

PENGEMBANGAN APLIKASI KISAH 25 NABI DAN RASUL BERBASIS ANDROID

Gun-Gun Gunawan¹, H. Bunyamin²

Jurnal Algoritma
Sekolah Tinggi Teknologi Garut
Jl. Mayor Syamsu No. 1 Jayaraga Garut 44151 Indonesia
Email : jurnal@sttgarut.ac.id

¹1106049@sttgarut.ac.id

²sukses651@sttgarut.ac.ai

Abstrak - Salah satu 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. Kisah Nabi dan Rasul dalam Islam merupakan kisah yang dapat dijadikan teladan terutama dalam mencontoh akhlak para Nabi dan Rasul. Dalam ajaran Islam kita wajib mengetahui dan mengenal 25 Nabi dan Rasul yang terdapat di dalam Al-Quran mulai dari Nabi Adam AS sampai dengan Nabi Muhammad SAW. 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. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan sistem multimedia Luther-Sutopo dan untuk pengujian aplikasi menggunakan metode pengujian Black Box dan pengujian Beta terhadap kepuasan pengguna. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi kisah 25 Nabi dan Rasul yang berisi materi tentang Kisah 25 Nabi dan Rasul dimana terdapat fitur evaluasi berupa pertanyaan-pertanyaan berupa kuis sehingga lebih interaktif serta menambahkan dalil-dalil Al-Quran yang dapat memperkuat kisah 25 Nabi dan Rasul.

Kata Kunci : Android, Aplikasi, Kisah, Nabi dan Rasul

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini telah membuat banyak perubahan dalam gaya hidup semua kalangan masyarakat. Salah satu 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.

Tidak sedikit masyarakat di daerah 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, salah satu 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..." [14]

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. Pada 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, begitupun para remaja dan dewasa. 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.

Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini dilakukan untuk membangun suatu aplikasi berbasis android yang dapat menyampaikan kisah Nabi dan Rasul menjadi lebih interaktif, sebelumnya telah ada aplikasi android tentang kisah 25 Nabi dan Rasul oleh Khoirotunnisa (2012) di dalam aplikasinya hanya berupa bacaan tulisan dan gambar saja sehingga kurang interaktif. Dari aplikasi tersebut yang membedakan dengan penelitian Tugas Akhir ini dengan permasalahan pada paragraf sebelumnya dimana penulis akan menambahkan fitur evaluasi berupa pertanyaan-pertanyaan berupa kuis sehingga lebih interaktif serta menambahkan dalil-dalil Al-Quan yang dapat memperkuat kisah 25 Nabi dan Rasul tersebut.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka penulis tertarik mengambil judul **“PENGEMBANGAN APLIKASI KISAH 25 NABI DAN RASUL BERBASIS ANDROID”**

II. LANDASAN TEORI

A. Aplikasi

Aplikasi adalah Program yang telah jadi dan siap untuk digunakan atau program yang dibuat sendiri [6] dengan kumpulan perintah program di dalamnya yang dibuat untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu (khusus) [3]. Dengan demikian aplikasi merupakan kumpulan dari beberapa perintah program yang dirancang sedemikian rupa untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan dengan memproses input menjadi output sehingga dapat menyelesaikan suatu permasalahan.

B. Sistem Multimedia

Sistem menurut pendefinisianya dibagi menjadi dua kelompok sistem, yaitu sistem yang menekankan pada prosedur dan sistem yang menekankan pada komponen atau elemennya, dan menurut [7] adalah:

“Pendekatan sistem yang menekan pada prosedur adalah suatu jaringan kerja prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu dan sistem yang menekankan pada komponen atau elemennya adalah kumpulan elemen-elemen yang saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu”.

Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi [18]

Berdasarkan dari penjelasan diatas Sistem Multimedia merupakan suatu sistem yang dapat mensupport secara terintegrasi penyimpanan, transmisi dan representasi sejumlah media discret (digital) berupa text, grafik, citra, audio dan video melalui komputer.

C. Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android menyediakan *platform* terbuka bagi

para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka [13].

D. Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar [17].

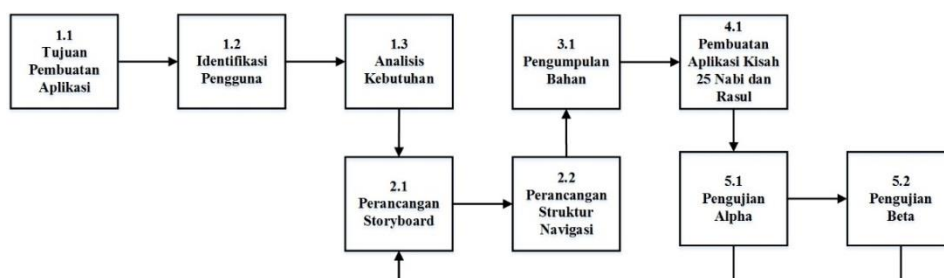
E. Nabi dan Rasul

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 [10].

