

**APLIKASI MULTIMEDIA BAHASA ARAB SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA SEKOLAH MENENGAH  
ATAS (SMA) NEGERI 1 BAKAM**

**SKRIPSI**



**JEVRI LASMANA**

**1111500112**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2015**

**APLIKASI MULTIMEDIA BAHASA ARAB SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA SEKOLAH MENENGAH  
ATAS (SMA) NEGERI 1 BAKAM**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



oleh:

JEVRI LASMANA

1111500112

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG**

**2015**



## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1111500112

Nama : Jevri Lasmana

Judul Skripsi : **APLIKASI MULTIMEDIA BAHASA ARAB SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID  
PADA SMA NEGERI 1 BAKAM**

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

**Pangkalpinang, 24 Juni 2015**

  
Jevri Lasmana

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**APLIKASI MULTIMEDIA BAHASA ARAB SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA SMA NEGERI 1  
BAKAM**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

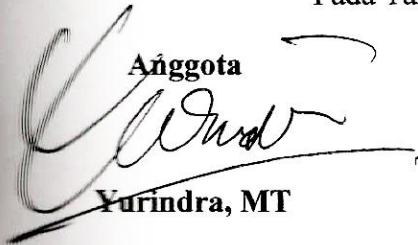
Jevri lasmana

1111500112

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 24 Juni 2015

**Anggota**



**Yurindra, MT**

**NIDN. 0429057402**

**Dosen Pembimbing**



**Sujono, M.Kom**

**NIDN. 0211037702**

**Ketua**



**Ellya Helmud, M.Kom**

**NIDN. 0201027901**

**Kaprodi Teknik Informatika**



**Sujono, M.Kom**

**NIDN. 0211037702**

Skrripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 24 Juni 2015

**KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG**



  
**Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul “**APLIKASI MULTIMEDIA BAHASA ARAB SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA SMA NEGERI 1 BAKAM**”.

Laporan skripsi ini mengambil topik android, dengan masalah penelitian belumsangat efektifnyapembelajaran bahasa arab di SMA Negeri 1 Bakam, sehingga penulis ingin membuat aplikasi pembelajaran bahasa arab yang sederhana. Adapun tujuan dibuatnya laporan skripsi ini adalah untuk memberi kemudahan bagi murid untuk mempelajari bahasa arab dan agar bermanfaat bagi pembaca.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan STMIK Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Moedjiono, Msc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak Sujono, M.Kom, selaku Kaprodi Teknik Informatika sekaligus sebagai pembimbing teori juga pembimbing program.

Diharapkan kiranya laporanskripsi ini dapat bermanfaat bagi mereka yang nantinya akan menulis laporanskripsi dengan topik yang sama.

**Pangkalpinang, 20 Juni 2014**

Penulis

Jevri Lasmana

## ABSTRAKSI

Bahasa pada dasarnya adalah alat komunikasi yang berupa sistem lambang bunyi yang dihasilkan alat ucap manusia. Salah satunya merupakan Bahasa Arab yang merupakan salah satu bahasa asing yang cukup digemari oleh masyarakat Indonesia. Bahasa Arab cenderung lebih sulit dari pada Bahasa Inggris karena memiliki perbedaan abjad. Saat ini Bahasa Arab sudah diterapkan di beberapa Sekolah Menengah Atas. Namun disekolah menengah kebanyakan pembelajaran masih menggunakan buku, nyatanya media belajar menggunakan buku terkadang membosankan. Media pembelajaran di *smartphone* sudah sangat banyak sekali di temui, khususnya *smartphone* berbasis android. Karena fitur-fitur di dalam *smartphone* android dapat digunakan untuk membantu dalam media pembelajaran. Dengan memanfaatkan fitur-fitur dan kepraktisan di dalam *smartphone*, maka dibuatlah aplikasi Bahasa Arab sebagai media pembelajaran untuk belajar Bahasa Arab yang berjudul “Aplikasi Bahasa Arab Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada SMA Negeri 1 Bakam”. Pengguna dapat menggunakan aplikasi tersebut secara *offline*.

Pengembangan sistem yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah menggunakan *Eclipse*, bahasa *java* untuk *script* programnya. Perancangan sistem yang digunakan adalah diagram UML Aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah mengolah kata Bahasa Arab melalui *smartphone* android.

