

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI ANDROID
“BELAJAR DAN LATIHAN MENGAJI”
UNTUK ANAK USIA DINI**

SKRIPSI



disusun oleh

Panji Anjanis Pranama

12.12.6900

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI ANDROID
“BELAJAR DAN LATIHAN MENGAJI”
UNTUK ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Panji Anjanis Pranama

12.12.6900

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI ANDROID
“BELAJAR DAN LATIHAN MENGAJI”
UNTUK ANAK USIA DINI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Panji Anjanis Pranama
12.12.6900**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 oktober 2018

Dosen Pembimbing


Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.
NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI ANDROID “BELAJAR DAN LATIHAN MENGAJI” UNTUK ANAK USIA DINI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Panji Anjanis Pranama
12.12.6900

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Juli 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng
NIK. 190302287

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom
NIK. 190302047

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Juli 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER




Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN KEASLIAN

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 sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terikat dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Yogyakarta, 20 Juli 2019



Panji An



MOTTO

“Skripsi itu gampang-gampang sulit, tapi rasa malas dan kemauan yang kuranglah yang membuatnya susah”

“Butuh kesadaran diri akan tanggung jawab kepada orang tua agar dapat menjadi motivasi untuk segera mengerjakan dan menyelesaikan skripsi ini”

“Tidak semua hal dapat berjalan sesuai dengan yang kita inginkan, kadang kita harus kehilangan sesuatu yang sangat berharga untuk menyadarkan kita bahwa inilah kehidupan yang sebenarnya”

(Penulis)

“Menyia-nyiakan waktu lebih berbahaya dari kematian, karena menyia-nyiakan waktu akan memutuskanmu dari Allah dan negeri akhirat, sedangkan kematian hanya memutuskan dirimu dari dunia dan penduduknya”

(Al-Fawaid hal 44)

“Sebaik-baik kamu adalah orang yang mempelajari Al Qur'an dan mengajarkannya”

(HR. Bukhari)

PERSEMBAHAN

- *Allah Subhanahu wata'ala* yang telah memberikan kesehatan, kemudahan, dan kelancaran dalam penyusunan dan pembuatan skripsi ini.
- Untuk sang pemberi pencerahan yang sesungguhnya dimana sebagai junjungan umat muslim diseluruh dunia, sang pembawa kesetaraan, kedamaian, dan sebagai panutan menjadi teladan yang sesungguhnya, Nabi Muhammad *Shallallahu 'alaihi wasallam*.
- Kepada kedua orang tua saya Sarjono dan Mastum yang tak pernah lelah memberikan dukungan, dorongan, motivasi, serta do'a kepada saya sampai detik ini.
- Kepada kedua adik saya Feby Anjanis Dwi Putra dan Diah Hikmatin Anjanisa yang juga menjadi motivasi saya untuk menjadi kakak yang baik dan bisa menjadi contoh untuk mereka kelak.
- Kepada Bapak Amir Fatah Sofyan yang sudah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Sungguh saya sangat berterima kasih atas ilmu dan pengalaman yang sudah dibagikan, serta mainan kunci oleh-oleh yang Bapak berikan.
- Untuk semua Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang pernah mengajar saya dan membagikan ilmu serta pengalamannya selama saya saya mengenyam pendidikan di sini.
- Untuk teman-teman kost Komojoyo 23 yang sudah membagi cerita, canda dan tawa selama saya ada di Yogyakarta ini, tanpa kalian saya pasti akan semakin merasa kesepian.
- Untuk teman-teman sarjana dota, Lalu Sopian Hadi Saputra, M. Arwan Zulqaedy, Zulpan Aspari, terima kasih karena sudah menemani saya bermain *game* selama 4 tahun ini. Yang menjadi penyebab saya telat wisuda, terima kasih.
- Untuk teman-teman 12-S1SI-08 baik yang duluan wisuda ataupun yang belakangan, terima kasih sudah berbagi kenangan.
- Dan terima kasih untuk semua yang tidak sempat disebutkan di sini.

