

Aplikasi Mobile Cerita Alkitab untuk Siswa Sekolah Minggu

Nadya Sofia Laura

17 Pebruari 2016

UNIVERSITAS GUNADARMA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER & TEKNOLOGI INFORMASI



TULISAN ILMIAH

**APLIKASI MOBILE CERITA ALKITAB UNTUK SISWA SEKOLAH
MINGGU**

Nama : Nadya Sofia Laura
NPM : 15112221
Program Studi : Sistem Informasi
Pembimbing : Dr. Lulu Chaerani M.,SKom., MMSI.

**Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat Dalam Mencapai
Gelar Setara Sarjana Muda**

Jakarta

2015

Pernyataan Originalitas dan Publikasi

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadya Sofia Laura
NPM : 15112221
Judul PI : APLIKASI MOBILE CERITA ALKITAB
UNTUK SISWA SEKOLAH MINGGU
Tanggal Sidang : 30 Oktober 2015
Tanggal Lulus : 30 Oktober 2015

Menyatakan bahwa tulisan di atas merupakan hasil karya saya sendiri dan dapat dipublikasikan sepenuhnya oleh Universitas Gunadarma. Segala kutipan dalam bentuk apapun telah mengikuti kaidah dan etika yang berlaku. Semua hak cipta dari logo serta produk yang disebut dalam buku ini adalah milik masing-masing pemegang haknya, kecuali disebutkan lain. Mengenai isi dan tulisan merupakan tanggung jawab Penulis, bukan Universitas Gunadarma.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan dengan penuh kesadaran.

Jakarta, 24 November 2015

(Nadya Sofia Laura)

Lembar Pengesahan

Judul : Aplikasi Mobile Cerita Alkitab untuk Siswa Sekolah Minggu
Nama : Nadya Sofia Laura
NPM : 15112221
Tanggal Sidang : 30 Oktober 2015
Tanggal Lulus : 30 Oktober 2015

Menyetujui

Pembimbing

Kasubag. Sidang PI

(Dr. Lulu Chaerani M.,SKom., MMSI.)

(Dr. Sri Nawangsari, SE, MM)

Ketua Jurusan

(Dr. Setia Wirawan, SKom., MMSI)

Abstraksi

Nadya Sofia Laura. 15112221

APLIKASI MOBILE CERITA ALKITAB UNTUK SISWA SEKOLAH MINGGU.
Jurusan Sistem Informasi Direktorat Program Diploma Tiga Teknologi Informasi,
Universitas Gunadarma, 2015.

Kata Kunci : Alkitab, Cerita Anak, Android (FIFO/~/~)
(10+ 114+ lampiran)

Munculnya *operating system* yang dinamakan android, membuat banyak orang tertarik untuk menggunakannya. Android memiliki berbagai konten yang menarik dan canggih. Oleh karena itu penulis tertarik untuk membuat aplikasi menggunakan android. Aplikasi yang dibuat adalah aplikasi *mobile* cerita Alkitab anak untuk siswa Sekolah Minggu.

Aplikasi *mobile* cerita Alkitab anak untuk siswa Sekolah Minggu adalah aplikasi yang digunakan sebagai sarana pembelajaran bagi siswa Sekolah Minggu untuk dapat lebih memahami, mengenal dan mengerti cerita Alkitab dengan benar. Aplikasi ini menampilkan 10 (sepuluh) cerita yang terdapat dalam Alkitab berupa multimedia serta gambar-gambar pendukungnya. Selain itu, pada aplikasi ini juga menampilkan video agar pengguna lebih mudah dalam memahami isi cerita.

Aplikasi telah diuji coba pada 5 (lima) perangkat *mobile* yang berbeda, hasilnya aplikasi berjalan dengan baik pada semua sistem operasi namun memiliki ukuran layar yang belum sesuai di beberapa perangkat *mobile*.

Daftar Pustaka (2003-2010)

Abstract

Nadya Sofia Laura. 15112221

MOBILE APPLICATION OF BIBLE STORY FOR SUNDAY SCHOOL CHILDREN.

Jurusan Sistem Informasi Direktorat Program Diploma Tiga Teknologi Informasi, Universitas Gunadarma, 2015.

Keywords : Bible, Kids Story, Android

(10+ 114+ appendix)

The appearance of the operating system called Android , a lot of people interested in using it . Android has a wide range of compelling content and sophisticated . Therefore, the authors are interested in creating apps using android . Applications are made is a mobile application of Bible stories for Sunday School students .

Mobile applications of Bible stories for Sunday School students are applications that are used as a learning tool for students Sunday School to better understand , know and understand the biblical story correctly . This application displays 10 (ten) stories contained in the Bible in the form of multimedia as well as pictures of supporters. In addition, in this application also displays the video to let users more easily understand the story.

The application has been tested in 5 (five) different mobile devices, the result are the application running well in all different operating system but the application screen, not fit with some device.

References (2003-2010)

Kata Pengantar

Dengan mengucapkan segala puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala kasih dan rahmat-Nya yang diberikan kepada penulis selama menyusun Penulisan Ilmiah yang berjudul “Aplikasi Mobile Cerita Alkitab untuk Siswa Sekolah Minggu” sehingga dapat selesai dengan baik. Adapun penulisan ilmiah ini disusun untuk melengkapi syarat mencapai jenjang setara sarjana muda pada Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Univerisitas Gunadarma.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini masih jauh dari kata sempurna baik dalam penulisan maupun pengembangan aplikasi, karena keterbatasan kemampuan punulis.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan motivasi serta bantuan yang sangat berharga. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Ibu Prof. Dr. E.S. Margianti SE, MM., selaku Rektor Universitas Gunadarma
2. Bapak Prof. Dr.rer.nat. A. Benny Mutiara Q.N., SSi, SKom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Univeritas Gunadarma
3. Bapak Dr. Setia Wirawan, Skom, MMSI selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Univeritas Gunadarma
4. Ibu Dr. Sri Nawangsari, SE, MM, selaku Kasubag. Sidang Penulisan Ilmiah Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Universitas Gunadarma
5. Ibu Dr. Lulu Chaerani M. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan waktunya kepada penulis selama proses pembuatan Penulisan Ilmiah ini berlangsung hingga selesai.
6. Para Staff Pengajar, Dosen Universitas Gunadarma yang telah membimbing Penulis dalam menuntut ilmu.
7. Ibu Vera Delimaria selaku ibu penulis yang telah banyak memberikan motivasi dan doa, sehingga penulisan ini dapat selesai.

