

**APLIKASI PEMBELAJARAN ADAB DAN AKHLAK  
NABI MUHAMMAD SHALLALLAHU ALAIHI  
WASALLAM BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



**Oleh:  
Jepri  
160210155**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER  
UNIVERSITAS PUTERA BATAM  
TAHUN 2022**

**APLIKASI PEMBELAJARAN ADAB DAN AKHLAK  
NABI MUHAMMAD SHALLALLAHU ALAIHI  
WASALLAM BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

**Untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar Sarjana**



**Oleh:  
Jepri  
160210155**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER  
UNIVERSITAS PUTERA BATAM  
TAHUN 2022**

## SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jepri

NPM : 160210155

Fakultas : Teknik dan Komputer

Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa "Skripsi" yang saya buat dengan judul:

Aplikasi Pembelajaran Adab dan Akhlak Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam Berbasis Android

Adalah hasil karya sendiri dan bukan "duplikasi" dari karya orang lain.

Sepengetahuan saya, didalam naskah Skripsi ini tidak terdapat karya il iah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip didalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka. Apabila ternyata didalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah Skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun.

Batam, 3 Agustus 2022



Jepri  
160210155

**APLIKASI PEMBELAJARAN ADAB DAN AKHLAK  
NABI MUHAMMAD SHALLALLAHU ALAIHI  
WASALLAM BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

**Untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar Sarjana**

**Oleh:  
Jepri  
160210155**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal  
seperti di bawah ini**

**Batam, 3 Agustus 2022**



**Anggia Dasa Putri, S.Kom., M.Kom.  
Pembimbing**

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital yang sekarang ini semakin canggih, terutama pada teknologi handphone genggam canggih atau sekarang ini lebih terkenalnya dengan sebutan *smartphone*. Dengan adanya *smartphone*, semua kegiatan manusia dapat terbantu dari mulai berinteraksi dari jarak yang jauh hingga dapat menyimpan file- file yang penting. *Smartphone* ini juga dapat digunakan dikalangan orang terutama orang tua, bahkan dapat digunakan oleh anak- anak. Maka dari itu dengan perkembangan ini banyak development aplikasi memanfaatkan untuk membuat aplikasi yang bermanfaat bagi penggunanya, seperti halnya dalam dunia pendidikan seperti membuat aplikasi pembelajaran untuk dapat membantu siswa siswi dalam kegiatan belajarnya. Dalam hal ini peneliti membuat aplikasi berbasis android mengenai adab dan akhlak nabi Muhammad Shallallahu ‘alaihi wasallam di sekolah dasar pondok pesantren Imam syafi’i Batam. Di sekolah dasar ponpes ini adab maupun akhlak menjadi nomor satu yang ditonjolkan namun hanya dipelajari melalui buku saja. Metode yang digunakan dalam proses penelitian ini ialah RAD (*Rapid Application Development*), software untuk mendesain menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). Untuk merancang dan membuat aplikasinya peneliti menggunakan software android studio dan didalamnya menggunakan bahasa pemrograman java.

Kata Kunci : UML (Unified Modelling Language), RAD (Rapid Application Development), Android Studio, Adab dan Akhlak Rasulullah.

## **ABSTRACT**

The development of digital technology which is now increasingly sophisticated, especially in advanced mobile phone technology or now more famous as a smartphone. With a smartphone, all human activities can be helped from interacting remotely to being able to store important files. This smartphone can also be used among people, especially parents, and can even be used by children. Therefore, with this development, many application developments are used to create applications that are useful for users, as is the case in the world of education such as making learning applications to be able to help students in their learning activities. In this case, the researcher made an android-based application about the adab and morals of the prophet Muhammad sallallahu 'alaihi wasallam at the Imam Syafi'i Islamic boarding school in Batam. At this Islamic boarding school, adab and morals are the number one highlighted but only learned through books. The method used in this research process is RAD (Rapid Application Development), software for designing using UML (Unified Modeling Language). To design and create the application, the researcher uses Android Studio software and uses the Java programming language in it.

Keywords: UML (Unified Modeling Language), RAD (Rapid Application Development), Android Studio, Adab and Morals of the Prophet.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (satu) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Putera Batam Ibu Dr. Nur Elfi Husda, S.Kom., M.SI.
2. Dekan Fakultas Teknik dan Komputer Bapak Welly Sugiyanto, S.T.,M.M.
3. Ketua Program Studi Teknik Informatika Bapak Andi Maslan, S.T., M.SI.
4. Ibu Anggia Dasa Putri, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing Skripsi pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.
5. Bapak Koko Handoko, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing akademik selama Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.
6. Dosen dan Staff Universitas Putera Batam.
7. Kedua orang tua penulis yang selalu mendoakan dan menyemangati penulis hingga penulisan Skripsi ini selesai.
8. Leika Uvetisi, S.Pd.I. dan Syafiq Anfa Ziqri, istri dan anak saya yang sangat saya sayangi yang selalu mendoakan dan memberi semangat untuk terus berjuang.
9. Keluarga dan saudara-saudara yang selalu memberi dukungan dan motivasi.
10. Joko Sutrisno dan Mohd. Azmi Amirullah teman yang selalu memotivasi dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Rekan-rekan Mahasiswa Universitas Putera Batam yang turut memberikan do'a dan dukungannya.

