

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI UNTUK BELAJAR DAN
MENGHAFAL MUFRADAT (KOSAKATA) BAHASA ARAB
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Erin Eka Citra

14.11.8215

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI UNTUK BELAJAR DAN
MENGHAFAL MUFRADAT (KOSAKATA) BAHASA ARAB
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Erin Eka Citra

14.11.8215

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI UNTUK BELAJAR DAN
MENGHAFAL MUFRADAT (KOSAKATA) BAHASA ARAB
BERBASIS ANDROID**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Erin Eka Citra

14.11.8215

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 September 2017

Dosen Pembimbing,


Drs. Asro Nasiri, M.Kom.
NIK. 190302152

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI UNTUK BELAJAR DAN
MENGHAFAL MUFRADAT (KOSAKATA) BAHASA ARAB
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Erin Eka Citra

14.11.8215

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Januari 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Drs. Bambang Sudaryatno, M.M.
NIK. 190302029

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Drs. Asro Nasiri, M.Kom.
NIK. 190302152

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Januari 2017



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 23 Januari 2018



Erin Eka Citra

NIM. 14.11.8215

MOTTO

“Boleh jadi kamu tidak menyenangi sesuatu, padahal itu baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu tidak baik bagimu. Allah Maha Mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui.”

(QS. Al-Baqarah [2] : 216)

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan.”

(QS. Al-Insyirah [94] : 5-6)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapat (pahala) dari (kebajikan) yang dikerjakannya dan dia mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya.”

(QS. Al-Baqarah [2] : 286)

“Hari-hari adalah lembaran baru untuk goresan amal perbuatan, jadikanlah hari-harimu serat dengan amal yang terbaik, kesempatan itu akan segera lenyap secepat perjalanan awan, dan menunda-nunda pekerjaan adalah tanda orang merugi, dan barangsiapa bersampan kemalasan, ia akan tenggelam bersamanya.”

(Ibnul Jauzy, Al-Muhdisy, hal.382)

“*Haqaa-iqul yaumi ahlaamul amsi, wa ahlaamul yaumi haqaa-iqul ghadi.*
Kenyataan hari ini adalah mimpi hari kemarin, dan mimpi hari ini adalah kenyataan esok hari.”

(Imam Hasan Al-Banna)

“Orang yang melewati satu hari dalam hidupnya tanpa ada satu hak yang ia tunaikan atau suatu fardhu yang ia lakukan atau kemuliaan yang ia wariskan atau kebaikan yang ia tanamkan atau ilmu yang ia dapatkan, maka ia telah durhaka pada harinya dan menganiaya terhadap dirinya.”

(Dr. Yusuf Al-Qardhawi, Al Waktu fi Hayatil Muslim, hal.13)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji bagi Allah Subhanallahu wa Ta'ala yang telah mencurahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan Skripsi dengan judul “**Analisis dan Perancangan Aplikasi untuk Belajar dan Menghafal Mufradat (Kosakata) Bahasa Arab Berbasis Android**” ini dengan baik.

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua Orang Tua, Bapak dan Mama yang sangat disayangi karena doa dan dorongan Bapak dan Mama yang selalu memberi kekuatan dan semangat.
2. Kedua Adik, Habil Dwi Septiawan dan Weni Nur Annisa, Nenek dan Datuk serta Keluarga Besar saya yang telah memotivasi dengan selalu menanyakan kapan wisuda, terima kasih atas doa dan supportnya.
3. Sahabat saya, Diajeng Tyas Purwa Hapsari, Ori Meivani, Laily Nurhasanah A yang telah menemani selama tiga tahun setengah di Amikom, terima kasih atas doa dan dukungannya.
4. Sahabat dari organisasi, Anis Kemala Mardiana yang sudah membawa surprise saat pendadaran, Murni Wulandari beserta sahabat Kemuslimahan 2015-2017 dan yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, UKI Jashtis, AMQ, IEEE ASB, KAMMI Amikom, MITI-KM JADIY, terima kasih atas doa, support dan semangatnya.
5. Teman-teman kelas 14.S1TI.10 terima kasih atas doa dan support kalian.
6. Teman-teman PPMi. Asma Amanina khususnya Halaqah Hamilal Qur'an yang telah memberikan semangat dan surprise setelah pendadaran.
7. Dan seluruh pihak yang telah membantu kelancaran skripsi ini.

