

**PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF TATA CARA WUDHU DAN
SHALAT WAJIB BERBASIS ANDROID
PADA TQT AL-ABADIYAH**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Strata 1

Jeni

11135245

Program Studi Sistem Informasi

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri

Jakarta

2017

ABSTRAKSI

Jeni (11135245), Perancangan Animasi Interaktif Tata Cara Wudhu dan Shalat Wajib Berbasis Android Pada TQT Al-Abadiyah.

Umat muslim diwajibkan mengerjakan shalat wajib dengan pemahaman serta iman, shalat tidak bisa dilakukan tanpa berwudhu, maka dari itu pemahaman tata cara shalat dan wudhu harus diterapkan sejak anak-anak. Salah satu sarananya adalah di TQT Al-Abadiyah. Pembelajaran menggunakan teknik ceramah yang kurang efektif menyebabkan anak tidak focus serta mudah bosan dalam menerima pembelajaran. Dalam hal ini metode pembelajaran harus lebih kreatif dengan memanfaatkan teknologi guna meningkatkan minat anak belajar tata cara wudhu dan shalat wajib. Aplikasi animasi interaktif tata cara wudhu dan shalat wajib ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi anak-anak maupun guru di TQT Al-Abadiyah. Dalam aplikasi ini menggunakan unsur teks, gambar, animasi dan suara sehingga menarik dan memudahkan anak dalam mengingat pelajaran tata cara wudhu dan shalat.

Kata Kunci: Android, Interaktif, Shalat, Whudu.



ABSTRACTION

Jeni (11135245), an interactive Animation Design Ordinance of ablution and Prayer Mandatory Android based On TQT Al Abadiyah .

Muslims are obliged to work on a compulsory prayer with understanding, faith, and prayer could not be done without wudoo, therefore understanding how to prayer and ablution must be applied since the children. One of the facilities is in TQT Al-Abadiyah. Learning to use the less effective lecture techniques lead to not focus as well as easily bored in receiving instruction. In this method of learning must be more creative by leveraging technology to enhance children's interest in learning how to perform ablution and prayer is obligatory. Application of interactive animation how to perform ablution and prayer is obligatory is expected to benefit the children and teacher in TQT Al Abadiyah. In this application using text, pictures, animations and sounds so interesting and make it easier for children in remembering the lessons of how to perform ablution and prayer.

Keyword: Android, Interactive, Prayer, Wudoo.



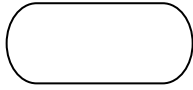
DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL SKRIPSI.....	i
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	ii
LEMBAR PENYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PENYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYAILMIAH.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	v
LEMBAR PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
LEMBAR ABSTRAKSI	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABLE	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Permasalahan	3
1.3. Perumusan Masalah.....	3
1.4. Maksud Dan Tujuan	3
1.5. Metode Penelitian.....	4
1.5.1. Teknik Pengumpulan Data	4
A. Observasi	4
B. Wawancara	4
C. Studi Pustaka	5
1.5.2. Model Pengembangan Sistem.....	5
A. Analisa Kebutuhan Sistem	5
B. Desain	6
C. <i>Code Generation</i>	6
D. <i>Testing</i>	6
E. <i>Support</i>	7
1.6. Ruang Lingkup	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Penelitian Terkait	16
BAB III PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN	18
3.1. Tinjauan Intitusi/Perusahaan	18
3.1. 1. Sejarah Institusi/ Perusahaan.....	18
3.1. 2. Struktur Organisasi Dan Fungsi	19
3.2. Analisa Kebutuhan <i>Software</i>	21
3.3. Desain.....	22
3.3.1. Karakteristik <i>Software</i>	22
3.3.2. Perancangan <i>Storyboard</i>	25
3.3.3. <i>User Interface</i>	30
3.3.4. <i>State Transition Diagram</i>	34

3.4. <i>Code Generation</i>	38
3.4.1. <i>Testing</i>	38
a. <i>White Box</i>	39
b. <i>Black Box</i>	56
3.4.2. <i>Support</i>	62
3.5. Hasil Pengolahan Data Kuisisioner Animasi Interaktif	62
BAB IV PENUTUP	63
4.1. Kesimpulan.....	63
4.2. Saran.....	63
.	
DAFTAR PUSTAKA	64
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	65
LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN	66
SURAT KETERANGAN RISET	67
LAMPIRAN	68

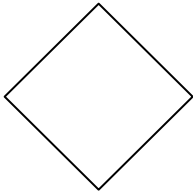


DAFTAR SIMBOL



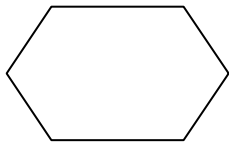
TERMINAL

Di gunakan untuk menggambarkan awal dan akhir suatu kegiatan.



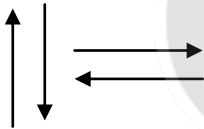
DECISION

Digunakan untuk menggambarkan proses pengujian suatu kondisi yang ada.



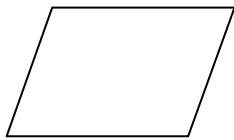
PREPARATION

Digunakan untuk menggambarkan persiapan harga awal, dari proses yang akan dilakukan.



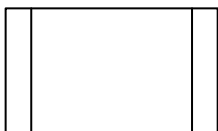
FLOW LINE

Digunakan untuk menggambarkan hubungan proses dari satu proses ke proses lainnya.



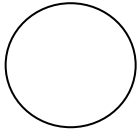
INPUT / OUTPUT

Digunakan untuk menggambarkan proses memasukan data yang berupa pembacaan data dan sekaligus proses keluaran yang berupa pencetakan data.



