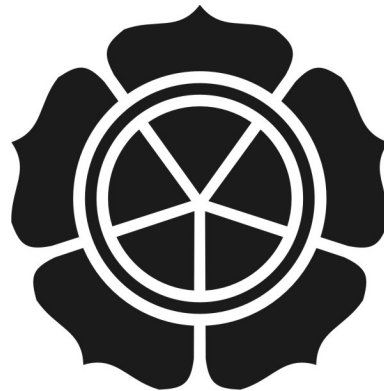


MEMBUAT APLIKASI ANDROID UNTUK BELAJAR

ADAB DAN SUNNAH NABI

SKRIPSI



disusun oleh

Miyarto

09.11.3450

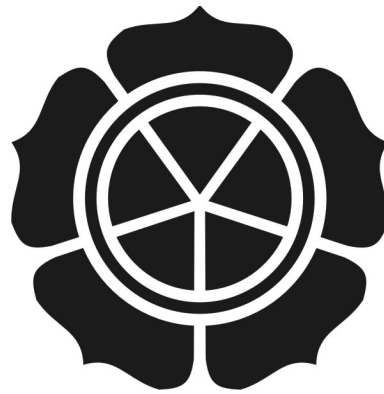
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

MEMBUAT APLIKASI ANDROID UNTUK BELAJAR

ADAB DAN SUNNAH NABI

SKRIPSI

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



disusun oleh

Miyarto

09.11.3450

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEMBUAT APLIKASI ANDROID UNTUK BELAJAR
ADAB DAN SUNNAH NABI**

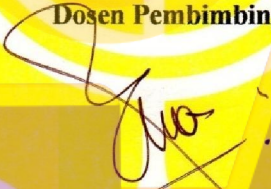
yang disusun oleh

Miyarto

09.11.3450

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Januari 2015

Dosen Pembimbing,


Dr. Ema Utami, S.Si, M.Kom
NIK. 190302034

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEMBUAT APLIKASI ANDROID UNTUK BELAJAR
ADAB DAN SUNNAH NABI**

yang disusun oleh

Miyarto

09.11.3450

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Januari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dr. Ema Utami, S.Si, M.Kom
NIK. 190302034

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

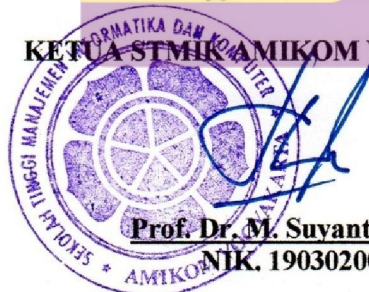
Anggit Dwi Hartanto, M. Kom
NIK. 190302136