Jazakumullahu Khoiran Katsira

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah subhanallahu wa ta'ala atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Analisis dan Perancangan Aplikasi Untuk Belajar dan Menghafal *Mufradat* (Kosakata) Bahasa Arab Berbasis Android” dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam tidak lupa dihaturkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad shallallahu ‘alaihi wa sallam beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya Skripsi ini, antara lain:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM sebagai Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Asro Nasiri, M. Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan masukan, arahan, dan waktu selama penyusunan laporan Skripsi.
4. Seluruh Dosen Universitas AMIKOM yang telah berbagi ilmunya selama perkuliahan.
5. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini jauh dari sempurna, oleh sebab itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kemajuan dan perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 22 Januari 2018

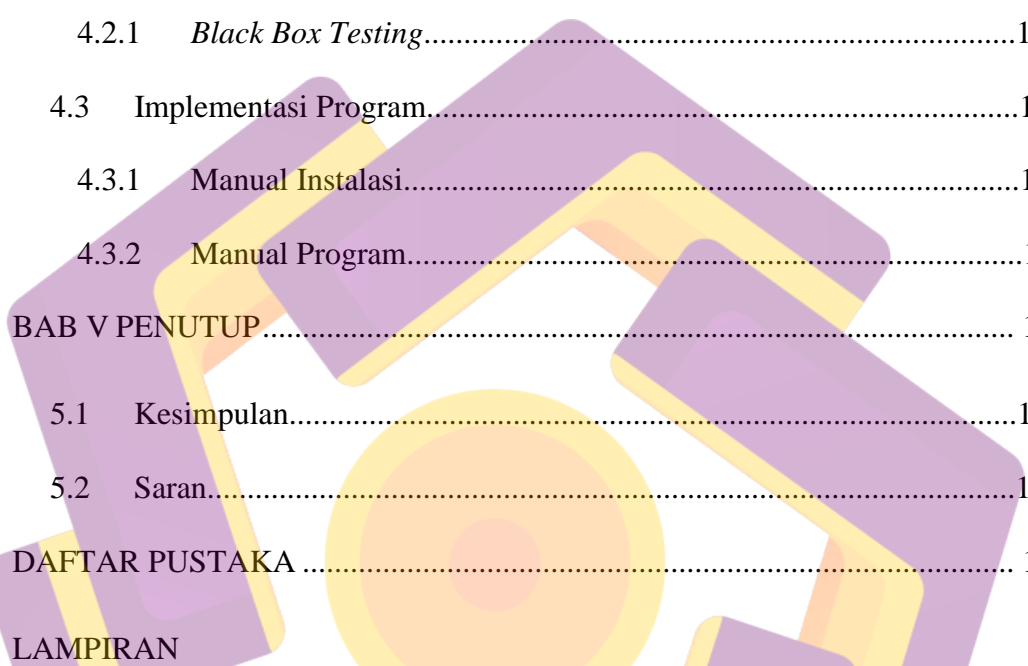
Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Penelitian	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Analisis	4

1.5.3	Metode Perancangan.....	4
1.5.4	Metode Pengembangan.....	5
1.5.5	Metode Pengujian.....	5
1.6	Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI		7
2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Dasar Teori	8
2.2.1	Sistem Pembelajaran	8
2.2.2	Bahasa Arab	9
2.2.3	Android	11
2.2.4	Android Studio	20
2.2.5	UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	23
2.3	Metode Analisis.....	36
2.3.1	Analisis SWOT.....	36
2.4	Metode Pengembangan.....	36
2.4.1	Metode <i>Prototype</i>	36
2.5	Metode Pengujian.....	37
2.5.1	<i>White Box Testing</i>	37
2.5.2	<i>Black Box Testing</i>	38
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		39
3.1	Gambaran Umum.....	39
3.2	Analisis Sistem.....	40
3.2.1	Analisis SWOT.....	40

