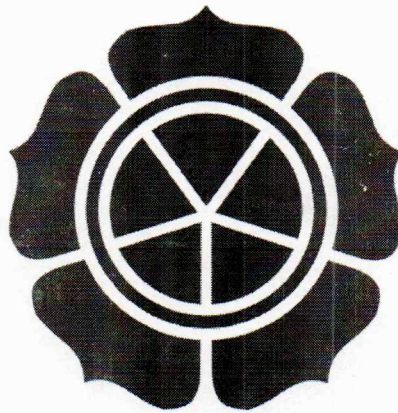


**MEMBANGUN APLIKASI TUTUNAN SHOLAT BERBASIS
MOBILE PHONE**

SKRIPSI



Disusun oleh :

Mujiyanto

03.11.0312

**PROGRAM STUDI SARJANA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA DAN KOMPUTER

“AMIKOM”

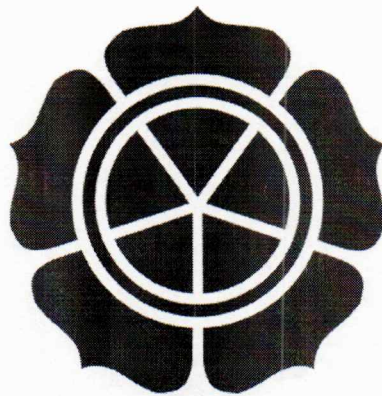
YOGYAKARTA

2008

**MEMBANGUN APLIKASI TUNTUNAN SHOLAT BERBASIS
MOBILE PHONE**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Jenjang Strata-I
Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
“AMIKOM” Yogyakarta



Disusun oleh :

MUJIYANTO

03.11.0312

**PROGRAM STUDI SARJANA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA DAN KOMPUTER

“AMIKOM”

YOGYAKARTA

2008

HALAMAN PENGESAHAN

MEMBANGUN APLIKASI TUNTUNAN SHOLAT BERBASIS MOBILE PHONE

SKRIPSI

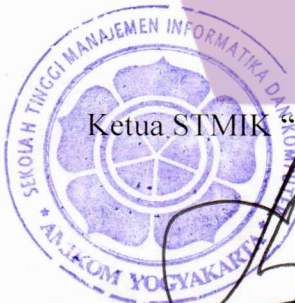
Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Jenjang Strata-1
Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan
Komputer
"AMIKOM" Yogyakarta

Diajukan Oleh :
MUJIYANTO
03.11.0312



Disahkan dan disetujui oleh:

Ketua STMIK "AMIKOM"



(DR. M. Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Andi Sunyoto".

(Andi Sunyoto, M.Kom)

HALAMAN BERITA ACARA

**MEMBANGUN APLIKASI TUNTUNAN SHOLAT BERBASIS
MOBILE PHONE**

Disusun oleh:

MUJIYANTO

03.11.0312



Skripsi ini telah diuji dan dipresentasikan di depan dewan penguji skripsi Program Studi Strata 1 Jurusan Teknik Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta pada:

Hari/Tanggal : Jumat, 18 April 2008

Pukul : 10.40 WIB

Tempat : Ruang Network STMIK "AMIKOM" Yogyakarta

Dewan Penguji

Penguji I

Handwritten signature of Andi Sunyoto in black ink.

(Andi Sunyoto, M.kom)

Penguji II

Handwritten signature of Armadyah Amborowaty in black ink.

(Armadyah Amborowaty, S.Kom)

Penguji III

Handwritten signature of Kusnawi in black ink.

(Kusnawi, S. Kom)

PERSEMBAHAN

Dengan Segala Rasa Kuhadiahkan Skripsi Ini Mereka :

Ayah dan Alm. Ibu yang Telah Merawatku dari kecil hingga dewasa. Dan tak henti-hentinya memberikan doa dan dukungan yang melebihi dari luasnya lautan.

Adik-adikku Wawan dan Har, Semoga kalian jadi orang besar. Jangan takut pada tantangan.