KATA PENGANTAR

Syukur *Alhamdulillah* penulis ucapkan atas segala bentuk ridho yang telah diberikan oleh *Allah subhanahu wata'ala*, sehingga penulis masih bisa hidup sampai sekarang dan menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Android Belajar dan Latihan Mengaji Untuk Anak Usia Dini” ini bisa mencapai target yang diharapkan. Betapa kasih sayang dan ridho *Allah subhanahu wata'ala* telah limpahkan kepada hambanya untuk sebuah kemudahan, ketenangan hati dan kekeluasaan diri untuk dapat menghirup segarnya udara yang melimpah yang telah diciptakan-Nya. Puji syukur dan shalawat selalu dijunjung dan do'a untuk nabi besar Muhammad *shallallahu 'alaihi wasallam*, sang teladan yang membawa manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang dan penuh ilmu.

Tujuan dari pembuatan aplikasi “Belajar dan Latihan Mengaji” untuk menerpakan ilmu yang sudah didapatkan selama menempuh pendidikan di Yogyakarta.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan pada penelitian ini masih terdapat kekurangan, karena kesempurnaan hanya milik *Allah Subhanahu wata'ala*. Besar harapan dikemudian hari skripsi ini akan bermanfaat dan bisa dikembangkan lagi menjadi yang lebih baik.

Terima kasih banyak kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan pada penyelesaian skripsi ini dan pembuatan aplikasi ini. Semoga sukses dan mudah-mudahan dunia pemrograman di Indonesia semakin berkembang jauh lebih baik lagi.

