

**PERANCANGAN APLIKASI EDUKATIF PEMBELAJARAN
MENGENAL HURUF HIJAIYAH DAN MENGENAL BAGIAN
TUBUH MANUSIA DENGAN BAHASA ARAB UNTUK METODE
PEMBELAJARAN DI TK DARUL ULUM BERBASIS ANDROID.**

SKRIPSI

Oleh:

Muhamad Syarif Hidayatullah

2014.10.225.060



PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA

2022

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

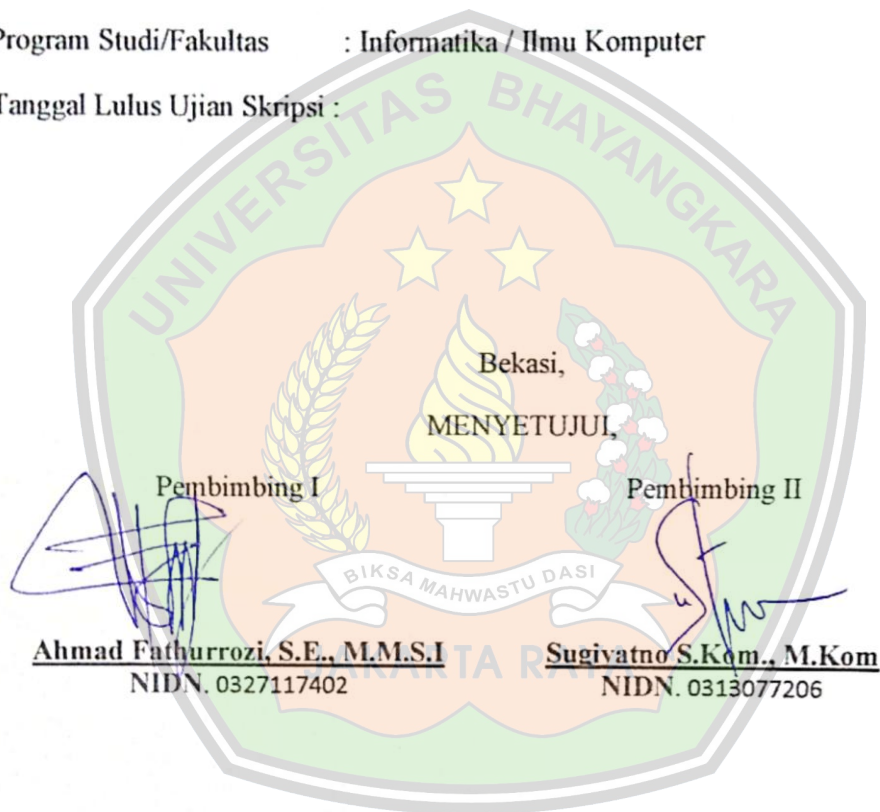
Judul Proposal Skripsi : Perancangan Aplikasi Edukatif Pembelajaran Mengenal Huruf Hijaiyah Dan Mengenal Bagian Tubuh Manusia Dengan Bahasa Arab Untuk Metode Pembelajaran Di Tk Darul Ulum Berbasis Android.

Nama Mahasiswa : Muhamad Syarif Hidayatullah

Nomor Pokok Mahasiswa : 201410225060

Program Studi/Fakultas : Informatika / Ilmu Komputer

Tanggal Lulus Ujian Skripsi :



LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Perancangan Aplikasi Edukatif Pembelajaran Mengenal Huruf Hijayah Dan Mengenal Bagian Tubuh Manusia Dengan Bahasa Arab Untuk Metode Pembelajaran Di Tk Darul Ulum Berbasis Android.

Nama Mahasiswa : Muhamad Syarif Hidayatullah.

