ABSTRAK

Puncak dari karakter seorang muslim adalah terletak pada ketaqwaannya yang kemudian tercermin dalam akhlaknya. Ketaqwaan seorang muslim terbentuk tatkala ia mampu menjalankan kewajibanNya dan menjauhi laranganNya. Dan itu terangkum dalam 2 pondasi umat muslim yaitu rukun islam dan rukun iman. Rukun islam serta rukun iman berisikan seperangkat keyakinan serta kewajiban umat muslim. Dan tentunya Dia tidak memerintahkan sesuatu tanpa memiliki maksud tertentu. Dia memerintahkan sesuatu pasti disertai dengan maksud dan tujuan yang terkandung di dalamnya.

Desain penelitian yang digunakan menggunakan metode deskriptif dengan teknik pengumpulan datanya adalah wawancara dan observasi, dan juga penulis menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *prototype* dan untuk pemodelan sistemnya menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) dan untuk metode pendekatan sistem menggunakan metode sistem yang berorientasi objek, untuk merancang sistem digunakan alat bantu pemodelan *Use case diagram, Activity diagram, Sequence diagram, Class diagram, Collaboration diagram, Deployment diagram.* dan bahasa pemograman yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah *Eclipse*.

Berdasarkan hasil pembahasan selama melakukan penelitian maka diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi yang telah dibangun dapat mempermudah anak-anak untuk menghafal dan memahami urutan Rukun Islam dan Rukun Iman melalui mobile Android.

Kata kunci : Android, Rukun Islam, Rukun Iman.

ABSTRACT

The peak of the character of a Muslim is situated on ketaqwaannya which are then reflected in the moral. Devotion to form a Muslim when he is able to perform its obligations and away from the ban. And it is summed up in two foundation pillars of Islam which Muslims and the pillars of faith. Pillars of Islam and the pillars of faith contains a set of beliefs and obligations of Muslims. And of course he did not order anything without a purpose. He ordered something must be accompanied with the aims and objectives contained therein.

The design study used descriptive method with the data collection techniques were interviews and observations, and also the author uses the method of software development to prototype and system modeling using the Unified Modeling Language (UML) and to methods of using the systems approach to object-oriented systems, to design used system modeling tool of Use case diagrams, Activity diagrams, Sequence diagram, Class diagram, Collaboration diagram, Deployment diagram. and the programming language used to build this system is Eclipse.

Based on the discussion during the study concluded that the application has been built to facilitate the children to memorize and understand the sequence of Pillars of Faith Pillars of Islam and through mobile Android.

Keywords: Android, Five Pillars of Islam, Five Pillars of Faith.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayahNya, kami dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini.

Penyusunan Skripsi yang berjudul "**APLIKASI PENGENALAN DASAR RUKUN ISLAM DAN RUKUN IMAN BERBASIS *MOBILE* ANDROID**" disusun untuk memenuhi syarat Skripsi pada Program Sastra Satu Program Studi Sistem Informasi.

Keberhasilan dalam penyusunan laporan Skripsi ini tidak terlepas dari doa, motivasi, bantuan dan bimbingan yang tak ternilai besarnya dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih ini kami sampaikan kepada :

1. Kedua Orang Tua serta adik-adik saya, atas semua dukungan, bantuan dan doa yang telah diberikan untuk menyelesaikan Skripsi ini
2. Dr. Ir. Eddy Soeryanto Soegoto, M.Sc., selaku Rektor Universitas Komputer Indonesia
3. Prof. Dr. H. Denny Kurniadie, Ir, M.Sc selaku Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia
4. Dadang Munandar,SE,M.Si., selaku Ketua Program Studi Universitas Komputer Indonesia
5. Tono Hartono, S, Si, M.T, selaku dosen wali Kelas SI- 01.
6. Wahyu Nurjaya WK, ST., M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan pengarahan dalam laporan skripsi ini.

