Kitab	97
Gambar 4.17 <i>Screen</i> Baca Kitab	98
Gambar 4.18 Jenis Kelamin Responden	104
Gambar 4.19 Usia Responden	105
Gambar 4.20 Presentase Tanggapan Responden	111

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Perbandingan Studi Literatur	7
Tabel 2.1 Konsep Dasar <i>Unified Modeling Language</i>	34
Tabel 3.1 Tabel Kebutuhan Fungsional Sistem	63
Tabel 4.1 Material Pengujian Sistem	99
Tabel 4.2 Proses Pengujian Fungsi Buka Menu Utama Hambali	100
Tabel 4.3 Proses Pengujian Fungsi Buka Biografi Imam Hambali	100
Table 4.4 Proses Pengujian Fungsi Buka Menu Imam Hanafi	100
Tabel 4.5 Proses Pengujian Fungsi Buka Biografi Imam Hanafi	101
Table 4.6 Proses Pengujian Fungsi Buka Menu Imam Maliki	101
Tabel 4.7 Proses Pengujian Fungsi Buka Biografi Imam Maliki	101
Table 4.8 Proses Pengujian Fungsi Buka Menu Imam Syafi'i	102
Tabel 4.9 Proses Pengujian Fungsi Buka Biografi Imam Syafi'i	102
Tabel 4.10 Proses Pengujian Fungsi Buka Menu Cari Kitab	102
Tabel 4.11 Proses Pengujian Fungsi Lihat Hasil Pencarian	103
Tabel 4.12 Proses Pengujian Fungsi Lihat Sinopsis Kitab	103
Tabel 4.13 Proses Pengujian Fungsi Lihat Isi Kitab	103
Tabel 4.14 Hasil Jawaban Berdasarkan Persepsi Kemudahan Pengguna ..	105
Tabel 4.15 Hasil Jawaban Berdasarkan Persepsi Kemanfaatan	106
Tabel 4.16 Hasil Jawaban Berdasarkan Sikap Terhadap Penggunaan	107
Tabel 4.17 Hasil Jawaban Berdasarkan Kecenderungan Berperilaku	108
Tabel 4.18 Hasil Jawaban Berdasarkan Pemakaian Aktual	109

