

Aplikasi Kisah 25 Nabi Dan Rasul Berbasis *Android*

Agustian Noor

Jurusan Teknik Informatika, Politeknik Negeri Tanah Laut
Jl. A Yani Km 6 Pelaihari Tanah Laut Kalimantan Selatan
Telepon / Fax (0512) 21537
E-mail: agustiannoor@ymail.com.com

Abstrak – Saat ini dunia teknologi berkembang sangat cepat, mulai dari teknologi di bidang bisnis hingga dalam bidang pendidikan. Teknologi sangat dibutuhkan oleh manusia untuk memudahkan melakukan sesuatu. *Smart phone* khususnya yang berbasis *android* saat ini sedang populer. *Android* sendiri adalah sistem operasi berbasis *Linux* yang dipergunakan sebagai pengelola sumber daya perangkat keras, baik untuk ponsel dan *smartphone*. Sekarang, pengetahuan tentang sejarah islam sudah mulai luntur dan tergusur oleh kemajuan zaman saat ini. Kesibukan orangtua, tayangan kartun di televisi, banyaknya mainan anak-anak, serta beragamnya game mengakibatkan berkurangnya jiwa islami pada anak. Membaca kisah-kisah para Nabi dan Rasul memberikan dampak positif kepada anak, karena dapat menumbuhkan sifat religi kepada anak-anak sejak dini. Melalui kumpulan Kisah 25 Nabi dan Rasul, orangtua dapat menanamkan nilai-nilai islami, mengarahkan anak untuk berperilaku baik, dan mengajarkan sifat-sifat yang terpuji. Selain itu, dapat melatih anak dalam belajar membaca. Maka dari itu aplikasi Kisah 25 Nabi Berbasis *Android* dibuat untuk membantu dalam proses pembelajaran anak untuk bisa menerima dan meneladani sifat para nabi dan rasul.

Kata Kunci: Aplikasi, *android*, Nabi, Rasul.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini telah membuat banyak perubahan dalam gaya hidup semua kalangan masyarakat. Perubahannya adalah banyaknya penggunaan *smartphone*, terutama yang berbasis *android* untuk kehidupan sehari-hari. Para pengguna *smartphone* berasal dari berbagai kalangan dan umur. Mereka banyak menghabiskan waktu menggunakan *smartphone android* tersebut baik itu digunakan untuk keperluan bisnis, media pembelajaran maupun kebutuhan akan hiburan.

Masyarakat didaerah kita yang menganut agama Islam yang belum memahami lebih dalam tentang agama Islam oleh karena itu pengetahuan agama Islam sangat penting dan wajib di pelajari oleh setiap muslim yang perlu ditanamkan sejak dini, kewajiban umat muslim adalah iman kepada Nabi dan Rasul-Rasul Allah SWT dengan cara mengetahui dan meyakini adanya Nabi dan Rasul-Rasul Allah SWT serta mencontoh akhlak baik yang dimiliki oleh para Nabi dan Rasul karena iman kepada Nabi dan Rasul merupakan salah satu dari rukun iman, dalam Q.S An Nisaa' ayat 136 yang artinya, "Wahai orang-orang yang beriman, tetaplah beriman kepada Allah dan Rasul-Nya...".

Kisah Nabi dan Rasul dalam Islam merupakan kisah yang dapat dijadikan pembelajaran dalam mencontoh akhlak para Nabi dan Rasul, setelah mempelajari kisah Nabi dan Rasul evaluasi juga merupakan bagian yang sangat penting karena evaluasi bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran kisah Nabi dan Rasul dengan mengetahui bagian mana yang belum dipahami oleh

pembaca. Dalam ajaran Islam kita wajib mengetahui dan mengenal 25 Nabi dan Rasul yang terdapat di dalam Al-Qur'an mulai dari Nabi Adam AS sampai dengan Nabi Muhammad SAW.

Umumnya kisah Nabi dan Rasul dikenalkan pada anak-anak karena sifat dan akhlak para Nabi dan Rasul yang sangat baik untuk dicontoh dan ditiru oleh anak-anak agar anak tersebut dapat berkembang menjadi pribadi yang memiliki akhlak yang baik. Anak-anak cenderung menyukai media informasi yang mudah digunakan untuk menerima cerita yang disampaikan padanya.

