

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
HALAMAN MOTTO	
ABSTRAK.....	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Batasan Masalah.....	5
1.5. Kerangka Pemikiran.....	6
1.6. Metodologi Penelitian.....	6
1.7. Sistematika Penulisan.....	8
BAB II.....	10
LANDASAN TEORI.....	10
2.1. <i>State Of The Art</i>	10
2.2. Al – Qur’an.....	12
2.3. Juz Amma (Juz 30).....	14
2.4. Hifdzil Qur’an.....	15
2.5. Minat Baca Al-Qur’an.....	15
2.6. <i>Text Mining</i>	16
2.7. <i>Algoritma Levenshtein Distance</i>	17
2.8. <i>Speech Recognition</i>	19
2.8.1 <i>Speech To Text</i>	21

2.9.	<i>Google API</i>	22
2.9.1	<i>Google Speech Recognition API</i>	22
2.10.	Android.....	24
2.11.	<i>Java</i>	25
2.12.	Metodologi <i>Prototype</i>	25
2.13.	UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	28
2.13.1	<i>Use Case Diagram</i>	29
2.13.2	<i>Class Diagram</i>	30
2.13.3	<i>Sequence Diagram</i>	31
2.13.4	<i>Activity Diagram</i>	33
2.13.5	<i>Deployment Diagram</i>	35
2.14.	Pengujian <i>Black-Box</i>	35
BAB III	36
ANALISIS DAN PERANCANGAN	36
3.1.	Analisis Masalah.....	36
3.2.	Analisis Data.....	37
3.3.	Analisis Sistem.....	38
3.3.1	Tujuan Analisis Sistem.....	39
3.3.2	Kebutuhan <i>Software</i> dan <i>Hardware</i>	39
3.4.	Arsitektur Sistem.....	40
3.5.	Arsitektur Aplikasi.....	41
3.6.	Perancangan Sistem Berorientasi Objek.....	42
3.6.1	<i>Use Case Diagram</i>	42
3.6.2	<i>Activity Diagram</i>	45
3.6.3	<i>Class Diagram</i>	47
3.6.4	<i>Sequence Diagram</i>	48
3.6.5	<i>Component Diagram</i>	50
3.6.6	<i>Deployment Diagram</i>	50
3.7.	Rancangan <i>Interface</i>	51
3.7.1	Struktur Tampilan.....	51
3.7.2	Rancangan Layar.....	51

BAB IV	57
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	57
4.1. Implementasi.....	57
4.1.1 Lingkungan Implementasi.....	57
4.1.2 Implementasi <i>Levenshtein Distance</i>	58
4.1.3 Implementasi Antarmuka (<i>Interface</i>).....	59
4.2. Pengujian.....	65
4.2.1 Pengujian <i>Black Box Testing</i>	65
4.2.2 Pengujian Data	67
BAB V.....	68
PENUTUP.....	68
5.1. Kesimpulan	68
5.2. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Alir <i>Speech To Text</i>	21
Gambar 2.2. Metode <i>Prototype</i>	25
Gambar 3.1. Arsitektur Sistem pada Aplikasi Quiz Hifdzil Quran.....	40
Gambar 3.2. Arsitektur Aplikasi	41
Gambar 3.3. <i>Use Case</i> Aplikasi Aplikasi Quiz Hifdzil Quran	43
Gambar 3.4. <i>Activity</i> Diagram Main	45
Gambar 3.5. <i>Activity</i> Diagram Bantuan Pada Menu Materi.....	46
Gambar 3.6. <i>Activity</i> Diagram Bantuan Pada Menu Skor.....	46
Gambar 3.7. <i>Activity</i> Diagram Tentang Aplikasi	47
Gambar 3.8. <i>Class</i> Diagram pada Aplikasi Aplikasi Quiz Hifdzil Quran	47
Gambar 3.9. <i>Sequence</i> Diagram Main pada Aplikasi Hifdzil Hafalan Quran	48
Gambar 3. 10. <i>Sequence</i> Diagram Materi pada Aplikasi Hifdzil Hafalan Quran .	48
Gambar 3.11. <i>Sequence</i> Diagram Skor Penilaian pada Aplikasi Hifdzil Hafalan Al – Quran.....	49
Gambar 3.12. <i>Sequence</i> Diagram Tentang Aplikasi pada Aplikasi Hifdzil Hafalan Quran.....	49
Gambar 3.13. <i>Component</i> Diagram pada Aplikasi Hifdzil Hafalan Quran	50
Gambar 3.14. <i>Deployment</i> Diagram pada Aplikasi Hifdzil Hafalan Quran	51
Gambar 3.15. Struktur Tampilan pada Aplikasi <i>Quiz Hifdzil Al-Quran</i>	51
Gambar 3.16. Antar Muka <i>Username</i>	52
Gambar 3.17. Antar Muka <i>Home</i>	52
Gambar 3.18. Antar Muka Pilih Level.....	53
Gambar 3.19. Antar Muka Tampil Soal dan Input Jawaban.....	53
Gambar 3.20. Antar Muka Tampil Skor	54
Gambar 3.21. Antar Muka Materi.....	54
Gambar 3.22. Antar Muka <i>Dekripsi</i>	55
Gambar 3.23. Antar Muka Skor Nilai.....	55
Gambar 3.24. Antar Muka Tentang Aplikasi.....	56
Gambar 4.1. Tampilan Halaman <i>Input Username</i>	59
Gambar 4.2. Tampilan Menu Halaman Utama Aplikasi.....	60
Gambar 4.3. Tampilan Halaman Halaman Level.....	60

Gambar 4.4. Tampilan Halaman Halaman Level Error	61
Gambar 4.5. Tampilan Soal Quiz.....	61
Gambar 4.6. Tampilan Input Suara	62
Gambar 4.7. Tampilan Jawaban Benar	62
Gambar 4.8. Tampilan Jawaban Salah.....	63
Gambar 4.9. Tampilan Tidak Menginput Suara.....	63
Gambar 4.10. Tampilan Tentang Pengembang Aplikasi	64
Gambar 4.11. Tampilan Tentang Pengembang Aplikasi	64



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Kerangka Pemikiran.....	6
Tabel 2.1. <i>State Of The Art</i>	10
Tabel 2.2. Definisi Simbol pada <i>Use Case Diagram</i>	29
Tabel 2.3. Definisi Simbol pada <i>Class Diagram</i>	30
Tabel 2.4. Definisi <i>Multiplicity</i>	31
Tabel 2.5. Definisi Simbol pada <i>Sequence Diagram</i>	31
Tabel 2.6. Definisi Simbol pada <i>Activity Diagram</i>	34
Tabel 3.1. Definisi Aktor Aplikasi Quiz Hifdzil Quran.....	42
Tabel 3.2. Definisi <i>Use Case</i> Aplikasi Quiz Hifdzil Quran.....	42
Tabel 3.3. Skenario <i>Use Case</i> Main.....	43
Tabel 3.4. Skenario <i>Use Case</i> Materi	44
Tabel 3.5. Skenario <i>Use Case</i> Skor Penilaian.....	44
Tabel 3.6. Skenario <i>Use Case</i> Tentang Aplikasi	44
Tabel 4.1. Pengujian Menu Halaman Utama	65
Tabel 4.2. Pengujian Menu Mulai.....	65
Tabel 4.3. Pengujian Menu Belajar.....	66s
Tabel 4.4. Pengujian Menu Skor.....	66
Tabel 4.5. Pengujian Menu About	66