8. Ishak Klarissa selaku sahabat baik yang selalu memberikan semangat, mene-mani, membantu hingga selesainya penulisan ini.
 9. Teman-teman yang telah membantu dan mendukung Aplikasi ini hingga selesai
- Semua pihak yang telah membantu memberikan motivasi, ide atau apapun yang terlibat dalam pembuatan Penulisan Ilmiah ini, penulis ucapkan terima kasih banyak dan semoga Tuhan yang akan membalas kebaikan semua nya. Akhirnya penulis berharap Penulisan Ilmiah ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua, Amin.

Jakarta, 30 Oktober 2015

Nadya Sofia Laura

Daftar Isi

Abstraksi	iv
Abstract	v
Kata Pengantar	vi
1 Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah	2
1.3 Tujuan Penulisan	2
1.4 Metode Penelitian	2
1.5 Sistematika Tulisan Ilmiah	3
2 Tinjauan Pustaka	4
2.1 Model Proses Rekayasa Perangkat Lunak	4
2.2 Struktur Navigasi	7
2.3 Unified Modeling Language	9
2.3.1 Use Case Diagram	10
2.3.2 Activity Diagram	11
2.3.3 Class Diagram	12
2.4 Cerita	13
2.5 Aplikasi	13
2.6 Android	14
2.6.1 Versi Android	14
2.7 XML	15
2.8 Java	17
2.8.1 Sejarah Perkembangan Java	17
2.9 Eclipse	18
2.10 Umbrello	19
2.10.1 Tampilan Umbrello	20

3 Pembahasan	21
3.1 Tahap Perencanaan	21
3.2 Tahap Analisis Data	21
3.2.1 Use Case Diagram	21
3.2.2 Activity Diagram	22
3.2.3 Class Diagram	23
3.3 Struktur Navigasi	24
3.4 Rancangan Tampilan	24
3.4.1 Rancangan Tampilan Menu Utama	25
3.4.2 Rancangan Tampilan Isi Cerita	25
3.4.3 Rancangan Tampilan Pemutar Video	26
3.5 Implementasi	26
3.5.1 Pembuatan Aplikasi	27
3.5.1.1 Pembuatan Menu Halaman Utama	27
3.5.1.2 Pembuatan Halaman Daniel di Gua Singa	29
3.5.1.3 Pembuatan Halaman Video	31
3.5.2 Pembuatan Project Android	32
3.6 Implementasi Program	34
3.6.1 Membuat File APK	34
3.6.2 Menginstall Aplikasi	35
3.6.3 Tahap Uji Coba	36
4 Penutup	38
4.1 Kesimpulan	38
4.2 Saran	38
A Lampiran Listing Program	40
A.1 Listing Program Java	40
A.1.1 MainActivity.java	40
A.1.2 PerintahActivity.java	44
A.1.3 DanielActivity.java	47
A.1.4 EsauYakubActivity.java	49
A.1.5 KainHabelActivity.java	53
A.1.6 MusaActivity.java	56
A.1.7 PenciptaanActivity.java	59
A.1.8 SalibActivity.java	63
A.1.9 YerikhoActivity.java	66
A.1.10 YunusActivity.java	69

A.1.11	ZakheusActivity.java	72
A.1.12	VidDanielActivity.java	74
A.1.13	VidEsauYakubActivity.java	75
A.1.14	VidKainHabelActivity.java	76
A.1.15	VidMusaActivity.java	77
A.1.16	VidPenciptaanActivity.java	78
A.1.17	VidPerintahActivity.java	79
A.1.18	VidSalibActivity.java	80
A.1.19	VidYerikhoActivity.java	81
A.1.20	VidYunusActivity.java	81
A.1.21	VidZakheusActivity.java	82
A.2	Listing Program XML	83
A.2.1	Strings.xml	83
A.2.2	konten.xml	92
A.2.3	main.xml	95
A.2.4	video.xml	101
B	Lampiran Output	102
B.1	Pilihan Cerita	102
B.2	Tampilan Isi Cerita	104
B.2.1	Tampilan isi cerita Daniel di Gua Singa	104
B.2.2	Tampilan isi cerita Esau dan Yakub	104
B.2.3	Tampilan isi cerita Kain dan Habel	105
B.2.4	Tampilan isi cerita Musa Membelah Laut	105
B.2.5	Tampilan isi cerita Kisah Penciptaan	106
B.2.6	Tampilan isi cerita 10 Perintah Tuhan	106
B.2.7	Tampilan isi cerita Tembok Yerikho	107
B.2.8	Tampilan isi cerita Tuhan Yesus Mati Bagiku	107
B.2.9	Tampilan isi cerita Yunus di Perut Ikan	108
B.2.10	Tampilan isi cerita Zakheus	108
B.3	Tampilan Video	109
B.3.1	Tampilan video Daniel di Gua Singa	109
B.3.2	Tampilan video Esau dan Yakub	109
B.3.3	Tampilan video Kain dan Habel	110
B.3.4	Tampilan video Musa Membelah Laut	110
B.3.5	Tampilan video Kisah Penciptaan	111
B.3.6	Tampilan video 10 Perintah Tuhan	111
B.3.7	Tampilan video Tembok Yerikho	112

B.3.8 Tampilan video Tuhan Yesus Mati Bagiku	112
B.3.9 Tampilan video Yunus di Perut Ikan	113
B.3.10 Tampilan video Zakheus	113
B.4 Tampilan Keluar	114

Daftar Gambar

2.1	System Development Life Cycle	4
2.2	Model Sekuensial Linear	6
2.3	Struktur Navigasi Linier	7
2.4	Struktur Navigasi Hirarki	8
2.5	Struktur Navigasi Non-Linier	8
2.6	Struktur Navigasi Campuran	9
2.7	Use Case Diagram Meminjam Buku	10
2.8	Activity Diagram Pemesanan Barang	11
2.9	Class Diagram Pemesanan Barang	13
2.10	Tampilan User Interface Umbrello	20
3.1	Use Case Diagram	22
3.2	Activity Diagram	23
3.3	Class Diagram	23
3.4	Struktur Navigasi Program Cerita Alkitab Anak	24
3.5	Rancangan Tampilan Menu Utama	25
3.6	Rancangan Tampilan Isi Cerita	26
3.7	Rancangan Tampilan Pemutar Video	26
3.8	Halaman Utama	29
3.9	Halaman Daniel di Gua Singa	30
3.10	Halaman Isi Cerita	31
3.11	<i>New Project</i>	33
3.12	Proses Export Signed Application Package	34
3.13	Proses Pemasukkan Nama Project	35
3.14	Proses pembuatan Keystore	35

