

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH PERJUANGAN
NABI MUHAMMAD S.A.W MENYEBARKAN AGAMA ISLAM
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh
Subastian Wibowo
11.11.4936

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH PERJUANGAN
NABI MUHAMMAD S.A.W MENYEBARKAN AGAMA ISLAM
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



**disusun oleh
Subastian Wibowo
11.11.4936**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH PERJUANGAN
NABI MUHAMMAD S.A.W MENYEBARKAN AGAMA ISLAM
BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Subastian Wibowo

11.11.4936

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 September 2014

Dosen Pembimbing,

Rum Muhammad Andri Kr, Ir, M.Kom

NIK. 190302011

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH PERJUANGAN
NABI MUHAMMAD S.A.W MENYEBARKAN AGAMA ISLAM
BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Subastian Wibowo

11.11.4936

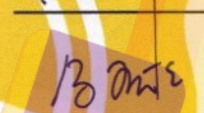
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 juni 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

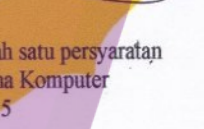
Rum Muhamad Andri Kr, Ir, M.Kom
NIK.190302011



Barka Satya, M.Kom
NIK.190302126

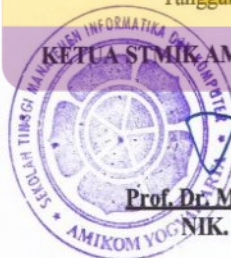


Kusrini, Dr., M.Kom
NIK.190302106



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 juni 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, Agustus 2015



Subastian Wibowo
NIM. 11.11.4936

MOTTO

"KELUARGA ADALAH HARTA PALING BERTAMBAH NILAI DI DUNIA"

"WAKTU TIDAK DAPAT DIPUTAR KEMBALI"

*"MENJADI ORANG BAIK LEBIH BAIK DARI PADA MENJADI ORANG
PENTING"*

*"SUKSES DIMATA SETIAP ORANG BERBEDA NIKMATIN SETIAP
KESUKSESAN DALAM SETIAP LANGKAH "*



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah, syukur yang tak terhingga atas karunia Allah kepada hamba-Nya. Skripsi ini kupersembahkan untuk mereka yang telah berjasa dan menginspirasi hidupku.

1. Allah SWT dan Nabi besar Muhammad SAW yang memberikan segala nikmat dan kasih sayangNya sampai saat ini.
2. Kedua orang tua saya, Bapak Subiran dan Ibu Hastuty Iriani yang senantiasa mendukung, berdoa, dan selalu memberi kasih sayang yang tiada batas.
3. Mbak dan Mas saya yang senantiasa memberikan dukungan yaitu, Sundari Retno Andani, Suwanda Dwi Nugroho, dan Suwandika Tri Prasetyo.
4. Bapak Rum Muhamad Andri Kr, Ir, M.Kom yang telah membimbing dari awal hingga selesai dalam pembuatan skripsi ini.
5. Teman-teman seperjuangan; ifan, Angga, Ahid, Ihda, Garna, Toto, Samsul, Rifqi, Ganang, Ari, Khusni, Rizqie, Sarif, Joko, Bambang, Samidi, Agfa, Azis, Khusni, Abhy. Terima kasih karena telah berbagi ilmu dalam pengerjaan skripsi ini. Semoga sukses di masa yang akan datang.
6. Keluarga besar kelas 11-S1TI-05 yang telah menemani dari awal kuliah sampai selesai, terima kasih dan semoga dimasa depan dapat berkumpul kembali.
7. Guru yang mengajari saya mendapatkan penghasilan dolar, yaitu Mas Thomas Sugiarto.
8. Keluarga Besar Kos Tambak Seni 02; Cokro, Obi, Angga, Ibe, Eko, Rizqi, Tomi, Purwanto, Doni, Wawan, Mahda, Bintang, Dani, terima kasih atas suka duka selama ini.
9. Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu dan tidak bisa disebutkan satu per satu, saya ucapkan terima kasih banyak.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penyusun persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan Media pembelajaran Sejarah perjuangan Nabi Muhammad S.A.W Menyebarkan Agama Islam Berbasis Android. Tidak lupa shalawat beserta salam penyusun panjatkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

