

**SISTEM PEMBELAJARAN DZIKIR ASMAUL HUSNA  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Yunus**

**12.11.6331**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**SISTEM PEMBELAJARAN DZIKIR ASMAUL HUSNA  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh :

**Yunus**

**12.11.6331**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### SISTEM PEMBELAJARAN DZIKIR ASMAUL HUSNA BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yunus**

**12.11.6331**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 25 Januari 2016

Dosen Pembimbing,

  
**Hastari Utama, M. Cs**  
NIK. 190302230

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### SISTEM PEMBELAJARAN DZIKIR ASMAUL HUSNA BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yunus**

**12.11.6331**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 Agustus 2016

#### Susunan Dewan Penguji


##### Nama Penguji

Joko Dwi Santoso, M.Kom  
NIK. 190302181

Tonny Hidayat, M.Kom  
NIK. 190302182

Hastari Utama, M.Cs  
NIK. 190302230

##### Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 8 September 2016

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis 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, 7 September 2016



Yunus

12.11.6331

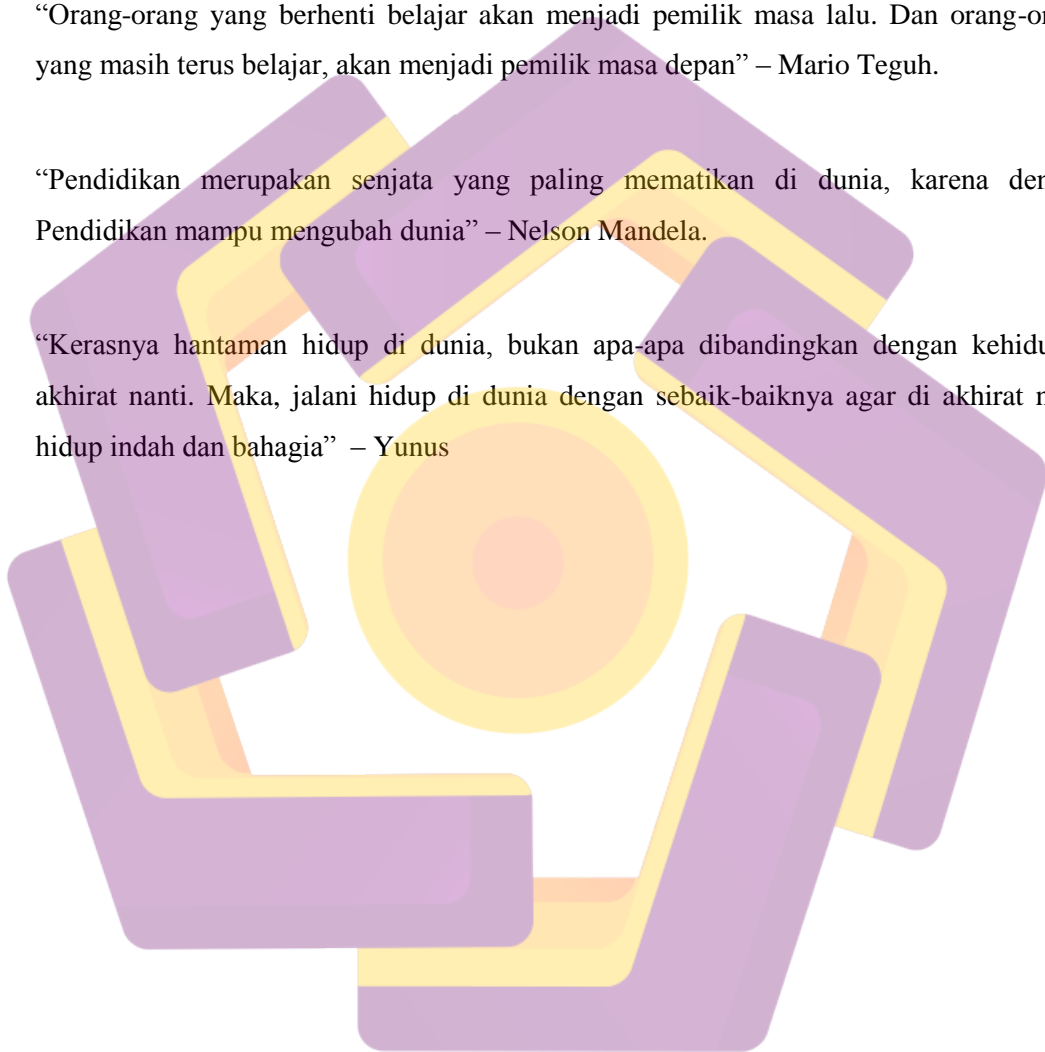
## MOTTO

“Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di jalan Allah”.  
(HR.Turmudzi).

“Orang-orang yang berhenti belajar akan menjadi pemilik masa lalu. Dan orang-orang yang masih terus belajar, akan menjadi pemilik masa depan” – Mario Teguh.

“Pendidikan merupakan senjata yang paling mematikan di dunia, karena dengan Pendidikan mampu mengubah dunia” – Nelson Mandela.

“Kerasnya hantaman hidup di dunia, bukan apa-apa dibandingkan dengan kehidupan akhirat nanti. Maka, jalani hidup di dunia dengan sebaik-baiknya agar di akhirat nanti hidup indah dan bahagia” – Yunus



## PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis telah diberikan kemudahan dan kekuatan dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Sistem Pembelajaran Dzikir Asmaul Husna Berbasis Android**”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan akademis untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini, penulis banyak dibantu, dibimbing, dan didukung oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya.
2. Kedua orang tua penulis (Suwarso dan Suyatmi) yang selalu mendoakan dan memberikan semangat setiap hari ketika penulis menuntut ilmu. Terimakasih atas doa serta dukungan selama ini.
