ABSTRAK

APLIKASI PANDUAN SHALAT SUNNAH DAN KUMPULAN DO'A BERBASIS ANDROID

Oleh

AAM SITI FATIMAH

1.05.08.428

Saat ini alat-alat telekomunikasi telah berkembang di Indonesia, salah satu alat telekomunikasi yang sangat pesat perkembangannya saat ini adalah alat telekomunikasi berbasis android. Android adalah suatu sistem operasi untuk perangkat Mobile yang berbasis Linux, dikembangkan oleh Google bersama perusahaan-perusahaan lain yang tergabung ke dalam Open Handset Alliance. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang dapat digunakan oleh bermacam-macam perangkat Mobile.

Metodologi penelitian perangkat lunak menggunakan metode prototype, sedangkan untuk pemodelan datanya menggunakan metode berorientasi objek yaitu Unified Modeling Language (UML) untuk menggambarkan model dari analisis dan design sistem yang dibuat.

Pemanfaatan teknlogi yang semakin berkembang memungkinkan seseorang dapat melakukan proses pembelajaran disela waktu ditengah kesibukan seperti halnya proses pembelajaran shalat, tatacara shalat sunnah maupun do'a dapat dilakukan melalui media yang dapat memberikan kemudahan bagi para pengguna sehingga dapat digunakan dimanapun dan kapanpun tanpa harus membawa buku panduan khusus.

Kata Kunci : Panduan Shalat dan do'a, *Prototype, Android*.

ABSTRACT

MANUAL APPLICATION OF SUNNAH PRAYING AND COLLECTION OF THE PRAY BASED ON ANDROID

By

AAM SITI FATIMAH

1.05.08.428

At this time telecommunications equipment have been developed in Indonesia, One example of the telecommunications equipment that is growing very rapidly at the moment is the Android-based telecommunications equipment. Android is an operating system for Mobile devices based on Linux, developed by Google and other companies are incorporated into the Open Handset Alliance. Android provides an open platform for developers to create their own applications that can be used by a variety of Mobile devices.

For the research methodology using prototype software, whereas for data modeling using object-oriented methods, namely the Unified Modeling Language (UML) to describe the model of analysis and design system created.

The growing use of technology allows one to perform the learning process was interrupted by the middle of the bustle as well as procedures for learning prayers and supplications sunnah prayers can be done through the media which can provide convenience for the users that can be used anywhere and anytime without having to take manual special.

Keywords*: praying and pray guide, Prototype, Android.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kekhadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan petunjuk-Nya dalam setiap langkah hidup ini sehingga makalah inipun dapat disusun dan diselesaikan dengan baik.

Makalah ini disusun untuk untuk menempuh ujian akhir sarjana program strata satu program studi sistem informasi Universitas Komputer Indonesia.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan banyak bantuan, baik bantuan moril dan materil, maupun saran dan dorongan semangat dalam menyelesaikan makalah ini. Secara khusus penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr.Ir. Eddy Soeryanto Soegoto selaku Rektor UNIKOM.
2. Bapak Prof. Dr. Ir Denny Kurniadie, M.Sc. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer UNIKOM.
3. Bapak Dadang Munandar.M.Si. selaku Kepala Jurusan (KaJur) Sistem Informasi UNIKOM.
4. Bapak Iyan Gustian S.Si.,M.Si selaku dosen wali yang selama perkuliahan ini telah menjadi orangtua kami SI-09 angkatan 2008/2009.
5. Ibu Marliana Budhiningtyas S.Si.,M.Si selaku dosen pembimbing yang telah bekerja keras membimbing dengan sabar dalam penyelesaian makalah ini.
6. Ibu/Bapak Dosen penguji seminar dan sidang skripsi saya yang berperan penting dalam kelulusan saya.

