

TUGAS AKHIR
APLIKASI SEJARAH KHULAFUR RASYIDIN UNTUK ANAK
USIA DINI BERBASIS ANDROID



Oleh

Anafiatul Munawaroh

NBI : 461304490

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2017

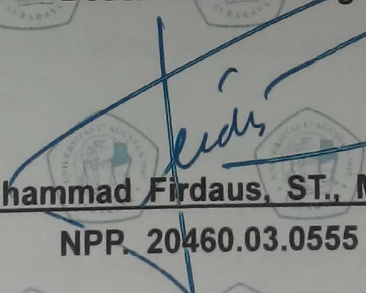
**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nama : ANAFIATUL MUNAWAROH
NBI : 461304490
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul : APLIKASI SEJARAH KHULAFUR RASYIDIN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID

Mengetahui / Menyetujui


Dosen Pembimbing

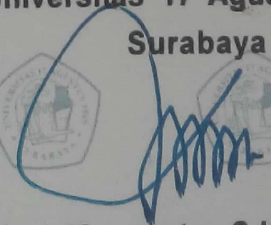

Muhammad Firdaus, ST., M.Kom

NPP. 20460.03.0555

**Dekan Fakultas Teknik
Universitas 17 Agustus 1945
Surabaya**

**Ketua Program Studi Teknik Informatika
Universitas 17 Agustus 1945
Surabaya**


Dr. Ir. Muaffaq A. Jani, M.Eng.
NPP. 20450.00.0515


Geri Kusnanto, S.Kom, MM.
NPP. 20460.94.0401



ABSTRACT

Nama : Anafiatul Munawaroh
Program Studi : Teknik Informatika
Judul : APLIKASI SEJARAH KHULAFUR RASYIDIN
UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID

Khulafaur Rasyidin has many Role on the development of Islam in the World. Islam spread so far and is known to most of Earth's Population. The Khulafaur Rashidin are very keen in spreading Islam. The history of Khulafaur Rasyidin is getting lost from Muslim generations, many of whom do not know Khulafaur Rasyidin. The reading book on the story of Khulafaur Rasyidin which has been circulating has not been able to attract children to read. Children prefer learning using animated moves. DVD, Televisions, or Smartphones make it easy to remember what they've heard and seen.

The History Application of Khulafaur Rasyidin for Early Childhood is designed on an Android base. Android has reached out to most of the Society, but it also supports animated animations. This android-based application hopes to facilitate Parents in delivering the History of Khulafaur Rasyidin. This application was built using Object-Oriented Analysis method using Unified Modeling Language (UML) tools.

The app features several menus like: Interactive Stories, Video Quiz Interactive Quiz. The menus in this Application are supported with interesting Text, Voice, and Animation images. The modern and interesting User Interface aims to make children easy to learn it.

Keywords: Application, Khulafaur Rasyidin, History, Android

ABSTRAK

Nama : Anafiatul Munawaroh
Program Studi : Teknik Informatika
Judul : APLIKASI SEJARAH KHULAFUR RASYIDIN
UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID

Khulafaur Rasyidin memiliki banyak Peran terhadap berkembangnya Islam di Dunia. Islam tersebar sampai saat ini dan dikenal oleh sebagian besar Penduduk Bumi. Para Khulafaur Rasyidin sangat bersungguh-sungguh dalam menyebarkan Islam. Sejarah Khulafaur Rasyidin semakin hilang dari generasi-generasi Muslim, banyak dari mereka yang tidak mengenal Khulafaur Rasyidin. Buku bacaan tentang Kisah Khulafaur Rasyidin yang banyak beredar ternyata belum mampu menarik anak untuk mau membaca. Anak-anak lebih senang belajar dengan menggunakan animasi yang bergerak. DVD, Televisi, ataupun Smartphone cukup memudahkan mereka dalam mengingat apa yang sudah didengar dan dilihat.

Aplikasi Sejarah Khulafaur Rasyidin untuk Anak Usia Dini dirancang dengan basis Android. Android telah menjangkau sebagian besar Masyarakat, selain itu juga mendukung animasi-animasi yang bergerak. Aplikasi yang berbasis android ini harapannya mampu memudahkan Orangtua dalam menyampaikan Sejarah Khulafaur Rasyidin. Aplikasi ini dibangun dengan metode Analisa berorientasi Objek menggunakan tools Unified Modeling Language (UML).