Buku merupakan media pembelajaran umum yang digunakan dalam menceritakan kisah Nabi, namun media seperti buku memiliki beberapa kekurangan seperti fisik yang mudah rusak, dan kurang interaktif yang menyebabkan mudah bosan sehingga diperlukan sebuah aplikasi pembelajaran kisah 25 Nabi dan Rasul yang dapat meningkatkan minat membaca tentang kisah 25 Nabi dan Rasul pada masyarakat, maka penulis tertarik membuat sebuah aplikasi dan dituangkan dalam sebuah Tugas Akhir (TA) yang berjudul "**APLIKASI KISAH 25 NABI DAN RASUL BERBASIS ANDROID**".

1.2 Permasalahan Penelitian

Rumusan masalah dari aplikasi kisah 25 Nabi dan Rasul berbasis *android*, adalah:

1. Bagaimana merancang dan membuat aplikasikisah 25 Nabi dan Rasul?
2. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi kisah 25 Nabi dan Rasul menjadi media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak?

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Aplikasi

Aplikasi komputer merupakan suatu perangkat lunak komputer yang memiliki fungsi tertentu sesuai dengan tujuan yang diinginkan oleh si pembuat aplikasi (*Programer*). Aplikasi komputer biasanya diciptakan untuk mempermudah manusia dalam mengerjakan suatu tugas didalam sebuah komputer, seperti untuk mengolah data maupun untuk keperluan editing.

Di jaman yang serba canggih ini peran Aplikasi komputer dalam kehidupan sehari-hari dapat kita jumpai dalam berbagai bidang, misal untuk keperluan bisnis, pendidikan maupun untuk hiburan. Dengan hadirnya beberapa aplikasi komputer tersebut semua orang bisa bekerja dengan mudah dan menghemat waktu. Berikut ini merupakan beberapa contoh Aplikasi komputer yang biasa kita jumpai atau bahkan kita gunakan saat bekerja dengan komputer. (Hasibuan, 2015).

2.2 Nabi dan Rasul

Nabi berasal dari kata naba, artinya dari tempat yang tinggi. Nabi artinya manusia (lelaki) yang diberi wahyu oleh Allah Swt, tetapi tidak wajib disampaikan kepada umatnya. Sedangkan Rasul berasal dari kata risalah, artinya penyampaian. Sebelum menjadi Rasul terlebih dahulu diangkat menjadi Nabi.

Jadi Rasul artinya manusia (lelaki) yang diberi wahyu oleh Allah Swt dan wajib disampaikan kepada umatnya. Jumlah Nabi yang diutus sangat banyak melebihi jumlah Rasul. Dalam beberapa riwayat disebutkan bahwa jumlah Nabi yang diutus Allah Swt adalah sebanyak 124.000 orang dan 313 orang diantaranya adalah Rasul. Jadi tidak setiap Nabi adalah Rasul (Gunawan, 2015).

2.3 Android

Pengertian *Android* adalah sebuah sistem operasi mobile yang open-source dan dikembangkan oleh *Google*. *OS Android* digunakan untuk komputer tablet dan *smartphone*.

Namun berdasarkan dari arti kata dan wujudnya, *Android* merupakan sebuah robot pintar yang dibuat menyerupai manusia. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang buat menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak.

Awalnya, *Google Inc.* membeli *Android Inc.*, pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan *Android*, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk *Google*, *HTC*, *Intel*, *Motorola*, *Qualcomm*, *T-Mobile*, dan *Nvidia* (Baidowi, 2014).

2.4 Media Pembelajaran

Proses komunikasi dan media merupakan apa saja yang mengantarkan atau membawa informasi ke penerima informasi. Proses belajar mengajar pada hakikatnya merupakan proses komunikasi, informasi atau pesan yang dikomunikasikan adalah isi atau bahan ajar yang telah ditetapkan dalam kurikulum, sumber informasi adalah guru, penulis buku, perancang dan pembuat media pembelajaran lainnya.

Sedangkan penerimaan informasi adalah siswa atau warga belajar. Pengertian media pembelajaran bervariasi. Ada ahli media yang membuat definisi media pembelajaran yang mengacu hanya pada alat atau perangkat keras, ada juga yang menonjolkan perangkat lunak. (Suherman, 2009)

2.5 Database

Sistem basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan. Pada intinya basis data adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat. Pada penjelasan ini menggunakan basis data *relational* yang diimplementasikan dengan tabel-tabel yang saling memiliki relasi.