7. Semua Dosen SI baik dosen tetap maupun LB yang telah berbagi ilmunya dengan sabar dari awal perkuliahan sampai berakhirnya perkuliahan pada penyusunan skripsi ini.
8. Orangtua tercinta, Bapak Sudirman dan Ibu Rustini yang selama ini telah bekerja keras membesarkan, mendo'akan dan membiayai perkuliahan sampai akhirnya pada penyelesaian skripsi ini.
9. Keluarga tercinta teh Arimi, adik tersayang Tuti, keponakan tersayang Siti Mariam, nenek dan kakek yang selama ini telah mendo'akan setiap langkah dalam menjalani perkuliahan.
10. Sahabat-sahabat terdekat Bandan Naluri dan Ismail yang telah banyak membantu baik fikiran maupun tenaganya dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Rekan-rekan SI-9 angkatan 2008/2009 yang sama-sama berjuang di semester ini, Angga Sonjaya, Verra Vibrianna, Ismail Adhari, Arandhita P, Venta Adrian A, Wenner Siallagan, Isep Musyfie yang saling mendukung.
12. Rekan-rekan SI-9 angkatan 2008/2009 lainnya yaitu : Bandan, Riyan, Ivan, Yana, Rida, Dian, Nizam, Reno, Abel, Dondi, Kristian, Iip, Fadli,hari, novi yang telah memberikan masukan dan motivasinya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik, sukses juga untuk skripsi kalian.
13. Teman –teman Saung IT
14. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas segala bantuannya.

Dengan segala kerendahan hati, penulis berdo'a semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah mereka berikan dalam menyelesaikan makalah ini. Aamiin

Dalam penyusunan makalah ini, penulis telah berusaha membuat dan menyelesaikan makalah ini dengan sebaik mungkin. Namun, kekurangan-kekurangan yang terdapat didalamnya semata-mata karena keterbatasan penulis dalam kemampuan dan pengetahuan. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan dan pengembangan makalah ini.

Penulis berharap semoga makalah ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca serta yang membutuhkan pada umumnya. Aamiin

Bandung, Agustus 2012

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR. iii
DAFTAR ISI vi
DAFTAR TABEL x
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR SIMBOL xv
BAB I. PENDAHULUAN
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan masalah 3
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 4
1.4. Kegunaan Penelitian 4
1.4.1 Kegunaan Praktis 4
1.4.2 Kegunaan Akademis 5
1.5. Batasan Masalah 5
1.6. Waktu Penelitian 7
BAB II. LANDASAN TEORI
2.1. Pengertian Aplikasi *Mobile* 8
2.2. Pengertian *Android* 9
2.3. Pengertian *Java* 12
2.4. Pengertian *UML*. 15
2.5. Pengertian *Eclipse*. 22
2.6. Pengertian Shalat. 24
2.7. Pengertian Do'a. 26
BAB III. METODE PENELITIAN
3.1 Metode Penelitian 31
3.2.1 Desain Penelitian 31

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data. 32
3.2.2.1 Sumber Data Primer 32
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder 32
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 32
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 33
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 35
3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan 39
1) *Use case Diagram* 39
2) *Activity Diagram* 41
3) *Sequence Diagram* 42
4) *Collaboration Diagram*. 43
5) *Class Diagram*..... 44
6) *Component Diagram*, ... 46
7) *Deployment Diagram* 46

BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem 47
4.1.1 Analisis Masalah 47
4.1.2 Analisis dan Kebutuhan NonFungsional..... 48
4.1.2.1. Analisis dan Kebutuhan Perangkat Lunak..... 48
4.1.2.2. Analisis dan Kebutuhan Perangkat Keras 48
4.1.2.3. Analisis dan Kebutuhan *User*. 49
4.1.3 Analisis dan Kebutuhan Fungsional 49
4.1.4 *Use case Diagram* 49
4.1.5 *Activity Diagram*..... 53
4.1.6 *Sequence Diagram*..... 58
4.1.7 *Collaboration Diagram*. 61
4.1.8 *Class Diagram*..... 62
4.1.9 *Component Diagram* 64
4.1.10 *Deployment Diagram* 64

