

MEMBANGUN APLIKASI ADABUL YAUMIYAH BERBASIS ANDROID

SKRIPSI



disusun oleh :

Irfan Edi Sulistya

09.11.2743

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

MEMBANGUN APLIKASI ADABUL YAUMIYAH BERBASIS ANDROID

SKRIPSI

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



disusun oleh :

Irfan Edi Sulistya

09.11.2743

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

HALAMAN PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEMBANGUN APLIKASI ADABUL YAUMIYAH
BERBASIS ANDROID**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Irfan Edi Sulistya

09.11.2743

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Desember 2012

Dosen Pembimbing,


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

HALAMAN PENGESAHAN

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEMBANGUN APLIKASI ADABUL YAUMIYAH
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Irfan Edi Sulistya

09.11.2743

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 18 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Emha Taufiq luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

Bambang Sudaryatno, DRS, MM

NIK. 190302029

Barka Satva, M.Kom

NIK. 190302126

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 September 2013

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M

NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya di dalam skripsi ini 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, 29 Juli 2013

Irfan Edi Sulistya
09.11.2743

HALAMAN MOTTO

Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua

(Aristoteles)

Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah

(Lessing)

Tak semua lelah menghasilkan rupiah, tapi tetaplah melangkah bila itu bernilai ibadah

(Jamil Azzaini)

Keberhasilan tidak lepas dari sebuah keberuntungan, dan keberuntungan hanya akan datang bagi orang yang berusaha dan berdoa

(Irfan ES)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT.
2. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Panular dan Ibu Sulismiyati yang menjadi sumber semangat buat saya.
3. Adikku tercinta Ira Dwi Listyaningsih yang selalu memberi semangat dan dukungan.
4. Saudara-saudaraku yang selalu memberi dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Sahabat-sahabatku Aliffan, Miko, Angga, Adi, Indro, Rian, Soleh, Tri Kurnia Adi, Indra, dan masih banyak lagi yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, yang telah memberikan banyak masukan dan bantuan.
6. Teman-teman CTIC 09 yang selalu memberi semangat dan dukungan.
7. Seluruh saudara dan teman yang telah banyak memberikan motivasi buat saya.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robbil 'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, hidayah, karunia sehingga dengan seizin-NYA penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Membangun Aplikasi Adabul Yaumiyah Berbasis Android” sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Teknik Informatika jenjang Strata Satu (S1) di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, dan pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan penyusunan skripsi ini, antara lain :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasi selama proses penyusunan skripsi.
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalamannya.
5. Kepada kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan dukungan moril, materiil, dan juga doa yang selalu dipanjatkan untuk penulis.

6. Teman-teman STMIK AMIKOM Yogyakarta angkatan 2009 S1-TI-03
7. Semua pihak yang telah membantu dan memberi dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis. Sehingga dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dalam kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya, penulis mengharapkan semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 29 Juli 2013

Penulis

(Irfan Edi Sulistya)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Definisi Sistem.....	8
2.2 Metode Pembangun Sistem.....	8
2.2.1 Rekayasa Sistem.....	9
2.2.2 Analisis.....	9
2.2.3 Perancangan.....	9
2.2.4 Implementasi.....	9