Sistem informasi tidak dapat dipisahkan dengan kebutuhan akan basis data apapun bentuknya, entah berupa *fileteks* ataupun *Database Management System (DBMS)*.

Kebutuhan basis data dalam sistem informasi meliputi :

1. Memasukkan, menyimpan, dan mengambil data.
2. Membuat laporan berdasarkan data yang telah disimpan.

Tujuan dari dibuatnya tabel-tabel adalah untuk menyimpan data ke dalam tabel-tabel agar mudah diakses. Oleh karena itu, untuk merancang tabel-tabel yang akan dibuat maka dibutuhkan pola pikir penyimpanan data nantinya jika dalam bentuk baris-baris data (*record*) dimana setiap baris terdiri dari beberapa kolom (Rosa, 2015).

2.6 MySQL

MySQL adalah satu jenis *database server* yang sangat terkenal. Kepopulerannya disebabkan *MySQL* menggunakan *SQL* sebagai bahasa dasar untuk mengakses *databasenya*. Selain itu, ia bersifat *Open Source* (tidak perlu membayar untuk menggunakannya) pada berbagai *platform* (kecuali untuk jenis *Enterprise*, yang bersifat komersial). *MySQL* termasuk jenis *RDBMS (Relational Database Management System)*. Itulah sebabnya, istilah seperti tabel, baris dan kolom digunakan pada *MySQL*.

Pada *MySQL*, sebuah *database* mengandung satu atau lebih sejumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau beberapa kolom (Kadir, 2008).

2.7 HyperText Preprocessor (PHP)



Gambar 1. Preprocessor (PHP)

HyperText Preprocessor (PHP) merupakan bahasa berbentuk *skrip* yang ditempatkan dalam *server* dan diproses di *server*. Hasilnya yang dikirim ke *klien*, tempat pemakai menggunakan *browser*. *PHP* dirancang untuk membentuk aplikasi *web* dinamis.

Artinya, ia dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini. Misalnya, bias menampilkan isi *database* ke halaman *web*. Pada prinsip *PHP* mempunyai fungsi yang sama dengan *skrip-skrip* seperti *ASP (Active Server Page)*, *Cold Fusion*, ataupun *Perl*. Namun, perlu diketahui bahwa *PHP* sebenarnya bias dipakai secara *command line*. Artinya, *skrip PHP* dapat dijalankan tanpa melibatkan *web server* maupun *browser* (Kadir, 2008).

2.8 JQuery Mobile



Gambar 2. Mobile

Jquery adalah *framework php* yang memudahkan penerapan *JavaScript*. Dengan *Jquery*, anda tidak perlu melakukan banyak pengetikan kode secara manual. Hanya dengan sedikit pengetikan, anda bisa melakukan banyak hal. Itulah kegunaan dari *framework Javascript*. *Jquery* telah lama menjadi *library JavaScript* yang populer untuk menciptakan website interaktif yang kaya serta bisa dipakai juga untuk aplikasi *web*. Namun, karena dirancang untuk *browser desktop*, *Jquery* tidak memiliki banyak fitur yang khusus dirancang untuk membangun aplikasi *web mobile*.

Jquery Mobile merupakan *framework JavaScript*, layaknya *Jquery* pada desktop, namun khusus ditargetkan untuk piranti *Mobile* seperti *iPad*, *iPhone*, *Blackberry*, *Symbian*, *Android*, dan piranti lainnya. *Jquery Mobile*, kita bisa membuat aplikasi *web* yang *multi platForm*, tidak tergantung pada piranti keras tertentu. Dengan kode yang sama, aplikasi *web* kita bisa jalan di hampir semua piranti *mobile* yang populer saat ini. *Framework* ini juga telah mendukung penggunaan layar sentuh sehingga aplikasi kita bisa mengoptimalkan *device* yang ada (Winarno, 2014).

2.9 XAMPP



Gambar 3. Xampp

XAMPP adalah *software web server apache* yang di dalamnya tertanam *server MySQL* yang didukung dengan bahasa pemrograman *PHP* untuk membuat *website* yang dinamis. *XAMPP* mendukung dua sistem operasi yaitu *windows* dan *Linux*.

