

Daftar isi

BAB 1	PENDAHULUAN	1
1.1	Latar belakang	1
1.2	Rumusan Masalah	2
1.3	Tujuan.....	2
1.4	Manfaat.....	2
1.5	Batasan masalah	3
1.6	Metodologi Penelitian	3
1.6.1	Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2	Survei	3
1.6.3	Studi literatur.....	3
1.6.4	Observasi.....	4
1.6.5	Extreme Programming	4
1.7	Jadwal pelaksanaan	6
1.8	Sistematika Penulisan.....	6
BAB 2	TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1	Penelitian terkait.....	8
2.2	Yayasan Rumah Tahfidz Robbunallah.....	10
2.3	At TIKRAR	10
2.4	Extreme Programming	11
2.4.1	Kelebihan Extreme Programming.....	12
2.4.2	Kelemahan Extreme Programming.....	12
2.5	React Native	12
2.6	Yarn.....	13
2.7	User Experience Questionarrie.....	13
BAB 3	METODOLOGI.....	14
3.1	Metode yang digunakan	14
3.2	Alat dan bahan yang dibutuhkan	14
3.2.1	Perangkat Keras	14
3.2.2	Perangkat Lunak.....	15
3.3	Prosedur penelitian	15
3.3.1	Analisis.....	15

3.3.1.1	Deskripsi Umum Sistem	15
3.3.1.2	Kebutuhan Fungsional	16
3.3.1.3	Kebutuhan non-fungsional	17
3.3.1.4	Kasus penggunaan	18
3.3.1.5	Diagram Hubungan Entitas	21
3.3.1.6	Arsitektur perancangan sistem	21
3.3.2	Extreme programming	22
3.3.2.1	Iterasi pertama	22
3.3.2.1.1	<i>Planning</i>	22
3.3.2.1.2	<i>Design</i>	27
3.3.2.1.3	<i>Implementation</i>	33
3.3.2.1.4	<i>Testing</i>	34
3.3.2.2	Iterasi kedua	38
3.3.2.2.1	<i>Planning</i>	38
3.3.2.2.2	<i>Design</i>	42
3.3.2.2.3	<i>Implementation</i>	47
3.3.2.2.4	<i>Testing</i>	49
3.3.2.3	Iterasi ketiga	52
3.3.2.3.1	<i>Planning</i>	52
3.3.2.3.2	<i>Design</i>	58
3.3.2.3.3	<i>Implementation</i>	62
3.3.2.3.4	<i>Testing</i>	65
3.4	Jadwal Pelaksanaan	66
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN	68
4.1	Hasil	68
4.2	Pembahasan	74
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	76
5.1	Kesimpulan	76
5.2	Saran	76
	DAFTAR PUSTAKA	77
	LAMPIRAN	79
	BIOGRAFI PENULIS	94

Daftar Gambar

Gambar 1.1 <i>Extreme Programminig</i>	5
Gambar 2.1 Al-Quran tiktir Syaamil Quran	11
Gambar 2.2 React Native.....	13
Gambar 3.1 Deskripsi Umum.....	16
Gambar 3.2 Kasus penggunaan	19
Gambar 3.3 Diagram Hubungan Entitas.....	21
Gambar 3.4 Arsitektur perancangan Sistem	21
Gambar 3.5 Pecahan kasus penggunaan iterasi pertama	23
Gambar 3.6 Activity diagram UC-001	28
Gambar 3.7 Activity diagram UC-002	28
Gambar 3.8 Activity diagram UC-003	29
Gambar 3.9 Activity diagram UC-004	29
Gambar 3.10 Activity diagram UC-005	30
Gambar 3.11 Activity diagram UC-006	30
Gambar 3.12 Activity diagram UC-007	31
Gambar 3.13 Activity diagram UC-008	31
Gambar 3.14 desain low-fidelity iterasi pertama	32
Gambar 3.15 implementasi pada iterasi pertama.....	33
Gambar 3.16 Get ayat.....	33
Gambar 3.17 menambah dan mengurangi hafalan	34
Gambar 3.18 Pecahan kasus penggunaan iterasi kedua	38
Gambar 3.19 Activity diagram UC-009	42
Gambar 3.20 Activity diagram UC-010	43
Gambar 3.21 Activity diagram UC-011	43
Gambar 3.22 Activity diagram UC-012	44
Gambar 3.23 Activity diagram UC-013	44
Gambar 3.24 Activity diagram UC-014	45
Gambar 3.25 Activity diagram UC-015	45
Gambar 3.26 Activity diagram UC-016	46
Gambar 3.27 Design Low-fidelity Iterasi kedua	46
Gambar 3.28 Desain implementasi iterasi kedua	48

