

**PERANCANGAN APLIKASI MOBILE KUMPULAN KISAH 25 NABI
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Lucky Adi Saputro

12.11.6061

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

**PERANCANGAN APLIKASI MOBILE KUMPULAN KISAH 25 NABI
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Lucky Adi Saputro

12.11.6061

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI MOBILE KUMPULAN KISAH 25 NABI
BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Lucky Adi Saputro

12.11.6061

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 21 September 2015

Dosen Pembimbing,



Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

21

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI MOBILE KUMPULAN KISAH 25 NABI
BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Lucky Adi Sapurto

12.11.6061

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 30 Mei 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bambang Sudaryatno, DRS, MM

NIK. 190302029

Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

Yuli Astuti, M.Kom

NIK. 190302146

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 06 juni 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.

NIK. 190302001

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, 06 Juni 2016



Lucky Adi Saputro

NIM. 12.11.6061

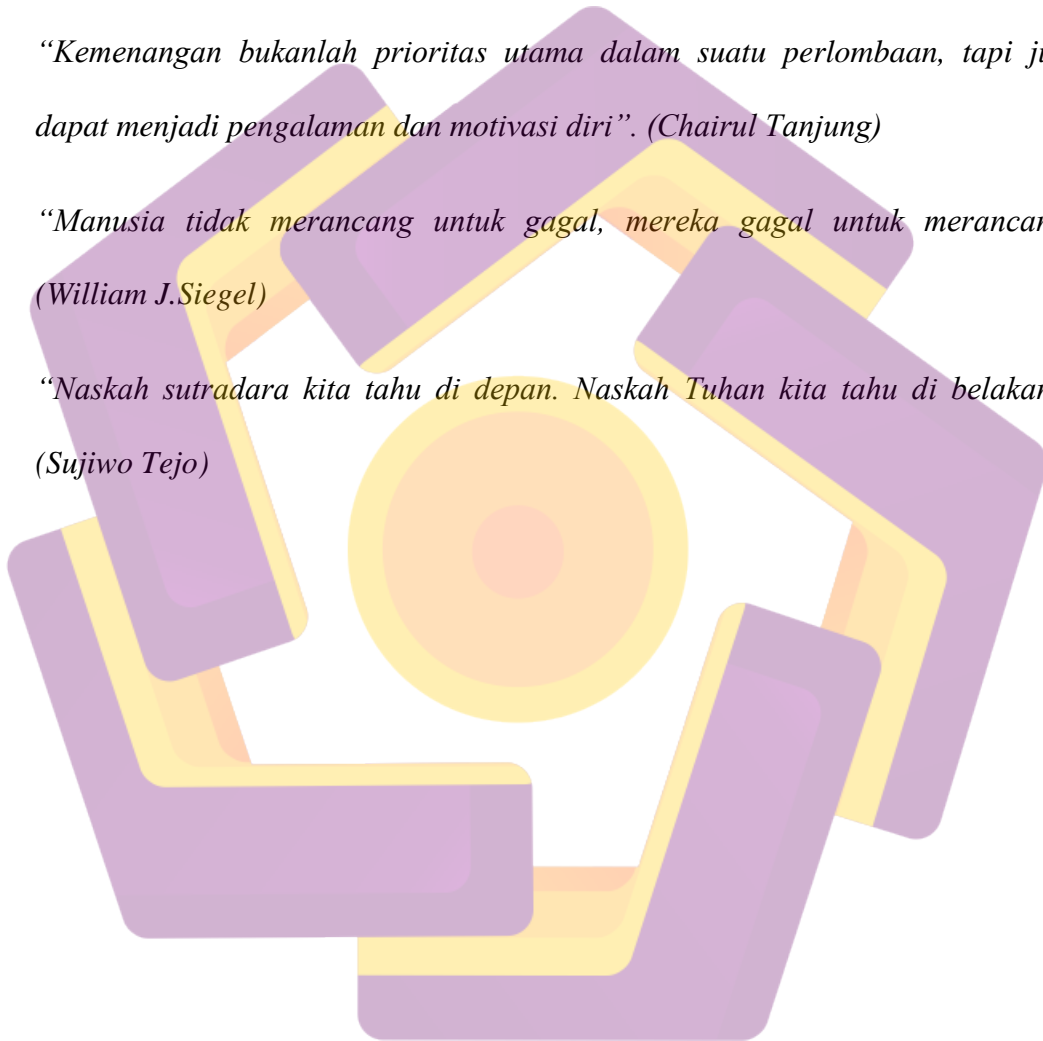
MOTTO

“Musuh yang paling berbahaya di atas dunia ini adalah penakut dan bimbang. Teman yang paling setia, hanyalah keberanian dan keyakinan yang teguh”.
(Andrew Jackson)

