

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Definisi Operasional.....	3
1.6 Metode Pengerjaan	3
1.7 Jadwal Pengerjaan	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Pembelajaran.....	7
2.2 Huruf Hijaiyah	9
2.3 <i>Flat Design</i>	10
2.4 Multimedia	12
2.5 UX (<i>User Experience</i>)	13
2.6 BPMN.....	15
2.7 <i>Use case Diagram</i>	16
2.8 <i>Activity Diagram</i>	19
2.9 <i>Class Diagram</i>	21
2.10 <i>Sequence Diagram</i>	22
2.11 <i>Storyboard</i>	23
2.12 Android	24
2.13 Java	25

2.14	<i>User Acceptance Test (UAT)</i>	25
BAB 3 ANALISIS PERANCANGAN DAN KEBUTUHAN.....		26
3.1	Analisis	26
3.1.1	Analisis Pembelajaran	26
3.1.1.1	Tahap Persiapan.....	26
3.1.1.2	Tahap Pelaksanaan.....	27
3.1.1.3	Tahap Mengakhiri	27
3.1.2	Analisis Sistem Berjalan.....	28
3.1.2.1	Belajar Teori	28
3.1.2.2	Menulis.....	30
3.1.2.3	Menjawab Pertanyaan	31
3.1.3	Analisis Aplikasi Sejenis.....	32
3.1.4	Analisis Sistem Usulan.....	38
3.1.5	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	40
3.1.5.1	<i>Use Case</i>	40
3.1.5.2	Skenario <i>Use Case</i>	41
3.1.5.3	<i>Activity Diagram</i>	43
3.1.5.3.1	<i>Activity Diagram</i> Belajar Teori.....	43
3.1.5.3.2	<i>Activity Diagram</i> Menulis	44
3.1.5.3.3	<i>Activity Diagram</i> Bermain	45
3.1.5.3.4	<i>Activity Diagram</i> Menjawab Kuis (Pilihan Ganda).....	46
3.1.5.3.5	<i>Activity Diagram</i> Menjawab Kuis (Essay)	47
3.1.5.4	<i>Sequence Diagram</i>	49
3.1.5.4.1	Sequence Teori.....	49
3.1.5.4.2	Sequence Nulis.....	49
3.1.5.4.3	Sequence Permainan	50
3.1.5.4.4	Sequence Kuis (Pilihan Ganda).....	51
3.1.5.4.5	Sequence Kuis (Essay)	52
3.1.6	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	52
3.1.6.1	Pengembangan	52
3.1.5.2	Implementasi	53
3.1.7	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	53

3.1.7.1	Pengembang	53
3.1.7.2	Implementasi	53
3.2	Perancangan	54
3.2.1	<i>The Strategy Plane</i>	54
3.2.1.1	<i>User Needs</i>	54
3.2.1.2	<i>Usability and User Research</i>	55
3.2.1.3	<i>Empathy Map</i>	59
3.2.2	<i>The Scope Plane</i>	60
3.2.2.1	<i>Functional Specification</i>	60
3.2.2.2	<i>Content Requirement</i>	60
3.2.3	<i>The Structure Plane</i>	61
3.2.3.1	Diagram Navigasi.....	61
3.2.4	<i>The Skeleton Plane</i>	62
3.2.5	<i>The Surface Plane</i>	68
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	69
4.1	Implementasi	69
4.1.1	Antar Muka Perangkat Keras.....	69
4.1.2	Antar Muka Perangkat Lunak.....	69
4.1.3	Implementasi Aplikasi	70
4.1	Pengujian	75
4.1.1	Skenario Pengujian.....	75
4.1.2	Hasil Pengujian	77
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	80
5.1	Kesimpulan	80
5.2	Saran	80
	DAFTAR PUSTAKA.....	81
	LAMPIRAN	84