Untuk *linux* proses penginstalannya menggunakan *command line* sedangkan untuk *windows* dalam proses penginstalannya menggunakan *interface* grafis sehingga lebih mudah dalam penggunaan *XAMPP* di *Windows* dibanding dengan *Linux*. (Yogajiwanjaya, 2014).

2.10 CSS (Cascading Style Sheet)

CSS adalah kependekan dari *Cascading Style Sheet*. *CSS* merupakan salah satu kode pemrograman yang bertujuan untuk menghias dan mengatur gaya tampilan/*layout* halaman *web* supaya lebih elegan dan menarik. *CSS* adalah sebuah teknologi internet yang direkomendasikan oleh *World Wide Web Consortium* atau *W3C* pada tahun 1996.

Awalnya, *CSS* dikembangkan di *SGML* pada tahun 1970, dan terus dikembangkan hingga saat ini. *CSS* telah mendukung banyak bahasa markup seperti *HTML*, *XHTML*, *XML*, *SVG (Scalable Vector Graphics)* dan *Mozilla XUL (XML User Interface Language)* (Syakirurohman, 2013).

2.11 Notepad++

Notepad++ adalah program aplikasi pengembang yang berguna untuk mengedit teks dan skrip kode pemrograman. Versi terbaru program ini adalah *Notepad++ v5.9*, yang dirilis pada tanggal 06 April 2012. *Software Notepad++* dibuat dan dikembangkan oleh Tim *Notepad++*.

Perangkat lunak komputer ini memiliki kelebihan pada peningkatan kemampuan sebuah program text editor, lebih dari sekedar program *Notepad* bawaan *Windows*. *Notepad++* bisa mengenal tag dan kode dalam berbagai bahasa pemrograman. Fitur pencarian tingkat lanjut dan pengeditan teks yang tersedia juga cukup ampuh, sangat membantu tugas seorang programmer atau developer dalam menyelesaikan skrip kode programnya.

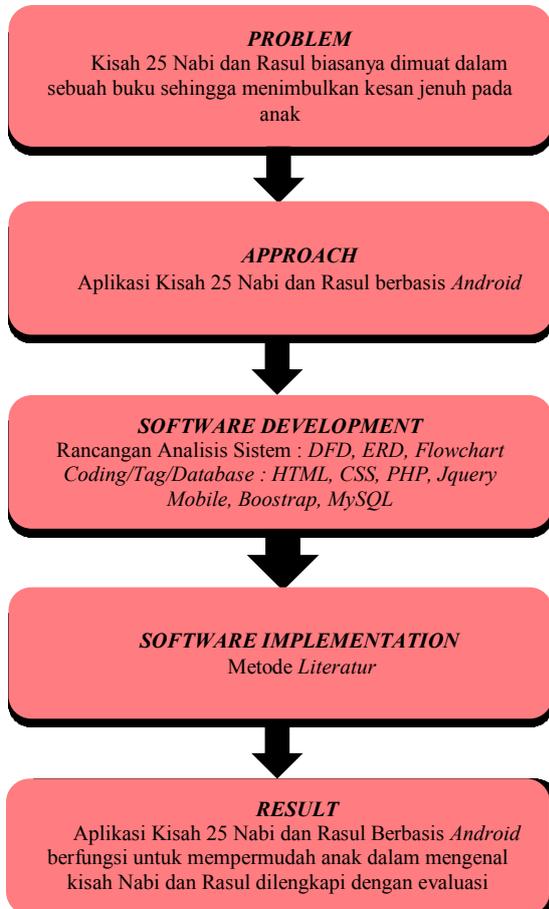
Program *Notepad++* banyak diaplikasikan dan digunakan oleh kalangan pengguna komputer di bidang pemrograman aplikasi *desktop* dan *web*. *Notepad++* merupakan *software gratis (opensource)*. *Notepad++* dapat dijalankan di sistem operasi *Win2K*, *Windows XP*, *Vista*, dan *Windows 7*. Untuk menginstal versi terbaru program ini, komputer

Windows Anda cukup memiliki kapasitas kosong harddisk minimal 12 MB (Budiarto, 2012).