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Januari 2015

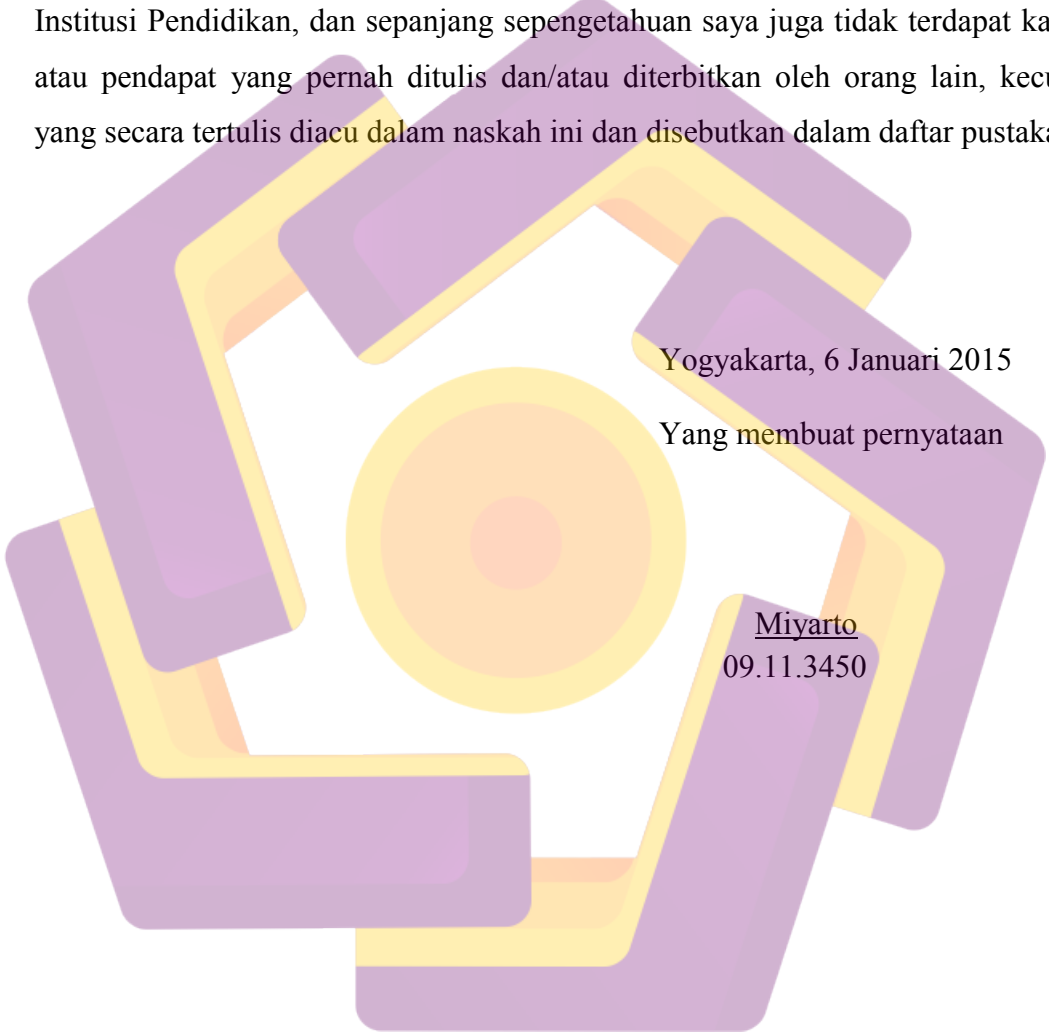
KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan 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.



Yogyakarta, 6 Januari 2015

Yang membuat pernyataan

Miyarto
09.11.3450

MOTTO

“Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah”

–Lessing–

“Apabila Anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka Anda telah berbuat baik terhadap diri sendiri”

–Benyamin Franklin–

“Harga kebaikan manusia adalah diukur menurut apa yang telah dilaksanakan/ diperbuatnya.”

–Ali bin Abi Thalib–

“Cukuplah Allah menjadi penolong kami dan Allah adalah sebaik-baiknya pelindung”

- La Tahzan - DR. 'Aidh al-Qarni –

"Maka nikmat Tuhan kamu yang manakah yang kamu dustakan?"

–QS. Ar-Rahman :51–

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT Sang Pemilik Ilmu atas limpahan karunia-Nya berupa ilmu yang bermanfaat dan berbagai macam kenikmatan lainnya serta atas ridho-Nya untuk terselesaikannya skripsi ini.
2. Nabi Muhammad SAW, yang telah membawakan agama islam di muka bumi ini dari zaman kegelapan sampai zama terang benderang inni
3. Orang tuaku, Sukimin dan Sadinah yang selalu mencurahkan kasih sayangnya yang tiada henti-hentinya serta dukungan dan motivasi yang selalu diberikan kepada anak-anaknya agar terus maju dan berjuang.
4. Kakakku, Supriyadi, akhirnya saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan hasil yang memuaskan.
5. Kakak sepupuku, Riyanto yang selalu memberiku motivasi dan arahan dari masuk kuliah hingga lulus kuliah.
6. Ibu Dr. Ema Utami, S.Si, M.Kom., terima kasih atas bimbingan selama ini dengan berbagai kritikan dan masukan yang telah diberikan kepada saya sejak mulai skripsi hingga pendadaran.
7. Putihmu “Irene Firmanila”, yang selalu menyempatkan waktu untukku, yang selalu menyemangatiku disaat aku jatuh/putus asa, yang selalu ngasih resep obat dikala aku sakit, makasih kamu yang selalu mendoakan aku agar selalu lancar di skripsiku. Semoga kamu juga cepet lulus ya.
8. Agus Budi S dan Ahmad Muyasir, sahabatku Trio koplak yang selalu membantu pencarian buku-buku referensi untuk naskah skripsi, berbagi ilmu pengetahuan, dan masih banyak lagi. Untuk Ahmad Muyasir, cepet lulus ya menjadi penegak keadilan dari UIN
9. Sahabat-sahabatku yang selalu mengajarkan suka duka Anggoro Triono (Aang), Farizal Tri Anugrah (Omdjin), Tri Muhtadi (Gobel), Didik Iswanto, Bias Gati Abadi dan Afiandhi Risky (Andhek) dari 3trimedia ,

kantor yang selalu aku tempati untuk menyelesaikan skripsi selama cuti kerja. Dan buat kalian terima kasih atas kritik dan saran selama menyusun skripsi ini dan akhirnya bisa lulus meskipun lumayan telat. Kalian luar biasa!