III. KERANGKA KERJA KONSEPTUAL

Aktifitas dimulai dari memaparkan masalah ke dalam latar belakang untuk meninjau kesempatan pengembangan perangkat lunak berdasarkan hasil pengembangan sebelumnya atau kebutuhan terkini dengan mengidentifikasi masalah yang ada, menentukan rumusan masalah yang muncul dari sistem yang ada kemudian dari rumusan masalah tersebut dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk menentukan tujuan penelitian. Setelah tujuan ditentukan, tahap selanjutnya adalah mencari dan merumuskan studi literatur dengan melakukan penelaahan terhadap buku-buku yang terkait dengan penelitian ini untuk dijadikan sebagai acuan penelitian agar mendukung terhadap tujuan penelitian yang dilihat dari sisi ilmiah. Sementara itu penelitian digambarkan pada *Work Breakdown Structure (WBS)*, dimana WBS dirancang berdasarkan berdasarkan tahap metode pengembangan sistem yang akan digunakan. Dari WBS yang dirancang menggunakan literatur sehingga akan menghasilkan rancangan *activity sequence* dan *detail activity* kemudian akan diterapkan pada tahap berikutnya. Setelah perancangan WBS dibuat selanjutnya yaitu melakukan pembahasan dan dari semua aktifitas menghasilkan suatu kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan.

Berdasarkan skema kerangka konseptual serta uraian diatas dan teori yang telah di paparkan, maka skema kerangka konseptual secara detail yaitu menghasilkan rancangan *activity sequence* sebagai berikut:



Gambar 1 Activity Sequence

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep

1. Tujuan Pembuatan Aplikasi

Tujuan pembuatan Aplikasi Kisah 25 Nabi dan Rasul ini adalah sebagai media atau sarana untuk mengetahui dan mempelajari tentang kisah 25 Nabi dan Rasul berbasis android sehingga para

pengguna dapat memahami kisah 25 Nabi dan Rasul dengan mudah melalui *smartphone* / komputer tablet yang mereka miliki. Untuk mencapai tujuan tersebut, pembuatan aplikasi ini dilakukan dengan melihat buku-buku Kisah 25 Nabi dan Rasul serta menambahkan Ayat-Ayat Al-Qur'an yang dapat memperkuat kisah Nabi dan Rasul tersebut.

2. *Identifikasi Pengguna*

Target pengguna aplikasi kisah 25 Nabi dan Rasul adalah umat Islam yang ingin menambah pengetahuannya mengenai kisah 25 Nabi dan Rasul. Untuk mengetahui kebutuhan pengguna terhadap pembuatan aplikasi ini dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner, populasi yang diambil adalah di lingkungan Sekolah Tinggi Teknologi Garut yang diprediksikan sebagian besar merupakan pengguna ponsel Android. Untuk membatasi jumlah sampel yang ada, populasi diambil dari tingkat 3 dengan populasi 80 orang, sehingga diambil sampel sebanyak 44 responden sesuai penentuan sampel menggunakan rumus Solvin dengan taraf kesalahan 10%. Berikut perhitungannya:

$$n = \frac{N}{1 + Na^2} = \frac{80}{1 + 80 \times 0.01^2} = \frac{80}{1 + 0.8} = \frac{80}{1.8} = 44$$

Keterangan :

n = Jumlah sampel a = Taraf signifikansi/batas toleransi kesalahan (*error tolerance*)
N = Jumlah populasi

3. *Analisis Kebutuhan*

Berdasarkan analisis dari kebutuhan melalui kuesioner yang telah disebar ke masyarakat, kebutuhan yang dianalisis yaitu mengenai kebutuhan fungsional dari aplikasi yang akan dibuat diharapkan aplikasi kisah 25 Nabi dan Rasul yang dibuat dapat membantu dalam mempelajari mengenai kisah 25 Nabi dan Rasul yang disampaikan dengan jelas dan dapat dipahami oleh pengguna.