Kata Kunci : Android, Bahasa Arab, Pembelajaran

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>ABSTRAKSI</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penulisan.....	3
1.5 Metode Penulisan .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	6
2.1 Aplikasi .....	6
2.1.1. Klasifikasi Aplikasi .....	7
2.2 Aplikasi <i>Mobile</i> (Bergerak).....	7
2.3 Multimedia .....	10
2.4 Bahasa Arab .....	11
2.5 Pembelajaran .....	11
2.5.1 Tujuan Pembelajaran.....	12
2.5.2 Ciri-ciri Pembelajaran .....	12
2.5.3 Prinsip Pembelajaran.....	13
2.5.4 Komponen Kegiatan Pembelajaran.....	15
2.6 <i>Smartphone</i> .....	16

2.6.1 Sistem Operasi <i>Smartphone</i> .....	16
2.7 <i>Unified Modelling Language</i> (UML).....	16
2.7.1 <i>Activity Diagram</i> .....	19
2.7.2 <i>Use Case Diagram</i> .....	21
2.8 Android .....	23
2.8.1 Sejarah Android .....	23
2.8.2 Versi Android.....	24
2.8.3 Sejarah Versi Android Menurut <i>Level API</i> .....	25
2.8.4 Fitur-fitur Android .....	43
2.8.5 Arsitektur Android .....	43
2.9 <i>Eclipse IDE (Integrated Development Environment)</i> .....	47
2.10 <i>ADT Plugin For Eclipse</i> .....	48
2.11 Android SDK .....	48
2.12 <i>Java</i> .....	49
2.13 <i>Java Development Kit (JDK)</i> .....	49
2.14 Notepad++.....	51
2.15 <i>Adobe Photoshop CS</i> .....	52
2.16 <i>Rational Rose</i> .....	52
2.17 XML ( <i>Extensible Markup Language</i> ).....	53
2.18 WBS ( <i>Work Breakdown Structure</i> ) <i>Chart Pro</i> .....	54
2.19 Definisi Proyek dan Manajemen Proyek.....	54
2.19.1 Kriteria Keberhasilan Suatu Proyek .....	58
2.19.2 Tahap Proses Manajemen Proyek .....	59
2.19.3 <i>Project Management Knowledge Areas</i> .....	59
2.19.4 Siklus Hidup Proyek .....	61
2.19.5 PEP ( <i>Project Execution Plan</i> ).....	62
2.19.6 <i>Objective</i> Proyek .....	63
2.19.7 <i>Stakeholder</i> .....	63
2.19.8 <i>Deliverables</i> .....	63
2.19.9 Jadwal Proyek .....	64
2.19.10 WBS ( <i>Work Breakdown Structure</i> ).....	64
2.19.11 <i>Milestone</i> .....	65
2.19.12 Rencana Anggaran Biaya (RAB) .....	65



2.19.13	<i>Microsoft Project Professional 2007</i> .....	65
2.20	Konsep Rencana Anggaran Biaya.....	65
<b>BAB III PEMODELAN PROYEK</b> .....		66
3.1	<i>Project Execution Plan</i> .....	66
3.1.1	<i>Objective Project</i> .....	68
3.1.2	Identifikasi <i>Stakeholder</i> .....	67
3.1.2.1	Peran Masing-masing <i>Stakeholders</i> .....	69
3.1.3	Identifikasi <i>Deliverables</i> .....	74
3.1.3.1	<i>Tangible Deliverables</i> (Aset Fisik) .....	74
3.1.3.2	<i>Intangible Deliverables</i> (Aset Non Fisik) .....	75
3.1.4	Penjadwalan Proyek .....	75
3.1.5	<i>Work Breakdown Structure</i> .....	77
3.1.6	Jadwal Proyek .....	78
3.1.7	<i>Milestone</i> .....	78
3.1.8	Rancangan Anggaran Biaya (RAB) .....	79
3.1.9	Struktur Tim Proyek.....	80
3.1.10	<i>Responsibility Assignment Matrix</i> (RAM) .....	82
3.1.11	Analisa Resiko .....	84
3.1.12	Rencana Rapat ( <i>Meeting Plan</i> ) .....	86
<b>BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b> .....		88
4.1	Gambaran Umum Objek Penelitian .....	88
4.1.1	Gambaran Umum SMA Negeri 1 Bakam .....	88
4.1.1.1	Visi dan Misi SMA Negeri 1 Bakam .....	89
4.1.2	Struktur Organisasi SD Harapan Sungailiat.....	90
4.1.3	Analisa Sistem.....	91
4.1.3.1	Analisa Masalah .....	91
4.1.3.2	<i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	92
4.1.4	Analisa Kebutuhan .....	95
4.1.4.1	Kebutuhan Fungsional .....	93
4.1.4.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	93
4.1.4.3	Kebutuhan <i>Hardware</i> .....	93