3. Kedua adik penulis (Isnaini dan Salsabila Nur Azizah) yang selalu mendoakan dan menghibur penulis ketika penulis menuntut ilmu.
4. Bapak Hastari Utama, M.Cs selaku dosen pembimbing penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
5. Teman-teman seperjuangan dari kelas 12-S1-TI-09 dan seluruh mahasiswa Angkatan 2012 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
6. Dan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan Tugas Skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis telah diberikan kemudahan dan kekuatan dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Sistem Pembelajaran Dzikir Asmaul Husna Berbasis Android**”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan akademis untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta. Tidak lupa juga penulis mengucapkan terimakasih kepada rekan-rekan mahasiswa serta pihak-pihak yang telah membantu hingga tersusunnya Skripsi ini dan dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan Skripsi ini jauh dari kesempurnaan, karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M. T. selaku ketua Jurusan S1-Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hastari Utama, M.Cs selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia memberikan pengarahan dan bimbingan sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Skripsi ini dengan baik.
4. Kedua orang tua yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat dan kasih sayangnya untuk mendukung tekad seorang anak yang berhasrat untuk menjadi orang sukses dunia dan akhirat.
5. Teman-teman seperjuangan dari kelas 12-S1-TI-09 dan seluruh mahasiswa Angkatan 2012 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
6. Dan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan Tugas Skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.



Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritik yang bersifat membangun sangatlah penulis harapkan demi memperbaiki semua kekurangan yang ada dalam skripsi ini.

Dan akhirnya penulis berharap semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Amin.