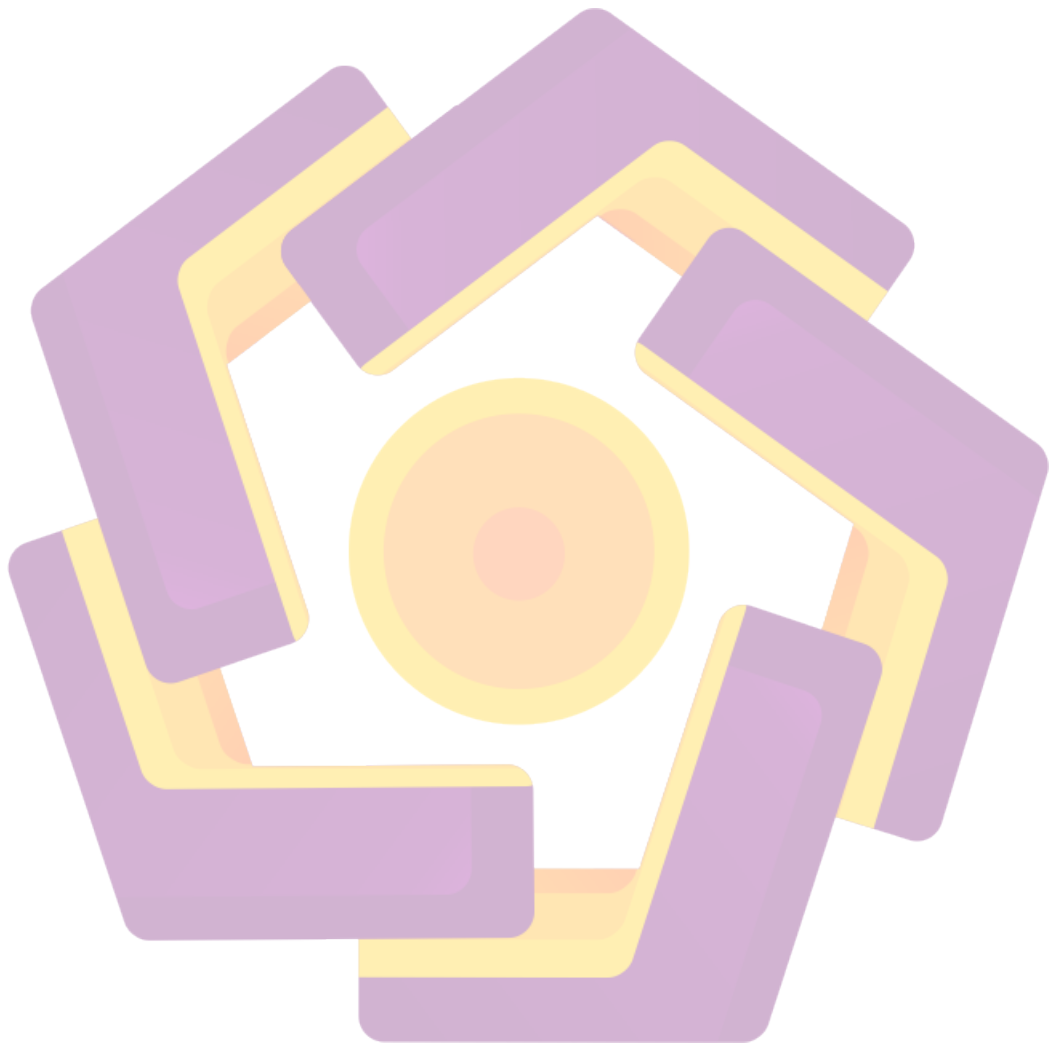
Yogyakarta, 31 Juli 2019

Panji Anjanis Pranama

DAFTAR ISI

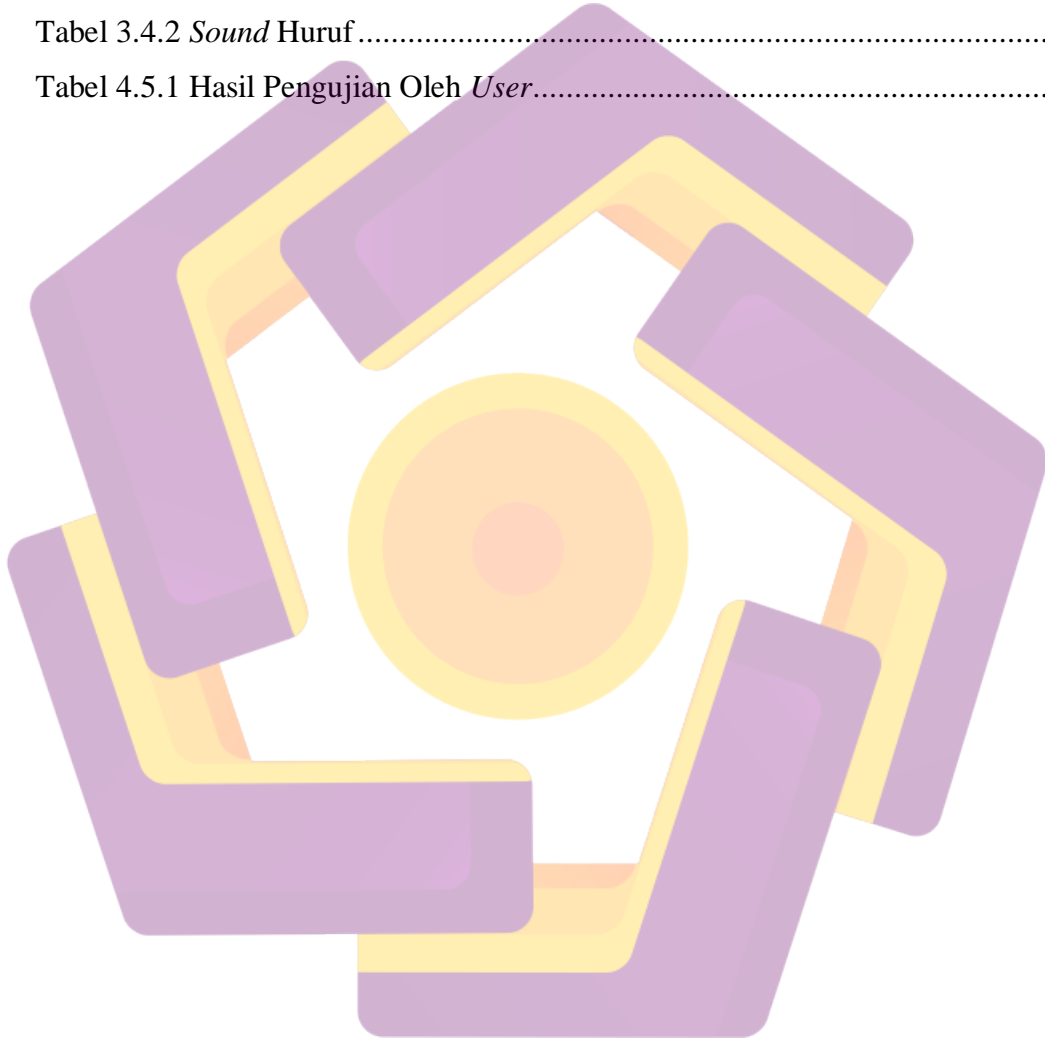
JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN.....	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR GAMBAR.....	XII
INTISARI	XIV
ABSTRACT	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 Aplikasi.....	6
2.3 Mengaji Dan Anak Usia Dini	7
2.4 Android.....	9
2.4.1 Definisi Android.....	9
2.4.2 Versi Android	9
2.5 Teori Analisis.....	10
2.5.1 Analisis <i>SWOT</i>	10
2.6 Perangkat Lunak Yang Digunakan	11