3.2.2	Analisis Kebutuhan.....	42
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	42
3.2.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	43
3.3	Analisis Kelayakan.....	44
3.3.1	Analisis Kelayakan Teknis.....	44
3.3.2	Analisis Kelayakan Hukum.....	45
3.4	Perancangan Sistem.....	45
3.4.1	Perancangan UML.....	45
3.4.1.1	<i>Use Case Diagrams</i>	45
3.4.1.2	<i>Activity Diagrams</i>	48
3.4.1.3	<i>Class Diagrams</i>	63
3.4.1.4	<i>Sequence Diagrams</i>	64
3.5	Perancangan <i>Interface</i>	73
3.5.1	<i>Splash Screen</i>	73
3.5.2	<i>Home</i>	74
3.5.3	Menu Belajar <i>Mufradat</i>	75
3.5.4	Menu Menghafal <i>Mufradat</i>	77
3.5.5	Menu <i>Detail</i>	83
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		90
4.1	<i>Interface</i>	90
4.1.1	<i>Splash Screen</i>	90
4.1.2	<i>Home Activity</i>	91
4.1.3	Tampilan Menu Belajar.....	92



4.1.4	Tampilan Menu Menghafal.....	94
4.1.5	Tampilan Menu <i>Detail</i>	98
4.2	Pengujian Sistem.....	105
4.2.1	<i>White Box Testing</i>	105
4.2.1	<i>Black Box Testing</i>	108
4.3	Implementasi Program.....	111
4.3.1	Manual Instalasi.....	111
4.3.2	Manual Program.....	114
BAB V PENUTUP.....		129
5.1	Kesimpulan.....	129
5.2	Saran.....	129
DAFTAR PUSTAKA		131
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	<i>Versi Platform</i>	16
Tabel 2.2	Simbol <i>Use Case Diagram</i>	24
Tabel 2.3	Simbol <i>Activity Diagram</i>	28
Tabel 2.4	Simbol <i>Sequence Diagram</i>	31
Tabel 3.1	Analisis SWOT.....	40
Tabel 3.2	Kebutuhan Perangkat Keras	43
Tabel 3.3	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	44
Tabel 4.1	Hasil <i>Black-box Testing</i>	108
Tabel 4.2	Hasil Uji Coba pada Perangkat Android.....	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Pengembangan <i>Prototyping</i>	37
Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i>	46
Gambar 3.2 <i>Activity Diagram</i> Menu Belajar.....	49
Gambar 3.2.1 <i>Activity Diagram</i> Kamar dan Asrama.....	50
Gambar 3.2.2 <i>Activity Diagram</i> Kamar Mandi	51
Gambar 3.2.3 <i>Activity Diagram</i> Kelas dan Sekolah	52
Gambar 3.2.4 <i>Activity Diagram</i> Masjid	53
Gambar 3.2.5 <i>Activity Diagram</i> Taman dan Lapangan	54
Gambar 3.2.6 <i>Activity Diagram</i> Ruang Makan dan Dapur	55
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Menu Menghafal.....	56
Gambar 3.3.1 <i>Activity Diagram</i> Sub Menu Uji Hafalan.....	57
Gambar 3.3.2 <i>Activity Diagram</i> Sub Menu Kuis.....	58
Gambar 3.3.3 <i>Activity Diagram</i> Sub Menu Daftar Hafalan.....	59
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Menu <i>Detail</i>	60
Gambar 3.4.1 <i>Activity Diagram</i> Sub Menu Pengaturan.....	61
Gambar 3.4.2 <i>Activity Diagram</i> Sub Menu Panduan.....	62
Gambar 3.4.3 <i>Activity Diagram</i> Sub Menu Informasi.....	63
Gambar 3.5 <i>Class Diagrams</i>	64
Gambar 3.6.1 <i>Sequence Diagrams</i> untuk <i>Use Case</i> menu Sekitar Kamar dan Asrama	65

