

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Manfaat.....	3
1.5 Tujuan.....	3
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	5
2.1 Bahasa Arab	5
2.2 <i>Mobile Learning</i>	5
2.3 <i>Waterfall</i>	6
2.4 <i>Flutter dan Dart</i>	7
2.5 <i>Black Box</i>	8
2.6 Kuasi Eksperimen	8
2.7 Penelitian Terkait	10
BAB 3 ALUR PERANCANGAN SISTEM	14

3.1	Pemodelan	14
3.2	<i>Communication</i>	15
3.2.1	Identifikasi <i>Stakeholder</i>	15
3.2.2	Wawancara Guru SMP	16
3.2.3	Penyebaran Kuesoner	16
3.2.4	Kebutuhan Pengguna	17
3.3	<i>Planning</i>	18
3.3.1	Spesifikasi Aplikasi	19
3.3.2	Spesifikasi <i>Virtual Machine</i>	19
3.4	<i>Modeling</i>	19
3.4.1	<i>Use Case Diagram</i>	19
3.4.2	Skenario <i>Use Case</i>	20
3.4.3	<i>Class Diagram</i>	27
3.4.4	<i>Activity Diagram</i>	28
3.5	Construction	36
BAB 4 PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL.....		38
4.1	Pengujian <i>Black Box</i>	38
4.2	Analisis Hasil Pencapaian Nilai Test Antara Kelompok kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	43
4.2.1	Skenario <i>Testing</i>	43
4.2.2	Analisis Hasil Pengujian.....	46
BAB 5 PENUTUP		49
DAFTAR PUSTAKA		50
LAMPIRAN.....		53
Lampiran 1 – Kurikulum.....		53
Lampiran 2 – Nilai Bahasa Arab.....		53

Lampiran 3 – Hasil Wawancara	57
Lampiran 4 – Dokumentasi Wawancara	59
Lampiran 5 – Surat Telah Melakukan Wawancara	59
Lampiran 5 – Hasil Kuesoner.....	60
Lampiran 6 – User Interface.....	61
Lampiran 7 – Ilustrasi.....	68
Lampiran 8 – Asset Soal Kuis	71
Lampiran 9 – Surat Telah Melakukan Penelitian	72
Lampiran 10 – Dokumentasi Pengujian	73
Lampiran 11 – Hasil Nilai Kuis	74