2.6.1	Android Studio	11
2.6.2	Corel Draw	12
2.6.3	Audacity	12
2.7	Konsep Permodelan.....	13
2.7.1	<i>Flowchart</i>	13
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		15
3.1	Analisis Sistem.....	15
3.1.1	Analisis <i>SWOT</i>	15
3.2	Analisis Kebutuhan Aplikasi	16
3.2.1	Kebutuhan Fungsional	16
3.2.2	Kebutuhan Non-Fungsional	17
3.3	Analisis Kelayakan Aplikasi.....	18
3.3.1	Analisis Kelayakan Teknis.....	18
3.3.2	Analisis Kelayakan Operasional.....	18
3.3.3	Analisis Kelayakan Hukum.....	18
3.4	Perancangan Aplikasi	19
3.4.1	Perancangan Ide/Konsep.....	19
3.4.2	Struktur Menu.....	19
3.4.3	Perancangan Interface/Antarmuka.....	19
3.4.4	Perancangan <i>Sound</i>	26
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		28
4.1	Implementasi.....	28
4.1.1	Persiapan Asset Aplikasi.....	28
4.1.2	Proses Pembuatan Aplikasi	28
4.2	Pembahasan	36
4.3	Pembuatan <i>File</i> APK.....	36
4.4	Uji Coba Aplikasi Pada Android	38
4.5	Hasil Uji Coba Pada <i>User</i>	39
BAB V PENUTUP.....		44
5.1	Kesimpulan	44
5.2	Saran.....	44



DAFTAR TABEL

Tabel 2.4.1 Penyebaran Versi Sistem Operasi Android	10
Tabel 2.7.1 Simbol-simbol Sistem <i>Flowchart</i>	13
Tabel 3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) Pengguna	17
Tabel 3.4.1 Rancangan Menu Utama.....	20
Tabel 3.4.2 <i>Sound</i> Huruf	26
Tabel 4.5.1 Hasil Pengujian Oleh <i>User</i>	41