“Kemenangan bukanlah prioritas utama dalam suatu perlombaan, tapi juga, dapat menjadi pengalaman dan motivasi diri”. (Chairul Tanjung)

“Manusia tidak merancang untuk gagal, mereka gagal untuk merancang”.
(William J.Siegel)

“Naskah sutradara kita tahu di depan. Naskah Tuhan kita tahu di belakang”.
(Sujiwo Tejo)



PERSEMBAHAN

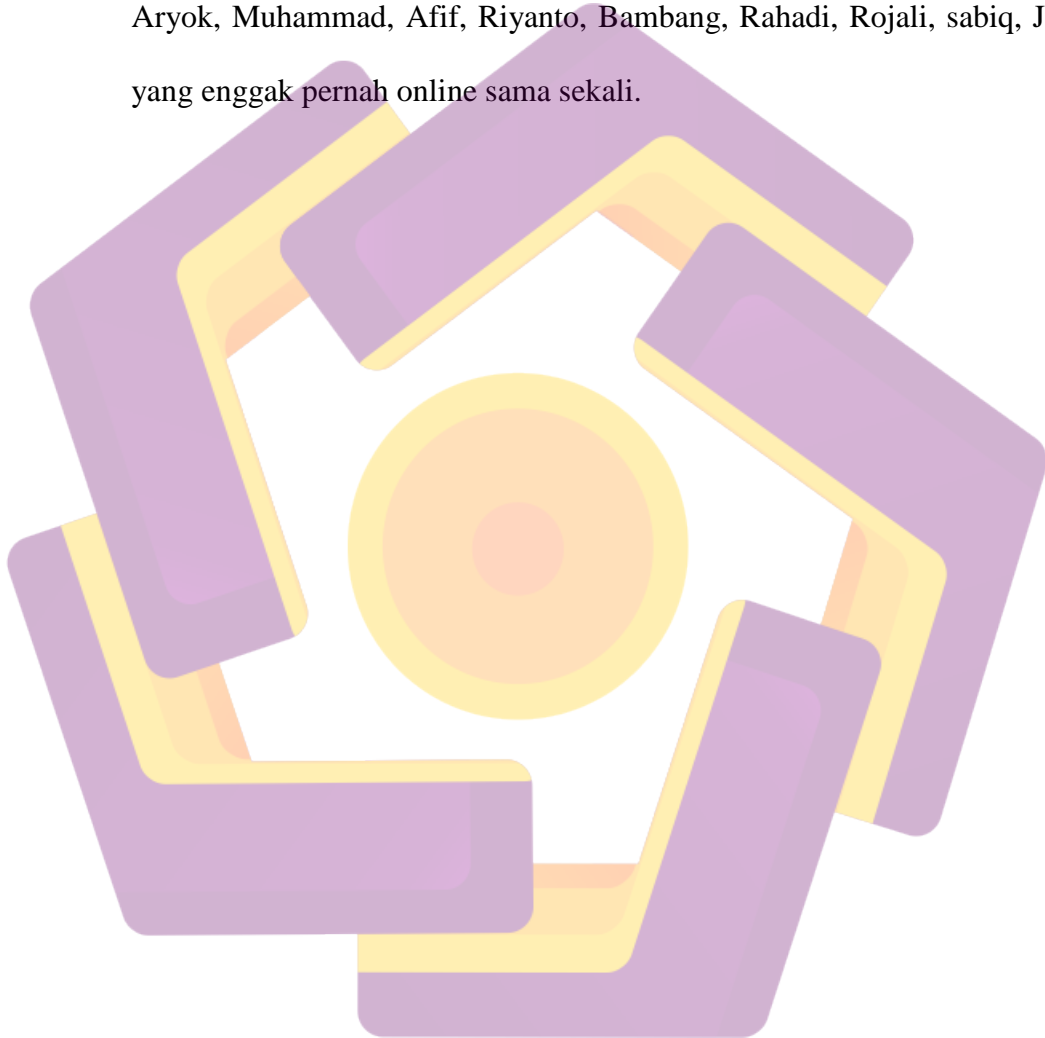
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil'alamin, Puji syukur kita ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat mencapai derajat Sarjana Komputer.