Daftar Tabel

3.1 Uji Coba Aplikasi	37
---------------------------------	----

Bab 1

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi di zaman sekarang ini seperti perangkat *mobile* masa kini telah dilengkapi dengan sistem operasi yang layaknya seperti sebuah PC, yang biasa disebut dengan *smartphone* atau lebih dikenal dengan ponsel pintar yang salah satunya adalah Android. Beragam *software* aplikasi bermunculan guna melengkapi kebutuhan tersebut, seperti pemutar musik, kalender, permainan, dan pengaturan gambar.

Penggunaan perangkat *mobile* telah banyak digunakan di berbagai kalangan dari kalangan dewasa, remaja bahkan sampai kalangan anak-anak. Perangkat *mobile* juga dapat dimanfaatkan untuk media hiburan, pembelajaran ataupun sebagai media informasi dengan menggunakan aplikasi tertentu, antara lain aplikasi berita *online*, aplikasi kalender, aplikasi belajar membaca, aplikasi konversi suhu, dan berbagai aplikasi lainnya. Pemanfaatan perangkat *mobile* juga dapat dimanfaatkan dalam media informasi di bidang keagamaan antara lain, aplikasi ayat-ayat Alkitab, aplikasi Alkitab elektronik, aplikasi pemutar lagu-lagu rohani.

Saat ini, aplikasi-aplikasi di bidang keagamaan khususnya untuk anak kecil masih sangat sedikit. Untuk memudahkan anak dalam mempelajari isi Alkitab, sangat dibutuhkan suatu media yang lebih mudah dan menarik untuk digunakan sehingga anak tetap tertarik dan membuat anak menjadi lebih kreatif serta menumbuhkan minat untuk membaca, memahami isi Alkitab melalui aplikasi ini. Alkitab merupakan sarana untuk membangun hubungan pribadi dengan Tuhan melalui cerita-cerita yang terdapat pada perjanjian baru dan perjanjian lama.

Berkaitan dengan pemanfaatan perangkat *mobile* dalam media informasi, maka perangkat *mobile* dapat pula digunakan untuk keperluan informasi seperti penyampaian cerita alkitab anak. Aplikasi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah

tentang pemanfaatan perangkat *mobile* untuk pembuatan aplikasi cerita Alkitab. Penulisan ini diberi judul “*Aplikasi Mobile Cerita Alkitab untuk Siswa Sekolah Minggu*”.

1.2 Batasan Masalah

Di dalam aplikasi ini akan ditampilkan 10 (sepuluh) cerita yang terdapat dalam Alkitab berupa multimedia serta gambar-gambar pendukungnya. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa Java dimana pengembangannya dibantu oleh Android SDK dan ADT yang telah menjadi *plugin* pada IDE Eclipse.

1.3 Tujuan Penulisan

Tujuan Penulisan Ilmiah ini adalah membuat aplikasi mobile cerita Alkitab. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran bagi siswa Sekolah Minggu untuk dapat lebih memahami, mengenal, dan mengerti cerita Alkitab dengan benar.

1.4 Metode Penelitian

Dalam penulisan ilmiah ini, metode penelitian yang dilakukan dengan cara menggali atau mencari langsung dari Alkitab. Selain itu penulis juga mengambil berbagai sumber referensi dari buku-buku cerita alkitab. Adapun tahap-tahap metode penelitian:

1. Perencanaan, pada tahap ini penulis melakukan suatu perencanaan yaitu penulis merencanakan konsep dasar dari aplikasi yang akan dibuat serta menentukan *software* apa yang akan digunakan.
2. Analisis data, pada tahap ini penulis mengidentifikasi masalah dan menjelaskan analisis kebutuhan perangkat dalam pembuatan aplikasi, yaitu perangkat keras dan perangkat lunak. Rancangan, penyusunan letak gambar, maupun teks yang dibuat secara sederhana untuk mempermudah pengguna.
3. Desain, pada tahap ini penulis merancang database dan struktur tampilan aplikasi yang dibuat.
4. Implementasi, pada tahap ini dilakukan pembuatan aplikasi dan pengujian terhadap aplikasi yang telah dirancang dan diimplementasikan sesuai dengan hasil analisis yang telah ditentukan.

1.5 Sistematika Tulisan Ilmiah

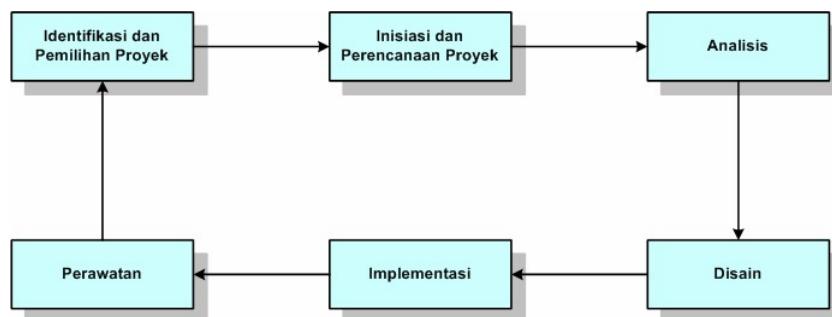
Untuk mempermudah penulis dalam penyusunan Penulisan Ilmiah ini, maka dibuatlah sistematika penulisan yang terbagi kedalam empat gagasan. Bagian pertama adalah pendahuluan, bab ini berisi Latar Belakang, Batasan Masalah, Tujuan Penulisan, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan. Bagian kedua adalah landasan teori, bab ini menjelaskan landasan teori yang akan membahas mengenai cerita Alkitab, Android, Java, Eclipse, Android *Development Tools* (ADT), Struktur Navigasi. Bagian ketiga adalah pembahasan, bab ini terdiri dari pembuatan struktur navigasi, perancangan tampilan, tampilan *output*, dan implementasi kode program. Bagian keempat adalah penutup, bab ini berisikan kesimpulan dari permasalahan yang ada pada bab-bab sebelumnya, serta saran yang dapat digunakan guna pengembangan dan kemajuan dari aplikasi ini untuk kedepannya.