Nomor Pokok Mahasiswa : 201410225060

Program Studi / Fakultas : Informatika / Ilmu Komputer

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 05 Februari 2022

Bekasi, 05 Februari 2022

Mengesahkan,

Ketua Tim Penguji : Dr. Robertus Suraji, S.S., M.A

NIDN. 0609127001

Penguji (I) : Hendarman Lubis, S.Kom., M.Kom

NIDN. 0013077002

Penguji (II) : Ahmad Fathurrozi, S.E., M.M.S.I

NIDN. 0327117402

Mengetahui

Ketua Program Studi
Informatika



Ahmad Fathurrozi, S.E., M.M.S.I

NIDN. 0327117402

Dekan
Fakultas Ilmu Komputer



Dr. Tyastuti Sri Lestari, S.Si., MM

NIDN. 0327036701

LEMBAR PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhamad Syarif Hidayatullah.
NPM : 201410225060
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul Tugas Akhir : Perancangan Aplikasi Edukatif Pembelajaran Mengenal Huruf Hijaiyah Dan Mengenal Bagian Tubuh Manusia Dengan Bahasa Arab Untuk Metode Pembelajaran Di Tk Darul Ulum Berbasis Android.

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi yang telah saya buat ini merupakan **hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya**. Apabila dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan dari pihak manapun.

Bekasi, 12 Januari 2022

Penulis,



Muhamad Syarif Hidayatullah.

ABSTRAK

Muhamad Syarif Hidayatullah, 201410225060. Perancangan Aplikasi Edukatif Pembelajaran Mengenal Huruf Hijaiyah Dan Mengenal Bagian Tubuh Manusia Dengan Bahasa Arab Untuk Metode Pembelajaran Di Tk Darul Ulum Berbasis Android.

Penelitian ini tentang bagaimana untuk menumbuhkan semangat baru anak-anak, membuat inovasi dalam memperkenalkan huruf hijaiyah dan bahasa arab anggota tubuh manusia. Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk meningkatkan minat belajar bagi anak-anak muslim terhadap belajar mengenal huruf hijaiyah dan mengenal anggota tubuh manusia dengan Bahasa arab. Metode Observasi Dilakukan dengan mengamati dan mempelajari secara langsung pada permasalahan dan prosedur – prosedur yang harus dilakukan. Metode Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan – pertanyaan atau tanya jawab secara langsung kepada pihak yang menangani permasalahan tersebut untuk mengetahui cara mengatasinya Kuisisioner/Angket Adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama di dalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang sudah ada. Studi Pustaka Teknik pengumpulan data dengan melakukan penelaahan terhadap berbagai buku, literature, catatan serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin di pecahkan. Metode Pengembangan Sistem Metode pengembangan sistem yang di gunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah metode waterfall. Metode air terjun menyediakan pendeketan alur hidup terturut mulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan pemeliharaan. Aplikasi edukasi ini membantu para guru dalam menyampaikan pelajaran belajar huruf hijaiyah dan mengenal bahasa arab anggota tubuh manusia.

Kata kunci : Huruf Hijaiyah, Bahasa arab anggota tubuh, Android, Edukasi

ABSTRACT

Muhamad Syarif Hidayatullah, 201410225060. Design of Educational Applications for Learning to Recognize Hijaiyah Letters and Recognize Human Body Parts in Arabic for Android-Based Learning Methods at Darul Ulum Kindergarten.

This research is about how to foster a new spirit in children, making innovations in introducing hijaiyah letters and the Arabic language of the human body. The purpose of this research is to increase interest in learning for Muslim children towards learning to recognize hijaiyah letters and recognize human body members in Arabic. Observation Method This is done by observing and studying directly the problems and procedures that must be carried out. The interview method is carried out by asking questions or asking questions directly to those who handle these problems to find out how to solve them. Questionnaire / Questionnaire is an information gathering technique that allows analysts to study the attitudes, beliefs, behaviors, and characteristics of several key people in the organization. organizations that could be affected by the proposed system or by existing systems. Literature Study Data collection techniques by reviewing various books, literature, notes and various reports relating to the problem to be solved. System Development Method The system development method used in designing this application is the waterfall method. The waterfall method provides a sequential lifeline approach from analysis, design, coding, testing and maintenance. This educational application helps teachers in delivering lessons on learning the hijaiyah letters and getting to know the Arabic language of the human body.

Keywords: Hijaiyah letters, Arabic language of body parts, Android, Education

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai sivitas akademik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhamad Syarif Hidayatullah
NPM : 201410225060
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-Exclusive Royalty-Free Right)**, atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Perancangan Aplikasi Edukatif Pembelajaran Mengenal Huruf Hijaiyah Dan Mengenal Bagian Tubuh Manusia Dengan Bahasa Arab Untuk Metode Pembelajaran Di Tk Darul Ulum Berbasis Android. beserta perangkat yang ada (bila diperlukan).

