



**LAPORAN SKRIPSI**  
**APLIKASI TATA CARA WUDHU DAN SHOLAT**  
**BERBASIS ANDROID**

Oleh:

**ALIF NUR ALFIANSYAH**

**2014-51-189**

**DOSEN PEMBIMBING**

**Anastasya Latubessy, S.Kom., M.Cs**

**Esti Wijayanti, M.kom**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**  
**2019**

## HALAMAN PERSETUJUAN

# APLIKASI TATA CARA WUDHU DAN SHOLAT BERBASIS ANDROID

ALIF NUR ALFIANSYAH

NIM. 2014-51-189



**HALAMAN PENGESAHAN**  
**APLIKASI TATA CARA WUDHU DAN SHOLAT BERBASIS**  
**ANDROID**

**ALIF NUR ALFIANSYAH**  
**NIM. 2014-51-189**

Kudus, 18 Januari 2019

Ketua Pengaji,

Alif Catur Murti., M.Kom Rizky Sari Melimaharani., M.Kom Aditya Akbar Riadi., M.Kom  
NIDN. 0610129001 NIDN. 0620058501 NIDN. 0912078902

Anggota Pengaji I,

Anggota Pengaji II,

Pembimbing Utama,

Anastasya Latubessy, S.Kom., M.Cs  
NIDN. 0604048702

Pembimbing Pendamping,

Esti Wijayanti, M.Kom  
NIDN. 0605098901

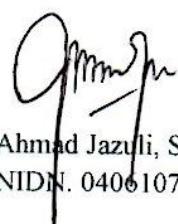
Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik



Mohammad Lahlan, ST., MT  
NIDN. 0601076901

Ketua Program Studi  
Teknik Informatika



Ahmad Jazuli, S. Kom., M.Kom  
NIDN. 0406107004

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Alif Nur Alfiansyah  
NIM : 201451189  
Tempat & Tanggal Lahir : Pati, 04 Juni 1996  
Judul Skripsi : Aplikasi Tata Cara Wudhu dan Sholat Berbasis Android

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Perancangan Aplikasi Tata Cara Wudhu dan Sholat Berbasis Android ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus. Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 18 Januari 2019

Yang memberi pernyataan



ALIF NUR ALFIANSYAH

NIM. 201451189

## **APLIKASI TATA CARA WUDHU DAN SHOLAT BERBASIS ANDROID**

Nama mahasiswa :Alif Nur Alfiansyah

NIM :201451189

Pembimbing :

1. Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs
2. Esti Wijayanti, M.Kom

### **RINGKASAN**

Shalat merupakan tiang agama dan merupakan suatu kewajiban untuk semua muslim di seluruh dunia karena kita tahu sebagai muslim cara menyembah dan mendekatkan diri kepada Allah sang pencipta agar menjadi manusia yang berahlak yaitu dengan bersholat. Untuk mengajarkan tata sholat dengan benar sesuai kaidahnya untuk anak usia dini yang belum tau cara bagaimana menunaikan ibadah sholat dengan benar maka penulis memiliki gagasan ide menggunakan “Media Pembelajaran Android Cara Wudhu dan Sholat Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android” dengan harapan dapat membuat anak – anak belajar dengan asik dan menarik. Selain itu dengan adanya media pembelajaran ini kita dapat menarik minat anak untuk belajar sholat dengan tekun karena di jaman serba modern ini anak-anak cenderung susah sekali kalau di ajak belajar dengan cara yang tidak menyenangkan.

**Kata Kunci:** Android, Media Pembelajaran, Multimedia

## **APPLICATION OF ANDROID-BASED WUDHU AND SHOLAT PROCEDURES**

*Student Name* : Alif Nur Alfiansyah

*Student Identity Number* : 201451189

*Supervisor* :

1. Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs
2. Esti Wijayanti, M.Kom

### ***ABSTRACT***

Prayer is a pillar of religion and obligation for all Muslims throughout the world because we know as Muslims how to worship and draw closer to Allah the creator to become a human being who has the right to pray. To teach the system of prayer properly according to the rules for early childhood who do not know how to perform prayer properly, the writer has the idea of using "Android Learning MediaWudhu and Prayer as Learning Media for Early Childhood Android Based" in hopes of making children learn cool and interesting. In addition, with this learning media, we can attract children to learn prayers diligently because in this modern era, children tend to be very difficult when invited to learn in an unpleasant way.

**Keywords:** Android, Learning Media, Multimedia

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas berkat rahmat dan inayahnya sehingga dapat menyelesaikan laporan skripsi ini yang berjudul “Sistem Manajemen Ternak Kambing Berbasis Web”. Sholawat dan salam tidak lupa dihaturkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW, yang telah menuntun menuju ke jalan yang insyaallah diridhoi oleh Allah SWT.

Penyusunan Skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Teknik Informatika dalam Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus.