10. Mbak Heni, sahabat dari UNY dan kosan ajaib, terima kasih akhirnya bisa menyusul lulus meskipun kamu dahului desember kemarin.
11. Nur Hariyadi, berkat bantuanmu akhirnya selesai juga skripsi ini
12. Chaisar Ibnu Supraja, sahabatku yang selalu membantu skripsi ini dan akhirnya bisa selesai.
13. Keluarga besar HMJTI Amikom, keluargaku selama kuliah dan memberiku pengalaman yang luar biasa tentang organisasi dan kekeluargaan selama saya kuliah. Dan maaf selama ini vakum dengan adik-adik HMJTI yang baru saat ada kegiatan-kegiatan HMJTI.
14. Keluarga besar kelas “S1 TI L”, yang telah bersama selama kuliah. Kita berjuang bersama, tiap akhir semester liburan bersama, bersatu dalam perbedaan. Kekompakan dan persahabatan kalian sangat berkesan. Jaga kekompakan, persahabatan kita kawan. Dimanapun kalian, itu harus tetap kita jaga. Dan salam sukses buat kita semuanya kawan.

KATA PENGANTAR

Dalam penyusunan laporan Skripsi ini penyusun banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penyusun menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Ema Utami, S.Si, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan Laporan Skripsi ini hingga selesai.
2. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, MM, Ph.D., selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Tim Penguji, segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan dukungan moralnya.
5. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan Laporan Skripsi ini.

Penyusun berharap semoga amal baik semuanya dapat menjadi amal ibadah yang diridhoi Allah SWT. Amin.

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa Laporan Skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan yang tidak lepas dari keterbatasan pengetahuan penyusun sendiri. Kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan

akan selalu penyusun harapkan sehingga dapat bermanfaat bagi penyusun sendiri, serta bermanfaat bagi pihak-pihak lain yang *Assalamualaikum Wr.Wb.*

Puji dan syukur senantiasa penyusun panjatkan kepada Allah SWT. Yang telah memberikan begitu banyak rahmat, karunia, petunjuk, sehingga penyusun dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini dengan baik walaupun disadari masih banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penyusun.

Adapun Laporan Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

membutuhkan.

Dalam hal ini, penyusun juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam penyusunan Laporan Skripsi ini terdapat kesalahan atau hal-hal yang kurang berkenan.

Akhirnya, hanya dengan berdo'a dan memohon ridho Allah penyusun berharap Laporan Skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 5 Januari 2015