4.2 Perancangan Sistem 65
4.2.1 Perancangan Antar Muka 66
BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM
5.1. Implementasi. 84
5.1.1. Implementasi Perangkat Lunak. 84
5.1.2. Implementasi Perangkat Keras. 84
5.1.3. Implementasi *Class* 85
5.1.4. Implementasi Antar Muka 87
5.1.5. Implementasi Instalasi Program 112
5.1.6. Penggunaan Program. 114
5.2. Pengujian 114
5.2.1. Rencana Pengujian 114
5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian 116
5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian. 121
BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN
6.1. Kesimpulan 123
6.2. Saran 124
DAFTAR PUSTAKA 125

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Waktu Penelitian 7

Tabel 4.1 Definisi *Use case*. 51

Tabel 4.2 Skenario *Use case* Menu Shalat Sunnah. 51

Tabel 4.3 Skenario *Use case* Menu Kumpulan Do'a 52

Tabel 4.4 Skenario *Use Case* Menu Evaluasi Shalat Sunnah. 52

Tabel 4.5 Skenario *Use Case* Menu Evaluasi Do'a. 53

Tabel 5.1 Implementasi *Class.* 84

Tabel 5.2 Rencana Pengujian 114

Tabel 5.3 Kasus dan Hasil Pengujian 115

Tabel 5.4 Hasil Pengujian Pertanyaan 1 ..... .119

Tabel 5.5 Hasil Pengujian Pertanyaan 2. 119

Tabel 5.6 Hasil Pengujian Pertanyaan 3. 119

Tabel 5.7 Hasil Pengujian Pertanyaan 4. 120

Tabel 5.8 Hasil Pengujian Pertanyaan 5 120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahap-tahap *Prototype* 38

Gambar 4.1 *Use case Diagram* Aplikasi Panduan Shalat Sunnah dan Kumpulan Do'a 50

Gambar 4.2 *Activity Diagram* Aplikasi Panduan Shalat Sunnah..... 55

Gambar 4.3 *Activity Diagram* Aplikasi Kumpulan Do'a..... 56

Gambar 4.4 *Activity Diagram* Aplikasi Evaluasi Shalat Sunnah..... 57

Gambar 4.5 *Activity Diagram* Aplikasi Evaluasi Do'a..... 58

Gambar 4.6 *Sequence Diagram* Aplikasi Panduan Shalat Sunnah..... 59

Gambar 4.7 *Sequence Diagram* Aplikasi Panduan Shalat Sunnah..... 59

Gambar 4.8 *Sequence Diagram* Aplikasi Kumpulan Do'a..... 60

Gambar 4.9 *Sequence Diagram* Aplikasi Evaluasi Shalat Sunnah..... 60

Gambar 4.10 *Collaboration Diagram* Aplikasi Evaluasi Do'a 61

Gambar 4.11 *Collaboration Diagram* Aplikasi Panduan Shalat Sunnah. 61

Gambar 4.12 *Collaboration Diagram* Aplikasi Kumpulan Do'a. 61

Gambar 4.13 *Collaboration Diagram* Aplikasi Evaluasi Shalat Sunnah 62

Gambar 4.14 *Class Diagram* Aplikasi Evaluasi Do'a. 62

Gambar 4.15 *Component Diagram* Aplikasi Panduan Shalat Sunnah dan Kumpulan Do'a..... 64

Gambar 4.16 *Deployment Diagram* Aplikasi Panduan Shalat Sunnah dan Kumpulan Do'a..... 64