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

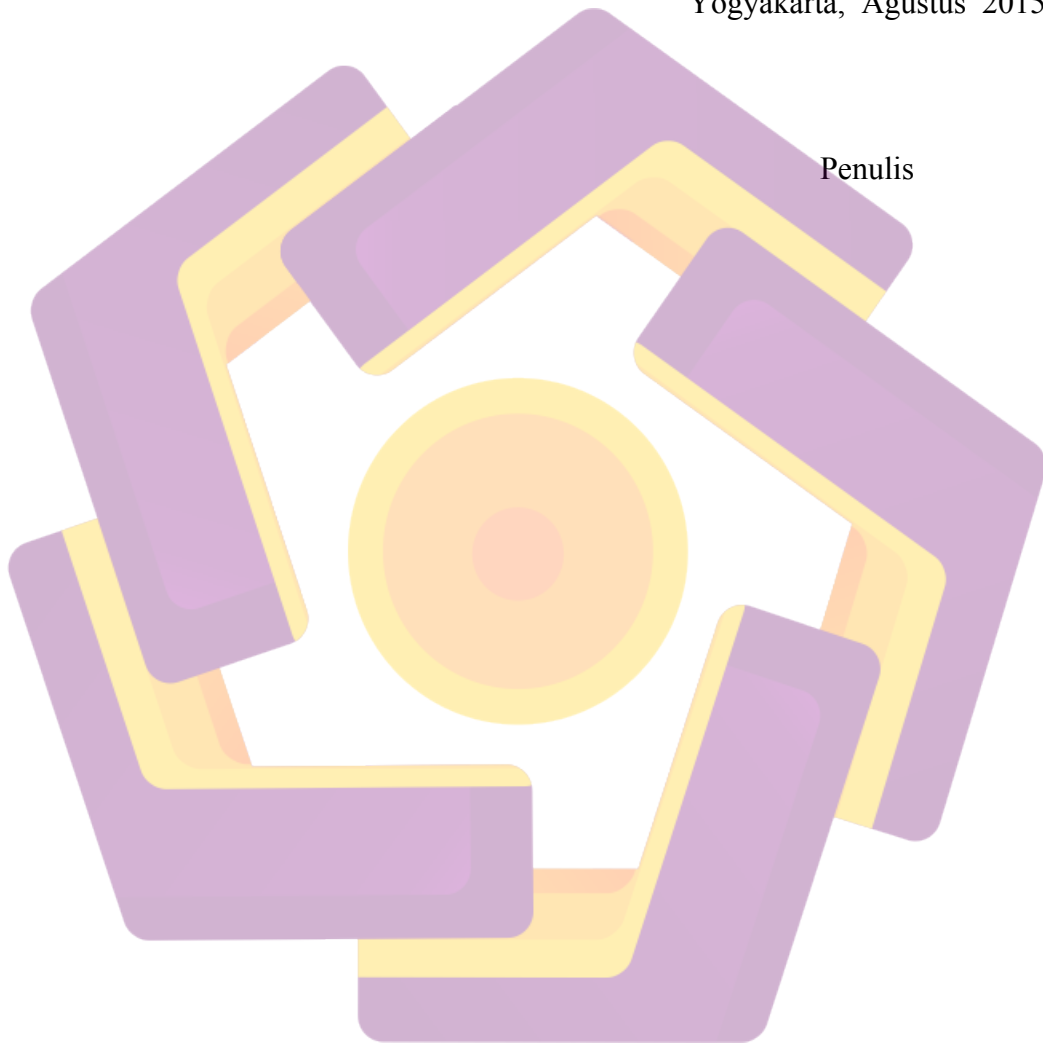
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, ST, MT, selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Rum Muhamad Andri Kr, Ir, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penyusun dalam pembuatan skripsi.
4. Kedua orang tua saya di kampung halaman yang telah mendukung penuh sampai saat ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
6. Seluruh pegawai STMIK AMIKOM Yogyakarta.
7. Teman-teman saya semasa kuliah.
8. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penyusun tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangannya. Oleh karena itu penyusun berharap kepada semua pihak

agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penyusun tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, Agustus 2015