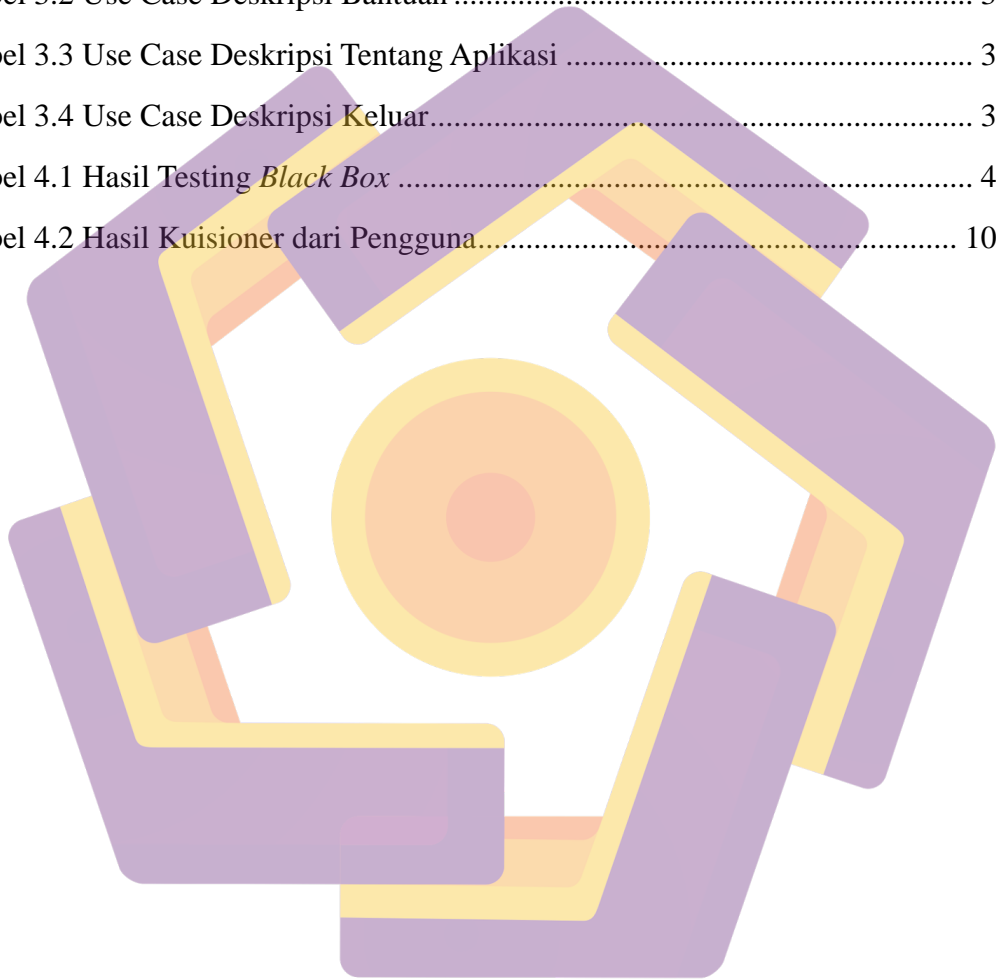
2.2.5	Pengujian.....	10
2.2.6	Pemeliharaan.....	10
2.3	Media Pembelajaran	10
2.3.1	Pengertian Media Pembelajaran	10
2.3.2	Klasifikasi Media Pembelajaran	10
2.3.3	Langkah Pembuatan Media Pembelajaran.....	12
2.4	Pengenalan Android.....	12
2.4.1	Versi Android	13
2.4.2	Arsitektur Android	16
2.5	Software Yang Digunakan.....	19
2.5.1	Eclipse IDE	19
2.5.2	Android SDK	20
2.5.3	ADT	21
2.6	Adabul Yaumiyah.....	23
2.6.1	Adab atau Etika.....	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		26
3.1	Analisis.....	26
3.1.1	Analisis SWOT.....	26
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	27
3.1.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	28
3.1.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	28
3.1.3	Analisis Kelayakan Sistem	29
3.2	Perancangan Sistem	30
3.2.1	Use Case Diagram	30
3.2.2	Activity Diagram	33
3.2.3	Class Diagram.....	36
3.2.4	Sequence Diagram	37
3.2.4.1	Sequence Diagram Menu Utama	38
3.2.4.2	Sequence Diagram Menu Adab-adab Islam	38
3.3	Perancangan User Interface	39
3.3.1	Rancangan Menu Utama.....	39