4.1.4.4 Kebutuhan <i>Software</i> .....	94
4.1.5 <i>Use Case Diagram</i> .....	95
4.1.6 Deskripsi <i>Use Case</i> .....	95
4.1.7 <i>Activity Diagram</i> Penggunaan Aplikasi .....	98
4.1.8 <i>Class Diagram (Boundary Class)</i> .....	100
4.1.9 Algoritma Per <i>Method</i> ( <i>Boundary Class</i> ).....	101
4.1.10 Rancangan Layar Aplikasi .....	107
4.1.11 <i>Sequence Diagram</i> Aplikasi.....	118
4.1.12 Proses Instalasi Aplikasi .....	120
4.1.13 Tampilan Layar .....	122
4.2 Pengujian Aplikasi .....	133
4.2.1 Rencana Pengujian .....	133
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	138
5.1 Kesimpulan .....	138
5.2 Saran.....	138
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	140
<b>LAMPIRAN</b> .....	142

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Arsitektur Android .....	44
Gambar 3.1 <i>Work Breakdown Structure</i> (WBS).....	78
Gambar 3.2 Jadwal Proyek .....	79
Gambar 3.3 <i>Milestone</i> .....	80
Gambar 3.4 Struktur Tim Proyek.....	81

Gambar 4.1 Struktur Organisasi SMA Negeri 1 Bakam.....	92
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	94
Gambar 4.3 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi.....	97
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Menu Peralatan .....	100
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Menu Kata Ganti .....	100
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Menu Profesi .....	101
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Menu Bilangan .....	101
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram About</i> .....	102
Gambar 4.9 <i>Class Diagram (Boundary Class)</i> .....	102
Gambar 4.10 Rancangan Layar <i>Splash Screen</i> .....	109
Gambar 4.11 Rancangan Layar Menu Utama.....	109
Gambar 4.12 Rancangan Layar Menu Peralatan.....	110
Gambar 4.13 Rancangan Layar Menu Peralatan Kelas .....	110
Gambar 4.14 Rancangan Layar Menu Peralatan Dapur.....	111
Gambar 4.15 Rancangan Layar Menu Peralatan Kamar.....	111
Gambar 4.16 Rancangan Layar Menu Peralatan Olahraga.....	112
Gambar 4.17 Rancangan Layar Menu Peralatan Kantor .....	112
Gambar 4.18 Rancangan Layar Menu Peralatan Rumah.....	113
Gambar 4.19 Rancangna Layar Kata Ganti .....	113
Gambar 4.20 Rancangan Layar Menu Dhomir Munfasil.....	114
Gambar 4.21 Rancangan Layar Menu Dhomir Muttashil.....	114
Gambar 4.22 Rancangan Layar Menu Dhomir Mustatir .....	115
Gambar 4.23 Rancangan Layar Menu Profesi .....	115
Gambar 4.24 Rancangan Layar Menu Bilangan .....	116
Gambar 4.25 Rancangan Layar Menu Satuan.....	116
Gambar 4.26 Rancangan Layar Menu Belasan.....	117
Gambar 4.27 Rancangan Layar Menu Puluhan .....	117
Gambar 4.28 Rancangan Layar Menu Ratusan.....	118
Gambar 4.29 Rancangan Layar Menu Ribuan .....	118
Gambar 4.30 Rancangan Layar Menu Lainnya .....	119
Gambar 4.31 Rancangan Menu <i>About</i> .....	119
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Menu Peralatan .....	120
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Menu Kata Ganti.....	120