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
INTISARI	xix
ABSTRACT	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Media	8
2.3 Pembejalaran	9
2.3.1 Pembelajaran pendidikan Agama Islam	9
2.3.2 Dasar Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	10
2.3.3 Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	11
2.4 Android	12

2.4.1 Pengertian Android	12
2.4.2 Sejarah Android	12
2.4.3 Versi Android	13
2.4.4 Arsitektur Android	16
2.5 Konsep Pemodelan Sistem	19
2.5.1 Unified Modelling Language (UML)	19
2.5.1.1 Use Case Diagram	19
2.5.1.2 Activity Diagram	22
2.5.1.3 Class Diagram	23
2.5.1.4 Sequence Diagram	24
2.6 Bahasa Pemrograman	25
2.6.1 Java	25
2.7 Basis Data (Database)	25
2.7.1 Pengertian Basis Data	25
2.7.2 Database Management System (DBMS)	26
2.7.2.1 SQLite	27
2.8 Perangkat Lunak Yang Digunakan	28
2.8.1 IDE Eclipse	28
2.8.2 Android SDK(Software Development kit)	29
2.8.3 Android SDK(Software Development kit)	30
2.9 Analisis Sistem	31
2.9.1 Analisis Kebutuhan Sistem	31
2.9.2 Analisis Kelayakan	32
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	33
3.1 Gambaran Umum	33
3.2 Analisis Sistem	33
3.2.1 Analisis SWOT	34
3.2.1.1 Analisis kekuatan (Strenghts)	34
3.2.1.2 Analisis Kelemahan (Weakness)	34
3.2.1.3 Analisis Peluang (Opportunities)	35
3.2.1.5 Analisis Ancaman (Threats)	35

3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem	35
3.2.2.1 Kebutuhan Fungsional	36
3.2.2.2 Kebutuhan Non Fungsional	36
3.2.3 Analisa Kelayakan Sistem	38
3.2.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi	38
3.2.3.2 Analisis Kelayakan Hukum.....	39
3.2.3.3 Analisis Kelayakan Operasional	39
3.3 Perancangan Sistem	39
3.3.1 Perancangan UML	39
3.3.1.1 Use Case Diagram	40
3.3.1.2 Activity Diagram	43
3.3.1.3 Sequence Diagram	48
3.3.1.4 Class Diagram	54
3.4 Rancangan Antarmuka	55
3.4.1 Rancangan Halaman Splash Screen	55
3.4.2 Rancangan Halaman Menu Utama	56
3.4.3 Rancangan Halaman Menu Kisah Nabi Muhammad	57
3.4.4 Rancangan Halaman Menu Utama Dunia Sebelum Nabi Diutus	58
3.4.5 Rancangan Halaman Menu Dunia Arab	59
3.4.6 Rancangan Halaman Konten Menu Dunia Arab	60
3.4.7 Rancangan Halaman Menu Dunia Luar Arab	61
3.4.8 Rancangan Halaman konten Menu Dunia Luar Arab.....	62
3.4.9 Rancangan Halaman Menu Biografi nabi Muhammad.....	63
3.4.10 Rancangan Halaman konten Menu Biografi nabi Muhammad.....	64
3.4.11 Rancangan Halaman Menu Periode kota	65
3.4.12 Rancangan Halaman Menu Peristiwa Peperangan.....	66
3.4.13 Rancangan Halaman Konten Menu Biografi nabi Muhammad.....	67
3.4.14 Rancangan Halaman Menu Galeri Peninggalan nabi Muhammad	68
3.4.15 Rancangan Halaman Konten Menu Galeri Peninggalan	69
3.4.16 Rancangan Halaman Menu Pencarian	70
3.4.17 Rancangan Halaman Menu Kuis	71