Penyusun

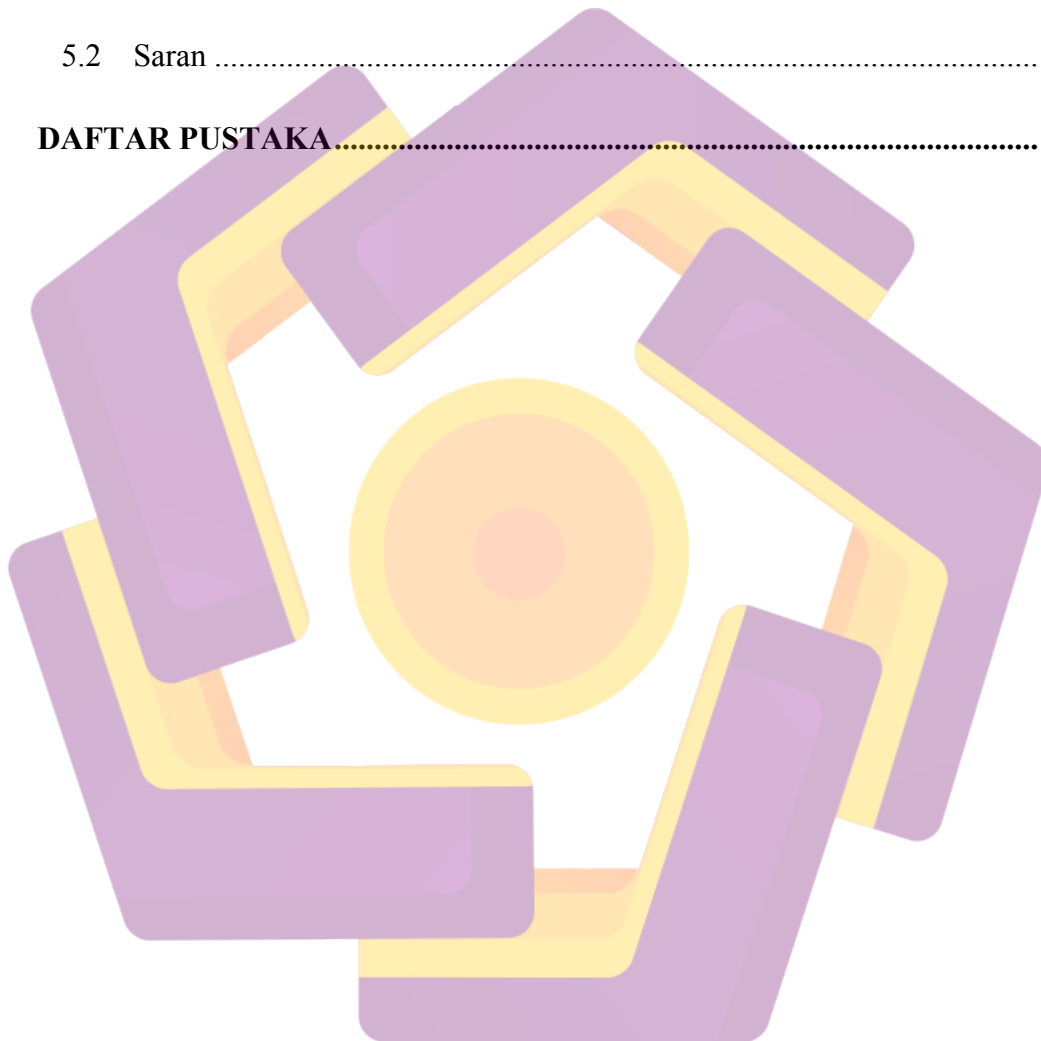
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR ISTILAH	xviii
INTISARI	xxii
<i>ABSTRACT</i>	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3

1.6	Metode Penelitian	4
1.7	Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....		7
2.1	Tinjauan Pustaka.....	7
2.2	Adab.....	9
2.3	Sunnah.....	10
2.4	Android.....	11
2.4.2	Sejarah Android.....	11
2.4.1	Arsitektur Android.....	12
2.4.2	Versi Android.....	15
2.5	Eclipse.....	22
2.6	Aplikasi.....	23
2.7	ADT (Android Development Tools).....	23
2.8	SQLite.....	24
2.9	UML (Unified Modeling Language).....	25
2.9.1	Use Case Diagram.....	26
2.9.2	Class Diagram.....	27
2.9.3	Sequence Diagram.....	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		30
3.1	Tinjauan Umum.....	30
3.2	Rancangan Konsep Kerja Aplikasi.....	30

3.3	Analisis	31
3.3.1	Analisis Sistem.....	31
3.3.2	Identifikasi Masalah.....	32
3.3.3	Analisis SWOT	33
3.3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	33
3.3.5	Analisis Kelayakan Sistem	36
3.4	Perancangan Sistem	38
3.5	UML (Unified Modeling Language)	38
3.5.1	Rancangan Use Case Diagram.....	38
3.5.2	Rancangan Activity Diagram	39
3.5.3	Rancangan Class Diagram	44
3.5.4	Rancangan Sequence Diagram	45
3.6	Perancangan Database.....	49
3.7	Perancangan Interface/Antarmuka.....	51
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	62
4.1	Implementasi.....	62
4.1.1	Implementasi Database	62
4.1.2	Implementasi Interface	67
4.2	Uji Coba Program	76
4.3	Uji Coba Sistem	81
4.3.1	Kebutuhan Sistem	81