Bab 2

Tinjauan Pustaka

2.1 Model Proses Rekayasa Perangkat Lunak

Pada rekayasa perangkat lunak, banyak model yang telah dikembangkan untuk membantu proses pengembangan perangkat lunak. Model-model ini pada umumnya mengacu pada model proses pengembangan sistem yang disebut *System Development Life Cycle* (SDLC) seperti terlihat pada gambar 2.1[Aunur(2008)]



Gambar 2.1: System Development Life Cycle

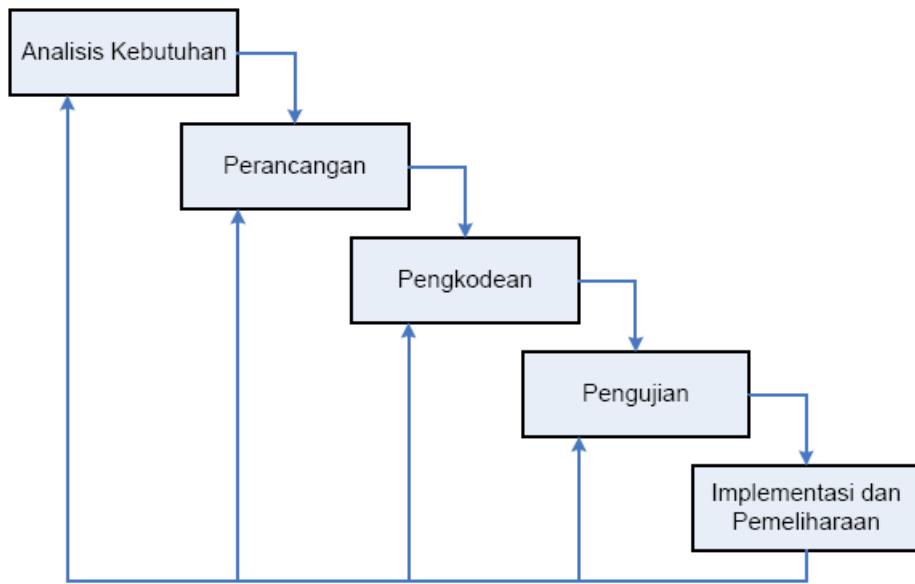
Setiap model yang dikembangkan mempunyai karakteristik sendiri. Secara umum ada persamaan dari model-model ini, yaitu :[Aunur(2008)]

1. Kebutuhan terhadap definisi masalah yang jelas. *Input* utama dari setiap model pengembangan perangkat lunak adalah pendefinisian masalah yang jelas. Semakin jelas akan semakin baik karena akan memudahkan dalam penyelesaian masalah.
2. Tahapan-tahapan pengembangan yang teratur. Meskipun model-model pengembangan perangkat lunak memiliki pola yang berbeda-beda, biasanya model-model tersebut mengikuti pola umum *analysis – design – coding testing – maintenance*.

3. *Stakeholder* berperan sangat penting dalam keseluruhan tahapan pengembangan. *Stakeholder* dalam rekayasa perangkat lunak dapat berupa pengguna, pemilik, pengembang, pemrogram dan orang-orang yang terlibat dalam rekayasa perangkat lunak tersebut.
4. Dokumentasi merupakan bagian penting dari pengembangan perangkat lunak. Masing-masing tahapan dalam model biasanya menghasilkan sejumlah tulisan, diagram, gambar atau bentuk-bentuk lain yang harus didokumentasi dan merupakan bagian tak terpisahkan dari perangkat lunak yang dihasilkan.
5. Keluaran dari proses pengembangan perangkat lunak harus bernilai ekonomis. Perangkat lunak yang telah dikembangkan haruslah memberi nilai tambah bagi organisasi. Hal ini dapat berupa penurunan biaya operasi, efisiensi penggunaan sumberdaya, peningkatan keuntungan organisasi, peningkatan “*image*” organisasi dan lain-lain.

Ada banyak model pengembangan perangkat lunak, antara lain *The Waterfall Model*, *Joint Application Development* (JAD), *Information Engineering* (IE), *Rapid Application Development* (RAD) termasuk di dalamnya *Prototyping*, *Unified Process* (UP), *Structural Analysis and Design* (SAD) dan *Framework for the Application of System Thinking* (FAST). [Aunur(2008)] Pada penulisan ini, penulis akan menggunakan model pengembangan yang paling banyak digunakan saat ini, yaitu model *Waterfall* atau biasa disebut Model Sekuensial Linier.

Model sekuensial linier yang disebut juga model air terjun merupakan paradigma rekayasa perangkat lunak yang paling tua dan paling banyak digunakan, model ini mengusulkan sebuah pendekatan perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang dimulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaaan seperti terlihat pada gambar 2.2



Gambar 2.2: Model Sekuensial Linear

Gambar diatas menggambarkan sekuensial linier untuk rekayasa perangkat lunak, yang sering disebut juga dengan “siklus kehidupan klasik” atau “model air terjun”. Model sekuensial linier mengusulkan sebuah pendekatan kepada perkembangan perangkat lunak sistematik dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian dan pemeliharaan. Model sekuensial linier melingkupi aktivitas sebagai berikut : [Aunur(2008)]

- 1. Rekayasa dan pemodelan sistem/informasi.** Perangkat lunak merupakan bagian dari sebuah sistem yang lebih besar, kerja dimulai dengan membangun syarat dari semua elemen sistem dan mengalokasikan beberapa kebutuhan ke perangkat lunak tersebut.
- 2. Analisis kebutuhan perangkat lunak.** Proses pengumpulan kebutuhan diintensifkan dan difokuskan, khususnya pada perangkat lunak. Untuk memahami sifat program yang dibangun, perekayasa perangkat lunak (analis) harus memahami domain informasi, tingkah laku, dan antar muka yang diperlukan.
- 3. Desain.** Desain perangkat lunak sebenarnya adalah proses multi langkah yang berfokus pada empat atribut sebuah program yang berbeda; struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail (algoritma) prosedural. Proses desain menerjemahkan syarat/kebutuhan ke dalam sebuah representasi perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dimulai pembuatan kode.