Gambar 4.17 Perancangan Antarmuka *Splash Scree* Aplikasi Panduan Shalat Sunnah dan Kumpulan Do'a 65
Gambar 4.18 Perancangan Antarmuka Menu Utama Aplikasi Panduan Shalat Sunnah dan Do'a. 65
Gambar 4.19 Perancangan Antarmuka Menu Panduan Shalat Sunnah. 66
Gambar 4.20 Perancangan Antarmuka Panduan Shalat Sunnah Dhuha. 67
Gambar 4.21 Perancangan Antarmuka Panduan Shalat Sunnah Hajat. 67
Gambar 4.22 Perancangan Antarmuka Panduan Shalat Sunnah Istikharah. 68
Gambar 4.23 Perancangan Antarmuka Panduan Shalat Sunnah Isyraq 68
Gambar 4.24 Perancangan Antarmuka Panduan Shalat Sunnah Lailatul Qadar. 69
Gambar 4.25 Perancangan Antarmuka Panduan Shalat Sunnah Rawatib 69
Gambar 4.26 Perancangan Antarmuka Panduan Shalat Sunnah Taubat 70
Gambar 4.27 Perancangan Antarmuka Panduan Shalat Sunnah Witir 70
Gambar 4.28 Perancangan Antarmuka Kumpulan Do'a. 71
Gambar 4.29 Perancangan Antarmuka Pilihan Do'a Belajar 72
Gambar 4.30 Perancangan Antarmuka Pilihan Do'a Bersin 72
Gambar 4.31 Perancangan Antarmuka Pilihan Do'a Bercermin. 73
Gambar 4.32 Perancangan Antarmuka Pilihan Do'a Pertolongan. 73
Gambar 4.33 Perancangan Antarmuka Pilihan Do'a Ketika Hujan. 74
Gambar 4.34 Perancangan Antarmuka Pilihan Do'a Makan 74
Gambar 4.35 Perancangan Antarmuka Pilihan Do'a Ketika Marah. 75
Gambar 4.36 Perancangan Antarmuka Pilihan Do'a Masjid. 76

Gambar 4.37 Perancangan Antarmuka Pilihan Do’a Ketika Bermimpi Buruk. 77

Gambar 4.38 Perancangan Antarmuka Pilihan Do’a Ketika Terkena Musibah 77

Gambar 4.39 Perancangan Antarmuka Pilihan Do’a Berpakaian. 78

Gambar 4.40 Perancangan Antarmuka Pilihan Do’a Ketika Petir. 78

Gambar 4.41 Perancangan Antarmuka Pilihan Do’a Rumah. 79

Gambar 4.42 Perancangan Antarmuka Pilihan Do’a Tidur. 80

Gambar 4.43 Perancangan Antarmuka Pilihan Do’a WC. 80

Gambar 4.44 Perancangan Antarmuka Menu Pilihan Evaluasi Shalat Sunnah. 81

Gambar 4.45 Perancangan Antarmuka Evaluasi Shalat Sunnah. 81

Gambar 4.46 Perancangan Antarmuka Evaluasi Do’a. 82

Gambar 5.1 Antarmuka Menu Utama Android 86

Gambar 5.2 Antarmuka Menu APlikasi Android. 87

Gambar 5.3 Antarmuka Tampilan SplashScreen Aplikasi Panduan Shalat Sunnah dan Kumpulan Do’a 87

Gambar 5.4 Antarmuka Menu Utama Aplikasi Panduan Shalat Sunnah dan Kumpulan Do’a 88