Berikut dibawah ini merupakan hasil rekapitulasi dari kuesioner

1. Berdasarkan jumlah pengguna ponsel berbasis Android diperoleh sebanyak 95,5% dan bukan pengguna 4,5%
2. Sebanyak 27,3% responden sangat bisa mengoperasikan ponsel berbasis android, 54,5% responden bisa mengoperasikan dan 18,2% cukup bisa mengoperasikan ponsel berbasis android.
3. Sebanyak 93,2% responden pernah membaca kisah 25 Nabi dan Rasul dan 6,8% tidak pernah membaca kisah 25 Nabi dan Rasul.
4. Sebanyak 22,7% responden Sangat Tahu semua nama-nama 25 Nabi dan Rasul, 40,9% Tahu dan 36,4% Tahu sebagian nama-nama 25 Nabi dan Rasul.
5. Berdasarkan responden yang mengetahui terdapat aplikasi kisah 25 Nabi dan Rasul berbasis android sebelumnya diperoleh 86,4% dan 13,6% belum mengetahui terdapat aplikasi kisah 25 Nabi dan Rasul.
6. Sebanyak 88,6% responden menyetujui pengembangan aplikasi kisah 25 Nabi dan Rasul dan 11,4% tidak menyetujui pengembangan aplikasi kisah 25 Nabi dan Rasul.
7. Sebanyak 29,5% responden sangat tertarik untuk membaca kisah 25 Nabi dan Rasul pada aplikasi android, 68,2% tertarik dan 2,3% cukup tertarik.
8. Sebanyak 40,9% responden menyatakan sangat perlu untuk menambahkan fitur evaluasi berupa pertanyaan-pertanyaan seperti kuis, 54,5% Perlu dan 4,5% cukup perlu.
9. Sebanyak 34,1% responden menyatakan sangat perlu untuk menambahkan audio ketika menjawab pertanyaan kuis benar atau salah, 59,1% perlu, 4,5% cukup perlu dan 2,3% tidak perlu.
10. Sebanyak 45,5% responden menyatakan sangat perlu untuk adanya penilaian ketika selesai menjawab semua pertanyaan kuis, 50% perlu dan 4,5% tidak perlu.

11. Sebanyak 68,2% responden menyatakan bahwa aplikasi kisah 25 Nabi dan Rasul dapat membantu memudahkan pembelajaran akhlak baik yang dicontohkan oleh Nabi dan Rasul dan 31,8% menyatakan membantu.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil kuesioner, maka didapat deskripsi konsep aplikasi seperti berikut:

Tabel 1 Deskripsi Konsep Aplikasi

Judul	: Aplikasi kisah 25 Nabi dan Rasul
Responden	: Pelajar dan Masyarakat umum
Fitur	: Materi Mukadimah, Materi Kisah 25 Nabi dan Rasul, Evaluasi dan Tentang Aplikasi
Image	: Format .png dan .jpg
Audio	: Format .mp3
Interaktifitas	: tombol lihat, tombol lanjut dan tombol menu untuk perpindahan dari satu scene ke scene lain

B. Perancangan

1. Perancangan Storyboard

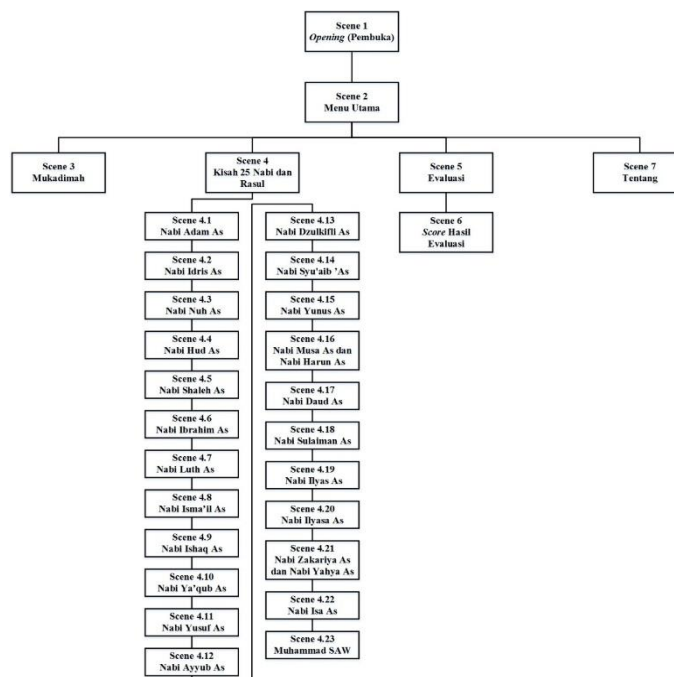
Perancangan skenario (storyboard) dimaksudkan untuk menentukan bagian alur isi cerita atau kegiatan dalam aplikasi yang ditentukan dalam perancangan yang dibuat. Berikut ini adalah gambaran perancangan skenario multimedia dari Aplikasi Kisah 25 Nabi dan Rasul.