Saya persembahkan skripsi ini kepada :

1. Allah SWT satu-satunya Tuhan penguasa alam semesta ini yang memberikan segala karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dan kepada Nabi Muhammad SAW beserta para sahabatnya.
2. Kedua orang tua saya Bapak Henry Yunarto dan Ibu Rina Mursida, adik saya Destia dan si mbah putri beserta keluarga besar yang selalu memberi do'a dan motivasi yang tidak pernah ada habisnya.
3. Kepada Bapak Bayu Setiaji, M.KOM selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan saran yang membangun dalam penyusunan skripsi.
4. Kepada Keluarga Besar 12-S1-TI05 dan teman-teman semua atas segala bentuk kerjasamanya dalam suka maupun duka.
5. Kepada teman seperjuangan saya A'an, Mohammad, Aryo, Dedi, Giyanto, Toni dan masih banyak lagi yang sering memotivasi dan menemani saya dalam berbagai hal.

6. Rekan-Rekan UPT Amikom Yogyakarta terimakasih atas ilmu dan pengalaman yang diberikan kepada saya.
7. Terimakasih teman-teman satu party Dota Paman Andro, Dayat tusbol orang paling pro sejagat antero, A'an ampas, Erik noob, Ervan bobo, Aryok, Muhammad, Afif, Riyanto, Bambang, Rahadi, Rojali, sabiq, Joko yang enggak pernah online sama sekali.



KATA PENGANTAR

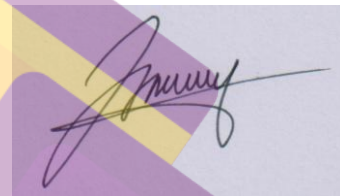
Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Esa karena atas karunia-Nya, saya berhasil menyelesaikan skripsi ini. Merupakan suatu kebanggaan dan kepuasan bagi saya dapat mempersembahkan skripsi ini, bukan sekedar untuk memenuhi tugas akhir studi dalam rangka memperoleh gelar akademis namun lebih dari itu, yaitu dalam rangka pembelajaran dan menggali lebih jauh lagi ilmu yang saya peroleh selama belajar di STMIK Amikom Yogyakarta.

Skripsi ini saya beri judul **“PERANCANGAN APLIKASI MOBILE KUMPULAN KISAH 25 NABI BERBASIS ANDROID”**, yang mana berisi aplikasi kumpulan cerita-certia 25 nabi yang ada. Aplikasi ini dapat diakses oleh publik dengan perangkat android melalui playstore yang bermanfaat bagi anda yang suka membaca sejarah islam. Akhirnya saya dengan rendah hati mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu tersusunnya skripsi ini. Saya menyadari skripsi ini jauh dari kata sempurna, untuk itu saya mohon saran serta masukan demi kesempurnaan skripsi ini juga untuk memperkaya pemahaman dan pembelajaran bagi saya sehingga saya siap untuk terjun untuk menerapkan ilmu yang saya miliki di dunia kerja atau dunia usaha serta dapat menjawab dan menghadapi tantangan masa depan.

