

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PARA PEMIMPIN DUNIA ISLAM
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



**CHANDRA SEPTARA
1411510014**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2018**

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PARA PEMIMPIN DUNIA ISLAM
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2018**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1411510014

Nama : Chandra Septara

Judul Skripsi : APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PARA PEMIMPIN
DUNIA ISLAM BERBASIS *ANDROID*

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah **HASIL KARYA SENDIRI, TIDAK MEMBELI, TIDAK MEMBAYAR PIHAK LAIN UNTUK MEMBUATKAN, DAN BUKAN PLAGIAT**. Apabila ternyata ditemukan di dalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait hal tersebut.

Pangkalpinang, 2 Agustus 2018

METERAI
TEMPEL
34B8AFF221500
6000
ENAM RIBURUPIAH

(Chandra Septara)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

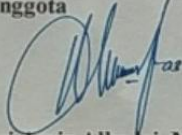
**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PARA PEMIMPIN DUNIA ISLAM
BERBASIS *ANDROID***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**CHANDRA SEPTARA
1411510014**

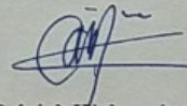
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 11 Agustus 2018

**Susunan Dewan Penguji
Anggota**



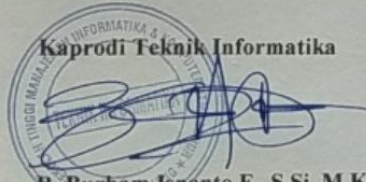
**Ari Amir Alkodri, M.Kom
NIDN. 0201038601**

Dosen Pembimbing



**Delpiah Wahyuningsih, M.Kom
NIDN. 0008128901**

Kaprodi Teknik Informatika



**R. Burham Isnanto F., S.Si, M.Kom
NIDN. 0224048003**

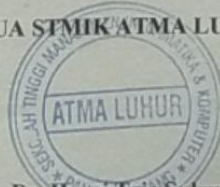
Ketua



**Yohanes Setiawan, M.Kom
NIDN. 0219068501**

Skrripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Agustus 2018

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



**Dr. Husni Teja Sukmana, ST., M.Sc
NIP. 197710302001121003**

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan jenjang strata satu (S1) pada program studi Teknik Informatika STMIK Atma Luhur.

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. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Bapak dan ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, ST, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur
5. Bapak R Burham Isnanto Farid, S.Si., M.Kom, selaku Kaprodi Teknik Informatika
6. Ibu Delpiah Wahyuningsih, M.Kom selaku dosen pembimbing
7. Saudara dan sahabat-sahabatku, terutama kawan-kawan Angkatan 2014 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Pangkalpinang, 2 Agustus 2018

Penulis

ABSTRACTION

The application of multimedia as a learning medium is now increasingly widespread, even reaching the problem of religious history, especially the history of leadership in Islam. With the development of Android-based multimedia information technology can certainly help in studying the history of leadership in Islam. To overcome these problems an effective solution is needed to facilitate learning, so the authors take the initiative to create learning media applications for leaders of the Islamic world based on Android, so that later learners get ease in obtaining information related to the history of the leaders of the Islamic world. The development model used in making this application is a prototype. While the research method used is object oriented or object oriented methods. The design is done with the UML (Unified Modeling Language) process. The results of this study are a set of learning media application software leaders of the Islamic world based on Android. With this useful application the learning process becomes effective and efficient, the delivery of information that is practical and easy to understand the android user community.