3. METODE PENELITIAN

Kerangka Penelitian

Berikut ini adalah kerangka penelitian dari aplikasi kisah 25 Nabi dan Rasul :



Gambar 4 Kerangka Penelitian

3.2 Identifikasi Masalah

Kisah 25 Nabi dan Rasul di media pembelajaran sekarang hanya terbatas pada media yang berbentuk teks tertulis diantaranya seperti buku, serta halaman web sehingga menimbulkan kesan jenuh pada anak dalam mempelajari kisah 25 Nabi dan Rasul. Akibat yang ditimbulkan adalah kejenuhan pada anak dalam pembelajaran kisah 25 Nabi dan Rasul sehingga waktu banyak terbuang.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara-cara yang mendukung untuk mendapatkan data primer adalah dengan cara mempelajari, meneliti berbagai literatur-literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, teks, jurnal ilmiah, situs-situs di internet, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian. Tahap pengumpulan data yang diterapkan adalah Tahap Literatur, yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku dan situs-situs

internet yang mendukung dan menunjang dalam pembuatan aplikasi dan penyusunan laporan.

3.4 Alat Penelitian

Alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *software* dan *hardware*. Adapun *software* dan *hardware* yang digunakan adalah sebagai berikut:

3.4.1 Perangkat Keras (Hardware)

Perangkat keras yang digunakan pada pembuatan aplikasi ini :

1. Laptop Acer Intel Core i3, dengan:
Operating System : Windows 7 Pro 32-bit
Processor : Intel® Core™ i3 CPU M 380 @ 2.53GHz 2.53 GHz
Memory : 2.00 GB (1.74 GB usable)
2. *Mobile*.

3.4.2 Perangkat Lunak (Software)

Perangkat lunak yang digunakan pada pembuatan aplikasi ini :

1. *Notepad ++*
2. *XAMPP Control Panel*
3. *Web Browser (Mozilla Firefox/Chrome/dll)*
4. *Microsoft Office Visio 2003* dalam pembuatan desain *DFD*, *ERD*, *Flowchart*, dan desain antarmuka.
5. *Microsoft Office Word 2010* digunakan dalam pembuatan laporan.

3.5 Bahasa Pemrograman dan Desain

Bahasa pemrograman dan desain yang digunakan pada pembuatan aplikasi ini adalah:

1. *PHP (Perl Hypertext Processor)*.
2. *HTML (Hyper Text Markup Language)* untuk desain.
3. *CSS (Cascading Style Sheet)*, *Jquery Mobile* dan *Bootstrap* untuk tampilan.

3.6 Implementasi

Implementasi sistem aplikasi kisah 25 Nabi dan Rasul berbasis *android* dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman *php, jquery mobile* dan *database mysql*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 User bagian index

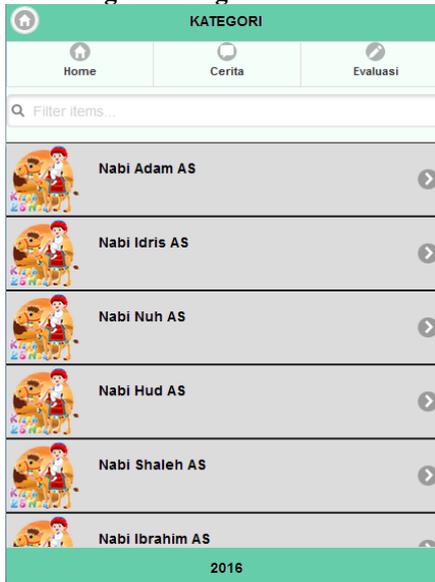


Gambar 5. User Bagian Index

Keterangan :

Merupakan menu utama aplikasi pada saat pertama kali dijalankan dan aplikasi disini *User* dapat menentukan pilihan untuk membaca cerita.

4.2 User Bagian Kategori

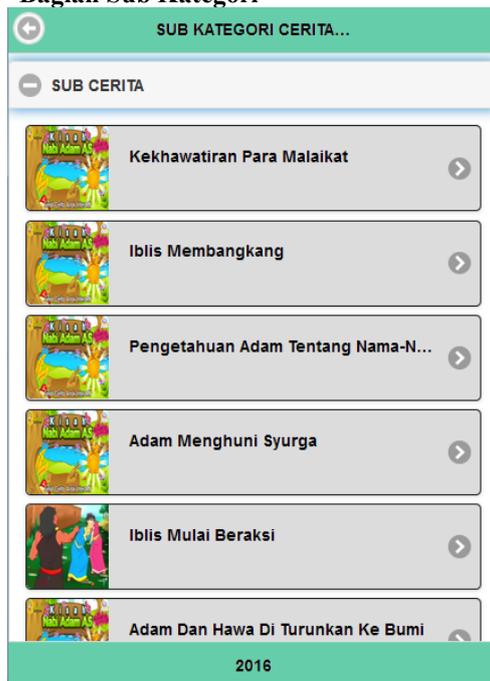


Gambar 6 User Bagian Kategori

Keterangan:

Merupakan menu kategori nama nabi, disini *User* dapat memilih kategori nama nabi dulu sebelum membaca detail cerita.