Gambar 2.3: Struktur Navigasi Linier

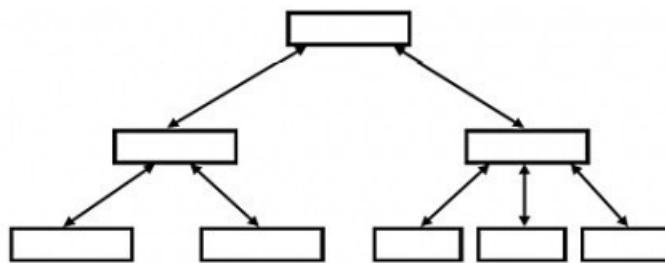
4. **Generasi Kode.** Desain harus diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang dapat dimengerti komputer. Jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap, pembuatan kode dapat diselesaikan secara mekanis.
5. **Pengujian.** Setelah kode dibuat, pengujian program dimulai. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji, dan pada eksternal fungsional yaitu mengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input yang dibatasi akan memberikan hasil yang sesuai dengan yang dibutuhkan.
6. **Pemeliharaan.** Perangkat lunak akan mengalami perubahan setelah disampaikan kepada pelanggan. Perubahan akan terjadi karena kesalahan-kesalahan ditentukan, karena perangkat lunak harus disesuaikan untuk mengakomodasi perubahan-perubahan di dalam lingkungan eksternalnya, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional atau unjuk kerja. Pemeliharaan perangkat lunak mengaplikasikan lagi setiap fase program sebelumnya dan tidak membuat yang baru lagi

2.2 Struktur Navigasi

Struktur navigasi digunakan sebagai penuntun alur sebuah aplikasi multimedia atau dapat pula dianalogikan sebagai diagram alur dalam perancangan bahasa pemrograman.[Prihatna(2005)] Struktur navigasi berfungsi untuk menggambarkan dengan jelas hubungan dan rantai kerja seluruh elemen yang akan digunakan dalam aplikasi. Dengan penggambaran struktur navigasi, pembuatan sebuah aplikasi dapat sistematis dan mudah. Jenis struktur navigasi dikelompokkan menjadi 4 (empat) struktur yang berbeda yaitu linier, hirarki, non linier dan campuran yang mempunyai perbedaan dalam bentuk rangkaianya.[Prihatna(2005)]

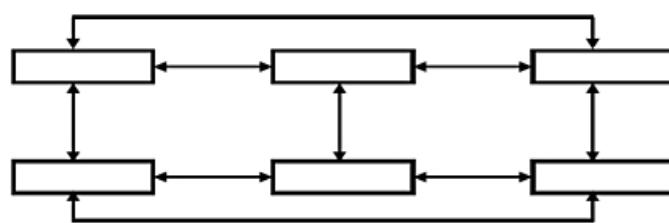
1. Struktur Navigasi Linier. Merupakan struktur yang hanya memiliki 1 (satu) rangkaian alur yang terurut dan tidak diperkenankan adanya percabangan dan cocok digunakan untuk presentasi multimedia yang tidak terlalu membutuhkan interaktifitas. Tampilan struktur navigasi linier dapat dilihat pada gambar 2.3

2. Struktur Navigasi Hirarki. Struktur navigasi hirarki sering disebut struktur navigasi bercabang, yaitu merupakan suatu struktur yang mengandalkan percabangan untuk menampilkan data atau gambar pada *layer* dengan kriteria tertentu. Tampilan pada menu utama disebut *master page* (halaman utama satu), halaman tersebut mempunyai halaman percabangan yang disebut *slave page* (halaman pendukung) dan jika dipilih akan menjadi halaman kedua, begitu seterusnya. Tampilan struktur navigasi hirarki dapat dilihat pada gambar 2.4



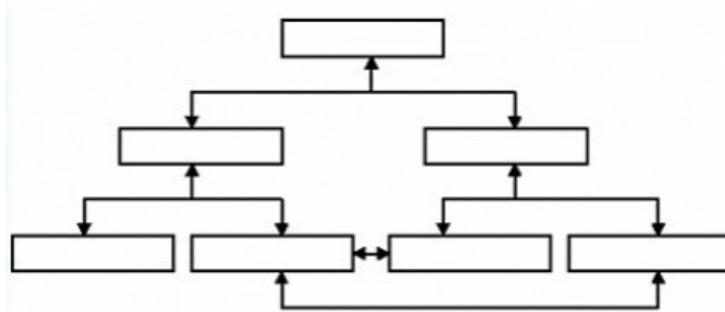
Gambar 2.4: Struktur Navigasi Hirarki

3. Struktur Navigasi non Linier. Struktur navigasi non linier (tidak terurut) merupakan pengembangan dari struktur navigasi linier, hanya saja pada struktur ini diperkenankan untuk membuat percabangan. Percabangan pada struktur *non linier* berbeda dengan percabangan pada struktur hirarki, pada struktur ini kedudukan semua *page* sama, sehingga tidak dikenal adanya *master* atau *slave page*. Tampilan struktur navigasi non linier dapat dilihat pada gambar 2.5



Gambar 2.5: Struktur Navigasi Non-Linier

4. Struktur Navigasi Campuran. Struktur navigasi campuran (*composite*) merupakan gabungan dari struktur sebelumnya dan disebut juga struktur navigasi bebas, maksudnya adalah jika suatu tampilan membutuhkan percabangan maka dibuat percabangan. Struktur ini paling banyak digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia. Tampilan struktur navigasi campuran dapat dilihat pada gambar 2.6



Gambar 2.6: Struktur Navigasi Campuran

2.3 Unified Modeling Language

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah "bahasa" yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem peralatan lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem.[Dharwiyanti(2003)]

Dengan menggunakan UML, penulis dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi peralatan lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada peralatan keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta dituliskan dalam bahasa pemrograman apapun. UML juga menggunakan class dan operation dalam konsep dasarnya, maka ia lebih cocok untuk penulisan peralatan lunak dalam bahasa-bahasa berorientasi objek seperti C++, Java, C# atau VB.NET. UML tetap dapat digunakan untuk *modeling* aplikasi prosedural dalam VB atau C.[Dharwiyanti(2003)]