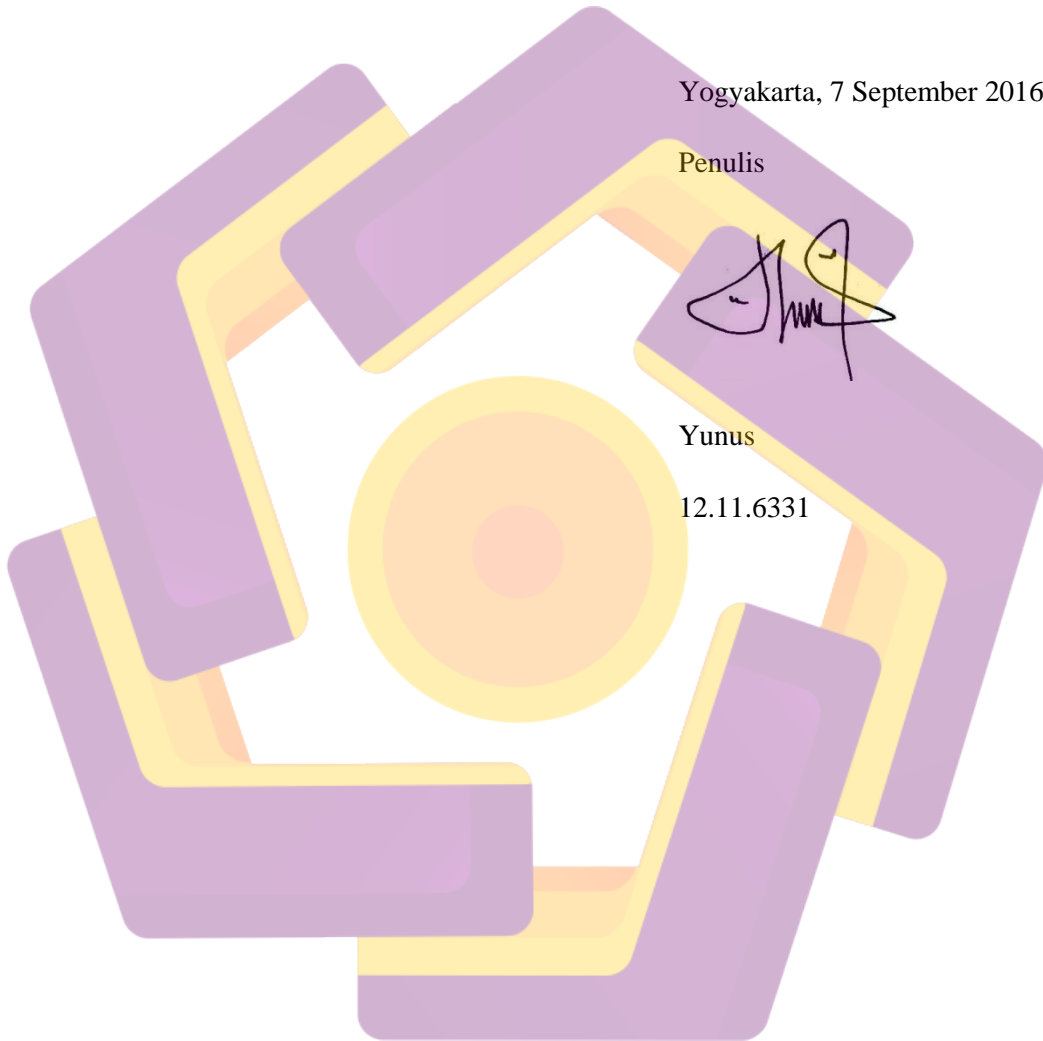
Yogyakarta, 7 September 2016

Penulis



Yunus

12.11.6331



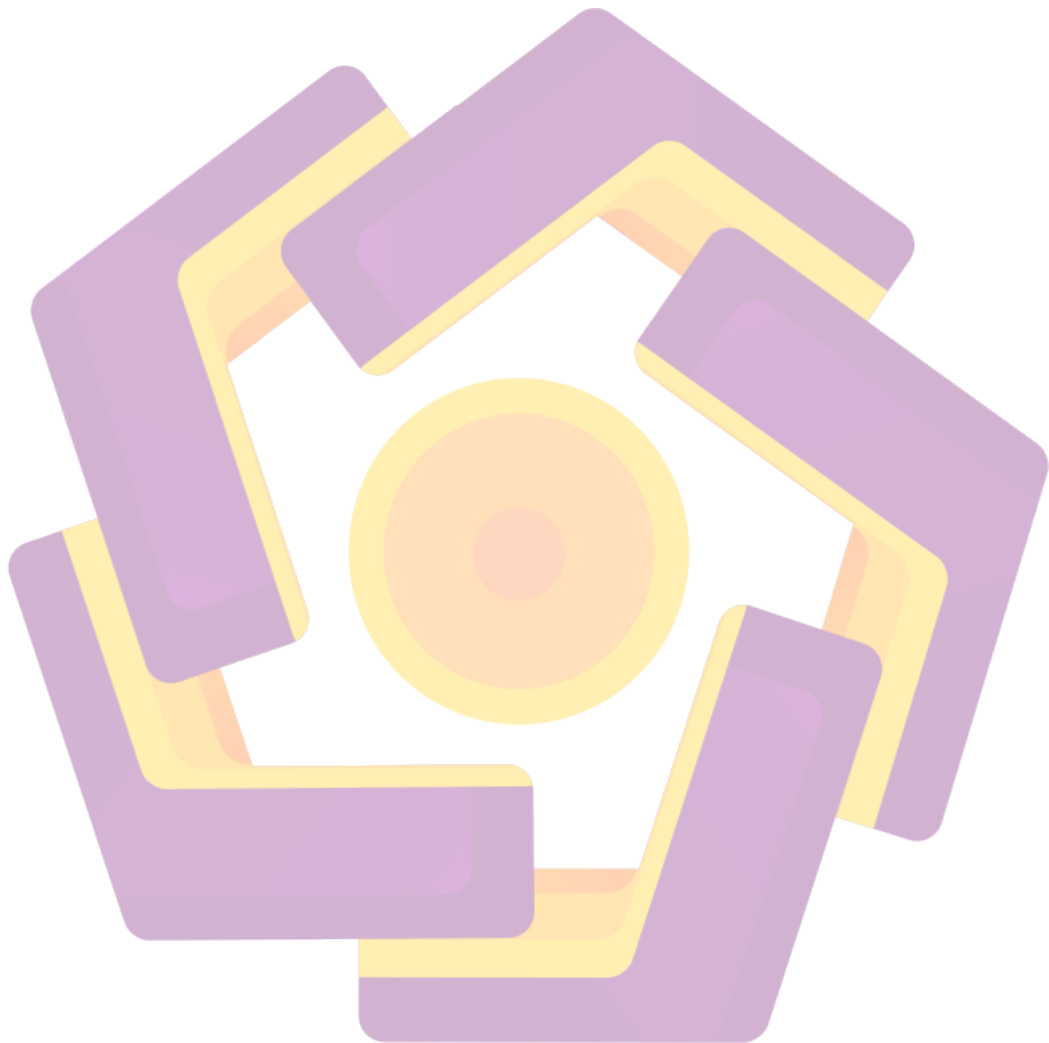
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI .....	xix
<i>ABSTRACT</i> .....	xx
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	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 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Dasar Teori .....	9
2.2.1 Sistem Pembelajaran .....	9
2.2.2 Asmaul Husna .....	9
2.2.2.1 Pengertian Asmaul Husna .....	9
2.2.2.2 Sejarah Diturunkan Ayat tentang Asmaul Husna .....	10
2.2.3 Android .....	11
2.2.3.1 Pengenalan Android .....	11