Gambar 4.34	<i>Sequence Diagram</i> Menu Profesi.....	121
Gambar 4.35	<i>Sequence Diagram</i> Menu Bilangan.....	121
Gambar 4.36	<i>Sequence Diagram</i> About.....	122
Gambar 4.37	Tampilan <i>Permission</i> .....	122
Gambar 4.38	Tampilan Proses Instalasi.....	123
Gambar 4.39	Tampilan Informasi Instalasi Selesai .....	123
Gambar 4.40	Tampilan Layar <i>Splash Screen</i> .....	124
Gambar 4.41	Tampilan Layar Menu Utama .....	124
Gambar 4.42	Tampilan Layar Menu Peralatan .....	125
Gambar 4.43	Tampilan Layar Menu Peralatan Kelas.....	125
Gambar 4.44	Tampilan Layar Menu Peralatan Dapur .....	126
Gambar 4.45	Tampilan Layar Menu Peralatan Kamar .....	126
Gambar 4.46	Tampilan Layar Menu Peralatan Olahraga .....	127
Gambar 4.47	Tampilan Layar Menu Peralatan Kantor.....	127
Gambar 4.48	Tampilan Layar Menu Peralatan Rumah .....	128
Gambar 4.49	Tampilan Layar Kata Ganti.....	128
Gambar 4.50	Tampilan Layar Menu Dhomir Munfasil .....	129
Gambar 4.51	Tampilan Layar Menu Dhomir Muttashil .....	129
Gambar 4.52	Tampilan Layar Menu Dhomir Mustatir.....	130
Gambar 4.53	Tampilan Layar Menu Profesi.....	130
Gambar 4.54	Tampilan Layar Menu Bilangan .....	131
Gambar 4.55	Tampilan Layar Menu Satuan .....	131
Gambar 4.56	Tampilan Layar Menu Belasan .....	132
Gambar 4.57	Tampilan Layar Menu Puluhan.....	132
Gambar 4.58	Tampilan Layar Menu Ratusan .....	133
Gambar 4.59	Tampilan Layar Menu Ribuan .....	133
Gambar 4.60	Tampilan Layar Menu Lainnya.....	134
Gambar 4.61	Tampilan Menu <i>About</i> .....	134





## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i> .....	20
Tabel 2.2 Simbol-simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	21
Tabel 3.1 <i>Stakeholder</i> .....	69
Tabel 3.2 Peran <i>Stakeholder</i> Eksternal .....	70
Tabel 3.3 Tabel <i>Stakeholder Internal</i> .....	70
Tabel 3.4 Sponsor .....	75
Tabel 3.5 Rancangan Anggaran Biaya (RAB).....	80
Tabel 3.6 Anggota Tim Proyek.....	81
Tabel 3.7 <i>Responsibility Assignment Matrix</i> .....	83
Tabel 3.8 Analisa Resiko .....	86




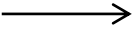
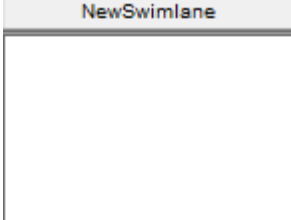
Tabel 3.9 Rencana Rapat ( <i>Meeting Plan</i> ) .....	88
Tabel 4.1 Kebutuhan <i>Hardware</i> .....	95

## DAFTAR SIMBOL


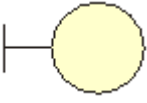

### a. *Use Case Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i>
2		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i>
3		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya
4		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor



### b. Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Initial State</i>	Menyatakan awal dimulainya suatu aktivitas
2		<i>Final State</i>	Menyatakan berakhirnya suatu aktivitas
3		<i>Activity</i>	Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem
4		<i>Control Flow</i>	Menyatakan <i>relationship</i> diantara 2 <i>state</i> . <i>Control Flow</i> mengidentifikasi kontrol yang dikirim dari <i>state</i> pertama ke <i>state</i> kedua setelah aktivitas pada <i>state</i> pertama selesai dijalankan
5		<i>Swimlane</i>	Menggambarkan pembagian atau pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri

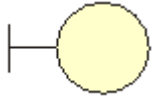
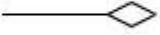
### c. Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem
2		<i>Boundary</i>	Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar
3		<i>Object Message</i>	Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan

kejadian yang terjadi

4		<i>Message To Self</i>	Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi
5		<i>Object</i>	Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan

**d. Class Diagram**

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Boundary Class</i>	Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar
2		<i>Aggregation</i>	Mengindikasikan keseluruhan bagian relationship dan biasanya disebut relasi “mempunyai sebuah” atau “bagian dari”