

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Batasan Masalah	6
1.5. Kerangka Pemikiran.....	7
1.6. Metode Penelitian	8
1.6.1. Teknik Pengumpulan Data	8
1.7. Sistematika Penulisan	8
BAB II KAJIAN LITERATUR	9
2.1. <i>State of The Art</i>	9
2.2. Metode Ummi	12
2.3. <i>Algoritma Fisher-Yates Shuffle</i>	14
2.4. <i>Prototype</i>	14
2.5. <i>Android</i>	16
2.6. <i>User Acceptance Testing</i>	17
2.7. Media Pembelajaran.....	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1. Analisis Masalah	19

3.1.1.	Analisis Masalah Penerapan Algoritma <i>Fisher-Yates Shuffle</i>	19
3.1.2.	Analisis Kebutuhan Fungsional	21
3.1.3.	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	22
3.2.	Perancangan Sistem	24
3.2.1.	<i>Use Case Diagram</i>	24
3.2.2.	<i>Activity Diagram</i>	26
3.2.3.	<i>Class Diagram</i>	28
3.3.	Perancangan Antarmuka	28
3.4.	Skenario Pengujian	30
3.4.2.	Pengujian <i>Alpha Testing</i>	30
3.4.3.	Pengujian <i>Beta Testing</i>	32
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1	Implementasi Perangkat Pendukung yang Digunakan	35
4.1.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	35
4.1.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	35
4.2	Implementasi Penerapan Algoritma <i>Fisher-Yates Shuffle</i>	36
4.3	Skenario Pengujian	37
4.3.1	Pengujian <i>Alpha Testing</i>	37
4.3.2	Pengujian <i>Beta Testing</i>	41
4.2	Implementasi Tampilan Antarmuka Aplikasi	47
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	48
a.	Simpulan	48
b.	Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49
DAFTAR LAMPIRAN	52
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	54

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Contoh Pengerjaan Algoritma Fisher-Yates Shuffle	21
Tabel 3.2 Tabel Analisis Kebutuhan Fungsional.....	22
Tabel 3.3 Tabel Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	23
Tabel 3. 4 Skenario Use Case Membaca Materi.....	25
Tabel 3. 5 Skenario use case mengikuti kuis	25
Tabel 3. 6 Skenario Pengujian Aplikasi	31
Tabel 3. 7 Pengujian Beta Testing Sistem Pembelajaran Al-Qur'an.....	33
Tabel 4. 1 Hasil Pengujian Black-box	37
Tabel 4. 2 Hasil Pengujian White-box.....	39
Tabel 4. 3 Hasil Kuisisioner Pertanyaan Ke-1	41
Tabel 4. 4 Hasil Kuisisioner Pertanyaan ke-2	42
Tabel 4. 5 Hasil Kuisisioner Pertanyaan ke-3	42
Tabel 4. 6 Hasil Kuisisioner Pertanyaan ke-4	43
Tabel 4. 7 Hasil Kuisisioner Pertanyaan ke-5	43
Tabel 4. 8 Hasil Kuisisioner Pertanyaan ke-6	44
Tabel 4. 9 Hasil Kuisisioner Pertanyaan ke-7	44
Tabel 4. 10 Hasil Kuisisioner Pertanyaan ke-8	45
Tabel 4. 11 Hasil Kuisisioner Pertanyaan ke-9	46
Tabel 4. 12 Hasil Kuisisioner Pertanyaan ke-10	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Grafik Populasi Berdasarkan Agama 2021[1]	2
Gambar 1. 2 Grafik Penduduk Muslim di Dunia [2]	3
Gambar 2. 1 Model <i>Protoype</i>	15
Gambar 3. 1 Flowchart Algoritma Fisher-Yates Shuffle.....	19
Gambar 3. 2 Use Case Diagram Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an.....	24
Gambar 3. 3 Activity Diagram Menu Utama	26
Gambar 3. 4 Activity Diagram Menu Pembelajaran	27
Gambar 3. 5 Activity Diagram Kuis.....	27
Gambar 3. 6 Class Diagram Aplikasi Belajar Mengaji	28
Gambar 3. 7 Rancangan Antarmuka Halaman Home	28
Gambar 3. 8 Rancangan Antarmuka Halaman Materi.....	29
Gambar 3. 9 Rancangan Antarmuka Materi Ummi.....	29
Gambar 3. 10 Rancangan Antarmuka Materi Huruf Hijaiyyah.....	29
Gambar 3. 11 Rancangan Antarmuka Menu Kuis.....	30
Gambar 3. 12 Kualifikasi Penilaian Learning Management System.....	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Pengujian Aplikasi Belajar Mengaji	52
Lampiran 1.2 Pengujian Aplikasi Belajar Mengaji	53