Dengan hak bebas royalti non-eksklusif ini, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bekasi, 12 Januari 2022
Yang Menyatakan



Muhamad Syarif Hidayatullah

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena dengan rahmat, hidayah serta karuniaNya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul "Perancangan Aplikasi Edukatif Pembelajaran Mengenal Huruf Hijaiyah Dan Mengenal Bagian Tubuh Manusia Dengan Bahasa Arab Untuk Metode Pembelajaran Di Tk Darul Ulum Berbasis Android”.

Dengan adanya penulisan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan wacana dan manfaat khususnya bagi penulis sendiri dan bagi orang lain pada umumnya. bantuan dan kerjasama yang baik dari semua pihak hingga selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Ahmad Fathurrozi, SE., MMSI Ketua Program Studi Informatika sekaligus Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya dan dengan sabar memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya tugas akhir ini.
2. Bapak Sugiyatno, S.Kom., M.Kom, Pembimbing II yang telah dengan sabar memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya tugas akhir ini
3. Bapak Abrar Hiswara, ST, MM, Selaku Pembimbing Akademik.yang telah banyak memberikan bimbingan selama masa studi penulis.
4. Ibu Hj Roswanih MS, S.Pd.I Selaku Kepala Sekolah Tk Darul Ulum yang telah memberi ijin untuk penulis melakukan penelitian sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
5. Orang tua dan keluarga besar yang tak henti-henti nya memberikan doa, dorongan motivasi dan dorongan moril maupun materil.

Akhir kata penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaca, karena banyak kekurangan yang masih harus diperbaiki. Kritik dan saran akan penulis terima untuk kesempurnaan tulisan ini.

Bekasi, 12 Januari2022

Muhamad Syarif Hidayatullah

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat penelitian	4
1.7 Tempat Penelitian	4
1.8 Metode Penelitian Dan Metode Pengembangan Sistem	5
1.9 Sistematika Penulisan	5
BAB II	7
LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Kosep Dasar Sistem	8
2.2.1 Perancangan	8

2.2.2 Aplikasi.....	9
2.2.3 Edukasi	10
2.2.4 Huruf Hijaiyah.....	10
2.2.5 Bahasa arab.....	11
2.2.6 Andorid.....	11
2.2.7 Waterfall	12
2.3 Peralatan Pendukung	14
2.3.1 Android Studio	14
2.3.2 Pengertian UML	14
2.3.3 Jenis-Jenis diagram UML dan beberapa contoh diagramnya	15
2.3.4 Pengertian Flowchart.....	17
BAB III	18
METODOLOGI PENELITIAN.....	18
3.1 Objek Penelitian	18
3.1.1 Tentang Sekolah	18
3.1.2 Profile Sekolah	19
3.1.3 Visi dan Misi.....	19
Visi :	19
Misi :	19
3.1.4 Struktrur Organisasi.....	20
3.2 Diagram Alir Penelitian.....	21
3.3 Kerangka Penelitian	22
3.4 Analisis Sistem Berjalan.....	23
3.5 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	24
3.6 Metode Pengumpulan Data	24
3.6.1 Observasi	24
3.6.2 Kuesioner.....	25
3.7 Permasalahan.....	31
3.8 Analisis Usulan sistem	31
3.9 Analisis Kebutuhan Sistem	33
1. Hardware:	33

2. <i>Software</i> :	33
BAB IV	34
PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI	34
4.1 Perancangan	34
4.1.1 Spesifikasi Hardware dan Software	34
4.2 Perancangan Dan Implementasi	34
4.2.1 Perancangan	35
4.2.1.1 Use Case Diagram	35
4.2.1.2 Activity Diagram	37
4.2.1.3 Diagram Sequence	42
4.2.2 Implementasi	47
4.2.2.1 Pembuatan program	47
4.2.2.2 Perancangan Antar Muka	48
4.2.2.3 Implementasi Antar Muka	49
4.2.3 Table pengujian Sistem	62
4.2.3.1 <i>Blackbox</i> Aplikasi	62
BAB V	64
PENUTUP	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65
BIODATA MAHASISWA	68