Gambar 3.6.2 <i>Sequence Diagrams</i> untuk <i>Use Case</i> menu Sekitar Kamar Mandi.	65
Gambar 3.6.3 <i>Sequence Diagrams</i> untuk <i>Use Case</i> menu Sekitar Kelas dan Sekolah	66
Gambar 3.6.4 <i>Sequence Diagrams</i> untuk <i>Use Case</i> menu Sekitar Masjid	67
Gambar 3.6.5 <i>Sequence Diagrams</i> untuk <i>Use Case</i> menu Sekitar Taman dan Lapangan	67
Gambar 3.6.6 <i>Sequence Diagrams</i> untuk <i>Use Case</i> menu Sekitar Ruang Makan dan Dapur	68
Gambar 3.7.1 <i>Sequence Diagrams</i> untuk <i>Use Case</i> Sub Menu Uji Hafalan.....	69
Gambar 3.7.2 <i>Sequence Diagrams</i> untuk <i>Use Case</i> Sub Menu Kuis.....	70
Gambar 3.7.3 <i>Sequence Diagrams</i> untuk <i>Use Case</i> Sub Menu Daftar Hafalan....	71
Gambar 3.8.1 <i>Sequence Diagrams</i> untuk <i>Use Case</i> Sub Menu Pengaturan.....	71
Gambar 3.8.2 <i>Sequence Diagrams</i> untuk <i>Use Case</i> Sub Menu Panduan.....	72
Gambar 3.8.3 <i>Sequence Diagrams</i> untuk <i>Use Case</i> Sub Menu Informasi.....	73
Gambar 3.9 Rancangan <i>Splash Screen</i>	74
Gambar 3.10 Rancangan Menu <i>Home</i>	75
Gambar 3.11 Rancangan Menu Belajar.....	76
Gambar 3.12 Rancangan Sub Menu Sekitar Kamar & Asrama	76
Gambar 3.13 Rancangan Tampilan per Kosakata.....	77
Gambar 3.14 Rancangan Menu Menghafal	78
Gambar 3.15 Rancangan Sub Menu Uji Hafalan.....	79
Gambar 3.16 Rancangan Sub Menu Hasil Uji Hafalan.....	79
Gambar 3.17 Rancangan Sub Menu Kuis Level 1	80

Gambar 3.18 Rancangan Sub Menu Kuis Level 2	81
Gambar 3.19 Rancangan Sub Menu Kuis Level 3	81
Gambar 3.20 Rancangan Sub Menu Daftar Hafalan.....	82
Gambar 3.21 Rancangan Detail dari Sub Menu Daftar Hafalan.....	83
Gambar 3.22 Rancangan Sub Menu Pengaturan.....	84
Gambar 3.23.1 Rancangan Sub Menu Panduan 1.....	85
Gambar 3.23.2 Rancangan Sub Menu Panduan 2.....	85
Gambar 3.23.3 Rancangan Sub Menu Panduan 3.....	86
Gambar 3.23.4 Rancangan Sub Menu Panduan 4.....	86
Gambar 3.23.5 Rancangan Sub Menu Panduan 5.....	87
Gambar 3.23.6 Rancangan Sub Menu Panduan 6.....	87
Gambar 3.23.7 Rancangan Sub Menu Panduan 7.....	88
Gambar 3.23.8 Rancangan Sub Menu Panduan 8.....	88
Gambar 3.24 Rancangan Sub Menu Informasi.....	89
Gambar 4.1 Tampilan <i>AndroidManifest.xml</i>	91
Gambar 4.2 Tampilan <i>Home Activity</i>	92
Gambar 4.3 Tampilan Menu Belajar.....	92
Gambar 4.3.1 Tampilan Sub Menu Belajar.....	93
Gambar 4.3.1.1 Tampilan Detail Sub Menu Kamar dan Asrama.....	94
Gambar 4.4 Tampilan Menu Menghafal.....	95
Gambar 4.4.1 Tampilan Sub Menu Uji Hafalan.....	95
Gambar 4.4.2 Tampilan Sub Menu Hasil Uji Hafalan.....	96
Gambar 4.4.3 Tampilan Sub Menu Kuis Level 1.....	97