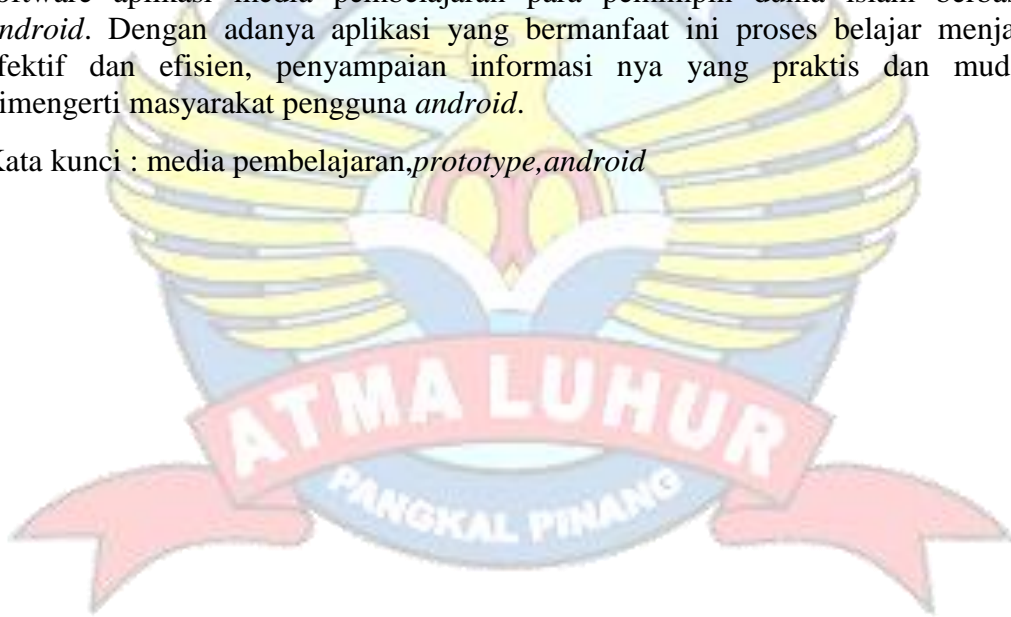
Keywords: learning media, prototype, android



ABSTRAKSI

Penerapan multimedia sebagai media pembelajaran kini semakin luas penggunaannya bahkan sampai ke masalah sejarah keagamaan, khususnya sejarah kepemimpinan dalam islam. Dengan perkembangan teknologi informasi multimedia berbasis *android* tentu dapat membantu dalam mempelajari sejarah kepemimpinan dalam islam. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan solusi yang efektif untuk mempermudah belajar, maka penulis berinisiatif untuk membuat aplikasi media pembelajaran para pemimpin dunia islam berbasis *android*, agar kemudian para pembelajar mendapat kemudahan dalam memperoleh informasi terkait sejarah para pemimpin dunia islam. Model pengembangan yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah *prototype*. Sedangkan metode penelitiannya yang digunakan adalah metode berorientasi objek atau *Object Oriented*. Perancangannya dilakukan dengan proses UML (*Unified Modeling Language*). Hasil dari penelitian ini adalah seperangkat software aplikasi media pembelajaran para pemimpin dunia islam berbasis *android*. Dengan adanya aplikasi yang bermanfaat ini proses belajar menjadi efektif dan efisien, penyampaian informasinya yang praktis dan mudah dimengerti masyarakat pengguna *android*.

Kata kunci : media pembelajaran,*prototype,android*



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACTION	iv
ABSTRAKSI.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.3.1 Tujuan Penelitian	2
1.3.2 Manfaat Penelitian	3
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	5
2.1.1 Tahapan-Tahapan Model Prototype.....	6
2.1.2 Kelebihan dan Kekurangan Model Prototype	7
2.2. Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak	7
2.3. Definisi Tools Pengembangan Perangkat Lunak	9
2.3.1 UML (Unified Modeling Language)	9
2.3.2 Jenis-Jenis Diagram UML	10

2.4. Teori Pendukung	16
2.4.1 Aplikasi	16
2.4.2 Media Pembelajaran.....	16
2.4.3 Manfaat Media Dalam Pembelajaran	17
2.4.4 Pemimpin Dunia Islam	18
2.4.5 Aplikasi Mobile	19
2.4.6 Android	19
2.4.6.1 Versi Android.....	19
2.4.7 Rational Rose	22
2.4.8 Java	23
2.4.9 Eclipse.....	24
2.4.10 JDK.....	25
2.4.11 ADT	25
2.4.12 Notepad++.....	25
2.5. Penelitian Terdahulu	25

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	28
3.2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	28
3.3. Tools Pengembangan Sistem	28

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Masalah	30
4.1.1 Analisis Kebutuhan	30
4.1.2 Analisis Sistem Berjalan.....	32
4.2 Perancangan Sistem	33
4.2.1 Identifikasi Sistem Usualan.....	33
4.2.2 Rancangan Sistem.....	34