4.3.2 Uji coba Terhadap Berbagai Smartphone	82
4.4 Pemeliharaan Sistem	84
BAB V PENUTUP.....	85
5.1 Kesimpulan	85
5.2 Saran	85
DAFTAR PUSTAKA.....	87



DAFTAR TABEL

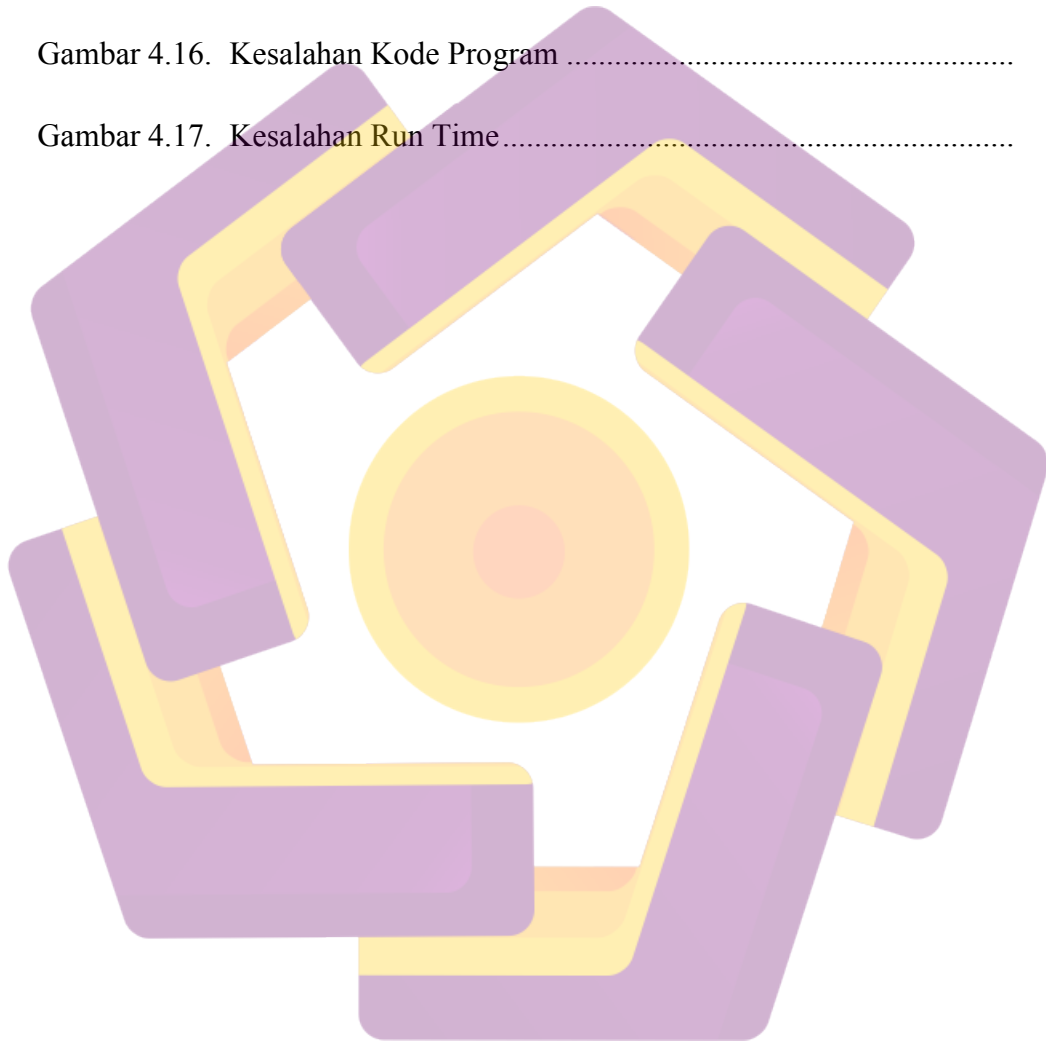
Tabel 2.1.	Tabel Perbandingan Penelitian	8
Tabel 2.2.	Tabel Simbol Use Case Diagram	26
Tabel 2.3.	Tabel Simbol Class Diagram	27
Tabel 2.4.	Tabel Simbol Sequence Diagram	29
Tabel 3.1.	Tabel Analisis SWOT	33
Tabel 3.2.	Tabel Spesifikasi Perangkat Keras Komputer	35
Tabel 3.3.	Tabel Spesifikasi Perangkat Keras Handphone	35
Tabel 3.4.	Tabel Kebutuhan Perangkat Lunak	35
Tabel 3.5.	Tabel Database score	50
Tabel 3.6.	Tabel Database soal	50
Tabel 4.1.	Tabel Hasil Uji Coba	80
Tabel 4.2.	Tabel Hasil Uji Coba Terhadap Berbagai Smartphone.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Arsitektur Android	14
Gambar 3.1.	Use Case Fungsionalitas	38
Gambar 3.2.	Menu Utama Activity Diagram	39
Gambar 3.3.	Sejarah Activity Diagram	40
Gambar 3.4.	Adab Activity Diagram	41
Gambar 3.5.	Kuis Activity Diagram	41
Gambar 3.6.	Cara main Activity Diagram	42
Gambar 3.7.	Petunjuk Activity Diagram	42
Gambar 3.8.	Sumber Activity Diagram	43
Gambar 3.9.	Tentang Activity Diagram	43
Gambar 3.10.	Rancangan Class Diagram	44
Gambar 3.11.	Sequence diagram Menu Utama	45
Gambar 3.12.	Sequence Diagram Sejarah	46
Gambar 3.13.	Sequence Diagram Adab	46
Gambar 3.14.	Sequence Diagram Kuis	47
Gambar 3.15.	Sequence Diagram Cara Main	47
Gambar 3.16.	Sequence Diagram Petunjuk	48
Gambar 3.17.	Sequence Diagram Sumber	48
Gambar 3.18.	Sequence Diagram Tentang	49

