

**PEMBUATAN APLIKASI SEJARAH WALISONGO  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muhammad Rasyid Irsyadi**

**10.12.4595**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PEMBUATAN APLIKASI SEJARAH WALISONGO  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Muhammad Rasyid Irsyadi**

**10.12.4595**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN APLIKASI SEJARAH WALISONGO  
BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

**Muhammad Rasyid Irsyadi**

**10.12.4595**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 18 Oktober 2013

**Dosen Pembimbing,**



**Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom**

**NIK. 190302125**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN APLIKASI SEJARAH WALISONGO**  
**BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

**Muhammad Rasyid Irsyadi**

10.12.4595

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Februari 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Andi Sunvoto, M.Kom  
NIK. 190302052

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom  
NIK. 190302125

Kusrini, Dr., M.Kom  
NIK. 190302106



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 10 Maret 2015

**KETUA STAFIK AMIKOM YOGYAKARTA**



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 1 Maret 2015



Muhammad Rasyid Irsyadi

NIM. 10.12.4595

## HALAMAN MOTTO

- ✓ **LEARNING BY DOING, LEARNING BY PRACTICING, JUST START ACTION**
- ✓ **ANDAI WAKTU ADALAH SATUAN MATA UANG.**
- ✓ **KEMENANGAN ADALAH TUJUAN DARI BERKUMPULNYA PENGALAMAN - PENGALAMAN, SEPERTI BERTEMUNYA KENING DENGAN SAJADAH.**
- ✓ **TAUKAH ANTRIAN TERPANJANG DI DUNIA? BENAR, KEMATIAN.**
- ✓ **BURUNG BISA TERBANG BUKAN HANYA KARENA PUNYA SAYAP, TAPI JUGA KARENA ADANYA GRAVITASI.**
- ✓ **MALAS ITU TIMBUL KARENA RASA NYAMAN.**
- ✓ **KETIKA ALAM BAWAH SADAR BERUSAHA MENINGATKAN AKAN KERJA KERAS, BUNGA TIDUR MENUNJUKKAN GAMBARAN TERBURUK MELEWATI BATAS KEKHAWATIRAN.**
- ✓ **"SOMETIMES YOU WILL NEVER KNOW THE VALUE OF SOMETHING, UNTIL IT BECOMES A MEMORY"**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ALLAH SWT yang telah melimpahkan banyak kebahagiaan dan kemudahan dan kekuatan serta petunjuk dalam mengerjakan Skripsi ini.
- Ibu tersayang yang semoga cepat sembuh seperti dulu, memberikan dukungan semangat serta menjadi motivasiku untuk terus maju. Almarhum Bapak yang semoga diterima di sisi-Nya, maaf belum bisa tepat waktu.
- Nenek yang selalu mencover biaya studi, Adikku yang selalu membantu saat kerepotan.
- Gula Jawa yang selalu memberikan semangat, harapan dan doanya yang tanpa lelah.
- Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom, sebagai pembimbing Skripsi yang telah memberikan banyak masukan hingga terselesaikannya Skripsi ini dengan lancar.
- *Pak ketu sanjay, timen, cipir, gendut, pak ketu cardo dan kepik, celo, pondel, bumen, ekok, konyak, dedi, rida, vani, ian, topik, bimo, deden. bayu, dimas serta rekan publisher klaten.* Terima kasih atas support dan doanya.
- Teman-teman S1-SI 03,04 yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu makasih banyak atas support dan doanya karena telah menjadi teman baik selama kuliah. Sukses Teman.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

*Alhamdulillah*, Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat dan Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi Berjudul “Pembuatan Aplikasi Sejarah Walisongo Berbasis Android.”

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM. Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom. selaku dosen pembimbing.
4. Teman-teman yang telah memberi bantuan dan dorongan hingga terselesaikannya skripsi ini.

Penulis sadar dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, maka kami mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca.

Atas saran dan kritik penulis ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr. wb.*

Yogyakarta, 1 Maret 2015

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI .....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penulisan .....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Analisis Data.....	4
1.6.3 Merancang dan Mengimplementasi.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Definisi Sistem , Informasi , Sistem Informasi .....	7
2.2.1 Sistem .....	7
2.2.2 Informasi.....	7
2.2.3 Sistem Informasi.....	8
2.3 Konsep Dasar HCI .....	8