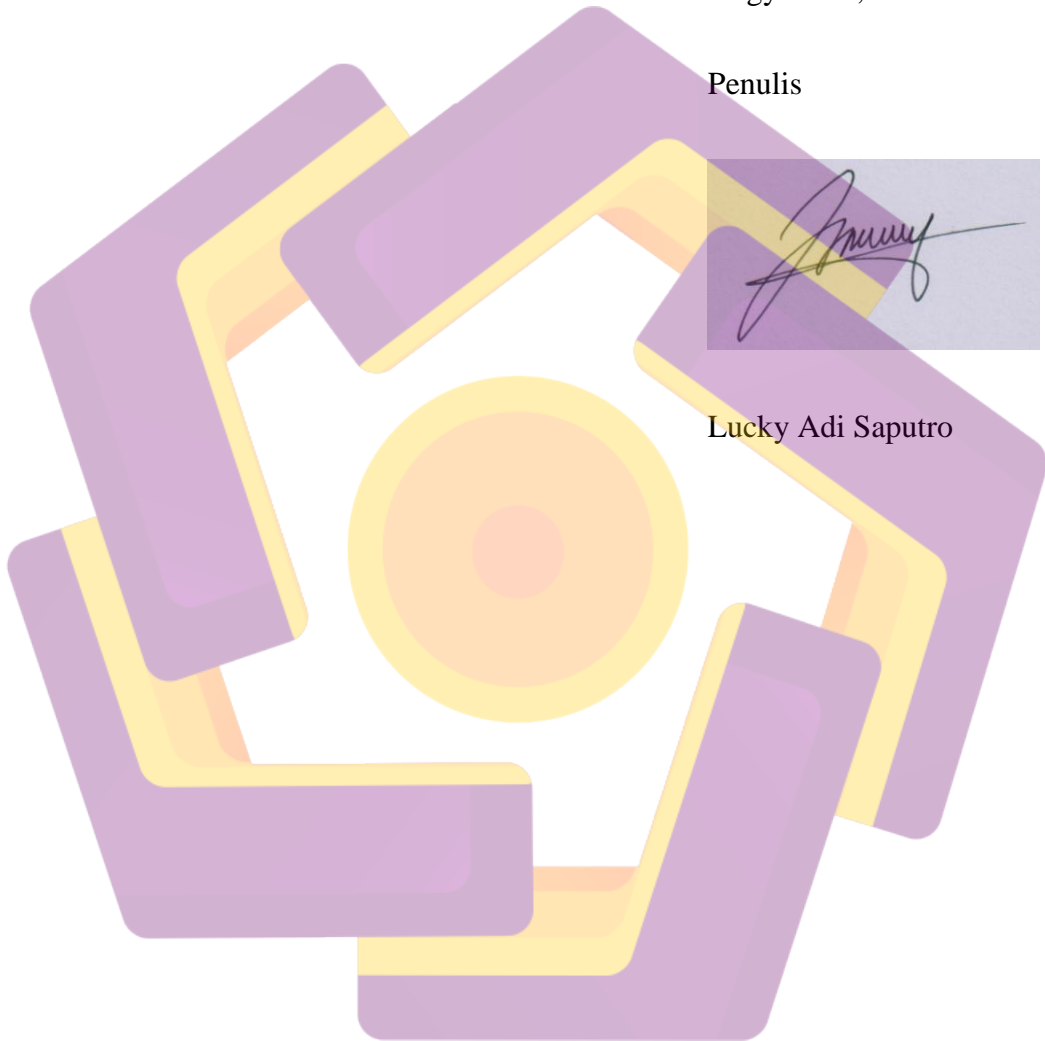
Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan juga bagi pembaca. *Amin Ya Rabbal' Alamin.*

Yogyakarta, 02 Juni 2016

Penulis

A rectangular box containing a handwritten signature in black ink on a light blue background. The signature is cursive and appears to read 'Lucky Adi Saputro'.

Lucky Adi Saputro



DAFTAR ISI

| | |
|---------------------------------------|-------|
| JUDUL | ii |
| PERSETUJUAN | iii |
| PENGESAHAN | iv |
| PERNYATAAN..... | iv |
| MOTTO | vi |
| PERSEMBAHAN..... | vii |
| KATA PENGANTAR | ix |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR TABEL..... | xiv |
| DAFTAR GAMBAR..... | xv |
| INITISARI..... | xviii |
| ABSTRACT..... | xix |
| 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..... | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 3 |
| 1.5.1 Bagi Penulis | 3 |
| 1.5.2 Bagi Anak | 4 |
| 1.5.3 Bagi Masyarakat..... | 4 |
| 1.6 Metode Penelitian..... | 4 |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data..... | 4 |
| 1.7 Sistematika Penulisan..... | 5 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 7 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka | 7 |
| 2.2 Aplikasi <i>Mobile</i> | 8 |
| 2.3 Pengenalan Android | 8 |
| 2.3.1 Sejarah Android | 8 |
| 2.3.2 Arsitektur Android | 10 |