Gambar 3.19. Perancangan Splash Screen.....	52
Gambar 3.20. Perancangan Menu Utama	53
Gambar 3.21. Perancangan Menu Sejarah.....	54
Gambar 3.22. Perancangan Menu Adab	55
Gambar 3.23. Perancangan Detail Sejarah	56
Gambar 3.24. Perancangan Detail Adab.....	57
Gambar 3.25. Perancangan Menu Kuis	58
Gambar 3.26. Perancangan Menu Sumber	59
Gambar 3.27. Perancangan Menu Petunjuk.....	60
Gambar 3.28. Perancangan Menu Tentang.....	61
Gambar 4.1. Pembuatan Database	63
Gambar 4.2. Pembuatan Database Baru	64
Gambar 4.3. Struktur Tabel Database.....	65
Gambar 4.4. Struktur Tabel Soal	65
Gambar 4.5. Struktur Tabel Score	66
Gambar 4.6. Tampilan Splash Screen.....	67
Gambar 4.7. Tampilan Menu Utama	68
Gambar 4.8. Tampilan Menu Sejarah Singkat Nabi.....	69
Gambar 4.9. Tampilan Menu Adab dan Sunnah Nabi.....	70
Gambar 4.10. Tampilan Detail Sejarah Singkat Nabi.....	71
Gambar 4.11. Tampilan Detail Adab dan Sunnah Nabi	72

Gambar 4.12. Tampilan Menu Kuis	73
Gambar 4.13. Tampilan Menu Petunjuk.....	74
Gambar 4.14. Tampilan Menu Sumber	75
Gambar 4.15. Tampilan Menu Tentang.....	76
Gambar 4.16. Kesalahan Kode Program	77
Gambar 4.17. Kesalahan Run Time.....	78