Pak Andi Sunyoto M.Kom, Yang dengan sabar membimbingku hingga terselesaikannya Skripsi ini.

Dwi Astuti Kusumawardani, sebagai Adik, sahabat dan juga kekasih yang selalu membari Senyum yang tumbuhkan semangat hidupku, tawa yang hapuskan semua sedihku. Thx to be my Inspiration.

Teman-teman seperjuangan Di Kontrakan Banteng jaya II No 29, Gompar, Togap, Tulus, Doel, Rachmat, Agus, Boy, Hary (Jenggot) kalian adalah kesatuan yang tak mudah untuk terpatahkan.

Keluarga besar Bapak Suhadi dan seluruh warga Mancasan. Tak sedikit yang pernah aku terima dari kalian.

Teman-teman di Malibu 62 Studio, Pa' Yudi, Mas Aryo, Betri, Pak Dhe alias Agus. Tak sedikit pula pelajaran yang kalian berikan padaku.

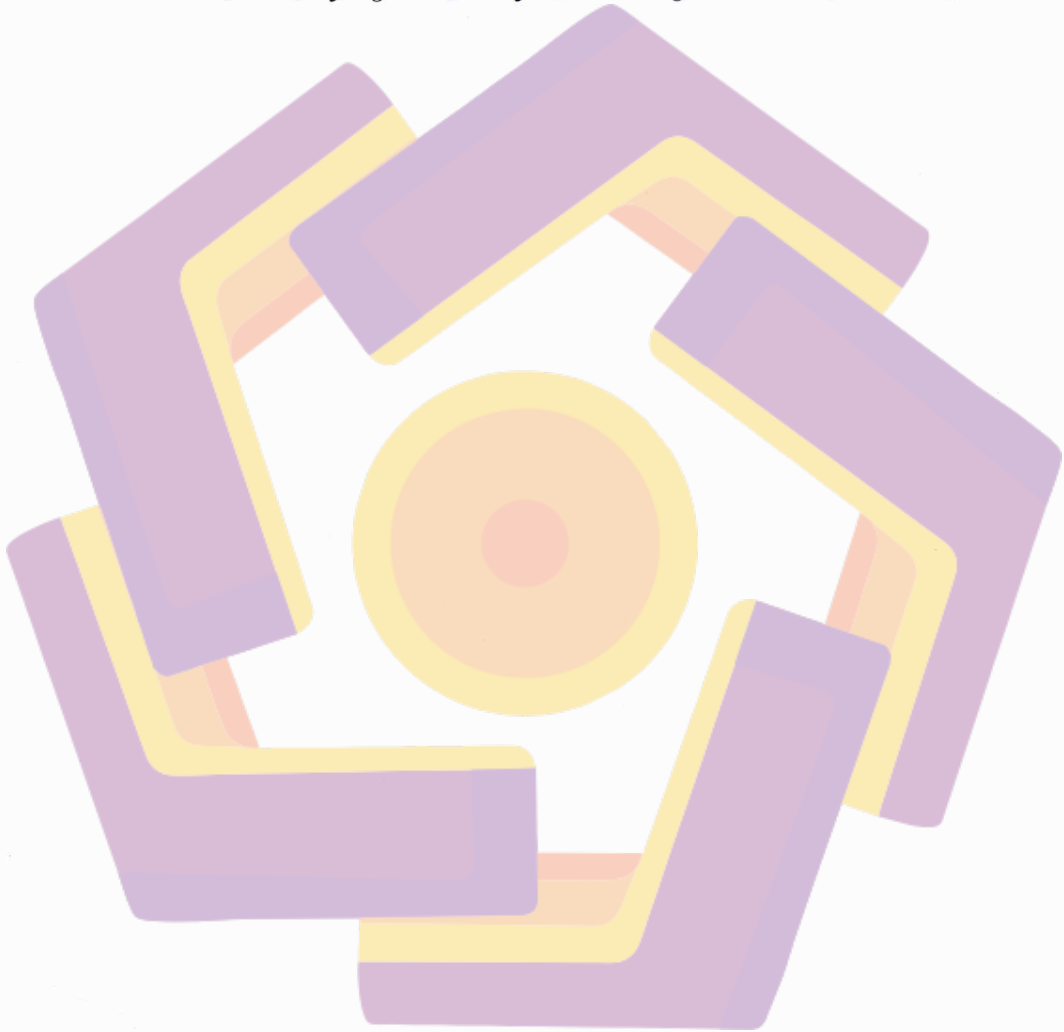
Teman-teman satu angkatanku S1 TI C, yang sudah pada lulus duluan. Sukses buat kalian semua.