3.3.2	Rancangan Menu Adab-adab Islam	40
3.3.3	Rancangan Menu Bantuan	41
3.3.4	Rancangan Menu Tentang Aplikasi	42
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		44
4.1	Implementasi.....	44
4.1.1	Ujicoba Sistem	44
4.1.2	Manual Program	49
4.1.2.1	Menu Utama	49
4.1.2.2	Menu Adab-adab Islam	50
4.1.2.2.1	Adab Kepada Allah dan Rasulullah	51
4.1.2.2.2	Adab Membaca Al-Quran	52
4.1.2.2.3	Adab Adzan	53
4.1.2.2.4	Adab Bersin	54
4.1.2.2.5	Adab Berdakwah	55
4.1.2.2.6	Adab Berdoa	56
4.1.2.2.7	Adab Ibadah Haji dan Umroh	57
4.1.2.2.8	Adab Menuntut Ilmu	58
4.1.2.2.9	Adab Jual Beli	59
4.1.2.2.10	Adab Melaksanakan Ibadah Kurban	60
4.1.2.2.11	Adab Majelis	61
4.1.2.2.12	Adab Makan	62
4.1.2.2.13	Adab Mandi	63
4.1.2.2.14	Adab Keluar Masuk Masjid	64
4.1.2.2.15	Adab Menguap	65
4.1.2.2.16	Adab Minum	66
4.1.2.2.17	Adab Berpakaian	67
4.1.2.2.18	Adab Puasa	68
4.1.2.2.19	Adab Mengucapkan Salam	69
4.1.2.2.20	Adab Sedekah	70
4.1.2.2.21	Adab Shalat	71

4.1.2.2.22 Adab Silaturahmi.....	72
4.1.2.2.23 Adab Bertamu	73
4.1.2.2.24 Adab Tidur	74
4.1.2.2.25 Adab Wudhu	75
4.1.2.3 Bantuan	76
4.1.2.4 Tentang Aplikasi	77
4.1.3 Manual Instalasi.....	78
4.1.4 Pemeliharaan Sistem.....	84
4.2 Pembahasan.....	85
4.2.1 Listing Program	85
4.2.1.1 Menu Utama	85
4.2.1.2 Menu Adab-adab Islam	87
4.2.1.3 Adab Makan	96
4.2.1.4 Adab Tidur	98
4.2.1.5 Adab Wudhu	101
4.2.2 Response Pengguna	102
BAB V PENUTUP.....	106
5.1 Kesimpulan	106
5.2 Saran	106
DAFTAR PUSTAKA.....	107

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Use Case Deskripsi Adab-adab Islam	31
Tabel 3.2 Use Case Deskripsi Bantuan	31
Tabel 3.3 Use Case Deskripsi Tentang Aplikasi	32
Tabel 3.4 Use Case Deskripsi Keluar	32
Tabel 4.1 Hasil Testing <i>Black Box</i>	45
Tabel 4.2 Hasil Kuisisioner dari Pengguna	103



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran	12
Gambar 2.2	Arsitektur Platform Android.....	16
Gambar 3.1	Use Case Diagram.....	30
Gambar 3.2	Activity diagram Adab-adab Islam.....	34
Gambar 3.3	Activity diagram menu Bantuan.....	35
Gambar 3.4	Activity diagram menu Tentang Aplikasi.....	35
Gambar 3.5	Class Diagram	37
Gambar 3.6	Sequence Diagram Menu Utama.....	38
Gambar 3.7	Sequence Diagram Menu Adab-adab Islam.....	39
Gambar 3.8	Rancangan Menu Utama	40
Gambar 3.9	Rancangan Menu Adab-adab Islam.....	41
Gambar 3.10	Rancangan Menu Bantuan	42
Gambar 3.11	Rancangan Menu Tentang Aplikasi.....	43
Gambar 4.1	kesalahan Penulisan Pada Script	48
Gambar 4.2	Pesan Error	49
Gambar 4.3	Tampilan Menu Utama	50
Gambar 4.4	Tampilan Menu Adab-adab Islam	51
Gambar 4.5	Tampilan Adab kepada Allah dan Rasulullah.....	52
Gambar 4.6	Tampilan Adab Membaca AL-Quran	53
Gambar 4.7	Tampilan Adab Adzan	54
Gambar 4.8	Tampilan Adab Bersin	55
Gambar 4.9	Tampilan Adab Berdakwah	56
Gambar 4.10	Tampilan Adab Berdoa.....	57
Gambar 4.11	Tampilan Adab Ibadah Haji dan Umroh.....	58
Gambar 4.12	Tampilan Adab menuntut ilmu	59
Gambar 4.13	Tampilan Adab Jual Beli	60