4.2.3 Rancangan Layar	38
4.3 Implementasi.....	44
4.3.1 Demo Aplikasi.....	44
4.3.2 Pengujian	52
4.3.3 Kesimpulan Hasil Pengujian	53
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tahapan Model Prototype	6
Gambar 2.2 Use Case Diagram	10
Gambar 2.3 Class Diagram	13
Gambar 2.4 Sequence Diagram.....	14
Gambar 2.5 Activity Diagram.....	15
Gambar 4.1 Analisis Sistem Berjalan.....	32
Gambar 4.2 Usecase Diagram.....	34
Gambar 4.3 Activity Diagram Era Kepemimpinan.....	34
Gambar 4.4 Activity Diagram Petunjuk Aplikasi	35
Gambar 4.5 Activity Diagram About.....	35
Gambar 4.6 Activity Diagram Exit	36
Gambar 4.7 Sequence Diagram Era Kepemimpinan.....	36
Gambar 4.8 Sequence Diagram Petunjuk Aplikasi	37
Gambar 4.9 Sequence Diagram About.....	37
Gambar 4.10 Sequence Diagram Exit.....	38
Gambar 4.11 Rancangan Splash Screen.....	38
Gambar 4.12 Rancangan Tampilan Menu Utama	39
Gambar 4.13 Rancangan Tampilan Menu Daftar Era	39
Gambar 4.14 Rancangan Tampilan Menu Rasulullah SAW	40
Gambar 4.15 Rancangan Tampilan Form Khulafa'ur Rosyidin	40
Gambar 4.16 Rancangan Tampilan Form Bani Umayyah	41
Gambar 4.17 Rancangan Tampilan Menu Bani Abbasiyah.....	41
Gambar 4.18 Rancangan Tampilan Form Utsmaniyah	42
Gambar 4.19 Rancangan Tampilan Menu Petunjuk Aplikasi.....	42
Gambar 4.20 Rancangan Tampilan Menu About.....	43

Gambar 4.21	Rancangan Tampilan Menu Exit.....	43
Gambar 4.22	Layar Splash Screen	44
Gambar 4.23	Layar Menu Utama.....	45
Gambar 4.24	Layar Menu Daftar Era.....	46
Gambar 4.25	Layar Menu Khulafa'ur Rasyidin.....	47
Gambar 4.26	Layar Menu Bani Umayyah	48
Gambar 4.27	Layar Menu Abbasiyah	49
Gambar 4.28	Layar Menu Utsmaniyah	50
Gambar 4.29	Layar Menu Exit.....	51



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Nilai Kardinalitas	13
Tabel 4.1 Pengujian Pada aplikasi	52



DAFTAR SIMBOL

Simbol Use Case Diagram



Actor

Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem.



Association

Apa yang menghubungkan objek satu dengan objek lainnya.



Use Case

Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem.



Dependency include

Menggambarkan suatu *usecase* harus dipenuhi.



Dependency extend

Menggambarkan suatu *usecase* akan dilaksanakan bersifat opsional.

Simbol Activity Diagram



Initial State

Digunakan untuk memulai aktifitas yang dilakukan dalam activity diagram.



Final State

Digunakan untuk mengakhiri aktifitas yang dilakukan dalam activity diagram.



Activity

Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.



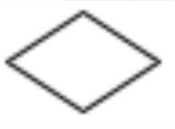
Swimlane

Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktifitas yang terjadi.



Control Flow

Digunakan untuk menghubungkan antara satu aktifitas dengan aktifitas lainnya.



Decision

Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan atau tindakan yang diambil pada kondisi tertentu.

Simbol Sequence Diagram



Actor

Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.



Lifeline

Objek *entity*, antar muka yang saling berinteraksi.



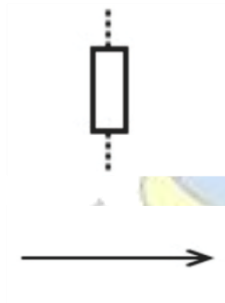
Object Message

Menggambarkan hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Message to self

Menggambarkan hubungan objek itu sendiri yang menunjukan urutan kejadian yang terjadi.



A focus of Control & A Life Line

Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya pesan.

A Message

Menggambarkan Pengiriman Pesan.