Gambar 5.5 Antarmuka Pilihan Tombol Panduan Shalat Sunnah. 88

Gambar 5.6 Antarmuka Menu Panduan Shalat Sunnah 89

Gambar 5.7 Antarmuka Pilihan Shalat Sunnah Dhuha. 90

Gambar 5.8 Antarmuka Pilihan Shalat Sunnah Hajat 90

Gambar 5.9 Antarmuka Pilihan Shalat Sunnah Istikharah 91

Gambar 5.10 Antarmuka Pilihan Shalat Sunnah Isyraq. 92

Gambar 5.11 Antarmuka Pilihan Shalat Sunnah Lailatul Qadar 93

Gambar 5.12 Antarmuka Pilihan Shalat Sunnah Rawatib. 93

Gambar 5.13 Antarmuka Pilihan Shalat Sunnah Tahajud 94

Gambar 5.14 Antarmuka Pilihan Shalat Sunnah Tahiyatul Masjid 95

Gambar 5.15 Antarmuka Pilihan Shalat Sunnah Taubat. 95

Gambar 5.16 Antarmuka Pilihan Shalat Sunnah Witir. 96

Gambar 5.17 Antarmuka Menu Kumpulan Do'a. 97

Gambar 5.18 Antarmuka Menu Pilihan Kumpulan Do'a 98

Gambar 5.19 Antarmuka Menu Pilihan Do'a Belajar. 98

Gambar 5.20 Antarmuka Menu Pilihan Do'a Ketika Bersin. 99

Gambar 5.21 Antarmuka Menu Pilihan Do'a Bercermin. 100

Gambar 5.22 Antarmuka Menu Pilihan Do'a Pertolongan ..... .100

Gambar 5.23 Antarmuka Menu Pilihan Do'a Ketika Hujan ..... .101

Gambar 5.24 Antarmuka Menu Pilihan Do'a Makan ..... .102

Gambar 5.25 Antarmuka Menu Pilihan Do'a Ketika Marah 102

Gambar 5.26 Antarmuka Menu Pilihan Do'a Masjid ..... .103

Gambar 5.27 Antarmuka Menu Pilihan Do'a Mimpi Buruk ..... .104

Gambar 5.28 Antarmuka Menu Pilihan Do'a Ketika Terkena Musibah ..... .104

Gambar 5.29 Antarmuka Menu Pilihan Do'a Berpakaian. 105

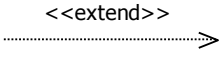
Gambar 5.30 Antarmuka Menu Pilihan Do'a Ketika Petir. 106

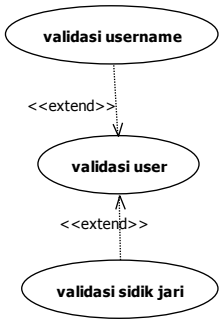
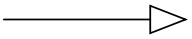
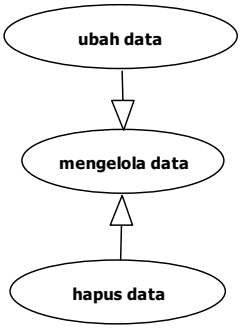
Gambar 5.31 Antarmuka Menu Pilihan Do'a Rumah. 106

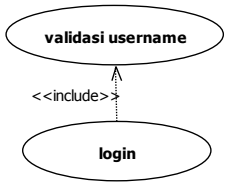
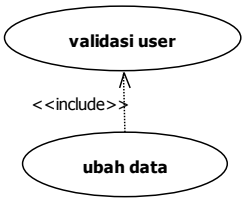
Gambar 5.32 Antarmuka Menu Pilihan Do'a Tidur. 107

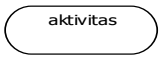
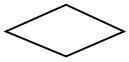
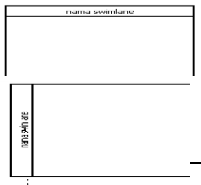
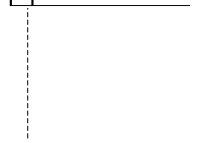
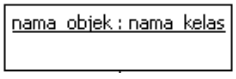
Gambar 5.33 Antarmuka Menu Pilihan Do’a WC. 108
Gambar 5.34 Antarmuka Tombol Menu Evaluasi Shalat Sunnah. 108
Gambar 5.35 Antarmuka Menu Pilihan Evaluasi Shalat Sunnah 109
Gambar 5.36 Antarmuka Evaluasi Shalat Sunnah. 109
Gambar 5.37 Antarmuka Evaluasi Tombol Menu Evaluasi Do’a. 110
Gambar 5.38 Antarmuka Evaluasi Do’a. 110
Gambar 5.39 Tampilan Aplikasi Pada *Eclipse.* 111
Gambar 5.40 Penyimpanan Folder Aplikasi Pada Exsporer 112
Gambar 5.41 Tampilan File *Islamic Mobile.apk* 112
Gambar 5.42 *Icon* Aplikasi *Islamic Mobile* 113