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Perbandingan Jurnal.....	7
Tabel 2. 2 Hijaiyah 30 Huruf	10
Tabel 2. 3 Hijaiyah 29 Huruf	10
Tabel 2. 4 Hijaiyah 28 Huruf.	11
Tabel 3. 3 Kuesioner	25
Tabel 3. 4 Hasil Perhitungan Kuesioner	26
Tabel 3. 5 Nilai Kriterium.....	28
Tabel 3. 6 Perhitungan Butir Kuesioner.	30



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Tk Darul Ulum.....	20
Gambar 3. 2 Diagram Alur Aplikasi.....	21
Gambar 3. 3 Kerangka Penelitian	22
Gambar 3. 4 Pencarian Materi Secara Manual	23
Gambar 3. 5 Kontinum Hasil Nilai Kuesioner.....	28
Gambar 3. 6 Diagram Total Kuesioner.....	29
Gambar 3. 7 Sistem Usulan.	32
Gambar 4. 1 Use Case Diagram Aplikasi.	36
Gambar 4. 2 Activity Diagram Memulai Aplikasi.....	37
Gambar 4. 3 Activity Diagram Hijaiyah.....	38
Gambar 4. 4 Activity Diagram Harakat 1	39
Gambar 4. 5 Activity Diagram Harakat 2.....	40
Gambar 4. 6 Activity Diagram Tanwin.	41
Gambar 4. 7 Sequence Diagram Login Aplikasi.	42
Gambar 4. 8 Sequence Diagram Hijaiyah.....	43
Gambar 4. 9 Sequence Diagram Harakat 1.....	44
Gambar 4. 10 Sequence Diagram Harakat 2.....	45
Gambar 4. 11 Sequence Diagram Tanwin.	46
Gambar 4. 12 Sequence Diagram Bahasa Arab Anggota Tubuh.....	47
Gambar 4. 13 Perancangan Antar Muka Menu Utama.....	48
Gambar 4. 14 Perancangan Hijaiyah.	48
Gambar 4. 15 Perancangan Antar Muka Bahasa Arab Anggota Tubuh.	49
Gambar 4. 16 Implementasi Antar Muka Tampilan Awal.	49
Gambar 4. 17 Implementasi Antar Muka Hijaiyah.....	50
Gambar 4. 18 Implementasi Antar Muka Huruf Hijaiyah.	50
Gambar 4. 19 Implementasi Antar Muka Harakat Huruf Hijaiyah.	51
Gambar 4. 20 Implementasi Antar Muka Menu Harakat.	51
Gambar 4. 21 Implementasi Antar Muka Fathah.....	52

Gambar 4. 22 Implementasi Antar Muka Kasrah	52
Gambar 4. 23 Implementasi Antar Muka Dhomah.....	53
Gambar 4. 24 Implementasi Antar Muka Tanwin.	53
Gambar 4. 25 Implementasi Antar Muka Fathah Tain.	54
Gambar 4. 26 Implementasi Antar Muka Kasrah Tain.....	54
Gambar 4. 27 Implementasi Antar Muka Dhomah Tain.	55
Gambar 4. 28 Implementasi Antar Muka Bahasa Arab Rambut.	55
Gambar 4. 29 Implementasi Antar Muka Bahasa Arab Kepala.....	56
Gambar 4. 30 Implementasi Antar Muka Bahasa Arab Wajah.	56
Gambar 4. 31 Implementasi Antar Muka Bahasa Arab Mata.....	57
Gambar 4. 32 Implementasi Antar Muka Bahasa Arab Hidung	57
Gambar 4. 33 Implementasi Antar Muka Bahasa Arab Bibir.....	58
Gambar 4. 34 Implementasi Antar Muka Bahasa Arab Mulut.	58
Gambar 4. 35 Implementasi Antar Muka Bahasa Arab Gigi.....	59
Gambar 4. 36 Implementasi Antar Muka Bahasa Arab Lidah.....	59
Gambar 4. 37 Implementasi Antar Muka Bahasa Arab Telinga.....	60
Gambar 4. 38 Implementasi Antar Muka Bahasa Arab Tangan.....	60
Gambar 4. 39 Implementasi Antar Muka Bahasa Arab Kaki.	61
Gambar 4. 40 Implementasi Antar Muka Kuis.....	61