UML mendefinisikan notasi dan syntax/semantik. Notasi UML merupakan sekumpulan bentuk khusus untuk menggambarkan berbagai diagram peralatan lunak. Setiap bentuk memiliki makna tertentu, dan UML syntax mendefinisikan bagaimana bentuk-bentuk tersebut dapat dikombinasikan. Notasi UML terutama diturunkan dari 3 notasi yang telah ada sebelumnya: Grady Booch OOD (*Object-Oriented Design*), Jim Rumbaugh OMT (*Object Modeling Technique*), dan Ivar Jacobson OOSE (*Object-Oriented Software Engineering*).[Dharwiyanti(2003)] UML mendefinisikan diagram-diagram sebagai berikut: [Dharwiyanti(2003)]

1. *Use case diagram*
2. *Class diagram*
3. *Statechart diagram*
4. *Activity diagram*
5. *Sequence diagram*

6. *Collaboration diagram*

7. *Component diagram*

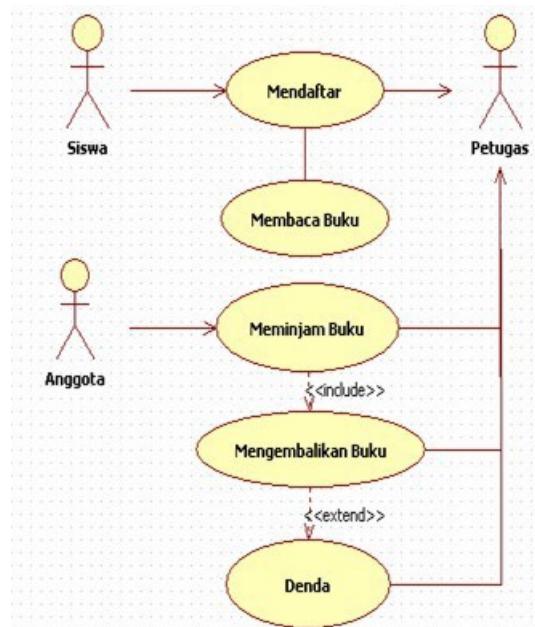
8. *Deployment diagram*

2.3.1 Use Case Diagram

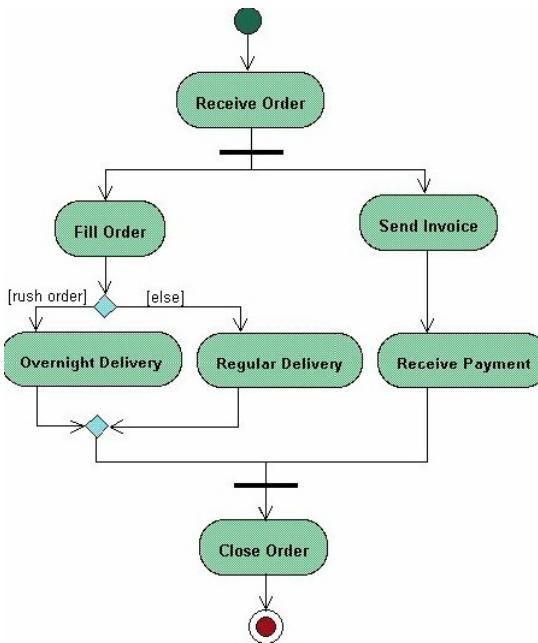
Use Case Diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. *Use case* merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya *login* ke sistem, meng-create sebuah daftar belanja, dan sebagainya. Aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu. [Dharwiyanti(2003)]

Use case diagram dapat sangat membantu bila kita sedang menyusun *requirement* sebuah sistem, mengkomunikasikan rancangan dengan klien, dan merancang *test case* untuk semua *feature* yang ada pada sistem. [Dharwiyanti(2003)]

Berikut adalah contoh *use case diagram* dalam contoh kasus peminjaman buku di perpustakaan, seperti pada gambar 2.7[Dharwiyanti(2003)]



Gambar 2.7: Use Case Diagram Meminjam Buku



Gambar 2.8: Activity Diagram Pemesanan Barang

2.3.2 Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir.[Dharwiyanti(2003)] *Activity* diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

Activity diagram merupakan *state diagram* khusus, di mana sebagian besar *state* adalah *action* dan sebagian besar transisi di-trigger oleh selesainya *state* sebelumnya (*internal processing*). Oleh karena itu *activity* diagram tidak menggambarkan *behaviour internal* sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum.[Dharwiyanti(2003)]

Sebuah aktivitas dapat direalisasikan oleh satu *use case* atau lebih. Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara *use case* menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas. Sama seperti *state*, standar UML menggunakan segiempat dengan sudut membulat untuk menggambarkan aktivitas. *Decision* digunakan untuk menggambarkan behaviour pada kondisi tertentu. Untuk mengilustrasikan proses-proses paralel (*fork* dan *join*) digunakan titik sinkronisasi yang dapat berupa titik, garis horizontal atau vertikal.

Berikut ini adalah contoh *Activity diagram* dalam kasus pemesanan barang, seperti terlihat pada gambar 2.8[Dharwiyanti(2003)]

2.3.3 Class Diagram

Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi). [Dharwiyanti(2003)]

Class diagram menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain. [Dharwiyanti(2003)]

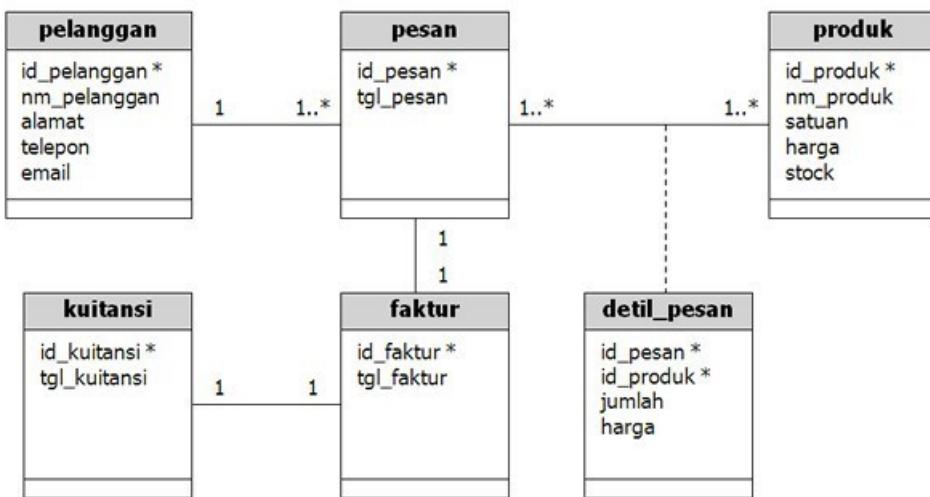
Class memiliki tiga area pokok : [Dharwiyanti(2003)]