2.2.3.2	Sejarah Android .....	11
2.2.3.3	Arsitektur Android .....	13
2.2.3.4	Fundamental Aplikasi Android .....	16
2.2.3.5	Versi Android .....	18
2.2.4	UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ) .....	26
2.2.4.1	<i>Usecase Diagram</i> .....	26
2.2.4.2	<i>Class Diagram</i> .....	28
2.2.4.3	<i>Squence Diagram</i> .....	29
2.2.4.4	<i>Activity Diagram</i> .....	30
2.2.5	Bahasa Pemrograman .....	31
2.2.5.1	Pengertian Java.....	31
2.2.5.2	Sejarah Java.....	32
2.2.5.3	Java Platform.....	33
2.2.5.4	Struktur Pemrograman Java .....	34
2.2.6	Analisis Sistem.....	34
2.2.6.1	Analisis SWOT .....	35
2.2.6.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	35
2.2.7	<i>Software</i> yang Digunakan .....	36
2.2.7.1	Eclipse .....	36
2.2.7.2	<i>Android Softwae Development Kit (SDK)</i> .....	37
2.2.7.3	<i>Android Development Tool (ADT) Plugins</i> .....	38
2.2.7.4	<i>Adobe Photoshop</i> .....	38
2.2.7.5	<i>Smart Voice Recorder</i> .....	38
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>40</b>
3.1	Analisis Masalah .....	40
3.1.1	Analisis Kelemahan Sitem .....	41
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	43
3.1.3	Analisis Kelayakan Sistem .....	46
3.2	Perancangan Sistem .....	48
3.2.1	<i>Usecase Diagram</i> .....	48
3.2.2	<i>Activity Diagram</i> .....	57

3.2.3	<i>Class Diagram</i> .....	62
3.2.4	<i>Squence Diagram</i> .....	64
3.3	Perancangan Antarmuka .....	69
3.3.1	<i>Splash Screen</i> .....	69
3.3.2	Menu Utama .....	70
3.3.3	Sub Menu Pengantar .....	70
3.3.4	Sub Menu Isi Pengantar Asmaul Husna .....	71
3.3.5	Sub Menu Isi Belajar Asmaul Husna .....	71
3.3.6	Sub Menu Materi .....	72
3.3.7	Sub Menu Isi Materi .....	72
3.3.8	Menu Simulasi .....	73
3.3.9	Hasil .....	73
3.3.10	Sub Menu Pengayaan .....	74
3.3.11	Sub Menu Isi Cara Penafsiran Asmaul Husna .....	74
3.3.12	Sub Menu Isi Contoh Penerapan Asmaul Husna .....	75
3.3.13	Sub Menu Isi Himbauan Tentang Asmaul Husna .....	75
3.3.14	Sub Menu Isi Sumber Pengambilan Asmaul Husna .....	76
3.3.15	Sub Menu Isi Firman Allah Tentang Asmaul Husna .....	76
3.3.16	Menu Tentang.....	77
3.3.17	Keluar.....	77
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	78
4.1	Implementasi .....	78
4.1.1	Implementasi Antarmuka .....	78
4.2	Pembahasan Program .....	89
4.2.1	Pembahasan Kode Program.....	89
4.2.2	Pengujian Program .....	101
4.2.3	Instalasi Program di <i>Smartphone</i> Android .....	105
4.2.4	Pemeliharaan Program.....	109
BAB V	PENUTUP .....	110
5.1	Kesimpulan .....	110
5.2	Saran .....	110

DAFTAR PUSTAKA ..... 112



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	26
Tabel 2.2 Simbol-simbol <i>Class Diagram</i> .....	28
Tabel 2.3 Simbol-simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	30
Tabel 2.4 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i> .....	30
Tabel 3.1 Analisi SWOT AsmaAllah .....	41
Tabel 3.2 Skenario <i>Use Case</i> Menampilkan Pengantar Asmaul Husna .....	49
Tabel 3.3 Skenario <i>Use Case</i> Menampilkan Belajar Asmaul Husna.....	50
Tabel 3.4 Skenario <i>Use Case</i> Menampilkan Materi Asmaul Husna.....	50
Tabel 3.5 Skenario <i>Use Case</i> Menampilkan Menu Simulasi.....	51
Tabel 3.6 Skenario <i>Use Case</i> Menampilkan Cara Penafsiran Asmaul Husna.....	52
Tabel 3.7 Skenario <i>Use Case</i> Menampilkan Contoh Penerapan Asmaul Husna...53	
Tabel 3.8 Skenario <i>Use Case</i> Menampilkan Himbauan Tentang Asmaul Husna .54	
Tabel 3.9 Skenario <i>Use Case</i> Menampilkan Sumber Pengambilan Asmaul Husna .....	54
Tabel 3.10 Skenario <i>Use Case</i> Menampilkan Firman Allah Tentang Asmaul Husna .....	55
Tabel 3.11 Skenario <i>Use Case</i> Menampilkan Menu Tentang .....	56
Tabel 4.1 <i>Black-Box Texting</i> Aplikasi .....	103
Tabel 4.2 Hasil Ujicoba pada Beberapa Ponsel Android.....	105