| | | |
|--|---|----|
| 2.3.3 | Fundamental Aplikasi | 13 |
| 2.3.4 | Versi Android..... | 15 |
| 2.4 | <i>Software Development</i> | 18 |
| 2.4.1 | <i>Waterfall Model</i> | 18 |
| 2.5 | Metode Analisis..... | 20 |
| 2.6 | Metode Testing..... | 20 |
| 2.6.1 | Metode <i>Black Box Testing</i> | 20 |
| 2.7 | Teori Perancangan..... | 21 |
| 2.7.1 | <i>Unified Modeling Language</i> | 21 |
| 2.7.2 | <i>Entity Relationship Diagram</i> | 28 |
| 2.8 | Cerita | 29 |
| 2.9 | Nabi | 30 |
| 2.10 | Bahasa Pemrograman | 31 |
| 2.10.1 | PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>) | 31 |
| 2.10.2 | Java..... | 31 |
| 2.10.3 | XML..... | 31 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM | | 33 |
| 3.1 | Gambaran Umum | 33 |
| 3.2 | Analisis Sistem..... | 33 |
| 3.2.1 | Analisis SWOT | 33 |
| 3.2.2 | Analisis Kebutuhan Sistem | 35 |
| 3.2.3 | Analisis Kelayakan Sistem..... | 37 |
| 3.3 | Perancangan Sistem..... | 38 |
| 3.3.1 | Perancangan UML | 38 |
| 3.3.2 | ERD..... | 47 |
| 3.3.3 | Relasi Tabel..... | 48 |
| 3.3.4 | Struktur Tabel..... | 49 |
| 3.4 | Perancangan Antarmuka..... | 51 |
| 3.4.1 | Rancangan Halaman <i>Splash Screen</i> | 52 |
| 3.4.2 | Rancangan Halaman Menu Utama | 53 |
| 3.4.3 | Rancangan Halaman Menu <i>List Cerita</i> | 54 |

| | | |
|---|---------------------------------------|-----------|
| 3.4.4 | Rancangan Halaman Detail Cerita | 55 |
| 3.4.5 | Rancangan Halaman Kuis | 56 |
| 3.4.6 | Rancangan Halaman Tentang | 57 |
| 3.4.7 | Rancangan Halaman Petunjuk | 58 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | | 59 |
| 4.1 | Implementasi | 59 |
| 4.1.1 | Implementasi Database | 59 |
| 4.1.2 | Impelementasi <i>Interface</i> | 62 |
| 4.2 | Instalasi Program | 73 |
| 4.2.1 | Pembuatan APK | 73 |
| 4.2.2 | Instalasi APK | 76 |
| 4.3 | Pengujian | 77 |
| 4.3.1 | <i>Black Box</i> Testing | 77 |
| 4.3.2 | Kasus dan Hasil Pengujian | 79 |
| BAB V PENUTUP | | 94 |
| 5.1 | Kesimpulan | 94 |
| 5.2 | Saran | 94 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 96 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2. 1 Simbol-Simbol <i>Use Case Diagram</i> | 22 |
| Tabel 2. 2 Simbol-Simbol <i>Activity Diagram</i> | 24 |
| Tabel 2. 3 Simbol-Simbol <i>Class Diagram</i> | 25 |
| Tabel 2. 4 Simbol-Simbol <i>Sequence Diagram</i> | 27 |
| Tabel 2. 5 Simbol-Simbol <i>Entity Relationship Diagram</i> | 28 |
| Tabel 3. 1 Struktur Tabel Menu Kisah 25 Nabi | 49 |
| Tabel 3. 2 Struktur Tabel Kategori Kisah 25 Nabi | 50 |
| Tabel 3. 3 Struktur Tabel Soal Kisah 25 Nabi | 50 |
| Tabel 4. 1 Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> | 78 |
| Tabel 4. 2 Pengujian Kisah Nabi | 79 |
| Tabel 4. 3 Pengujian Kuis..... | 80 |
| Tabel 4. 4 Pengujian Tentang..... | 81 |
| Tabel 4. 5 Pengujian Petunjuk | 82 |
| Tabel 4. 6 Hasil Pengujian di Asus Zenfone Go..... | 86 |
| Tabel 4. 7 Hasil Pengujian di Asus Zenfone 2..... | 89 |
| Tabel 4. 8 Hasil Pengujian di Asus Zenfone C..... | 93 |