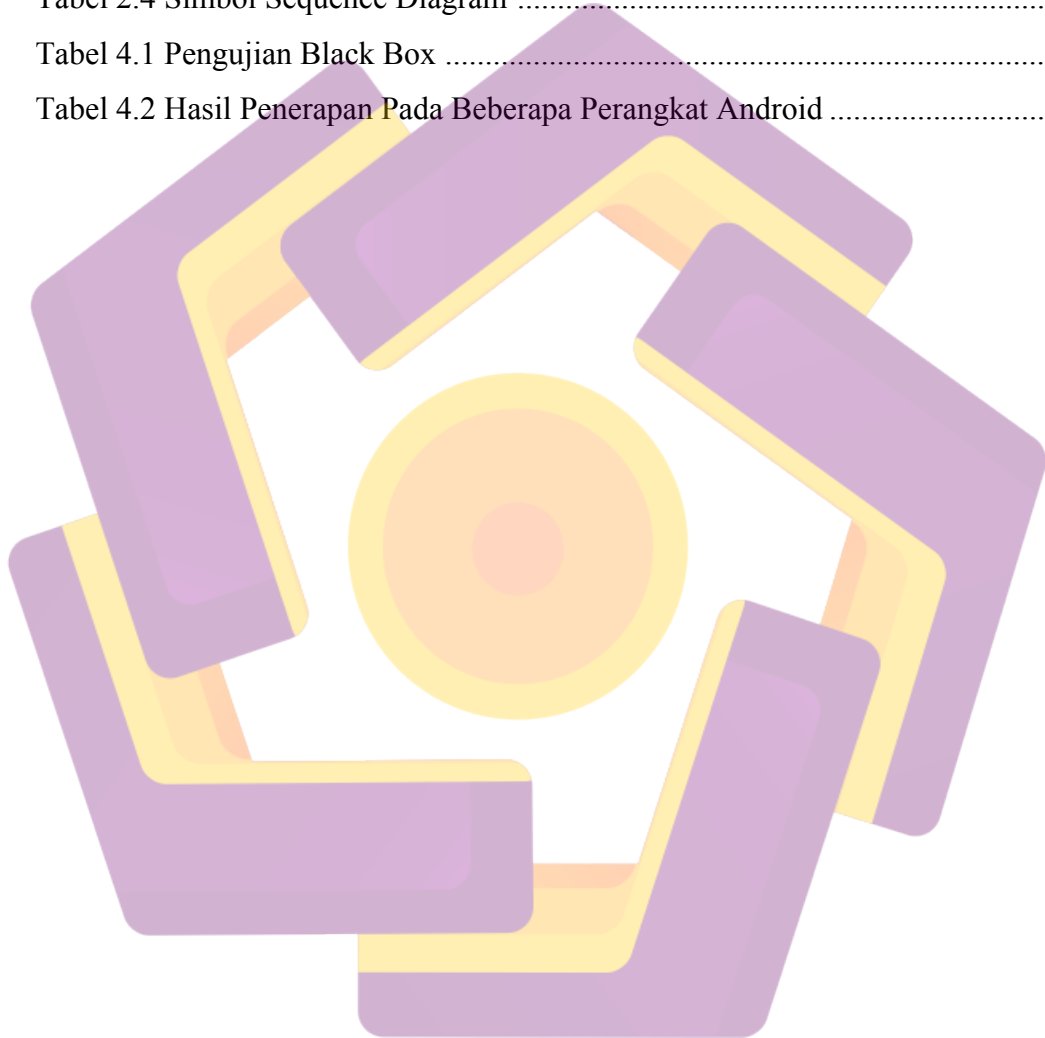
3.4.18 Rancangan Halaman Menu Bantuan.....	72
3.4.19 Rancangan Halaman Menu Tentang.....	73
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	74
4.1 Pembuatan Database	74
4.1.1 Tabel Dunia Arab	75
4.1.2 Tabel Dunia Luar Arab	75
4.1.3 Tabel Biografi.....	76
4.1.4 Tabel Periode Kota	77
4.1.5 Tabel Peperangan	77
4.1.6 Tabel Galeri Peninggalan	78
4.1.7 Tabel Kuiz	78
4.1.8 Tabel Quotes	79
4.2 Pembuatan Interface	79
4.2.1 Tampilan Splash Screen	80
4.2.2 Tampilan Menu Utama	81
4.2.3 Tampilan Menu Kisah Nabi Muhammad	82
4.2.4 Tampilan Konten Menu Kisah Nabi Muhammad	83
4.2.5 Tampilan Menu Pencarian.....	84
4.2.6 Tampilan Menu Kuis	85
4.2.7 Tampilan Skor kuis	86
4.2.8 Tampilan Menu Bantuan	87
4.2.9 Tampilan Menu Tentang	88
4.2.10 Tampilan Menu keluar	89
4.3 White Box Testing	90
4.4 Black Box Testing	91
4.4.1 Implementasi Pada Berbagai Perangkat.....	93
4.5 Implementasi Program	95
4.5.1 Manual Program	95
4.5.2 Manual Instalasi	96
4.6 Pemeliharaan	98
BAB V PENUTUP	100