Thx to My MSI MegaBook yang selalu ada setiap aku membutuhkanmu.

Thanks to AB 4395 LD, ribuan kilometer kita lalui bersama. Kapan-kapan kamu tak servis deh!

Thanks To Kampus UNGU yang makin megah

Dan semua rekan-rekan yang sedikit banyak telah mengisi harihari ku. "Thanks All".



MOTTO

Jadilah orang yang penuh dengan cita-cita. Karena tujuan hidupmu ada pada cita-cita mu.

Hidup itu penuh dengan pilihan, jadi janganlah ada keraguan di dalamnya



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji dan syukur seantiasa penulis persembahkan ke hadirat Allah SWT, sehingga laporan skripsi yang berjudul **MEMBANGUN APLIKASI TUNTUNAN SHOLAT PERBASIS MOBILE PHONE** ini dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan skripsi ini penulis ajukan sebagai syarat kelulusan strata 1 jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

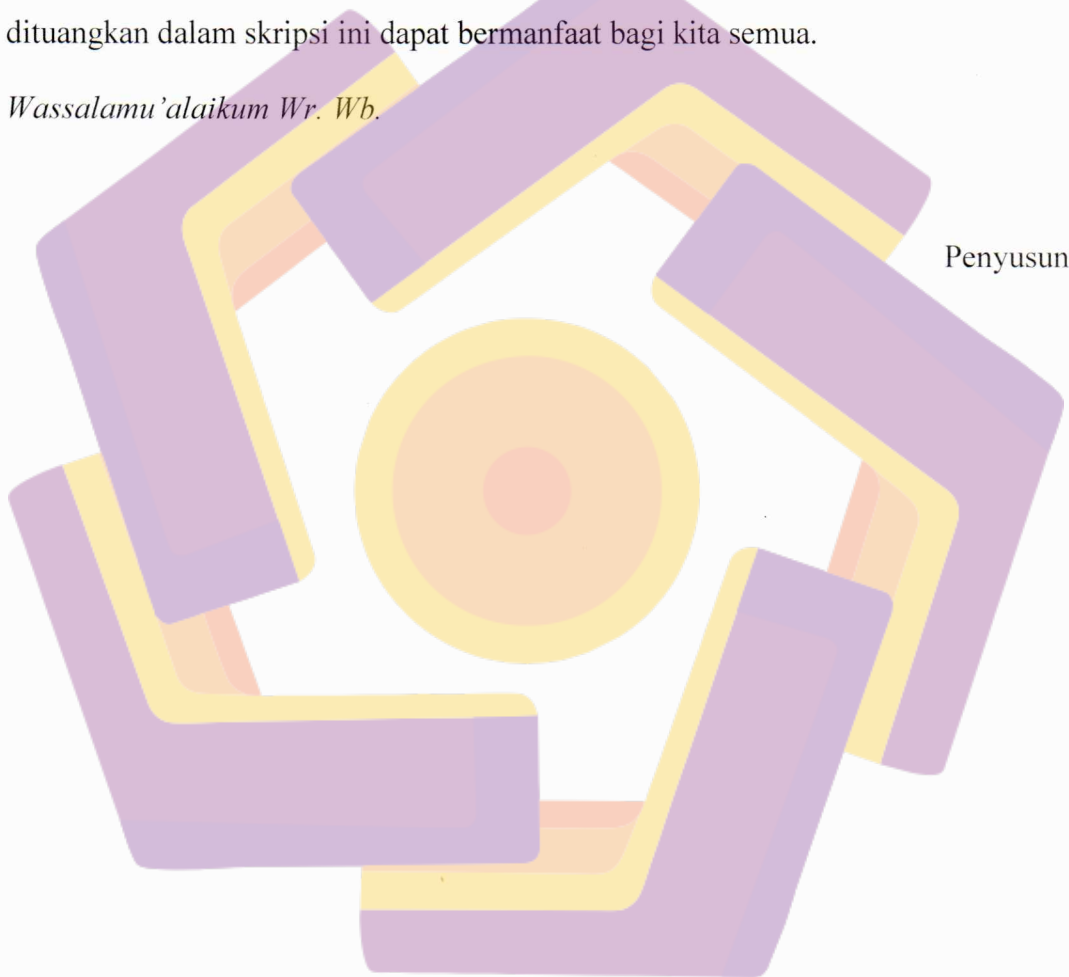
Dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak DR. M Suyanto, MM. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bapak Ir. Abas Ali Pangera, Selaku ketua jurusan SI TI STMIK "AMIKOM" Yogyakarta
3. Bapak Andi Sunyoto, M.Kom. Selaku dosen pembimbing, terima kasih atas bimbingan, masukan dan segala bantuannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Kepada seluruh keluarga ku yang berada jauh disana, terima kasih atas segala dukungannya baik materi maupun doa-doanya.