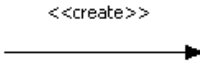
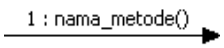
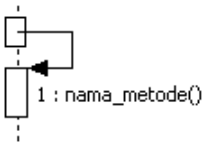
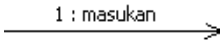
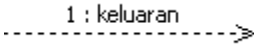
DAFTAR SIMBOL

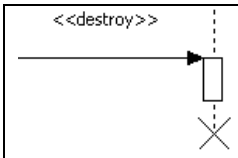
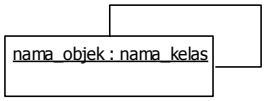
Simbol	Nama	Deskripsi
	*Use case*	fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal di awal frase nama *use case*
	Aktor / *actor*	orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu *send*iri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor
	Asosiasi / *association*	komunikasi antara aktor dan *use case* yang berpartisipasi pada *use case* atau *use case* memiliki interaksi dengan aktor
	Ekstensi / *extend*	relasi *use case* tambahan ke sebuah *use case* dimana *use case* yang ditambahkan dapat berdiri *send*iri walau tanpa *use case* tambahan itu; mirip dengan prinsip inheritance pada pemrograman

		berorientasi objek; biasanya *use case* tambahan memiliki nama depan yang sama dengan *use case* yang ditambahkan, misal  arah panah mengarah pada *use case* yang ditambahkan
	Generalisasi / generalization	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum - khusus) antara dua buah *use case* dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya, misalnya:  arah panah mengarah pada *use case* yang

		menjadi generalisasinya (umum)
<<include>> «uses»	Menggunakan / include / uses	relasi *use case* tambahan ke sebuah *use case* dimana *use case* yang ditambahkan memerlukan *use case* ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan *use case* ini ada dua sudut pandang yang cukup besar mengenai include di *use case*: include berarti *use case* yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat *use case* tambahan dijalankan, misal pada kasus berikut:  include berarti *use case* yang tambahan akan selalu melakukan pengecekan apakah *use case* yang ditambahkan telah dijalankan sebelum *use case* tambahan dijalankan, misal pada kasus berikut: 

		Kedua interpretasi di atas dapat dianut salah satu atau keduanya tergantung pada pertimbangan dan interpretasi yang dibutuhkan. Arah panah include mengarah pada *use case* yang dipakai
	Status Awal	status awal aktivitas sistem, sebuah *Diagram* aktivitas memiliki sebuah status awal
	Aktivitas	aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
	percabangan / decesion	asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
	status akhir	status akhir yang dilakukan sistem, sebuah *Diagram* aktivitas memiliki sebuah status akhir
	Swimlane	memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi
	Garis hidup / lifeline	menyatakan kehidupan suatu objek
	Objek	menyatakan objek yang berinteraksi pesan

	Waktu aktif	menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi pesan
	Pesan type create	menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat
	Pesan tipe call	menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya *send*iri,  arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi/metode, karena ini memanggil operasi/metode maka operasi/metode yang dipanggil harus ada pada *Diagram* kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi
	Pesan tipe *send*	menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/ informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirimi
	Pesan tipe *return*	menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian

	Pesan tipe *destroy*	menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada *create* maka ada *destroy*
	Link	relasi antar objek yang menghubungkan objek satu dengan lainnya atau dengan dirinya sendiri 
	Arah pesan / stimulus	arah pesan yang terjadi, jika pada suatu link ada dua arah pesan yang berbeda maka arah juga digambarkan dua arah pada dua sisi link 