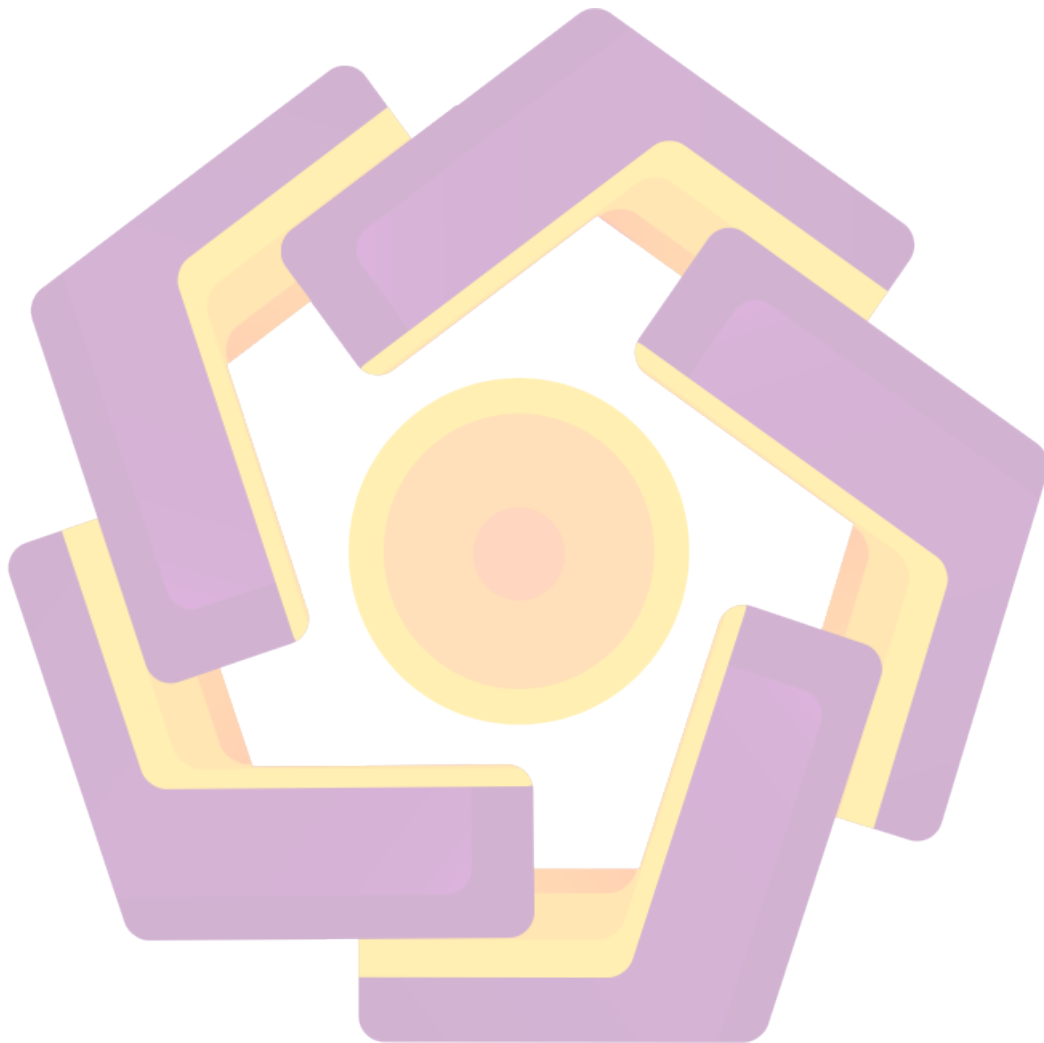
DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2. 1 Aristektur Android | 13 |
| Gambar 2. 2 Ilustrasi Model <i>Waterfall</i> | 18 |
| Gambar 3. 1 <i>Use Case Diagram</i> | 39 |
| Gambar 3. 2 <i>Acitivity Diagram</i> Kisah Nabi | 40 |
| Gambar 3. 3 <i>Acitivity Diagram</i> Kuis..... | 41 |
| Gambar 3. 4 <i>Acitivity Diagram</i> Tentang | 42 |
| Gambar 3. 5 <i>Acitivity Diagram</i> Petunjuk | 43 |
| Gambar 3. 6 <i>Class Diagram</i> | 44 |
| Gambar 3. 7 <i>Sequence Diagram</i> Kisah Nabi | 45 |
| Gambar 3. 8 <i>Sequence Diagram</i> Kuis..... | 46 |
| Gambar 3. 9 <i>Sequence Diagram</i> Tentang | 46 |
| Gambar 3. 10 <i>Sequence Diagram</i> Petunjuk | 47 |
| Gambar 3. 11 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)..... | 48 |
| Gambar 3. 12 Relasi Tabel..... | 48 |
| Gambar 3. 13 Rancangan Halaman <i>Splash Screen</i> | 52 |
| Gambar 3. 14 Rancangan Halaman Menu Utama..... | 53 |
| Gambar 3. 15 Rancangan Halaman <i>List Cerita</i> | 54 |
| Gambar 3. 16 Rancangan Halaman Detail Cerita | 55 |
| Gambar 3. 17 Rancangan Halaman Kuis | 56 |
| Gambar 3. 18 Rancangan Halaman Tentang..... | 57 |
| Gambar 3. 19 Rancangan Halaman Petunjuk | 58 |
| Gambar 4. 1 Tampilan Database Menu | 60 |
| Gambar 4. 2 Tampilan Database Soal..... | 60 |
| Gambar 4. 3 Tampilan Database Kategori | 61 |
| Gambar 4. 4 Halaman <i>Splash Screen</i> | 62 |
| Gambar 4. 5 <i>Script</i> Halaman <i>Splash Screen</i> | 63 |
| Gambar 4. 6 Halaman Menu Utama | 64 |
| Gambar 4. 7 <i>Scirpt</i> Halaman Menu Utama..... | 65 |
| Gambar 4. 8 Halaman Menu Kisah Nabi Bagian <i>List</i> | 66 |
| Gambar 4. 9 <i>Script</i> Halaman Menu Kisah Nabi Bagian <i>List</i> | 66 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4. 10 Halaman Menu Kisah Nabi Bagian Detail Cerita | 67 |