Batam, 3 Agustus 2022



Jepri

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	i
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>ABSTRACK</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Rumusan Masalah .....	3
1.5 Tujuan Penelitian .....	3
1.6 Manfaat Penelitian .....	3
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	3
1.6.2 Manfaat Praktek .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	5
2.1 Teori Dasar.....	5
2.1.1 Software Development.....	5



2.1.2 Multimedia .....	6
2.1.3 Aplikasi .....	7
2.1.4 Pembelajaran Digital .....	7
2.1.5 <i>Rapid Application Development</i> .....	8
2.1.6 Android .....	10
2.1.7 Unified Modeling Language .....	13
2.2 Adab Dan Akhlak.....	22
2.2.1 Adab Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi wasallam.....	22
2.2.2 Akhlak dari Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam.....	49
2.3 Software Pendukung .....	52
2.3.1 Android Studio .....	52
2.3.2 Android SDK Dan JDK .....	53
2.3.3 StarUML .....	53
2.4 Penelitian Terdahulu .....	54
2.5 Kerangka Pemikiran.....	57
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>59</b>
3.1 Desain Penelitian.....	59
3.2 Pengumpulan Data .....	61
3.3 Operasional Variabel.....	62
3.4 Proses Perancangan Sistem.....	63
3.4.1 Desain Unified Modeling Language (UML).....	64
3.4.2 Desain Perancangan Aplikasi.....	69
3.5 Lokasi Dan Jadwal Penelitian .....	74
3.5.1 Lokasi Penelitian.....	74
3.5.2 Jadwal Penelitian.....	75

<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	77
4.1 Hasil Penelitian .....	77
4.2 Pembahasan.....	81
4.2.1 Pengujian dengan Uji Blackbox.....	81
4.3 Pengujian.....	83
4.3.1 Pengujian Aplikasi Dengan Smartphone .....	83
4.4 Implementasi Aplikasi .....	84
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	86
5.1 Kesimpulan .....	86
5.2 Saran.....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	87
<b>LAMPIRAN</b> .....	90
Lampiran 1. Pendukung Penelitian .....	90
Lampiran 2. Daftar Riwayat Hidup.....	96
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian .....	97
Lampiran 4. Program Aplikasi.....	99

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
<b>Gambar 2. 1</b> Definisi Multimedia.....	7
<b>Gambar 2. 2</b> Model Rapid Aplication Development.....	9
<b>Gambar 2. 3</b> Logo Android .....	11
<b>Gambar 2. 4</b> Contoh dari <i>Use Case Diagram</i> .....	15
<b>Gambar 2. 5</b> Contoh Activity Diagram .....	17
<b>Gambar 2. 6</b> Contoh Sequence diagram .....	19
<b>Gambar 2. 7</b> Ringkasan Kitab Adab (Buku).....	23
<b>Gambar 2. 8</b> Syarah Syamail (Buku).....	50
<b>Gambar 2. 9</b> Android Studio (Logo) .....	53
<b>Gambar 2. 10</b> Logo dari StarUML .....	54
<b>Gambar 2. 11</b> Kerangka dari Pemikiran .....	57
<b>Gambar 3. 1</b> Desain Penelitian .....	59
<b>Gambar 3. 2</b> Penjelasan dari Use Case Diagram .....	64
<b>Gambar 3. 3</b> Penjelasa dari Activity Diagram .....	65
<b>Gambar 3. 4</b> Penjelasan dari Activity Diagram pada Menu About .....	66
<b>Gambar 3. 5</b> Penjelasan dari Sequence Diagram pada Menu Adab dan Akhlak. 67	67
<b>Gambar 3. 6</b> Penjelasan dari Sequence Diagram pada Menu About.....	68
<b>Gambar 3. 7</b> Penjelasan dari Class Diagram .....	69
<b>Gambar 3. 8</b> Perancangan pada Tampilan Menu Utama .....	70
<b>Gambar 3. 9</b> Tampilan dari Rancangan pada Menu Akhlak dan Adab.....	71
<b>Gambar 3. 10</b> Tampilan dari Perancangan pada Menu Akhlak.....	72
<b>Gambar 3. 11</b> Perancangan pada Tampilan Menu Adab .....	73
<b>Gambar 3. 12</b> Perancangan pada Tampilan Menu Tentang Aplikasi (About) ....	74
<b>Gambar 3. 13</b> Lokasi pada Tempat Penelitaian .....	75
<b>Gambar 4. 1</b> Tampilan dari menu utama .....	77
<b>Gambar 4. 2</b> Tampilan pada menu adab dan akhlak.....	78
<b>Gambar 4. 3</b> Tampilan pada menu akhlak .....	79
<b>Gambar 4. 4</b> Tampilan dari salah satu menu adab.....	80
<b>Gambar 4. 5</b> Tampilan dari menu about .....	81

## DAFTAR TABEL

	Halaman
<b>Tabel 2. 1</b> Penjelasan dari Use Case Diagram.....	14
<b>Tabel 2. 2</b> Penjelasan dari <i>Activity Diagram</i> .....	16
<b>Tabel 2. 3</b> Penjelasan dari <i>Sequence Diagram</i> .....	18
<b>Tabel 2. 4</b> Penjelasan dari <i>Class Diagram</i> .....	20
<b>Tabel 2. 5</b> Contoh Class Diagram .....	21
<b>Tabel 3. 1</b> Variabel dan Definisinya.....	63
<b>Tabel 3. 2</b> Tabel dari Jadwal Penelitian.....	76
<b>Tabel 4. 1</b> Pengujian Blackbox pada Menu Utama .....	82
<b>Tabel 4. 2</b> Pengujian <i>Blackbox</i> pada Menu Adab dan Akhlak .....	82
<b>Tabel 4. 3</b> Pengujian <i>Blackbox</i> pada Menu About .....	83
<b>Tabel 4. 4</b> Menguji Aplikasi Android dengan Smartphone.....	83
<b>Tabel 4. 5</b> Menguji Aplikasi kepada Siswa .....	84
<b>Tabel 4. 6</b> Menguji Aplikasi kepada Wali Kelas.....	85