Tabel 2 Storyboard Aplikasi Kisah 25 Nabi dan Rasul

Scene 1	: Opening (pembuka)
Scene 2	: Menu utama yang berisi scene tampilan menu aplikasi
Scene 3	: Mukadimah
Scene 4, 23 frame	: Materi Kisah 25 Nabi dan Rasul
Scene 5	: Evaluasi berisi pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk kuis
Scene 6	: Score hasil evaluasi
Scene 7	: Tentang berisi scene untuk menampilkan info aplikasi, referensi buku dan lain-lain.

2. Struktur Navigasi

Pada tahap ini dimaksudkan untuk menjelaskan bagaimana alur cerita atau kegiatan dalam aplikasi yang ditentukan dalam perancangan yang dibuat.



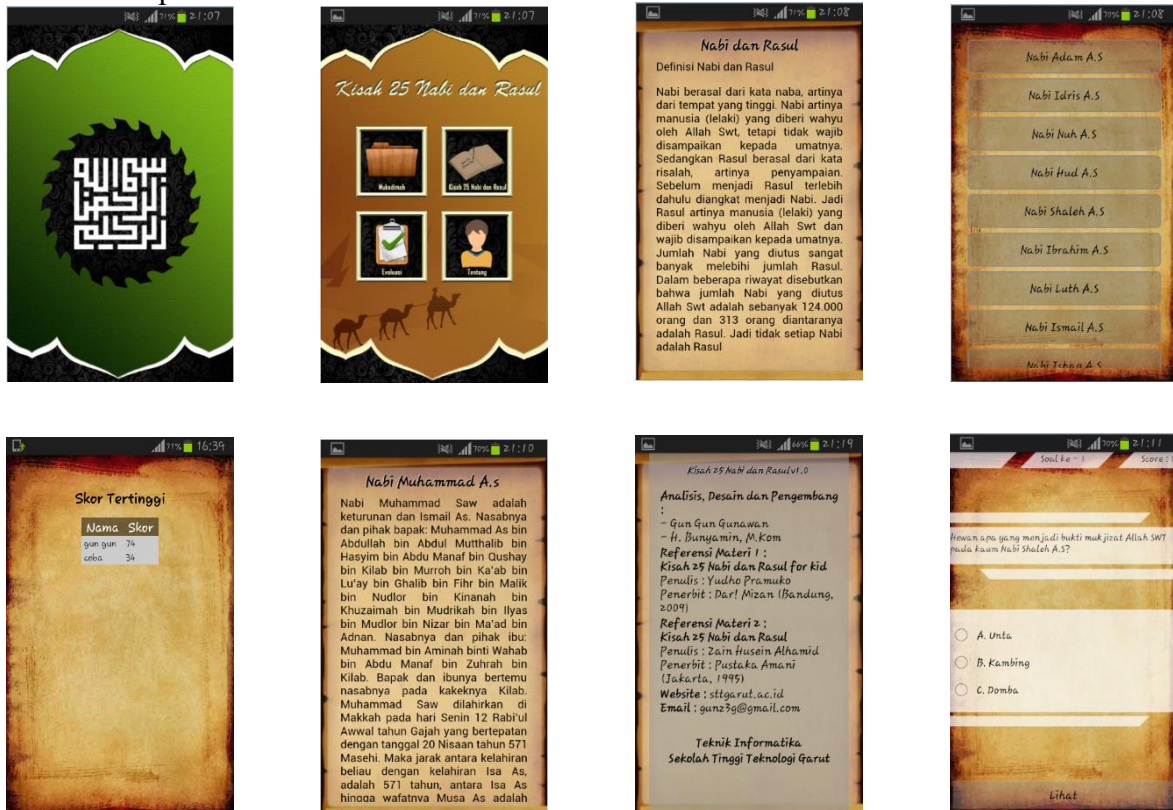
Gambar 2 Struktur Navigasi Aplikasi

C. Pengumpulan Bahan

Tahap ini merupakan pengumpulan sekaligus persiapan semua materi yang diperlukan dalam proses pembuatan aplikasi yaitu termasuk gambar, teks dan suara sesuai dengan kebutuhan. Untuk pengumpulan materi disini diambil dari buku-buku mengenai Kisah 25 Nabi dan Rasul, gambar yang diunduh dengan format jpg dan png serta suara yang diunduh dengan format mp3.