1. Nama
2. Atribut
3. Metoda

Atribut dan metoda dapat memiliki salah satu sifat berikut :[Dharwiyanti(2003)]

1. *Private*, tidak dapat dipanggil dari luar class yang bersangkutan
2. *Protected*, hanya dapat dipanggil oleh class yang bersangkutan dan anak-anak yang mewarisinya
3. *Public*, dapat dipanggil oleh siapa saja

Class dapat merupakan implementasi dari sebuah *interface*, yaitu *class* abstrak yang hanya memiliki metoda. *Interface* tidak dapat langsung diinstansiasikan, tetapi harus diimplementasikan dahulu menjadi sebuah *class*. Berikut ini adalah contoh *Class diagram* dalam kasus pemesanan barang, seperti pada gambar 2.9[Dharwiyanti(2003)]



Gambar 2.9: Class Diagram Pemesanan Barang

2.4 Cerita

Cerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng yang untuk di dengarkan dengan rasa menyenangkan oleh karena orang yang menyajikan cerita tersebut menyampaikan dengan menarik. [Tuti(2007)]

Cerita adalah rangkaian peristiwa yang disampaikan baik berasal dari kejadian nyata (non fiksi) ataupun tidak nyata (fiksi). Metode bercerita berarti penyampaian cerita dengan cara bertutur.[Bachri(2005)]

2.5 Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan, lamaran atau penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju.[Rinaldi(2007)] Contoh utama aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media.

Beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket kadang disebut sebagai suatu paket atau *suite* aplikasi (*application suite*). Contohnya adalah *Microsoft Office* dan *OpenOffice.org*, yang menggabungkan suatu aplikasi pengolah kata, lembar kerja, serta beberapa aplikasi lainnya.[Rinaldi(2007)] Aplikasi-aplikasi dalam suatu paket biasanya memiliki antarmuka pengguna yang memiliki kesamaan

sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakan tiap aplikasi. Sering kali, mereka memiliki kemampuan untuk saling berinteraksi satu sama lain sehingga menguntungkan pengguna.

2.6 Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* yang berbasis Linux yang dikeluarkan oleh Google Inc pada bulan November 2007, bersifat *open source* sehingga para pengembang dapat membuat aplikasi sendiri untuk perangkat *mobile* sesuai dengan kebutuhan.[Mulyadi(2010)] Pemrograman perangkat ini menggunakan bahasa pemrograman *Extensible Markup Language*(XML) dan Java yang dikhususkan untuk *platform* ini, sehingga aplikasi yang dibuat tidak dapat dijalankan pada perangkat *mobile* lain seperti: *Symbian OS* dan *Blackberry OS* yang juga mendukung aplikasi berbasis *java*.

2.6.1 Versi Android

Sejak dirilis pertama kali dan diperkenalkan, Android mengalami beberapa kali perubahan yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Selain itu Android juga melakukan beberapa perbaikan terhadap *bug* dan memberikan fitur tambahan. Berikut ini adalah versi android :[Mulyadi(2010)]

1. Versi 1.1. Rilis 9 Maret 2009, dilengkapi pembaruan estetis pada aplikasi, jam *alarm*, *voice search*, pengiriman pesan dengan Gmail, dan pemberitahuan *email*.
2. Versi 1.5 (Cupcake). Rilis pertengahan Mei 2009, dilengkapi kemampuan merekam dan menonton video dengan modus kamera, mengunggah video ke Youtube, dukungan *bluetooth A2DP*, animasi layar, serta *keyboard* pada layar yang dapat disesuaikan dengan sistem.
3. Versi 1.6 (Donut). Rilis September 2009, dilengkapi proses pencarian lebih baik, baterai indikator dan kontrol *applet VPN*, galeri foto, *Text-to-speech engine*, kemampuan dial kontak, teknologi *text to change speech*, VPN, *gesture*, *CDMA / EVDO*, 802.1x, dan integrasi kamera, *camcorder*, dan galeri.
4. Versi 2.0/2.1 (Eclair). Rilis 3 Desember 2009, pengoptimalan hardware, peningkatan Google Maps 3.1.2, perubahan UI dengan browser baru dan dukungan HTML5, dukungan *flash* untuk kamera 3,2 MP, *digital zoom*, *Bluetooth 2.1*.

5. Versi 2.2 (Froyo: Frozen Yoghurt). Rilis 20 Mei 2010, dilengkapi dukungan *Adobe Flash 10.1*, kecepatan kinerja, integrasi V8 *javascript engineI* yang dipakai Google Chrome, pemasangan aplikasi dalam SD *card*, kemampuan *WiFi hotspot portable*, dan *auto update* dalam *aplikasi Android Market*.
6. Versi 2.3 (Gingerbread). Rilis 6 Desember 2010, dilengkapi peningkatan kemampuan *gaming*, fungsi *copy-paste*, efek audio baru (*reverbm equalization, headphone virtualization, dan bass boost*), kemampuan *Near Field Communication* (NFC), dan jumlah kamera lebih dari satu.
7. Versi 3.0 (Honeycomb). Versi yang dirancang untuk *tablet*, mendukung layar yang lebih besar dan *User Interface* yang didesain untuk *tablet*, multi prosesor, dan akselerasi *hardware* untuk grafis. Rilis 19 Oktober 2011, membawa fitur Honeycomb untuk smartphone dan menambahkan fitur baru termasuk membuka kunci dengan pengenalan wajah, jaringan data pemantauan penggunaan dan kontrol, terpadu kontak jaringan sosial, perangkat tambahan fotografi, mencari *email* secara *offline*, dan berbagi informasi dengan menggunakan NFC.
8. Versi 4.0 (Ice Cream Sandwich). Rilis 19 Oktober 2011, membawa fitur Honeycomb untuk *smartphone* dan menambahkan fitur baru termasuk membuka kunci dengan pengenalan wajah, jaringan data pemantauan penggunaan dan kontrol, terpadu kontak jaringan sosial, perangkat tambahan fotografi, mencari email secara offline, dan berbagi informasi dengan menggunakan NFC.
9. Versi 4.1 (Jelly Bean). Rilis 27 Juni 2012, android Jelly Bean ini diperuntukan untuk komputer tablet dan memungkinkan untuk digunakan pada sistem operasi PC atau Komputer.
10. Versi 4.4 (KitKat). Rilis 28 Oktber 2014. Berbagai fitur yang di sediakan oleh OS Android KitKat ini salah satunya adalah perbaikan sistem penyimpanan sementara pada penggunaan memori, yang mana kinerja prosesor telah di minimalisir terhadap penyimpanan *registry* data sementara pada RAM dan secara langsung akan di tampung oleh kapasitas memori internal yang tersedia, sehingga *loading* prosesor akan terasa lebih ringan.