| Gambar 4. 11 <i>Script</i> Halaman Nabi Bagian Detail Cerita | 68 |
| Gambar 4. 12 Halaman Menu Kuis..... | 69 |
| Gambar 4. 13 <i>Script</i> Halaman Menu Kuis | 70 |
| Gambar 4. 14 Halaman Menu Tentang | 71 |
| Gambar 4. 15 <i>Script</i> Halaman Menu Tentang | 71 |
| Gambar 4. 16 Halaman Menu Petunjuk..... | 72 |
| Gambar 4. 17 <i>Script</i> Halaman Petunjuk..... | 72 |
| Gambar 4. 18 Memilih Projek Pada <i>Form Project Cheks</i> | 73 |
| Gambar 4. 19 Membuat Keystore Baru Pada <i>Form Keystore Selection</i> | 74 |
| Gambar 4. 20 Mengisi Semua Data Pada <i>Form Key Creation</i> | 74 |
| Gambar 4. 21 Menunjukkan Lokasi Apk dan Masa Berlaku Aplikasi | 75 |
| Gambar 4. 22 File Apk Kisah 25 Nabi Pada <i>Smartphone</i> | 76 |
| Gambar 4. 23 Proses Pemasangan Apk Kisah 25 Nabi | 76 |
| Gambar 4. 24 Tampilan Akhir Proses Pemasangan Aplikasi | 77 |
| Gambar 4. 25 Menu Utama di Asus Zenfone Go..... | 83 |
| Gambar 4. 26 <i>List</i> Nabi di Asus Zenfone Go..... | 83 |
| Gambar 4. 27 Detail Cerita di Asus Zenfone Go | 84 |
| Gambar 4. 28 Kuis di Asus Zenfone Go | 84 |
| Gambar 4. 29 Tentang di Asus Zenfone Go | 85 |
| Gambar 4. 30 Petunjuk di Asus Zenfone Go | 85 |
| Gambar 4. 31 Menu Utama di Asus Zenfone 2 | 86 |
| Gambar 4. 32 <i>List</i> Nabi di Asus Zenfone 2..... | 87 |
| Gambar 4. 33 Detail Cerita di Asus Zenfone 2..... | 87 |
| Gambar 4. 34 Kuis di Asus Zenfone 2 | 88 |
| Gambar 4. 35 Tentang di Asus Zenfone 2 | 88 |
| Gambar 4. 36 Petunjuk di Asus Zenfone 2 | 89 |
| Gambar 4. 37 Menu Utama di Asus Zenfone C..... | 90 |
| Gambar 4. 38 <i>List</i> Nabi di Asus Zenfone C..... | 90 |
| Gambar 4. 39 Detail Cerita di Asus Zenfone C | 91 |
| Gambar 4. 40 Kuis di Asus Zenfone C | 91 |