Gambar 3.29 Update hafalan santri	48
Gambar 3.30 Generate pdf nilai ujian	49
Gambar 3.31 Pecahan kasus penggunaan iterasi ketiga	53
Gambar 3.32 Activity diagram UC-017	58
Gambar 3.33 Activity diagram UC-018	58
Gambar 3.34 Activity diagram UC-019	59
Gambar 3.35 Activity diagram UC-020	59
Gambar 3.36 Activity diagram UC-021	60
Gambar 3.37 Activity diagram UC-022	60
Gambar 3.38 Activity diagram UC-023	61
Gambar 3.39 Activity diagram UC-024	61
Gambar 3.40 Desain low-fidelity dashboard Yayasan	62
Gambar 3.41 Dashboard yayasan screen	63
Gambar 3.42 Download sertifikat, terima dan tolak ustadz	63
Gambar 3.43 Perubahan login screen	64
Gambar 4.1 Jawaban dari responden	70
Gambar 4.2 Hasil diagram UEQ	72
Gambar 4.3 Hasil diagram pragmatis dan hedonis	73
Gambar 4.4 Diagram Benchmark UEQ	74
Gambar 4.5 User Experience Questionnarie	74

Daftar Tabel

Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan	6
Tabel 3.1 Perangkat Keras.....	14
Tabel 3.2 Perangkat Lunak.....	15
Tabel 3.3 Kebutuhan fungsional	16
Tabel 3.4 Kebutuhan Non-Fungsional	18
Tabel 3.5 Kasus Penggunaan.....	20
Tabel 3.6 Kasus penggunaan UC-001	24
Tabel 3.7 Kasus penggunaan UC-002	24
Tabel 3.8 Kasus penggunaan UC-003	24
Tabel 3.9 Kasus penggunaan UC-004.....	25
Tabel 3.10 Kasus penggunaan UC-005	25
Tabel 3.11 Kasus penggunaan UC-006.....	26
Tabel 3.12 Kasus penggunaan UC-007	26
Tabel 3.13 Kasus penggunaan UC-008.....	27
Tabel 3.14 Koleksi TikrarEachAyat.....	32
Tabel 3.15 Pengujian login.....	34
Tabel 3.16 Register Screen santri.....	35
Tabel 3.17 Al-Quran Screen.....	36
Tabel 3.18 Tikrar Screen	36
Tabel 3.19 Kasus penggunaan UC-009	39
Tabel 3.20 Kasus penggunaan UC-010.....	39
Tabel 3.21 Kasus penggunaan UC-011	39
Tabel 3.22 Kasus penggunaan UC-012.....	40
Tabel 3.23 Kasus penggunaan UC-013	40
Tabel 3.24 Kasus penggunaan UC-014.....	41
Tabel 3.25 Kasus penggunaan UC-015	41
Tabel 3.26 Kasus penggunaan UC-016.....	42
Tabel 3.27 Koleksi Users	47
Tabel 3.28 Pengujian unit Dashboard ustadz screen.....	49
Tabel 3.29 Pengujian unit Detail santri	50
Tabel 3.30 Pengujian unit Ujian santri screen.....	52

Tabel 3.31 Kasus penggunaan UC-017	53
Tabel 3.32 Kasus penggunaan UC-018	54
Tabel 3.33 Kasus penggunaan UC-019	54
Tabel 3.34 Kasus Penggunaan UC-020.....	55
Tabel 3.35 Kasus penggunaan UC-021	55
Tabel 3.36 Kasus penggunaan UC-022	56
Tabel 3.37 Kasus penggunaan UC-023	56
Tabel 3.38 Kasus penggunaan UC-024	57
Tabel 3.39 Koleksi Weekly	62
Tabel 3.40 Pengujian unit Dashboard yayasan.....	65
Tabel 3.41 Jadwal Pelaksanaan	66
Tabel 4.1 Pertanyaan User Experience Questionarrie	68
Tabel 4.2 Hasil User Experience Questionarrie	71
Tabel 4.3 Hasil Kesimpulan UEQ	71
Tabel 4.4 Hasil Kesimpulan secara pragmatis dan hedonis	72
Tabel 4.5 Benchmark hasil UEQ.....	73