

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
INTISARI.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1 SDLC	8
2.2.2 Tasbih	10

2.2.3	Dzikir ..	11
2.2.4	Android ..	11
2.2.5	SQLite ..	12
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		
3.1	Metode Pengembangan Sistem ..	13
3.2	Tahap <i>Planning</i> (Perencanaan) ..	14
3.3	Tahap Analysis (Analisa) ..	18
3.3.1	Analisis Kebutuhan Sistem ..	19
3.3.2	Analisis Kebutuhan Minimal <i>Software</i> ...	19
3.3.3	Analisis Kebutuhan Minimal <i>Hardware</i> ...	20
3.4	Tahap <i>Design</i> dan Perancangan Sistem ..	20
3.4.1	Deskripsi Sistem (<i>Rules</i>) ..	20
3.4.2	<i>Use Case</i> Diagram ..	21
3.4.3	<i>Sequence</i> Diagram ..	23
3.4.4	<i>Activity</i> Diagram ..	24
3.4.5	<i>Class</i> Diagram ..	25
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		
4.1	Implementasi Sistem ..	27
4.1.1	<i>Button Hitung</i> ..	27
4.1.2	<i>Button Simpan</i> ..	28
4.1.3	Database SQLiete ..	29
4.1.4	Query database SQLite ..	30

4.2	Pembahasan Sistem	31
4.2.1	Menu Hitung	31
4.2.2	Menu <i>History</i>	32
4.2.3	Database SQLite	33
4.3	Uji coba sistem (<i>Testing</i>)	34
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan	37
5.2	Saran	37
DAFTAR PUSTAKA		38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Grafik Perhitungan Kuesioner Bagian A.....	16
Gambar 3.2	Grafik Perhitungan Kuesioner Bagian B	17
Gambar 3.3	<i>Use Case</i> Diagram	22
Gambar 3.4	<i>Sequence</i> Diagram	23
Gambar 3.5	<i>Activity</i> Diagram	34
Gambar 3.6	<i>Class</i> Diagram	26
Gambar 4.1	Tampilan Menu Hitung	32
Gambar 4.2	Tampilan Menu <i>History</i>	33
Gambar 4.3	Tampilan SQLite Database Browser	34

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rangkuman Poin Kuesioner Bagian A	15
Tabel 3.2 Rangkuman Poin Kuesioner Bagian B	17
Tabel 4.1 Pengujian <i>Black Box</i>	35