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android .....	13
Gambar 2.2 Logo Android v1.5 Cupcake .....	18
Gambar 2.3 Logo Android v1.6 Donut .....	18
Gambar 2.4 Logo Android v2.0 – 2.1 Éclair .....	19
Gambar 2.5 Logo Android v2.2 Frozen Yoghurt (Froyo) .....	19
Gambar 2.6 Logo Android v2.3 Gingerbread .....	20
Gambar 2.7 Logo Android v3.0 – 3.2 Honeycomb .....	21
Gambar 2.8 Logo Android v4.0 Ice Cream Sandwich .....	21
Gambar 2.9 Logo Android v4.1 – 4.3 Jelly Bean .....	22
Gambar 2.10 Logo Android v4.4 Kitkat .....	23
Gambar 2.11 Logo Android v5.0 – 5.1 Lollipop .....	24
Gambar 2.12 Logo Android v6.0 Marshmallow .....	25
Gambar 2.13 Logo Android v7.0 Nougat .....	25
Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	48
Gambar 3.2 <i>Activity Diagram</i> Menampilkan Pengantar Asmaul Husna .....	57
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Menampilkan Belajar Asmaul Husna.....	58
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Menampilkan Materi Asmaul Husna.....	58
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Menampilkan Menu Simulasi.....	59
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Menampilkan Cara Penafsiran Asmaul Husna.....	59
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Menampilkan Contoh Penerapan Asmaul Husna..	60
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Menampilkan Himbauan Tentang Asmaul Husna	60
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> Menampilkan Sumber Pengambilan Asmaul Husna .....	61

Gambar 3.10 <i>Activity Diagram</i> Menampilkan Firman Allah Tentang Asmaul Husna .....	61
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram</i> Menampilkan Menu Tentang .....	62
Gambar 3.12 <i>Class Diagram</i> Aplikasi AsmaAllah.....	63
Gambar 3.13 <i>Sequene Diagram</i> Menampilkan Pengantar Asmaul Husna .....	64
Gambar 3.14 <i>Sequence Diagram</i> Menampilkan Belajar Asmaul Husna.....	64
Gambar 3.15 <i>Sequence Diagram</i> Menampilkan Materi Asmaul Husna.....	65
Gambar 3.16 <i>Sequence Diagram</i> Menampilkan Menu Simulasi.....	65
Gambar 3.17 <i>Sequence Diagram</i> Menampilkan Cara Penafsiran Asmaul Husna .	66
Gambar 3.18 <i>Sequene Diagram</i> Menampilkan Contoh Penerapan Asmaul Husna .....	66
Gambar 3.19 <i>Sequence Diagram</i> Menampilkan Himbauan Tentang Asmaul Husna .....	67
Gambar 3.20 <i>Sequence Diagram</i> Menampilkan Sumber Pengambilan Asmaul Husna .....	67
Gambar 3.21 <i>Sequence Diagram</i> Menampilkan Firman Allah Tentang Asmaul Husna .....	68
Gambar 3.22 <i>Sequence Diagram</i> Menampilkan Menu Tentang.....	68
Gambar 3.23 Perancangan Tampilan <i>Splash Screen</i> .....	69
Gambar 3.24 Perancangan Tampilan Menu Utama .....	70
Gambar 3.25 Perancangan Tampilan Sub Menu Pengantar.....	70
Gambar 3.26 Perancangan Tampilan Sub Menu Isi Pengantar Asmaul Husna.....	71
Gambar 3.27 Perancangan Tampilan Sub Menu Isi Belajar Asmaul Husna .....	71
Gambar 3.28 Perancangan Tampilan Sub Menu Materi .....	72
Gambar 3.29 Perancangan Tampilan Sub Menu Isi Materi.....	72
Gambar 3.30 Perancangan Tampilan Menu Simulasi.....	73
Gambar 3.31 Perancangan Tampilan Hasil.....	73