2.3.1	Antarmuka pengguna.....	8
2.4	Aplikasi Mobile.....	9
2.5	Android.....	9
2.5.1	Sejarah Android .....	10
2.5.2	Versi Android .....	10
2.5.3	Arsitektur Android.....	11
2.5.4	Fundamental Aplikasi.....	14
2.6	UML (Unified Modeling Language).....	16
2.6.1	Definisi UML.....	16
2.6.2	Use Case Diagram .....	16
2.6.3	Class Diagram.....	17
2.6.4	Sequence Diagram.....	18
2.6.5	Activity Diagram .....	19
2.7	SDLC (System Development Life Cycle).....	21
2.7.1	Identifikasi dan Seleksi Proyek .....	21
2.7.2	Inisiasi Dan Perencanaan Proyek.....	22
2.7.3	Tahapan Analisis .....	23
2.7.4	Tahapan Desain .....	24
2.7.5	Implementasi.....	26
2.7.6	Pemeliharaan.....	27
2.7.7	Kelemahan dari SDLC Tradisional .....	27
2.7.8	Metode pengembangan Evolusioner.....	29
2.7.9	Model Pengembangan Berorientasi Pemakaian Ulang (Re - usable). ..	31
2.7.10	Prototyping.....	32
2.7.11	Object oriented analysis and design (OOAD).....	34
2.8	Bahasa Pemrograman Yang Digunakan.....	36
2.8.1	Java .....	36
2.9	Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	37
2.9.1	IDE Eclipse.....	37
2.9.2	Android Software Development Kit (SDK) .....	38
2.9.3	Android Development Tool (ADT) Plugins .....	38

2.10	Pengerian Sejarah .....	39
2.10.1	Masuknya Islam di Indonesia .....	39
2.10.2	Wali Songo.....	40
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>		<b>43</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	43
3.1.1	Aplikasi Sejarah Wali Songo.....	43
3.2	Analisis SWOT .....	43
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem .....	46
3.3.1	Kebutuhan Fungsional .....	46
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	47
3.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	48
3.4.1	Kelayakan Teknologi.....	48
3.4.2	Kelayakan Operasional.....	48
3.4.3	Kelayakan Hukum .....	49
3.5	Perancangan Sistem.....	49
3.5.1	Tahapan Design .....	49
3.6	UML.....	51
3.6.1	Use Case Diagram .....	51
3.6.2	Activity Diagram .....	53
3.6.3	Class diagram.....	59
3.6.4	Sequence Diagram .....	60
3.7	Perancangan Interface/Antarmuka .....	65
3.7.1	Rancangan Splash Screen .....	65
3.7.2	Rancangan Menu Utama.....	65
3.7.3	Rancangan Wali Songo.....	66
3.7.4	Rancangan Informasi Wali .....	66
3.7.5	Rancangan Latihan Soal .....	67
3.7.6	Rancangan Soal .....	67
3.7.7	Rancangan Nilai.....	67
3.7.8	Rancangan Bantuan .....	68
3.7.9	Rancangan Tentang .....	68

<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....	69
4.1 Implementasi .....	69
4.1.1 Splash Screen.....	69
4.1.2 Menu Utama .....	71
4.1.3 Wali Songo .....	73
4.1.4 Informasi Wali .....	75
4.1.5 Latihan Soal .....	76
4.1.6 Soal .....	77
4.1.7 Nilai .....	80
4.1.8 Bantuan.....	81
4.1.9 Tentang.....	82
4.1.10 Database .....	83
4.2 Pengujian Aplikasi .....	85
4.2.1 Black Box Testing .....	87
4.2.2 White Box Testing.....	88
4.3 Instalasi Aplikasi .....	90
4.4 Pemeliharaan Aplikasi.....	92
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	93
5.1 Kesimpulan.....	93
5.2 Saran.....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	95