5.1 Kesimpulan	100
5.2 Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN	104



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram	20
Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram	22
Tabel 2.3 Simbol Class Diagram	23
Tabel 2.4 Simbol Sequence Diagram	24
Tabel 4.1 Pengujian Black Box	92
Tabel 4.2 Hasil Penerapan Pada Beberapa Perangkat Android	93

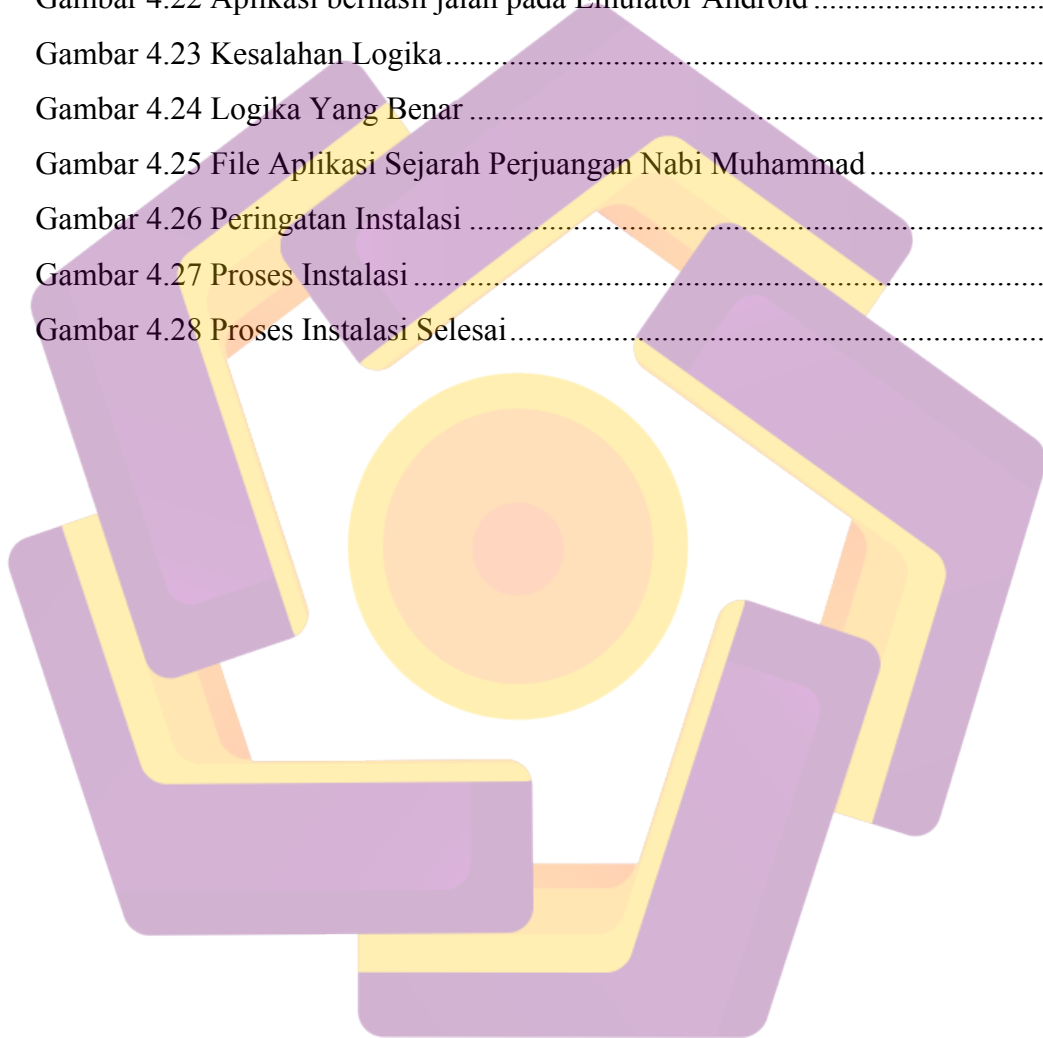


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android	16
Gambar 3.1 Use Case Diagram.....	40
Gambar 3.2 Activity Diagram Menu Kisah Nabi Muhammad saw	43
Gambar 3.3 Activity Diagram Menu Dunia Sebelum Nabi Diutus	43
Gambar 3.4 Activity Diagram Menu Biografi Nabi Muhammad.....	44
Gambar 3.5 Activity Diagram Menu Periode Kota	44
Gambar 3.6 Activity Diagram Menu Peristiwa Peperangan	45
Gambar 3.7 Activity Diagram Galeri Peninggalan Nabi Muhammad.....	45
Gambar 3.8 Activity Diagram Menu Pencarian	46
Gambar 3.9 Activity Diagram Menu Kuis	46