Gambar 3.32 Perancangan Tampilan Sub Menu Pengayaan .....	74
Gambar 3.33 Perancangan Tampilan Sub Menu Isi Cara Penafsiran Asmaul Husna .....	74
Gambar 3.34 Perancangan Tampilan Sub Menu Isi Contoh Penerapan Asmaul Husna .....	75
Gambar 3.35 Perancangan Tampilan Sub Menu Isi Himbauan Tentang Asmaul Husna .....	75
Gambar 3.36 Perancangan Tampilan Sub Menu Isi Sumber Pengambilan Asmaul Husna .....	76
Gambar 3.37 Perancangan Tampilan Sub Menu Isi Firman Allah Tentang Asmaul Husna .....	76
Gambar 3.38 Perancangan Tampilan Menu Tentang.....	77
Gambar 3.39 Perancangan Tampilan Keluar .....	77
Gambar 4.1 Implementasi Tampilan <i>Splash Screen</i> .....	79
Gambar 4.2 Implementasi Tampilan Menu Utama.....	79
Gambar 4.3 Implementasi Tampilan Sub Menu Pengantar .....	80
Gambar 4.4 Implementasi Tampilan Sub Menu Isi Pengantar Asmaul Husna.....	81
Gambar 4.5 Implementasi Tampilan Sub Menu Isi Belajar Asmaul Husna .....	81
Gambar 4.6 Implementasi Tampilan Sub Menu Materi .....	82
Gambar 4.7 Implementasi Tampilan Sub Menu Isi Materi .....	82
Gambar 4.8 Implementasi Tampilan Menu Simulasi .....	83
Gambar 4.9 Implementasi Tampilan Hasil .....	83
Gambar 4.10 Implementasi Tampilan Sub Menu Pengayaan .....	84
Gambar 4.11 Implementasi Tampilan Sub Menu Isi Cara Penafsiran Asmaul Husna .....	85
Gambar 4.12 Implementasi Tampilan Sub Menu Isi Contoh Penerapan Asmaul Husna .....	85

Gambar 4.13 Implementasi Tampilan Sub Menu Isi Himbauan Tentang Asmaul Husna .....	86
Gambar 4.14 Implementasi Tampilan Sub Menu Isi Sumber Pengambilan Asmaul Husna .....	87
Gambar 4.15 Implementasi Tampilan Sub Menu Isi Firman Allah Tentang Asmaul Husna .....	87
Gambar 4.16 Implementasi Tampilan Menu Tentang .....	88
Gambar 4.17 Implementasi Tampilan Keluar .....	88
Gambar 4.18 Kode Program <i>Splash Screen</i> .....	89
Gambar 4.19 Kode Program <i>ImageButton</i> Pengantar .....	90
Gambar 4.20 Kode Program <i>ImageButton</i> Materi dan <i>ImageButton</i> Simulasi .....	90
Gambar 4.21 Kode Program <i>ImageButton</i> Pengayaan dan <i>ImageButton</i> Tentang .....	91
Gambar 4.22 Kode Program <i>ImageButton</i> Keluar .....	92
Gambar 4.23 Kode Program Sub Menu Pengantar .....	92
Gambar 4.24 Kode Program Sub Menu Isi Pengantar Asmaul Husna .....	93
Gambar 4.25 Kode Program Menampilkan Audio dan Cara Pengucapan Asmaul Husna .....	93
Gambar 4.26 Kode Program Sub Menu Materi .....	94
Gambar 4.27 Kode Program Sub Menu Isi Materi .....	94
Gambar 4.28 Kode Program Rumus Perhitungan Benar Salah .....	95
Gambar 4.29 Kode Program Rumus yang akan Diambil HasilActivity .....	95
Gambar 4.30 Kode Program Hasil .....	96
Gambar 4.31 Kode Program <i>ImageButton</i> Cara Penafsiran Asmaul Husna.....	96
Gambar 4.32 Kode Program <i>ImageButton</i> Contoh Penerapan Asmaul Husna dan Himbauan Tentang Asmaul Husna .....	97
Gambar 4.33 Kode Program <i>ImageButton</i> Sumber Pengambilan dan Firman Allah Tentang Asmaul Husna .....	97