7. Teman-teman SI angkatan 2008 dan teman-teman Saung IT, atas bantuan dan motivasinya
8. Semua pihak yang telah berkenan memberikan bantuan dan dorongan serta kerja sama yang baik dalam penyusunan laporan Skripsi ini

Kami menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan Skripsi ini. Saran dan kritik dari berbagai pihak akan kami terima dengan tangan terbuka, semoga dapat menjadi bahan pembelajaran dan bekal di masa mendatang. Dengan segala kerendahan hati, kami berharap laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

Bandung, Mei 2012

Munaya

DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**

ABSTARCK ..... ***ii***

KATA PENGANTAR ..... **iii**

DAFTAR ISI ..... **v**

DAFTAR GAMBAR ..... **x**

DAFTAR TABEL ..... **xii**

BAB 1 PENDAHULUAN **1**

1.1. Latar Belakang Masalah 1

1.2. Identifikasi Dan Rumusan Masalah 4

1.2.1. Identifikasi Masalah 4

1.2.2. Rumusan Masalah 5

1.3. Maksud Dan Tujuan Penelitian 5

1.3.1. Maksud Penelitian 5

1.3.2. Tujuan Penelitian 5

1.4. Kegunaan Penelitian 6

1.4.1. Kegunaan Praktis 6

1.4.2. Kegunaaan Akademis 6

1.5. Batasan Masalah 6

1.6. Tempat dan Waktu Penelitian 7

1.5.1. Tempat Penelitian 7

1.5.2. Waktu Penelitian 7

BAB II LANDASAN TEORI 8
2.1. Aplikasi 8
2.1.1. Aplikasi Mobile 8
2.2. Rukun Islam 9
2.2.1. Makna dan Hakikat Rukun Islam 9
2.3. Rukun Iman 10
2.3.1. Hakikat Iman 10
2.3.2. Rukun Iman 10
2.4. Java 12
2.4.1. J2ME 13
2.4.1.1. Konfigurasi 13
2.4.1.2. Profil 14
2.4.1.3. Paket-paket Opsional 15
2.5. Android 15
2.5.1. Awal Perkembangan Android 16
2.5.2. Versi Android 17
2.5.3. Arsitektur Android 20
2.5.4. Android SDK 23
2.5.5. Komponen Aplikasi Android 24
2.5.5.1. Activities 25
2.5.5.2. Services 27
2.5.5.3. Intents 27
2.5.5.4. Broadcast Receiver 28
2.5.5.5. Content Providers 28
2.5.6. Tipe Aplikasi Android 29
2.5.7. Siklus Hidup Android 29
2.5.8. Kelebihan Android 31

2.6. Eclipse 33
2.6.1. ADT Plugin for Eclipse 34
2.6.2. Extensible Markup Language (XML) 34
2.6.2.1. Fungsi dan Tujuan XML 35
2.6.3. Lisensi 35
2.7. UML 35
2.7.1. Use Case Diagram 36
2.7.2. Activity Diagram 36
2.7.3. Sequence Diagram 37
2.7.4. Class Diagram 37
2.7.5. Collaboration Diagram 37
2.7.6. Component Diagram 37
2.7.7. Deployment Diagram 38
2.7.8. Object Diagram 38
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN 39
3.1. Objek Penelitian 39
3.1.1. Gambaran Umum Al-Irsyad 39
3.1.2. Logo Al-Irsyad 45
3.1.3. Arti dan Tafsir Satuan 45
3.1.4. Sejarah Berdirinya SD Al-Irsyad Bandung 47
3.1.5. Identitas Sekolah 47
3.1.6. Visi dan Misi SD Al-Irsyad Bandung 48
3.1.7. Struktur Organisasi 49
3.1.8. Job Descriptions 49
3.2. Metode Penelitian 58
3.2.1. Desain Penelitian 59
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 59