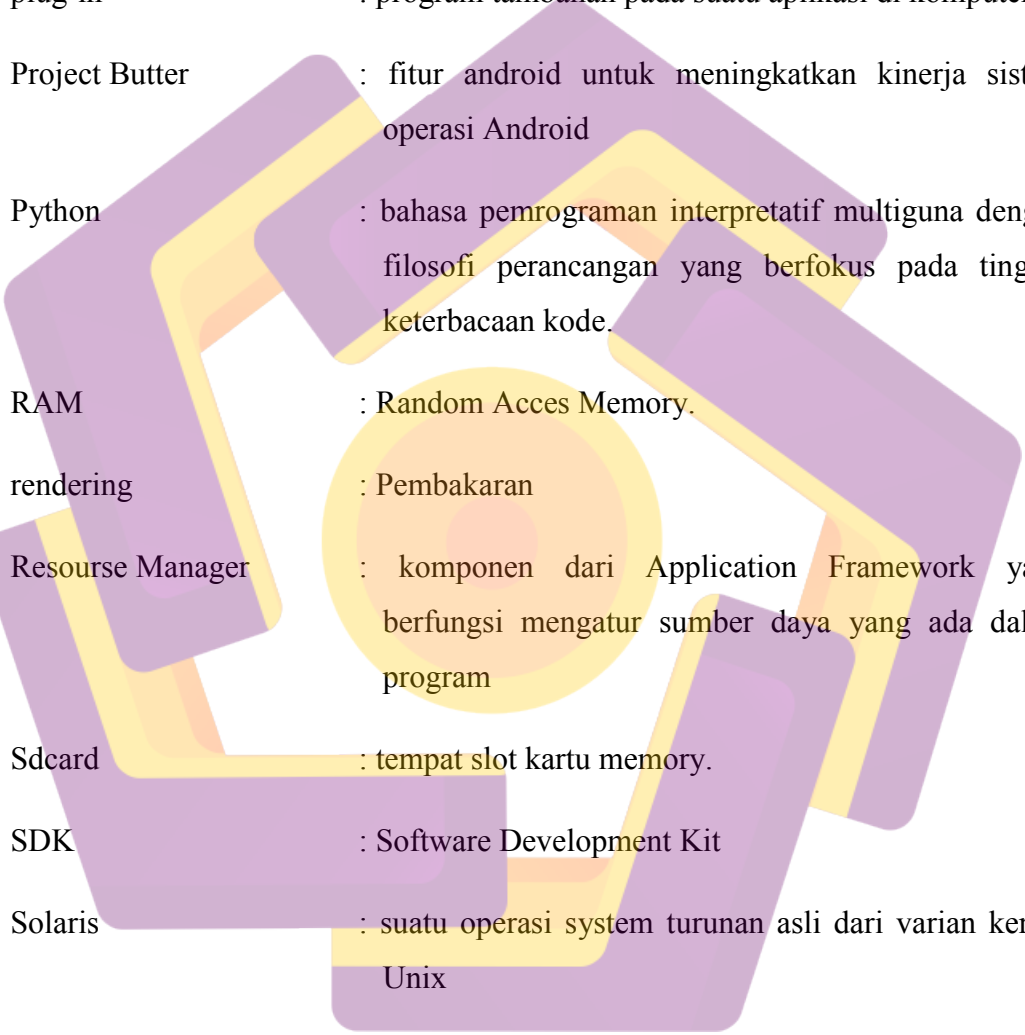
DAFTAR ISTILAH



ADT	: Android Development Tools
AIX	: Advanced Interactive eXecutive.
API	: Application Programming Interface
APK	: Android Package
apk file	: format file android
Application Framework	: kerangka kerja aplikasi
ART	: Android Runtime
Assembler	: sebuah program komputer untuk menerjemahkan Bahasa Assembly
Backstack	: tumpukan kembali
Bass Booster	: perangkat lunak yang berfungsi menampilkan efek suara bas
C/C++	: bahasa pemrograman komputer
camcorder	: sebuah alat elektronik yang menggabungkan kamera video dan perekam
CDMA	: Code Division Multiple Acces
Cobol	: Common Business Oriented Language
Compiler	: sebuah program komputer yang berguna untuk menerjemahkan program komputer yang ditulis dalam bahasa pemrograman tertentu

- Content Provider : komponen dari Application Framework yang berfungsi merangkum data yang memungkinkan digunakan oleh aplikasi
- Core Libraries : satu set library-library dasar yang menyediakan sebagian besar fungsi-fungsi yang ada pada library-library dasar bahasa pemrograman Java
- Dalvik Virtual Machine : Java Virtual Machine yang memberi kekuatan pada sistem Android
- debug : proses perbaikan suatu program yang mengalami kerusakan.
- Eclipse : sebuah IDE (Integrated Development Environment) untuk mengembangkan perangkat lunak dan dapat dijalankan di semua platform
- Equalizer : perangkat lunak yang berfungsi sebagai pengontrol suara
- EVDO : Evolution-Data Optimized
- Factory Reset : mengembalikan mesin seperti semula.
- Google Now : fitur resmi untuk android dari Google
- GUI : Graphical User Interface
- hardware : perangkat keras.
- HP-UX : salah satu sistem operasi keluarga UNIX yang diimplementasikan oleh Hewlett-Packard yang banyak digunakan di komputer mainframe
- HTML5 : sebuah bahasa markah untuk menstrukturkan dan menampilkan isi dari World Wide Web