Gambar 4.34 Kode Program Sub Menu Isi Cara Penafsiran Asmaul Husna.....	98
Gambar 4.35 Kode Program Sub Menu Isi Contoh Penerapan Asmaul Husna.....	98
Gambar 4.36 Kode Program Sub Menu Isi Himbauan Tentang Asmaul Husna ...	99
Gambar 4.37 Kode Program Sub Menu Isi Sumber Pengambilan Asmaul Husna .....	99
Gambar 4.38 Kode Program Sub Menu Isi Firman Allah Tentang Asmaul Husna .....	100
Gambar 4.39 Kode Program Menu Tentang .....	100
Gambar 4.40 Kode Program Keluar.....	101
Gambar 4.41 Kode Program Contoh <i>Syntax Error</i> .....	102
Gambar 4.42 Penyimpanan Aplikasi.....	106
Gambar 4.43 Perizinan Aplikasi .....	106
Gambar 4.44 Pemasangan Aplikasi .....	107
Gambar 4.45 Loading Pemasangan Aplikasi .....	107
Gambar 4.46 Aplikasi Telah Diinstall .....	108
Gambar 4.47 Aplikasi Siap Dijalankan.....	108

## INTISARI

Kemajuan teknologi terutama pada bidang teknologi informasi pada sepuluh tahun terakhir ini telah berubah sangat cepat, dimana telepon seluler pada awal perkembangannya hanya di pakai oleh masyarakat golongan menengah keatas dengan kesibukan yang tinggi dan tingkat kebutuhan komunikasi yang tinggi pula. Tetapi saat ini telepon seluler bisa berfungsi sebagai sarana pembelajaran atau edukasi. Apalagi sekarang dengan munculnya sistem operasi baru pada telepon seluler yaitu bernama Android.

Pada skripsi ini, permasalahan yang diangkat yaitu membuat sebuah sistem pembelajaran Dzikir Asmaul Husna pada Android. Dalam aplikasi ini, pengguna nantinya akan mengetahui 99 nama-nama Allah SWT, keutamaan Asmaul Husna, dan hal-hal tentang Asmaul Husna. Program aplikasi Asmaul Husna ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *Java* dan menggunakan software *Eclipse ADT*. Perancangan sistem menggunakan metode UML (*Unified Modelling Language*).

Aplikasi yang dihasilkan adalah sistem pembelajaran Dzikir Asmaul Husna berbasis Android. Dengan aplikasi yang dibuat, diharapkan dapat membantu para pengguna dalam memahami Asmaul Husna dan membantu dalam pembelajaran tentang Asmaul Husna khususnya untuk anak-anak.

**Kata Kunci** : Sistem Pembelajaran, Asmaul Husna, Android.

## **ABSTRACT**

*Technological advances, especially in the field of information technology in the last ten years has changed very rapidly, where the mobile phone at the beginning of its development is only used by middle and upper class society with a high workload and a high level of communication needs anyway. But this time a cell phone can serve as a means of learning or education. Especially now with the advent of new operating system on a cell phone is called Android.*

*In this thesis, the issues raised are making a learning system Dhikr Asmaul Husna on Android. In this application, the user will know the 99 names of Allah SWT, the primacy Asmaul Husna, and things about Asmaul Husna. Asmaul Husna application program is created using the Java programming language and use the software Eclipse ADT. System design using UML (Unified Modeling Language).*

*The resulting application is learning system Dhikr Asmaul Husna based on Android. With applications made, hopefully can help users in understanding the Asmaul Husna and assist in learning about the Asmaul Husna, especially for children.*

**Keywords :** *Learning system, Asmaul Husna, Android.*