Aplikasi ini dilengkapi beberapa menu seperti: Cerita Interaktif, Kuis Interaktif Juga Video. Menu-menu dalam Aplikasi ini didukung dengan Teks, Suara, dan Gambar Animasi menarik. User Interface yang modern dan menarik tersebut bertujuan agar menjadikan anak-anak mudah dalam mempelajarinya.

Kata kunci: Aplikasi, Khulafaur Rasyidin, Sejarah, Android

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT Yang Maha Mendengar lagi Maha Melihat dan atas segala limpahan rahmat, taufik,serta hidayah-Nya sehingga laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan .

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW beserta seluruh keluarga dan sahabatnya yang senantiasa membantu perjuangan beliau dalam menegakkan Islam di muka bumi ini.

Dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada hingganya kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Drg. Hj. Ida Ayu Brahmasari, dipl., DHE., MPA., selaku Rektor Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
2. Bapak DR. Ir. Muaffaq Achmad Jani, M.Eng.,selaku Dekan Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
3. Bapak Geri Kusnanto S.Kom, MM selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
4. Bapak Muhammad Firdaus, ST., M.Kom selaku dosen pembimbing saya, yang telah memberikan petunjuk, pengarahan, semangat serta bimbingan dari awal pembuatan sistem.
5. Bapak / Ibu Dosen Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, yang telah memberikan bekal ilmu.
6. Keluarga tercinta, Bapak Aji Slamet dan Ibu Sofia selaku orang tua, yang selalu membantu mendoakan dan memotivasi, hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.
7. Asatidzah tercinta, Ibu Lizda Johar, Mailatifatul Farida, Salsabila Yunis, Novi Kurnia Dewi, yang senantiasa mendoakan dan memotivasi.
8. Siti Aisyah, Ganis Nahayu, Putri Apriliani, Rossita Yuli, Faizun Atikah, Wina, Zahrotul Ilmi, Uswatun Hasanah beserta semua teman-teman seperjuangan yang selalu silih berganti memberikan semangat.
9. Semua pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas segala bantuannya.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mohon maaf jika terdapat kesalahan baik yang disengaja maupun tidak disengaja dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Selain itu penulis juga memohon kritik dan saran dari semua pihak demi penyempurnaan Tugas Akhir ini di masa mendatang. Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat khususnya bagi *Civitas Akademik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya* dan bagi para pembaca pada umumnya.

Surabaya, 02 Juli 2017

Anafiatul munawaroh

PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

TUGAS AKHIR

Saya yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Anafiatul Munawaroh
NBI : 461304490
Fakultas/Program Studi : Teknik/Teknik Informatika
Judul Tugas Akhir : Aplikasi Sejarah Khulafaur Rasyidin
Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Tugas Akhir dengan judul diatas bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari Tugas Akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar Sarjana Teknik di lingkungan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya maupun di Perguruan Tinggi atau Instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.
2. Tugas Akhir dengan judul diatas bukan merupakan plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan saya karena hubungan material maupun non – material, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis tugas akhir saya secara orisinal dan otentik.
3. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan hak atas Tugas Akhir ini kepada Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya untuk menyimpan, mengalih media / formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
4. Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak maupun demi menegakan integritas akademik di institusi ini dan bila kemudian hari didugakuat ada ketidak sesuaian antara fakta dengan kenyataan ini, saya bersedia diproses oleh tim Fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan / kesarjanaan.

Surabaya, 02 Juli 2017



Anafiatul Munawaroh
461304490

Daftar Isi

BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1. Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Khulafaur Rasyidin.....	5
2.2. Kemampuan Belajar Anak.....	9
2.3. Sejarah.....	9
2.4. Metode Penyampaian Sejarah.....	10
2.5. Android.....	13
2.6. Android Studio.....	13
2.7. Macromedia Flash 8.....	14
BAB III METODE PENELITIAN.....	15
3.1. Perancangan Sistem.....	15
3.2. Use Case Diagram.....	16
3.3. Activity Diagram.....	18
3.4. Sequence Diagram.....	19
3.5. Class Diagram.....	24
3.6. User Interface.....	25
BAB IV IMPLEMENTASI DAN UJI COBA APLIKASI.....	53
4.1. Implementasi.....	53
4.1.1. Implementasi Perangkat Keras dan Perangkat Lunak	53
4.1.2. Implementasi Android Application Package file (APK.....	55
4.2. Pengujian Sistem.....	55
4.3. Simulasi AntarMuka.....	59
4.4. Rencana Ujicoba Sistem	75
4.5. Tes Kerja Aplikasi.....	77
4.6. Respon Pengguna.....	77
4.7. Kesimpulan Hasil Pengujian.....	80