## DAFTAR TABEL

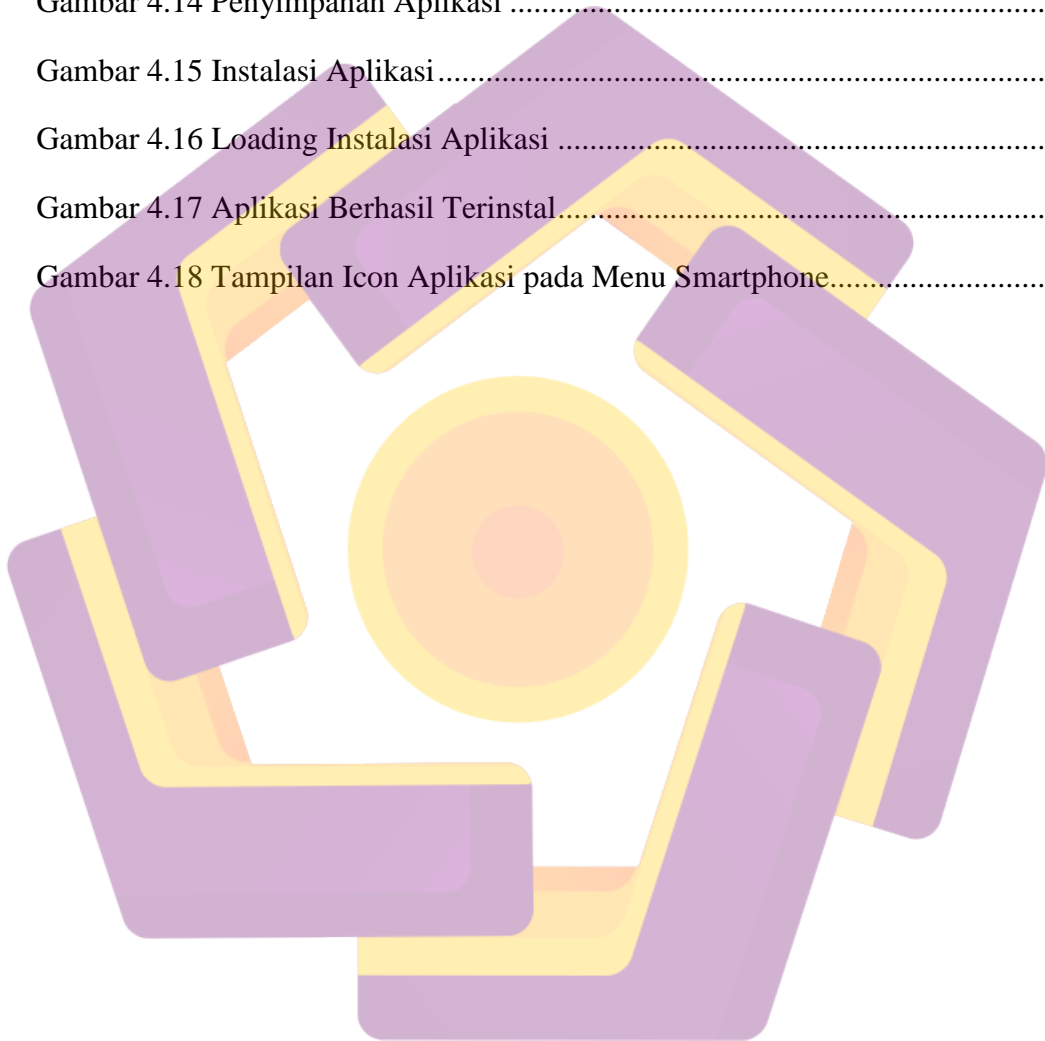
Tabel 2.0 Simbol-simbol Use Case.....	17
Tabel 2.1 Simbol-simbol Class Diagram.....	18
Tabel 2.2 Simbol-simbol Sequence Diagram.....	19
Tabel 2.2 Simbol-simbol Activity Diagram.....	20
Tabel 3.0 Analisis Swot.....	44
Tabel 3.1 Spesifikasi Komputer.....	47
Tabel 3.2 Spesifikasi Handphone.....	47
Tabel 3.4 Perangkat lunak (software).....	47
Tabel 3.5 Keterangan Use Case.....	51
Tabel 4.0 Struktur Database.....	83
Tabel 4.1 Black Box Testing Aplikasi.....	87

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.0 Arsitektur Sistem Android .....	13
Gambar 2.1 Model SDLC menurut Pressman .....	28
Gambar 2.2 Model pengembangan sistem evolusioner .....	29
Gambar 2.3 Model Pengembangan Reusable .....	31
Gambar 2.4 Metode Pengembangan Prototyping .....	33
Gambar 2.5 Arsitektur CASE Tool.....	35
Gambar 3.0 Use Case Diagram.....	51
Gambar 3.1 Activity Diagram Splash Screen .....	53
Gambar 3.2 Activity Diagram Menu Utama.....	53
Gambar 3.3 Activity Diagram Musik .....	54
Gambar 3.4 Activity Diagram Wali Songo.....	54
Gambar 3.5 Activity Diagram Informasi Wali .....	55
Gambar 3.6 Activity Diagram Informasi Wali .....	56
Gambar 3.7 Activity Diagram Soal.....	56
Gambar 3.8 Activity Diagram Nilai.....	57
Gambar 3.9 Activity Diagram Bantuan .....	58
Gambar 3.10 Activity Diagram Tentang .....	58
Gambar 3.11 Activity Diagram Keluar.....	59
Gambar 3.12 Class Diagram .....	59
Gambar 3.13 Sequence Diagram Splash Screen.....	60
Gambar 3.14 Sequence Diagram Menu Utama .....	60
Gambar 3.15 Sequence Diagram Musik .....	61
Gambar 3.16 Sequence Diagram Wali Songo .....	61