4.3 Bagian Sub Kategori



Gambar 7 Bagian Sub Kategori

Keterangan:

Merupakan menu sub cerita, disini sebelum membaca *User* harus memilih judul ceritanya dulu.

4.4 User Bagian Detail



Gambar 8 User Bagian Detail

Keterangan:

Setelah *User* berhasil memilih kategori nabi dan sub cerita maka tampilan akan masuk ke detail cerita disini *User* dapat membaca sesuai judul pilihannya sendiri.

4.5 User Bagian Video

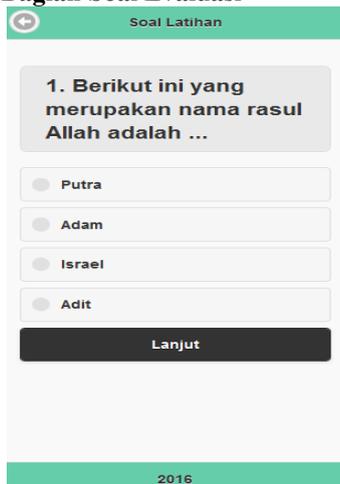


Gambar 9 User Bagian Video

Keterangan:

Menu tonton cerita yang terdapat di dalam kategori nama-nama nabi.

4.6 User Bagian Soal Evaluasi

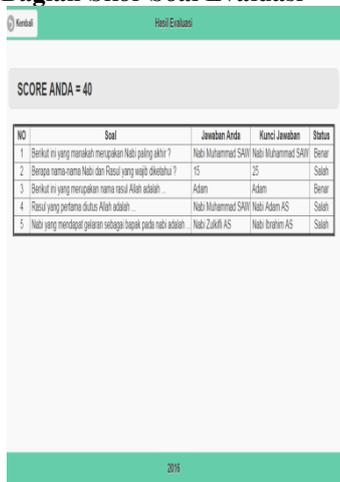


Gambar 10 User Bagian Soal Evaluasi

Keterangan:

Dalam menu evaluasi disini *user* dapat mengasah lagi pikirannya setelah membaca cerita para nabi dengan menjawab beberapa soal.

4.7 User Bagian Skor Soal Evaluasi



Gambar 11 User Bagian Skor Soal Evaluasi

Keterangan :

Disini akan muncul hasil skor *user* yang sudah menjawab soal evaluasi. Ada kunci jawaban, status, dan skor benar salah.

3.8 Login Admin



Gambar 12 Login Admin

Keterangan:

Form *login* berfungsi untuk memberikan hak akses kepada *admin* agar dapat menambah dan memberi informasi pada aplikasi ini. Disini *admin* wajib mengisi *username* dan *password* dengan benar.

4.9 Beranda Admin



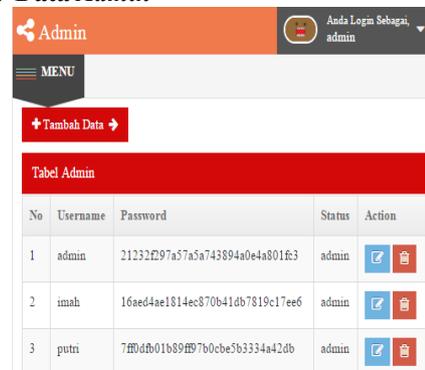
Selamat datang, di halaman admin

Gambar 13 Beranda Admin

Keterangan:

Menu utama *admin* pada saat berhasil *login* dan disini *admin* dapat menentukan untuk menambah kategori nabi, tambah sub kategori dan tambah soal evaluasi.

4.10 View Data Admin



Gambar 14 View Data Admin

Keterangan:

Tampilan pada *view data admin* disini ada pilihan yaitu *admin* dapat memilih tambah data, ubah dan hapus data *admin*.

4.11 Tambah Data Admin



Gambar 15 Tambah Data Admin