Gambar 4.14 Tampilan Adab Melaksanakan Ibadah Kurban	61
Gambar 4.15 Tampilan Adab Majelis	62
Gambar 4.16 Tampilan Adab Makan	63
Gambar 4.17 Tampilan Adab Mandi	64
Gambar 4.18 Tampilan Adab Keluar Masuk Masjid.....	65
Gambar 4.19 Tampilan Adab Menguap	66
Gambar 4.20 Tampilan Adab Minum.....	67
Gambar 4.21 Tampilan Adab Berkakaian	68
Gambar 4.22 Tampilan Adab Puasa	69
Gambar 4.23 Tampilan Adab Mengucapkan Salam.....	70
Gambar 4.24 Tampilan Adab Sedekah.....	71
Gambar 4.25 Tampilan Adab Shalat	72
Gambar 4.26 Tampilan Adab Silaturahmi.....	73
Gambar 4.27 Tampilan Adab Bertamu.....	74
Gambar 4.28 Tampilan Adab Tidur.....	75
Gambar 4.29 Tampilan Adab Wudhu.....	76
Gambar 4.30 Tampilan Bantuan.....	77
Gambar 4.31 Tampilan Tentang Aplikasi.....	77
Gambar 4.32 Tampilan adabulyaumiyah.apk.....	78
Gambar 4.33 Tampilan Dialog Pilihan Aplikasi Manager	79
Gambar 4.34 Tampilan Install.....	80
Gambar 4.35 Tampilan Pilihan Install.....	81
Gambar 4.36 Tampilan <i>Loading</i> Proses Penginstalan.....	82
Gambar 4.37 Tampilan <i>Install</i> Berhasil	83
Gambar 4.38 Tampilan Halaman menu Utama Aplikasi Adabul Yaumiyah.....	84

INTISARI

Seiring dengan perkembangan teknologi handphone dan gadget yang semakin canggih dari semula hanya sebagai media komunikasi, sekarang memiliki berbagai macam fitur yang beragam. Sebagai contohnya handphone ataupun gadget dengan sistem operasi android yang memungkinkan untuk mengembangkan dengan membuat aplikasi yang bisa dijalankan pada sistem operasi android. Sehingga memungkinkan untuk mengembangkan aplikasi yang mampu memberikan manfaat bagi penggunaannya.

Berdasarkan pada uraian diatas, maka aplikasi yang akan dibangun yaitu aplikasi Adabul Yaumiyah yang akan berjalan pada platform sistem operasi android. Tujuan dari membangun aplikasi ini adalah untuk memberikan pengenalan dan penjelasan tentang adab-adab dalam islam seperti halnya adab membaca Al Quran, berpakaian, bertamu dan sebagainya yang senantiasa dilakukan dalam kehidupan sehari-hari sehingga bermanfaat bagi yang mempelajarinya.

Didukung dengan teknologi sistem operasi android dimungkinkan dapat belajar dan memahami mengenai Adabul Yaumiah atau adab-adab dalam islam dimanapun dan kapanpun karena mobilitas penggunaan handphone yang hampir selalu dibawa oleh pemiliknya kemanapun.

Kata-kunci : android, adabul yaumiyah.

ABSTRACT

Along with the development of mobile technologies and the increasingly sophisticated gadgets from only as a medium of communication, it has a wide range of diverse features. For example, mobile phone or gadget with android operating system that allows it to develop to create applications that can run on android operating system. Making it possible to develop applications that can provide benefits to the consumer.

Based on the description above, the application will be built are Adabul Yaumiyah applications that will run on the Android operating system platform. The purpose of building this application is to provide an introduction and explanation of the Islamic adab-adab adab as reading the Quran, dressing, visiting, and so forth are always performed in everyday life so beneficial for the study.

Powered by the Android operating system technology it is possible to learn and understand about Adabul Yaumiah or adab-adab in Islam anywhere and anytime because the mobile phone usage is almost always carried by its owner everywhere.

Keywords: *android, adabul yaumiyah.*