Gambar 3.10 Activity Diagram Menu Bantuan	47
Gambar 3.11 Activity Diagram Menu Tentang	47
Gambar 3.12 Activity Diagram Menu Keluar	48
Gambar 3.13 Sequence Diagram Menu Kisah Nabi Muhammad saw	48
Gambar 3.14 Sequence Diagram Menu Dunia Sebelum Nabi Diutus.....	49
Gambar 3.15 Sequence Diagram Menu Biografi Nabi Muhammad.....	49
Gambar 3.16 Sequence Diagram Menu Periode Kota	50
Gambar 3.17 Sequence Diagram Menu Peristiwa Peperangan	50
Gambar 3.18 Sequence Diagram Galeri Peninggalan Nabi Muhammad.....	51
Gambar 3.19 Sequence Diagram Menu Pencarian	51
Gambar 3.20 Sequence Diagram Menu Kuis	52
Gambar 3.21 Sequence Diagram Menu Bantuan	52
Gambar 3.22 Sequence Diagram Menu Tentang	53
Gambar 3.23 Sequence Diagram Menu Keluar	53
Gambar 3.24 Class Diagram	54
Gambar 3.25 Rancangan Halaman Splash Screen	55
Gambar 3.26 Rancangan Halaman Menu Utama.....	56
Gambar 3.27 Rancangan Halaman Menu Kisah Nabi Muhammad saw.....	57
Gambar 3.28 Rancangan Halaman Dunia Sebelum Nabi Diutus	58