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 61
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 61
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 61
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 65
3.2.4. Pengujian Software 68
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 70
4.1. Ananlisis Sistem 70
4.1.1. Analisis Masalah 70
4.2. Perancangan Sistem 71
4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem 71
4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan 71
4.2.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan 71
4.2.3.1. Diagram Use Case 72
4.2.3.1.1. Definisi Aktor 72
4.2.3.1.2. Definisi Use Case 73
4.2.3.1.3. Skenario Use Case 74
4.2.3.2. Activity Diagram 77
4.2.3.3. Sequence Diagram 78
4.2.3.4. Deployment Diagram 82
4.2.3.1. Class Diagram 83
4.2.4. Perancangan Antar Muka 85
BAB V TESTING DAN IMPLEMENTASI SISTEM 89
5.1. Implementasi 89
5.1.1. Batasan Implementasi (optional) 89
5.1.2. Implementasi Perangkat Keras dan Lunak 89
5.1.2.1. Implementasi Perangkat Keras 89
5.1.2.2. Implementasi Perangkat Lunak 90

5.1.3. Implementasi Antar Muka 92
5.2. Pengujian 100
5.2.1. Rencana Pengujian 100
5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian 102
5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 103
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN 104
6.1. Kesimpulan 104
6.2. Saran 104
DAFTAR PUSTAKA 106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bagian-bagian di dalam platform J2ME	13
Gambar 2.2	Arsitektur Android	23
Gambar 2.3	Prioritas aplikasi berdasarkan activity	31
Gambar 3.1	Logo Al-Irsyad	45
Gambar 3.2	Struktur Organisasi	49
Gambar 3.3	Model Prototype	62
Gambar 4.1	Use Case Diagram	72
Gambar 4.2	Aktivitas Diagram Rukun Islam & Rukun Iman	77
Gambar 4.3	Aktivitas Diagram Juz Amma	78
Gambar 4.4	Sequence Diagram Menu Rukun Islam	79
Gambar 4.5	Sequence Diagram Menu Rukun Iman	80
Gambar 4.6	Sequence Diagram Menu Nama-Nama Malaikat	81
Gambar 4.7	Sequence Diagram Menu Nama-Nama Kitab	82
Gambar 4.8	Deployment Diagram	83
Gambar 4.9	Class Diagram	84
Gambar 4.10	Tampilan Loading	85
Gambar 4.11	Tampilan Halaman Utama	86
Gambar 4.12	Tampilan Halaman Rukun Islam	86
Gambar 4.13	Tampilan Halaman Syahadat	87
Gambar 4.14	Tampilan Halaman Rukun Iman	87
Gambar 4.15	Tampilan Halaman Iman Kepada Allah	88

Gambar 4.16	Tampilan Halaman Juz Amma	88
Gambar 5.1	Tampilan Loading Page Aplikasi	92
Gambar 5.2	Tampilan Menu Awal Aplikasi	93
Gambar 5.3	Tampilan Halaman Rukun Islam	93
Gambar 5.4	Tampilan Halaman Syahadat	94
Gambar 5.5	Tampilan Halaman Shalat	95
Gambar 5.6	Tampilan Halaman Zakat	95
Gambar 5.7	Tampilan Halaman Puasa	96
Gambar 5.8	Tampilan Halaman Haji	96
Gambar 5.9	Tampilan Halaman Rukun Iman	97
Gambar 5.10	Tampilan Halaman Iman Kepada Allah	98
Gambar 5.11	Tampilan Halaman Iman Kepada Malaikat	98
Gambar 5.12	Tampilan Halaman Nama-Nama Malaikat	99
Gambar 5.13	Tampilan Halaman Juz Amma	99

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Tabel Waktu Penelitian	7
Tabel 4.1	Definisi Aktor	72
Tabel 4.2	Definisi Use Case	73
Tabel 4.3	Skenario Use Case Melihat Rukun-rukun Islam	74
Tabel 4.4	Skenario Use Case Melihat Rukun-rukun Iman	75
Tabel 4.5	Skenario Use Case Juz Amma	76
Tabel 4.6	Skenario Use Case Tentang	76
Tabel 5.1	Rancangan Pengujian	100
Tabel 5.2	Kasus dan Hasil Uji	102