5. Kepada teman-temanku yang selalu setia membantu penulis dalam menyusun skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya dapat membangun sangat penulis harapkan demi tersempurnanya skripsi ini. Akhir kata semoga apa yang telah dituangkan dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN BERITA ACARA	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DATAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.4.1 Internal	4
1.4.2 Eksternal.....	4
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.1 Metode pustaka	4
1.5.2 Metode Rekam	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Shalat.....	7
2.1.1 Pengertian Shalat.....	7
2.1.2 Syarat-syarat Shalat.....	8
2.1.3 Rukun Shalat	9
2.1.4 Yang Membatalkan Shalat	10
2.2 Wudhu.....	11
2.2.1 Pengertian Wudhu.....	11

2.2.2 Fardlu Wudhu	11
2.2.3 Yang Membatalkan Wudhu.....	12
2.3 Ponsel.....	13
2.4 Sistem Operasi Pada Ponsel.....	13
2.5 Software Aplikasi.....	15
2.5.1 Macromedia Flash Lite 1.1.....	15
2.5.2 Adobe Photoshop CS	19
2.6 Struktur Desain Multimedia.....	24
2.6.1 Struktur Linear.....	24
2.6.2 Struktur Hierarki	24
2.6.3 Struktur Piramida	25
2.6.4 Struktur Polar.....	25
2.7 Siklus Hidup Pengembangan Multimedia	27

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Mengidentifikasi Masalah.....	31
3.1.1 Definisi Masalah.....	31
3.1.2 Penyebab Masalah	31
3.1.3 Alternatif Solusi.....	32
3.2 Analisis Sistem Dengan PIECES	32
3.2.1 Analisis Kinerja (Performance).....	32
3.2.2 Analisis Informasi (Information)	33
3.2.3 Analisis Ekonomi (Economic)	33
3.2.4 Analisis Pengendali (Control)	34
3.2.5 Analisis Efisiensi (Efficiency)	34
3.2.6 Analisis Layanan (Service)	35
3.3 Analisis Kelayakan Sistem	35
3.3.1 Kelayakan Teknologi	35
3.3.2 Kelayakan Operasi	36
3.3.3 Kelayakan Hukum.....	36
3.3.4 Kelayakan Ekonomi.....	36
3.4 Analisis Kebutuhan sistem	37