Gambar 4.4.4 Tampilan Sub Menu Kuis Level 2.....	97
Gambar 4.4.5 Tampilan Sub Menu Kuis Level 3.....	97
Gambar 4.4.6 Tampilan Sub Menu Daftar Hafalan.....	98
Gambar 4.5 Tampilan Menu Detail.....	99
Gambar 4.5.1 Tampilan Sub Menu Pengaturan.....	100
Gambar 4.5.2 Tampilan Sub Menu Panduan 1.....	101
Gambar 4.5.3 Tampilan Sub Menu Panduan 2.....	101
Gambar 4.5.4 Tampilan Sub Menu Panduan 3.....	101
Gambar 4.5.5 Tampilan Sub Menu Panduan 4.....	102
Gambar 4.5.6 Tampilan Sub Menu Panduan 5.....	102
Gambar 4.5.7 Tampilan Sub Menu Panduan 6.....	103
Gambar 4.5.8 Tampilan Sub Menu Panduan 7.....	103
Gambar 4.5.9 Tampilan Sub Menu Panduan 8.....	104
Gambar 4.5.10 Tampilan Sub Menu Panduan 9.....	104
Gambar 4.5.11 Tampilan Sub Menu Informasi	105
Gambar 4.6 <i>Form</i> Pembuatan <i>Keystore</i> Baru.....	107
Gambar 4.7 Form Kompilasi.....	107
Gambar 4.8 File Instalasi.....	111
Gambar 4.9 Permintaan Izin Instalasi.....	112
Gambar 4.10 Instalasi Berhasil.....	113
Gambar 4.11 Tampilan Logo Aplikasi	113
Gambar 4.12 Tampilan Menu Utama.....	114
Gambar 4.13 Tampilan Sub Menu Belajar.....	115

Gambar 4.14 Tampilan Kosakata	116
Gambar 4.15 Tampilan Detail Kosakata.....	117
Gambar 4.16 Tampilan Menu Menghafal.....	118
Gambar 4.17 Tampilan Sub Menu Uji Hafalan.....	119
Gambar 4.18 Tampilan Sub Menu Hasil Uji Hafalan.....	120
Gambar 4.19 Tampilan Sub Menu Kuis.....	121
Gambar 4.20 Tampilan Menu Kuis Level 1.....	122
Gambar 4.21 Tampilan Menu Kuis Level 2.....	123
Gambar 4.22 Tampilan Menu Kuis Level 3.....	124
Gambar 4.23 Tampilan Sub Menu Daftar Hafalan.....	125
Gambar 4.24 Tampilan Sub Menu Pengaturan.....	126
Gambar 4.25 Tampilan Sub Menu Panduan.....	127
Gambar 4.26 Tampilan Sub Menu Informasi.....	128