IDE	: Integrated Development Environment
interface	: muka
interpreter	: perangkat lunak yang berfungsi melakukan eksekusi sejumlah instruksi yang ditulis dalam suatu bahasa pemrograman.
language software	: bahasa aplikasi
Libraries	: perpustakaan.
Linux	: sistem operasi terbuka.
linux kernel	: suatu core dari Operating System yang mengendalikan seluruh kegiatan dari OS Linux.
Location Manager	: komponen dari Application Framework yang berfungsi lokasi perangkat Android berada.
lock screen	: pengunci layar.
Mac OS X	: versi terbaru dari sistem operasi Mac OS untuk komputer Macintosh.
NFC	: Near Field Communication.
Notification Manager	: komponen dari Application Framework yang berfungsi memberikan berbagai macam peringatan atau pemberitahuan pada smartphone.
Notifications	: Pemberitahuan.
open source	: terbuka
OS	: Operating System.
Perl	: bahasa pemrograman untuk segala keperluan.



PHP	: bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk web.
Platform	: sebuah sistem dimana aplikasi/program dapat berjalan.
plug-in	: program tambahan pada suatu aplikasi di komputer.
Project Butter	: fitur android untuk meningkatkan kinerja sistem operasi Android
Python	: bahasa pemrograman interpretatif multiguna dengan filosofi perancangan yang berfokus pada tingkat keterbacaan kode.
RAM	: Random Acces Memory.
rendering	: Pembakaran
Resource Manager	: komponen dari Application Framework yang berfungsi mengatur sumber daya yang ada dalam program
Sdcard	: tempat slot kartu memory.
SDK	: Software Development Kit
Solaris	: suatu operasi system turunan asli dari varian kernel Unix
Task Manager	: Pengatur Tugas
voice search	: Pencarian suara
VPN	: Virtual Private Network
WebM	: sebuah format file media yang sifatnya open
WVGA	: Wide Video Graphic Array

INTISARI

Sebagai seorang muslim, kadang kita melakukan kegiatan sehari-hari seperti makan, tidur, mandi dan lupa membaca do'a dan sesuai adab Rasul. Itu disebabkan karena dipengaruhi oleh perkembangan zaman yang sangat pesat dengan dibarengi teknologi yang semakin canggih. Di era digital ini, makin banyak orang-orang membawa handphone pintar atau smartphone mulai dari anak hingga orang tua. Mereka juga menghabiskan waktunya dengan smartphone seperti bermain game, online dan lain lain sehingga tidak mengutamakan ibadah kepada Allah.

Sebagai tanda cinta kepada Allah adalah dengan meneladani kekasih-Nya yaitu Nabi Muhammad SAW. seperti perbuatannya, akhlaknya maupun sunnahnya. Semakin rajin mengamalkan dan meneladani Rasul, maka akan semakin banyak pahala yang kita dapat dan hidup penuh berkah.

Berdasarkan masalah tersebut, penulis menyusun skripsi membuat aplikasi Android Untuk Belajar adab dan sunah Nabi . Aplikasi ini dibuat dengan Eclipse IDE dan pemrograman Java. Tujuan adanya aplikasi ini adalah memudahkan orang dalam mengenal, mempelajari dan mengamalkan adab dan sunah Rasul yang bisa di lakukan dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: Android, Adab dan Sunah Nabi, Muhammad

ABSTRACT

As a Muslim, sometimes we doing daily activities such as eating, sleeping, bathing and forget to read prayers and appropriate adab Apostle. That's because the times are influenced by the very rapid coupled with increasingly sophisticated technology. In this digital era, increasingly people carry smart phones or smartphones ranging from children to the elderly. They also spent time with smartphones such as playing games, online and others that do not give priority to the worship of God.

As a token of love to God is by imitating His beloved Prophet Muhammad SAW ie. such actions, moral and Sunnah. The more diligent practice and emulate Apostle, the more we can reward and blessed life.

Based on these problems, the authors thesis makes Android To Learn manners and Sunnah Prophet. This application is made with the Eclipse IDE and Java programming. The purpose of this application is to enable people to get to know, learn and practice manners and Sunnah Apostle that can be done in everyday life

Keyword : *Android, Manners and Sunnah of the Prophet, Muhammad*