3.4.1 Analisis Kebutuhan Teknologi	37
3.4.2 Analisis Kebutuhan Informasi	38
3.5 Perancangan Sistem	38
3.5.1 Merancang Konsep	38
3.5.2 Merancang Isi	39
3.5.3 Merancang Layout	41
BAB IV IMPEMENTASI DAN PEMBAHASAN	
4.1 Memproduksi Sistem	47
4.1.1 Membuat Background dan tombol menu	47
4.1.2 Memindai dan Megedit Gambar	49
4.1.3 Hasil Akhir Perancangan tiap Halaman.....	51
4.1.4 Pembuatan Radio Button pada Halaman Utama	55
4.1.5 Pembuatan Tombol Pada Halaman Menu Utama	57
4.1.6 Pembuatan SoftKey	61
4.1.7 Memasukkan objek ke dalam Macromedia Flash Lite.....	63
4.1.9 Publish aplikasi dalam format Flash (.swf).....	63
4.2 Mengetes Sistem	64
4.3 Menggunakan Sistem.....	64
4.4 Memelihara sistem	65
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh emulator pada Macromedia Flash 8.....	16
Gambar 2.2 Tampilan antarmuka Flash Lite 1.1	18
Gambar 2.3 Proses loading Adobe Photoshop C	20
Gambar 2.4 Interface Adobe Photoshop CS	20
Gambar 2.5 Tampilan Menu Bar	21
Gambar 2.6 Tampilan Toolbox Adobe Photoshop CS	22
Gambar 2.7 Tampilan Pellet pada Adobe Photoshop	23
Gambar 2.8 Tampilan Desain Struktur Linear	24
Gambar 2.9 Tampilan Desain Struktur Hierarki	25
Gambar 2.10 Tampilan Desain Struktur Piramida	25
Gambar 2.11 Tampilan Desain Struktur Polar	26
Gambar 2.12 Siklus Hidup Pengembangan Multimedia	27
Gambar 2.13 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia Menurut Raymon McLeod	30
Gambar 3.1 Struktur rancangan Aplikasi	39
Gambar 3.2 Desain Tampilan Halaman Awal	41
Gambar 3.3 Desain Tampilan Halaman Menu Utama	42
Gambar 3.4 Desain Tampilan Halaman Tata Cara Wudhu	43
Gambar 3.5 Desain Tampilan Halaman Niat Sholat	44
Gambar 3.6 Tampilan Halaman Tata cara praktek Shalat	45
Gambar 3.7 Tampilan Halaman Doa dan Dzikir	46

Gambar 3.8 Tampilan Halaman Praktek Shalat Jenazah	46
Gambar 4.1 Desain grafik untuk background	48
Gambar 4.2 Implementasi tombol menu	49
Gambar 4.3 Gambar yang telah dipindai dan akan di edit	50
Gambar 4.4 Gambar peraga yang telah diseleksi	50
Gambar 4.5 Halaman Utama	51
Gambar 4.6 Halaman Menu Utama	52
Gambar 4.7 Halaman Tata Cara Wudhu	52
Gambar 4.8 Halaman Niat Sholat	53
Gambar 4.9 Halaman Tata Cara Praktek Sholat	54
Gambar 4.10 Halaman Doa dan Dzikir Sesudah Shalat	54
Gambar 4.11 Halaman Tata Cara Shalat Jenazah	55
Gambar 4.12 Membuat Sebuah Tombol	56
Gambar 4.13 Hasil Akhir Pembuatan Halaman Utama	57
Gambar 4.14 Rancangan Tombol	58
Gambar 4.15 Gambar Tombol Sub Menu	58
Gambar 4.16 Soft Key pada Handphone	61
Gambar 4.17 Kotak sebagai Soft Key	62
Gambar 4.18 Memasukkan file dengan cara megimport	63

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Daftar ponsel yang berbasiskan sistem operasi Symbian	15
Tabel 2 Beberapa Emulator yang terdapat pada Flash Lite	17