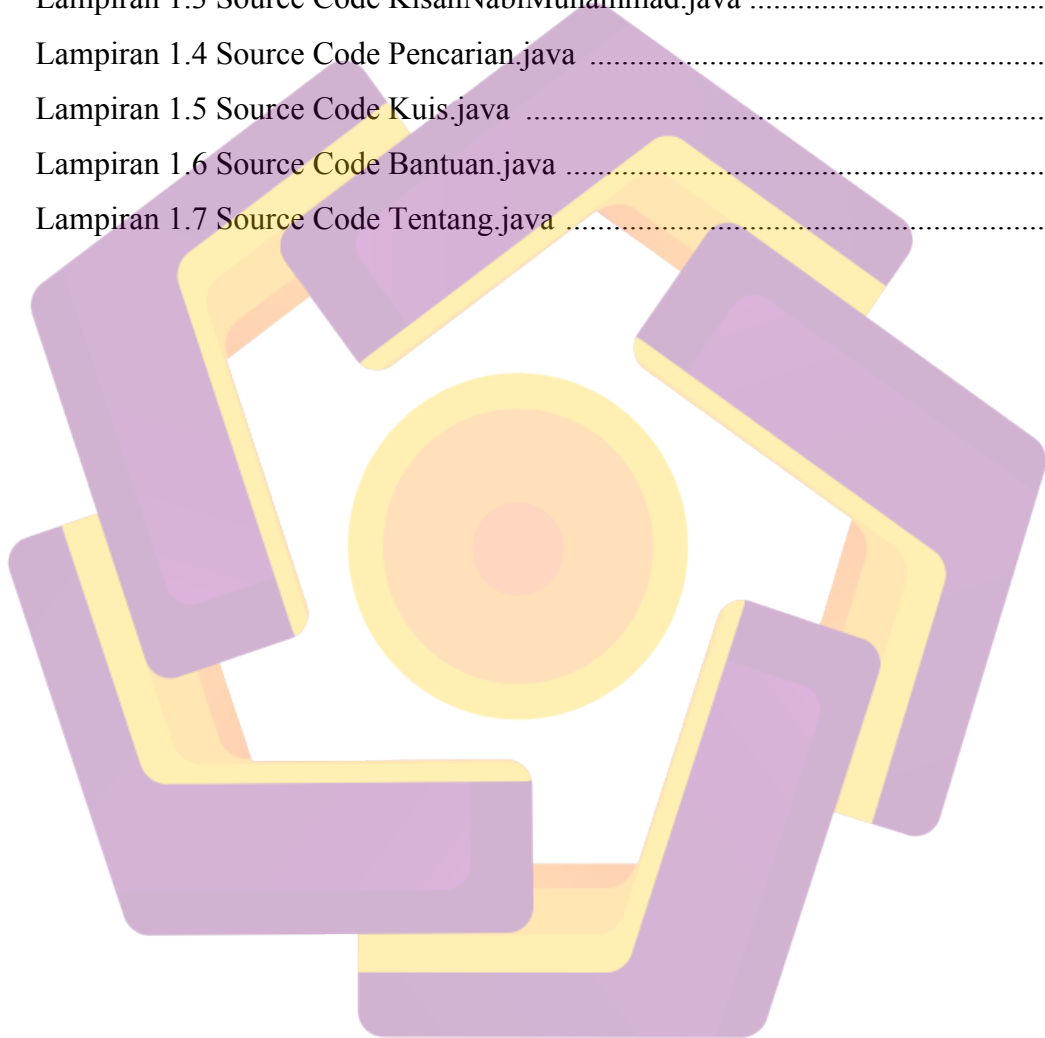
Gambar 3.29 Rancangan Halaman Menu Dunia Arab	59
Gambar 3.30 Rancangan Halaman Konten Dunia Arab	60
Gambar 3.31 Rancangan Halaman Menu Dunia Luar Arab	61
Gambar 3.32 Rancangan Halaman Konten Dunia Luar Arab	62
Gambar 3.33 Rancangan Halaman Menu Biografi Nabi Muhammad	63
Gambar 3.34 Rancangan Halaman Konten Menu Biografi Nabi Muhammad	64
Gambar 3.35 Rancangan Halaman Menu Periode Kota	65
Gambar 3.36 Rancangan Halaman Menu Peperangan	66
Gambar 3.37 Rancangan Halaman Konten Menu Peperangan	67
Gambar 3.38 Rancangan Halaman Menu Galeri Peninggalan	68
Gambar 3.39 Rancangan Halaman Konten Menu Galeri Peninggalan	69
Gambar 3.40 Rancangan Halaman Menu Pencarian	70
Gambar 3.41 Rancangan Halaman Menu Kuis	71
Gambar 3.42 Rancangan Halaman Menu Bantuan	72
Gambar 3.43 Rancangan Halaman Menu Tentang	73
Gambar 4.1 Pembuatan Database	74
Gambar 4.2 Penamaan Database	74
Gambar 4.3 Table Dunia Arab	75
Gambar 4.4 Table Dunia Luar Arab	76
Gambar 4.5 Table Biografi	76
Gambar 4.6 Table Periode Kota	77
Gambar 4.7 Table Peperangan	77
Gambar 4.8 Table Galeri Peninggalan	78
Gambar 4.9 Table kuis	78
Gambar 4.10 Table Quotes	79
Gambar 4.11 Tampilan Splash Screen	80
Gambar 4.12 Tampilan Menu Utama	81
Gambar 4.13 Tampilan Menu Kisah Nabi Muhammad	82
Gambar 4.14 Tampilan Konten Menu Kisah Nabi Muhammad	83
Gambar 4.15 Tampilan Menu Pencarian	84
Gambar 4.16 Tampilan Menu kuis	85