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.4.1 Struktur Aplikasi.....	19
Gambar 3.4.2 Rancangan Menu Utama	20
Gambar 3.4.3 Rancangan Menu Materi	21
Gambar 3.4.4 Rancangan Menu Huruf	21
Gambar 3.4.5 Rancangan Menu Harokat.....	22
Gambar 3.4.6 Rancangan Menu Tanwin.....	23
Gambar 3.4.7 Rancangan Menu Iqro	23
Gambar 3.4.8 Rancangan Menu <i>Games</i>	24
Gambar 3.4.9 Rancangan <i>Game</i> Tebak Huruf	24
Gambar 3.4.10 Rancangan <i>Game</i> Tap-tap	25
Gambar 4.1.1 New Project Android Studio	29
Gambar 4.1.2 Konfigurasi Proyek Android Studio	30
Gambar 4.1.3 <i>Folder Assets</i> Android Studio	30
Gambar 4.1.4 <i>Folder Drawable</i> Android Studio.....	31
Gambar 4.1.5 Tombol <i>Run</i> ‘app’ Android Studio	31
Gambar 4.1.6 Tampilan Menu Utama	32
Gambar 4.1.7 Tampilan Menu Materi	32
Gambar 4.1.8 Tampilan Menu Huruf	33
Gambar 4.1.9 Tampilan Menu Harokat	33
Gambar 4.1.10 Tampilan Menu Tanwin.....	34
Gambar 4.1.11 Tampilan Menu Iqro	34
Gambar 4.1.12 Tampilan <i>Game</i> Tebak Huruf.....	35
Gambar 4.1.13 Tampilan <i>Game</i> Tap-tap.....	35
Gambar 4.2.1 <i>Script DBHelper</i>	36
Gambar 4.2.2 <i>Script MainActivity</i>	36
Gambar 4.3.1 Pembuatan <i>File</i> APK (1).....	37
Gambar 4.3.2 Pembuatan <i>File</i> APK (2).....	37
Gambar 4.3.3 Pembuatan <i>File</i> APK (3).....	37
Gambar 4.4.1 Tampilan Menu Huruf Pada <i>Smartphone</i> Android (1)	38

Gambar 4.4.2 Tampilan Menu Huruf Pada *Smartphone* Android (2) 38
Gambar 4.4.3 Tampilan Menu Harokat Pada *Smartphone* Android 39
Gambar 4.4.4 Tampilan Menu Tanwin Pada *Smartphone* Android 39
Gambar 4.4.5 Tampilan Menu Iqro Pada *Smartphone* Android 39



INTISARI

Penguasaan huruf hijaiyah yang merupakan dasar untuk membaca dan mempelajari kitab suci Al-Qur'an sejak dini sangat penting, karena jika saat membaca huruf hijaiyah sudah terbiasa dengan cara yang salah maka akan dapat menimbulkan arti yang berbeda, maka dari itu kita dituntut untuk membaca secara baik dan benar.

Dalam mengajar huruf hijaiyah biasanya guru mengaji menggunakan metode tradisional atau biasa disebut metode turutan, dimana dalam pengajaran seperti ini anak cenderung pasif dalam menerima pelajaran mengajinya, karena guru mengaji hanya menerangkan anak secara lisan, tulisan, dan bahasa tubuh.

Skripsi ini membahas perancangan dan pembuatan aplikasi untuk belajar membaca huruf hijaiyah dan memberikan latihan dengan metode dalam bentuk visualisasi berupa gambar, teks dan suara. Untuk mengimplementasikan metode tersebut Penulis menggunakan *software* Android Studio yang berperan sebagai alat (sistem pemrograman) yang digunakan untuk membangun sebuah aplikasi. Melalui aplikasi ini diharapkan menimbulkan minat bagi anak berusia dini yang ingin belajar mengaji secara baik dan benar.

Kata Kunci : Android, Mengaji, Anak Usia Dini.

ABSTRACT

Mastery of hijaiyah letters which is the basis for reading and studying the Koran from an early age is very important, because if when reading hijaiyah letters are used to the wrong way it can lead to different meanings, therefore we are required to read good and right.

In teaching hijaiyah letters, the teacher usually recites the traditional method or the so-called turutan method, where in this kind of teaching the child tends to be passive in receiving the teaching lesson, because the teacher recites only the child verbally, in writing, and body language.

This thesis discusses the design and manufacture of applications to learn to read hijaiyah letters and provide training with methods in the form of visualization in the form of images, text and sound. To implement this method the author uses Android Studio software which acts as a tool (programming system) that is used to build an application. Through this application is expected to generate interest for early age children who want to learn the Koran well and correctly.

Keywords : *Android, recite, early age childre.*