Gambar 4. 41 Tentang di Asus Zenfone C..... 92

Gambar 4. 42 Petunjuk di Asus Zenfone C 92



INITISARI

Cerita merupakan sebuah media bacaan yang terdiri dari rangkaian peristiwa yang disampaikan, baik itu dari kejadian nyata maupun fiksi (tidak nyata). Metode bercerita merupakan metode penyampaian cerita dengan cara bertutur.

Aplikasi Kumpulan Kisah 25 Nabi Beserta Riwayat Hidupnya ini, merupakan aplikasi cerita yang ditujukan khususnya untuk anak sekolah dasar. Aplikasi ini bertujuan memudahkan anak-anak dalam mengenali dan memahami beberapa karakter nabi melalui kisah-kisahannya dan riwayatnya. Dari aplikasi ini pengguna dapat mengolah daya imajinasinya, menyalurkan dan dapat mengembangkan emosi, membantu proses peniruan perbuatan baik tokoh yang ada di dalam cerita, menggugah minat baca, membangun watak mulia dan yang terakhir sebagai media penyampai pesan mora dan agama yang sangat efektif. Aplikasi ini dioperasikan dengan menggunakan Smartphone dengan platform Android yang di dalamnya terdapat interface yang cukup sederhana yang memunculkan beberapa nama nabi serta detail dari kisah dan riwayatnya. Setelah pengguna membaca semua cerita kisah nabi tersebut pengguna akan di uji melalui menu evaluasi, yang berisikan beberapa pertanyaan mengenai kisah dari masing-masing nabi tersebut.

Aplikasi ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengguna khususnya untuk para umat muslim, agar dapat menimba ilmu dengan proses membaca, sehingga suri tauladan yang baik dalam kisah-kisah nabi tersebut dapat pengguna jadikan sebagai contoh utama dalam kehidupannya kelak.

Kata Kunci : Cerita, Kisah 25 Nabi, Android

ABSTRACT

The story is a media reading consists of a series of events that delivered, be it from real events or fictional (not real). The method of storytelling is the delivery method the story by way of speech.

The application is a collection of 25 Stories of the Prophet together with his life story applications, is intended particularly for elementary school children. This application aims to make it easier for children in recognizing and understanding some of the character of the Prophet through the stories and history. Of this application the user can manipulate the power to transmit his imagination, and can develop emotions, helps the process of imitation of the good deeds of the existing characters in the story, read, build interest in the evocative character of noble and the latter as a medium Messenger message mora and religion that is very effective. Application operated by using a Smartphone with Android platform in which our success enter there is a fairly simple interface that brings out some names of the Prophet as well as the details of the story and its history. After the user read all stories the story of the Prophet, the user will be tested through the evaluation menu, which contains several questions about the story of each of the prophets.

This application is expected to be beneficial to the users especially for Muslims, to be studied by the process of reading, so good giving suri in the stories of the Prophet can make users as a prime example of his life.

Keyword : *The Story, The Story of 25 Prophets, Android*