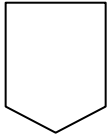
SUBROUTINE

Digunakan untuk menggambarkan proses pemanggilan sub program dari main program (*recursivitas*).



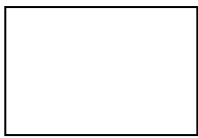
PAGE CONNECTOR

Digunakan untuk menghubungkan alur proses ke dalam satu halaman atau halaman yang sama.



CONNECTOR

Digunakan untuk menghubungkan alur proses dalam halaman yang berbeda atau ke halaman berikutnya.



PROCESS

Digunakan untuk menggambarkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer.



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. . Gambar III.1 Struktur Organisasi TQT- AL-Abadiyah	19
2. Gambar III.2 Tampilan <i>Opening</i>	30
3. Gambar III.3 Tampilan Menu Utama.....	30
4. Gambar III.4 Tampilan Belajar Wudhu	31
5. Gambar III.5 Tampilan Niat Wudhu	31
6. Gambar III.6 Tampilan Gerakan Wudhu	32
7. Gambar III.7 Tampilan Do'a Setelah Wudhu	32
8. Gambar III.8 Tampilan Belajar Shalat	33
9. Gambar III.9 Tampilan Gerakan Shalat	33
10. Gambar III.10 Tampilan Bermain.....	34
11. Gambar III.11 <i>State Transition</i> Diagram <i>Opening</i>	35
12. Gambar III.12 <i>State Transition</i> Diagram Menu Utama	35
13. Gambar III.13 <i>State Transition</i> Diagram Belajar Wudhu	36
14. Gambar III.14 <i>State Transition</i> Diagram Belajar Shalat.....	37
15. Gambar III.15 <i>State Transition</i> Diagram Bermain.....	37
16. Gambar III.16 <i>State Transition</i> Diagram Keluar.....	38
17. Gambar III.17 Bagan Alir <i>Opening</i>	39
18. Gambar III.18 Grafik Alir <i>Opening</i>	39
19. Gambar III.19 Bagan Alir Menu Utama	41
20. Gambar III.20 Grafik Alir Menu Utama	42
21. Gambar III.21 Bagan Alir Belajar Wudhu	45
22. Gambar III.22 Grafik Alir Belajar Wudhu.....	46
23. Gambar III.23 Bagan Alir Belajar Shalat	49
24. Gambar III.24 Grafik Alir Belajar Shalat.....	50
25. Gambar III.27 Bagan Alir Bermain.....	52
26. Gambar III.28 Grafik Alir Bermain	52
27. Gambar III.27 Bagan Alir Keluar.....	54
28. Gambar III.28 Grafik Alir Keluar	54
29. Gambar III.29 Tampilan Grafik Kuisioner Belajar Wudhu Dan Shalat Wajib	66

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel III.1 Kebutuhan Perangkat Lunak	21
2. Tabel III.2 Kebutuhan Perangkat Keras	22
3. Tabel III.3 <i>Storyboard Opening</i>	25
4. Tabel III.4 <i>Storyboard Menu Utama</i>	26
5. Tabel III.5 <i>Storyboard Belajar Wudhu</i>	26
6. Tabel III.6 <i>Storyboard Niat Wudhu</i>	27
7. Tabel III.7 <i>Storyboard Gerakan Wudhu</i>	27
8. Tabel III.8 <i>Storyboard Do'a Setelah Wudhu</i>	28
9. Tabel III.9 <i>Storyboard Belajar Shalat</i>	28
10. Tabel III.10 <i>Storyboard Gerakan Shalat</i>	29
11. Tabel III.11 <i>Storyboard Bermain</i>	29
12. Tabel III.12 Pengujian <i>Black Box Opening</i>	56
13. Tabel III.13 Pengujian <i>Black Box Menu Utama</i>	56
14. Tabel III.14 Pengujian <i>Black Box Belajar Wudhu</i>	57
15. Tabel III.15 Pengujian <i>Black Box Belajar Shalat</i>	59
16. Tabel III.16 Pengujian <i>Black Box Bermain</i>	60
17. Tabel III.17 Pengujian <i>Black Box Keluar</i>	61
18. Tabel III.18 Kuis Berbelajar Tata Cara Wudhu dan Shalat Wajib	63

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

1. Lampiran A-1 Kuisioner Belajar Wudhu Dan Shalat Wajib..... 74



DAFTAR PUSTAKA

Binanto, Iwan. 2010. Multimedia Digital Dasar Teori, Yogyakarta: Andi.

Ernawati. 2010. Media Pembelajaran Shalat Bagi Anak Berbasis Multimedia. Vol 2 No 2, 2010.

Fadzilatunnisa Intan, Tresnawati Dewi. 2015. Pengembangan Aplikasi Tata Cara Wudhu dan Shalat Untuk Anak Menggunakan Sistem Multimedia. Vol 12 No 1, 2015.

Hermawan, Stephanus. 2011. Mudah Membuat Aplikasi Android, Andi. Salatiga.

Kinasih, Dwi dan Nugroho Agung Prabowo. 2013. Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Sholat Fardu Lima Waktu. Vol 5 No 4, 2013.

Komputer. Wahana. 2012. Adobe Flash CS6. Yogyakarta: Andi.

Madcoms. 2012. Adobe Photoshop CS6. Yogyakarta: Andi.

Sadeli, Muhamad, 2014. Toko Buku Online Android. Palembang: Maxikom.

Sukamto dan Muhammad, 2013 . Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika.