Gambar 4.17 Tampilan Skor Kuis	86
Gambar 4.18 Tampilan Menu Bantuan	87
Gambar 4.19 Tampilan Menu Tentang	88
Gambar 4.20 Tampilan Menu Keluar	89
Gambar 4.21 Aplikasi tidak bisa berjalan pada Emulator Android	90
Gambar 4.22 Aplikasi berhasil jalan pada Emulator Android	90
Gambar 4.23 Kesalahan Logika	91
Gambar 4.24 Logika Yang Benar	91
Gambar 4.25 File Aplikasi Sejarah Perjuangan Nabi Muhammad	96
Gambar 4.26 Peringatan Instalasi	97
Gambar 4.27 Proses Instalasi	97
Gambar 4.28 Proses Instalasi Selesai	98



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Source Code Aplikasi Sejarah Perjuangan Nabi Muhammad saw	104
Lampiran 1.1 Source Code SplashScreen.java	104
Lampiran 1.2 Source Code MenuUtama.java	105
Lampiran 1.3 Source Code KisahNabiMuhammad.java	108
Lampiran 1.4 Source Code Pencarian.java	110
Lampiran 1.5 Source Code Kuis.java	114
Lampiran 1.6 Source Code Bantuan.java	118
Lampiran 1.7 Source Code Tentang.java	119



INTISARI

Islam merupakan salah satu agama yang memiliki penganut terbesar di dunia dan Indonesia merupakan salah satu negara Muslim terbesar di dunia. Nabi Muhammad saw merupakan tokoh utama dalam penyebaran agama Islam dan dalam melakukan penyebaran agama islam banyak peristiwa penting yang dialami oleh nabi Muhammad saw.

Peneliti mencoba untuk menganalisis pokok-pokok permasalahan yang ada dengan mengumpulkan sumber referensi sejarah perjuangan nabi Muhammad saw dan dalam pembahasan ini peneliti menggunakan metode analisis sistem. Melakukan pembuatan aplikasi dengan Eclipse, perancangan model menggunakan UML, perancangan database menggunakan SQLite dan perancangan interface.

Pembuatan aplikasi media pembelajaran sejarah perjuangan nabi Muhammad saw dibangun menggunakan platform android. Dari Pembuatan aplikasi ini diharapkan dapat membantu masyarakat untuk mengetahui Sejarah Perjuangan Nabi Muhammad S.A.W dalam Menyebarkan Agama Islam.

Kata-kunci: Agama Islam, Nabi Muhammad saw, *android*, Media Pembelajaran.



ABSTRACT

Islam is a religion that has one of the greatest keepers in the world and Indonesia is one of the largest Muslim Country. The Prophet Muhammad is a major figure in the spread of Islam and Islamic proselytism in performing many important events experienced by the Prophet Muhammad.

Researcher are trying to analyze the trees existing problems with collecting the source reference the history of the struggle of the Prophet Muhammad and in this discussion of researcher using the method of system analysis. The creation of application with eclipse, designing models using UML designing databases with SQLite and designing interfaces.

To make a learning media application the history of the struggle of the Prophet Muhammad built using the android platform. This application is hopefully facilitate to help people to find out the history of the struggle of the Prophet Muhammad saw in spreading Islam.

Keywords: *Islam, The Prophet Muhammad, android, Learning Media Application.*