Gambar 3.17 Sequence Diagram Informasi Wali .....	62
Gambar 3.18 Sequence Diagram Latihan Soal .....	62
Gambar 3.19 Sequence Diagram Soal .....	63
Gambar 3.20 Sequence Diagram Nilai .....	63
Gambar 3.21 Sequence Diagram Bantuan .....	64
Gambar 3.21 Sequence Diagram Tentang .....	64
Gambar 3.23 Rancangan Splash Screen .....	65
Gambar 3.24 Rancangan Menu Utama .....	65
Gambar 3.5 Rancangan Wali Songo .....	66
Gambar 3.26 Rancangan Informasi Wali .....	66
Gambar 3.27 Rancangan Latihan Soal .....	67
Gambar 3.28 Rancangan Soal .....	67
Gambar 3.29 Rancangan Nilai .....	67
Gambar 3.30 Rancangan Bantuan .....	68
Gambar 3.31 Rancangan Tentang .....	68
Gambar 4.0 Tampilan Splash Screen .....	70
Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama .....	71
Gambar 4.2 Tampilan Wali Songo .....	73
Gambar 4.3 Tampilan Informasi Wali .....	75
Gambar 4.4 Tampilan Latihan Soal .....	76
Gambar 4.5 Tampilan Soal .....	78
Gambar 4.6 Tampilan Nilai .....	80
Gambar 4.7 Tampilan Bantuan .....	82
Gambar 4.8 Tampilan Tentang .....	83
Gambar 4.9 Tampilan aplikasi dengan resolusi layar 320 x 480 pixels .....	85

Gambar 4.10 Tampilan aplikasi dengan resolusi layar 320 x 480 pixels .....	86
Gambar 4.11 Tampilan aplikasi dengan resolusi layar 480 x 854 pixels .....	86
Gambar 4.12 tampilan kesalahan program .....	89
Gambar 4.13 tampilan kesalahan proses.....	89
Gambar 4.14 Penyimpanan Aplikasi .....	90
Gambar 4.15 Instalasi Aplikasi.....	90
Gambar 4.16 Loading Instalasi Aplikasi .....	91
Gambar 4.17 Aplikasi Berhasil Terinstal.....	91
Gambar 4.18 Tampilan Icon Aplikasi pada Menu Smartphone.....	92





## INTISARI

Android merupakan sebuah Sistem Operasi yang kini banyak digunakan pada handphone maupun tablet yang mana merupakan kernel Linux. Sistem operasi yang dirilis pada awal bulan November 2007 ini mengalami perkembangan yang sangat pesat karena keterbukaan platform pengembangannya (Open Source) dimana semua pengembang bebas mengembangkan aplikasi buatan mereka. Kini android telah sampai versi 4.4 dengan code name KitKat.

Dewasa ini, pengetahuan tentang sejarah penyebaran agama Islam di Indonesia (khususnya Jawa) tak banyak yang tahu secara detail, malah hanya mereka yang mempelajari SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) baik di sekolah maupun universitas. Masyarakat umum menjadi asing mengenai sejarah penyebaran Islam khususnya pada jaman WaliSongo.

Dengan kemajuan sekarang ini memudahkan setiap orang untuk mendapatkan informasi secara cepat. Oleh karena itu dalam skripsi ini penulis mengambil judul **Pembuatan Aplikasi "Sejarah Walisongo" Berbasis Android.**

**Kata Kunci :** sejarah, walisongo, aplikasi, android.

## **ABSTRACT**

*Android is an operating system that is now being used on a cell phone or tablet, which is Linux as kernel. Operating system that was released in early November 2007 is experiencing rapid growth due to the openness of its development platform (Open Source) where all developers are free to develop their applications. Android is now up to version 4.4 with code name KitKat.*

*Today, knowledge of the history of the spread of Islam in Indonesia (especially Java) not many people know in detail, instead only those who study the SKI (Islamic Cultural History) both at school and university. The general public became familiar about the history of the spread of Islam, especially in the era of Walisongo.*

*With today's advancements enabling everyone to get information quickly. Therefore, in this paper the authors take the title **Pembuatan Aplikasi "Sejarah Walisongo" Berbasis Android.***

**Keywords:** *history, walisongo, application, android.*