BAB V PENUTUP..... 81

5.1. Kesimpulan..... 81

5.2. Saran.....81

Daftar Pustaka

Lampiran

Daftar Gambar

Gambar 3.0 Alur Perencanaan Sistem.....	15
Gambar 3.1 Usecase diagram.....	16
Gambar 3.2 Activity diagram.....	18
Gambar 3.3 Sequence diagram.....	19
Gambar 3.4 Sequence diagram Cerita Interaktif.....	20
Gambar 3.5 Sequence diagram Cerita Interaktif Abu bakar(mendengarkan).....	21
Gambar 3.6 Sequence diagram Kuis Interaktif.....	22
Gambar 3.7 Sequence diagram Video.....	23
Gambar 3.8 Class diagram.....	24
Gambar 3.9 Splash Screen.....	25
Gambar 3.10 Menu Utama.....	26
Gambar 3.11 Cerita Interaktif cara penyampaian.....	27
Gambar 3.12 Cerita Interaktif button mendengarkan.....	28
Gambar 3.13 Cerita Interaktif Abu Bakar.....	29
Gambar 3.14 Cerita Interaktif Button Baca Sendiri.....	30
Gambar 3.15 Cerita Interaktif abu Bakar (Baca Sendiri).....	31
Gambar 3.16 Menu Kuis Interaktif.....	32
Gambar 3.17 Menu Video.....	32
Gambar 4.0 Splash Screen.....	56
Gambar 4.1 Menu Utama.....	57
Gambar 4.2 Cerita Interaktif.....	58
Gambar 4.3 Baca Sendiri.....	59
Gambar 4.4 Abu Bakar (Baca Sendiri).....	60
Gambar 4.5 Umar (Baca Sendiri).....	61
Gambar 4.6 Ustman (Baca Sendiri).....	62
Gambar 4.7 Ali (Baca Sendiri).....	63
Gambar 4.8 Mendengarkan.....	64
Gambar 4.9 Abu bakar (Mendengarkan).....	65
Gambar 4.10 Umar (Mendengarkan).....	66

Gambar 4.11 Ustman (Mendengarkan).....	67
Gambar 4.12 Ali (Mendengarkan).....	68
Gambar 4.13 Kuis Interaktif.....	69
Gambar 4.14 Video.....	70
Gambar 4.15 Abu Bakar (Video).....	71
Gambar 4.16 Umar (Video).....	72
Gambar 4.17 Ustman (Video).....	73
Gambar 4.18 Ali (Video).....	74
Gambar 4.19 Grafik Hasil Kuesioner.....	79
Gambar 4.20 Prosentase Nilai Responden.....	79

Daftar Tabel

Tabel 3.0 Definisi Aktor.....	17
Tabel 3.1 Dekskripsi Use case.....	17
Tabel 3.2 Defisnisi Pelaku.....	33
Tabel 3.3 Storyboard Abu Bakar.....	34
Tabel 3.4 Rancangan animasi.....	35
Tabel 3.5 Definisi Pelaku.....	37
Tabel 3.6 Story Board Umar.....	38
Tabel 3.7 Rancangan animasi.....	40
Tabel 3.8 Definisi Pelaku.....	44
Tabel 3.9 Story Board Ustman.....	45
Tabel 3.10 Rancangan animasi.....	46
Tabel 3.11 Definisi Pelaku.....	47
Tabel 3.12 Story Board Ali.....	50
Tabel 3.13 Rancangan animasi.....	51

Tabel 4.0 Hasil Pengujian Penggunaan Aplikasi.....	76
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner.....	77
Tabel 4.2 Format pernyataan responden.....	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kuesioner Identitas Responden
-------------------	-------------------------------