D. Pembuatan

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi dari hasil perancangan sebelumnya, tahap ini meliputi tahap pembuatan aplikasi. Dimana pembuatan aplikasi ini berdasarkan pada *storyboard* dan struktur navigasi yang berada pada tahap desain. Semua material yang sudah dikumpulkan dimasukkan ke dalam *software* IDE Eclipse untuk disusun. Berikut adalah beberapa tampilan antarmuka dari aplikasi:



Gambar 3 Tampilan beberapa bagian dari Aplikasi Kisah 25 Nabi dan Rasul

E. Pengujian

Tahapan pengujian aplikasi bertujuan untuk uji kelayakan aplikasi dengan melakukan instalasi pada beberapa perangkat yang berbeda dan mengecek kembali fungsi-fungsi yang disajikan dalam aplikasi, apabila terdapat kesalahan maka kesalahan itu akan diperbaiki kembali kemudian dilakukan pengujian. Dalam melakukan pengujian aplikasi ini ada 2 tahapan pengujian, yaitu pengujian *alpha* yang dilakukan oleh pembuat aplikasi dan pengujian *beta* dilakukan untuk memperoleh tanggapan pengguna aplikasi secara langsung dengan menggunakan kuesioner.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan hasil yang diperoleh, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan menerapkan base android pada aplikasi kisah 25 Nabi dan Rasul, aplikasi dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.
2. Dengan adanya aplikasi Kisah 25 Nabi dan Rasul ini dapat membantu pengguna yang ingin menambah pengetahuan mengenai Kisah 25 Nabi dan Rasul dengan tampilan menarik karena tidak hanya berupa teks bacaan saja tetapi terdapat teks, gambar dan suara sehingga tidak berkesan monoton.
3. Aplikasi Kisah 25 Nabi dan Rasul ini bisa digunakan untuk mempelajari akhlak-akhlak baik para Nabi dan Rasul dalam bentuk bacaan yang lebih menarik dan interaktif karena terdapat fitur evaluasi berupa kuis yang berbeda dari aplikasi yang sudah ada sebelumnya.
4. Semua fitur pada aplikasi dapat berjalan dengan baik sehingga sesuai dengan kebutuhan pengguna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ayah , Ibu, dan kakak tercinta yang telah memberikan dukungan moril dan materil kepada penulis dan untuk pembimbing yang telah memberikan pengarahan, fikiran, waktu dan tenaganya selama proses bimbingan menyelesaikan tugas akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Binato, Iwan. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- [2] Chowdry, B. S., Shaikh, F. K., Hussain, D. M., & Uqaili, M. A. (1998). *Emerging Trends and Applications in Information Communication Technologies*. London: Springer Heidelberg Dordrecht.
- [3] Hendrayudi, (2009). *Vb 2008 Untuk keperluan berbagai proramming*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [4] Huda, A. A. (2012). *24 Jam Pintar Pemrograman Android*. Yogyakarta: ANDI.
- [5] Husein Alhamid, Zain. (1995). *Kisah 25 Nabi dan Rasul*. Jakarta: Pustaka Amani.
- [6] Jogiyanto, Hartono. (2004). *Pengenalan Komputer*. Yogyakarta: Andi.
- [7] Jogiyanto, Hartono. (2005). *Analisis & Desain Sistem Informasi Pendekatan. Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi.
- [8] Juliandi, A., Irfan, & Manurung, S. (2014). *Metodologi Penelitian Bisnis: Konsep dan Aplikasi*. Medan: UMSU PRESS.
- [9] Khoirotunnisa, (2012) *Aplikasi Informasi Kisah 25 Nabi dan Rasul*. Universitas Gunadarma
- [10] Martiani, (2010). *101 Info Tentang Kisah Nabi dan Rasul*. Bandung: Dar! Mizan.
- [11] Natsir, F. (2013). *cara-menghitung-skala-likert*. Retrieved from Fathir Natsir: <https://fathirphoto.wordpress.com/2013/09/24/cara-menghitung-skala-likert/>.
- [12] Pramuko, Yudho. (2009). *Kisah 25 Nabi dan Rasul for Kid*. Bandung: Dar! Mizan.
- [13] Safaat H, Nazruddin. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung,
- [14] Saifuddin A, Endang. (2004). *Wawasan Islam: Pokok-Pokok Pikiran tentang Paradigma dan Sistem Islam*. Jakarta: Gema Insani.
- [15] Santoso, S. (2006). *SPSS dan Excel Untuk Mengukur Sikap dan Kepuasan Konsumen*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [16] Sommerville, I. (2003). *Software Engineering*. Jakarta: Erlangga.
- [17] Susilana, R., Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- [18] Suyanto, (2005). *MULTIMEDIA Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.
- [19] Yulianti, A. (2008). *Bekerja Sebagai Desainer Grafis*. Jakarta: Erlangga.