Pelaksanaan Skripsi tak lepas dari bantuan dan dukungan beberapa pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Suparnyo SH., Ms., selaku Rektor Universitas Muria Kudus
2. Bapak Muhammad Dahlan ST. MT selaku Dekan Fakultas Teknik
3. Bapak Ahmad Jazuli M.Kom, selaku Kaprogdi Teknik Informatika
4. Ibu Anastasya Latubessy, S.Kom., M.Cs selaku Dosen Pembimbing Utama
5. Ibu Esti Wijayanti, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Pendamping
6. Bapak dan Ibu serta keluarga yang telah memberikan dukungan, semangat
7. Teman dan sahabat yang telah memberikan semangat, dan motivasi
8. Partnerku yang telah membantu, dukungan, semangat, motivasi

Penulis menyadari adanya kekurangan dan ketidak sempurnaan dalam penulisan laporan Skripsi ini, karena itu penulis mengucapkan mohon maaf dan menerima kritik dan saran yang membangun. Akhirnya penulis berharap semoga buku tesis ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Kudus, 18Januari 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PENYERTAAN KEASLIAN .....	iv
RINGKASAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 LATAR BELAKANG .....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 TUJUAN .....	3
1.5 MANFAAT .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1. PENELITIAN TERKAIT .....	5
2.2. LANDASAN TEORI.....	6
2.2.1. Pengertian <i>Android</i> .....	6
2.2.2. 3D Blender .....	6
2.2.3. Animasi .....	7
2.2.4. <i>Adobe After EffectCs3</i> .....	7
2.2.5. <i>Adobe Premiere</i> .....	8
2.2.6. <i>Adobe Soundbooth</i> .....	9
2.2.7. 3D Unity .....	9
2.2.8. Storyboard .....	10
2.2.9. 3D Animasi .....	10
2.3. Kerangka Pemikiran.....	11
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>13</b>
3.1. Objek Penelitian .....	13
3.2. Metode Pengumpulan Data .....	13
3.3. Metodologi Pengembangan Multimedia.....	13

3.3.1. Konsep .....	13
3.3.2. Perancangan .....	15
3.3.3. Pengumpulan Bahan.....	19
3.4. Gambaran Sistem Aplikasi.....	20
<b>BAB IV Hasil dan Pembahasan .....</b>	<b>21</b>
4.1. Analisa Kebutuhan .....	21
4.1.1. Kebutuhan Fungsional .....	21
4.1.2. Kebutuhan Non-Fungsional .....	22
4.2. Pembuatan Aplikasi .....	24
4.2.1. Tahap Pembuatan <i>User Interface</i> .....	25
4.2.2. Tahap Pembuatan Objek 3D .....	26
4.2.3. Tahap Pembuatan Aplikasi .....	26
4.3. Tampilan Aplikasi.....	29
4.4. Pengujian.....	33
4.4.1. <i>Blackbox Testing</i> .....	33
4.4.2. <i>User Acceptance Testing</i> .....	36
4.4.3. Pengujian Pada <i>Smartphone Android</i> .....	39
4.5. Distribusi .....	40
<b>BAB V Saran dan Kesimpulan .....</b>	<b>41</b>
5.1. Saran.....	41
5.2. Kesimpulan .....	41
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>43</b>

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1.Kerangka Pemikiran.....	11
Gambar 3.1. Perancangan Navigasi .....	15
Gambar 3.2. Flowchart tata cara wufhu dan sholat.....	16
Gambar 4.1. Pembuatan menu <i>interface</i> .....	25
Gambar 4.2. Pembuatan <i>ikon interface</i> .....	25
Gambar 4.3. Pembuatan video tata cara wudhu dan sholat.....	26
Gambar 4.4. Pembuatan <i>user interface</i> .....	27
Gambar 4.5. Importing video tata cara wudhu dan sholat .....	27
Gambar 4.6. <i>Upload Marker</i> .....	28
Gambar 4.7. <i>Build setting Aplikasi</i> .....	28
Gambar 4.8. Tampilan halaman <i>Splash Screen</i> .....	29
Gambar 4.9. Tampilan Halaman Menu Utama .....	29
Gambar 4.10. Tampilan AR video sholat.....	30
Gambar 4.11. Tampilan AR video wudhu .....	30
Gambar 4.12. Tampilan halaman menu sholat.....	31
Gambar 4.13. Tampilan AR tata cara sholat.....	31
Gambar 4.14. Tampilan AR menu wudhu .....	32
Gambar 4.15. Tampilan menu panduan .....	32
Gambar 4.16. Tampilan menu <i>exit</i> .....	33
Gambar 4.17. Pendistribusian ke Perangkat Android .....	40

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Konsep Aplikasi.....	14
Tabel 3.2. Perancangan <i>Storyboard</i> .....	17
Tabel 3.3. <i>Storyboard marker</i> video .....	19
Tabel 3.4. <i>Material Collecting</i> .....	19
Tabel 4.1. Kebutuhan perangkat lunak .....	23
Tabel 4.2. Kebutuhan perangkat keras .....	23
Tabel 4.3. <i>Blackbox testing</i> .....	34
Tabel 4.4. Tabel UAT menu mulai .....	36
Tabel 4.5. Tabel UAT menu sholat.....	37
Tabel 4.6. Tabel menu wudhu.....	36
Tabel 4.7. Tabel UAT menu panduan.....	38
Tabel 4.8. Tabel UAT menu <i>exit</i> .....	38
Tabel 4.9. Pengujian pada <i>Smartphone</i> Android .....	39