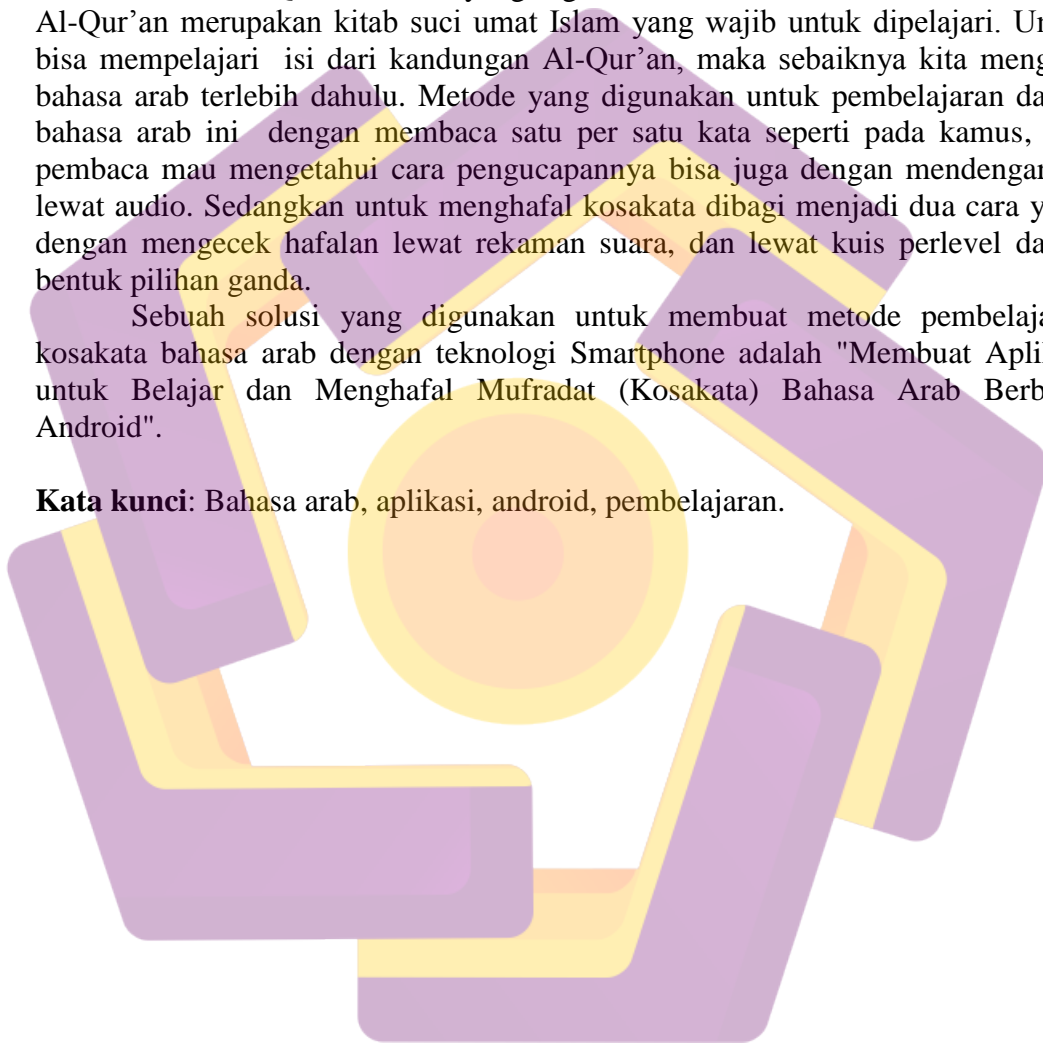
INTISARI

Meningkatnya perkembangan teknologi telah membawa kita untuk hidup berdampingan dengan informasi, komunikasi dan teknologi itu sendiri. Hal ini ditandai dengan jumlah pengguna komputer, baik untuk pendidikan, perusahaan, dan pariwisata. Teknologi saat ini yang sedang dikembangkan adalah android berbasis Smartphone.

Dalam Al-Qur'an bahasa yang digunakan adalah Bahasa Arab. Selain itu, Al-Qur'an merupakan kitab suci umat Islam yang wajib untuk dipelajari. Untuk bisa mempelajari isi dari kandungan Al-Qur'an, maka sebaiknya kita mengerti bahasa arab terlebih dahulu. Metode yang digunakan untuk pembelajaran dalam bahasa arab ini dengan membaca satu per satu kata seperti pada kamus, jika pembaca mau mengetahui cara pengucapannya bisa juga dengan mendengarkan lewat audio. Sedangkan untuk menghafal kosakata dibagi menjadi dua cara yaitu dengan mengecek hafalan lewat rekaman suara, dan lewat kuis perlevel dalam bentuk pilihan ganda.

Sebuah solusi yang digunakan untuk membuat metode pembelajaran kosakata bahasa arab dengan teknologi Smartphone adalah "Membuat Aplikasi untuk Belajar dan Menghafal Mufradat (Kosakata) Bahasa Arab Berbasis Android".

Kata kunci: Bahasa arab, aplikasi, android, pembelajaran.



ABSTRACT

The increasing development of technology has brought us to coexist with the information, communication and technology itself. It is characterized by the number of computer users, whether for education, corporate, and tourism. Current technology that is being developed is an android-based Smartphone.

In the Qur'an the language used was Arabic. In addition, the Qur'an is the Holy Book of the Muslims which is mandatory to study. To be able to study the contents of the content of the Qur'an, then we'd better understand Arabic first. The methods used for learning Arabic is by reading the words one by one as in the dictionary, if readers want to know how their pronunciation can also pass by listening to audio. As formemorizing vocabulary is divided into two ways, namely by checking the memorized via voice recordings, and passing the quiz perlevel in the form of multiple choice.

A solution that is used to create an arabic vocabulary learning method with the Smartphone technology is "Making the Application to Learn and Memorize Mufradat (Vocabulary) Android-based Arabic".

Keywords: *Arabic, app, android, learning.*