2.7 XML

XML(*Extensible Markup Language*) adalah bahasa *markup* untuk keperluan umum yang disarankan oleh W3C(*World Wide Web Consortium*) untuk membuat dokumen

men markup keperluan pertukaran data antar sistem yang beraneka ragam. XML merupakan kelanjutan dari HMTL (*Hypertext Markup Language*). [Mulyadi(2010)]

XML didesain untuk mampu menyimpan data secara ringkas dan mudah diatur karena menyediakan suatu cara terstandarisasi, namun dapat dimodifikasi untuk menggambarkan isi dari sebuah dokumen. XML dapat digunakan untuk menggambarkan *view* dari aplikasi, tetapi dengan cara yang standar. Terdapat tiga tipe file pada XML, yaitu: [Mulyadi(2010)]

1. XML, merupakan standar format dari struktur file.
2. XSL, merupakan standar untuk memodifikasi data yang diimport atau dieksport.
3. XSD, merupakan standar yang mendefinisikan struktur database dalam XML.

Keunggulan dibandingkan bahasa *markup* lainnya, diantaranya:[Mulyadi(2010)]

1. Pintar, XML dapat menangani berbagai tingkat kompleksitas.
2. Dapat beradaptasi.
3. Mudah dalam pemeliharaan.
4. Sederhana.
5. Mudah dipindahkan.

Sebuah dokumen XML terdiri dari bagian-bagian yang disebut dengan node. Node-node itu adalah: [Mulyadi(2010)]

1. *Root node* yaitu *node* yang melingkupi keseluruhan dokumen. Dalam satu dokumen XML hanya ada satu *root node*. *Node-node* yang lainnya berada di dalam *root node*.
2. *Element node* yaitu bagian dari dokumen XML yang ditandai dengan tag pembuka dan tag penutup, atau disebut juga sebuah tag tunggal elemen kosong seperti <anggota nama="budi"/>. *Root node* biasa juga disebut *root element*. *Attribute note* termasuk nama dan nilai atribut ditulis pada tag awal sebuah elemen atau pada tag tunggal.
3. *Text node*, adalah text yang merupakan isi dari sebuah elemen, ditulis diantara tag pembuka dan tag penutup.
4. *Comment node* adalah baris yang tidak dieksekusi oleh parser.

5. *Processing Instruction node* adalah perintah pengolahan dalam dokumen XML. Node ini ditandai awali dengan karakter <? Dan diakhiri dengan ?>. Tapi perlu diingat bahwa *header standard XML* <?xml version="1.0" encoding="iso-8859-1"?> bukanlah *processing instruction node*. *Header standard* bukanlah bagian dari hirarki pohon dokumen XML.

2.8 Java

Java adalah bahasa pemrograman yang dapat dijalankan di berbagai komputer termasuk telepon genggam. Dikembangkan oleh Sun Microsystems dan diterbitkan tahun 1995. Java tidak boleh disalah pahami sebagai Javascript. Javascript adalah bahasa *scripting* yang digunakan oleh web *browser*.[Sutopo(2005)]

2.8.1 Sejarah Perkembangan Java

Bahasa pemrograman Java pertama lahir dari The Green Project, yang berjalan selama 18 bulan, dari awal tahun 1991 hingga musim panas 1992. Proyek tersebut belum menggunakan versi yang dinamakan Oak.[Sutopo(2005)] Proyek ini dimotori oleh Patrick Naughton, Mike Sheridan, James Gosling dan Bill Joy, beserta sembilan pemrogram lainnya dari Sun Microsystems.[Sutopo(2005)] Salah satu hasil proyek ini adalah maskot Duke yang dibuat oleh Joe Palrang.

Pertemuan proyek berlangsung di sebuah gedung perkantoran Sand Hill Road di Menlo Park. Sekitar musim panas 1992 proyek ini ditutup dengan menghasilkan sebuah program Java Oak pertama, yang ditujukan sebagai pengendali sebuah peralatan dengan teknologi layar sentuh (*touch screen*), seperti pada PDA sekarang ini. Teknologi baru ini dinamai ”*7” (Star Seven). [Sutopo(2005)]

Setelah era Star Seven selesai, sebuah anak perusahaan TV kabel tertarik ditambah beberapa orang dari proyek The Green Project. Mereka memusatkan kegiatannya pada sebuah ruangan kantor di 100 Hamilton Avenue, Palo Alto.

Perusahaan baru ini bertambah maju: jumlah karyawan meningkat dalam waktu singkat dari 13 menjadi 70 orang. Pada rentang waktu ini juga ditetapkan pemakaian Internet sebagai medium yang menjembatani kerja dan ide di antara mereka. Pada awal tahun 1990-an, Internet masih merupakan rintisan, yang dipakai hanya di kalangan akademisi dan militer.

Mereka menjadikan perambah (*browser*) Mosaic sebagai landasan awal untuk membuat perambah Java pertama yang dinamai Web Runner, terinspirasi dari film 1980-an, Blade Runner. Pada perkembangan rilis pertama, Web Runner berganti nama menjadi Hot Java.

Pada sekitar bulan Maret 1995, untuk pertama kali kode sumber Java versi 1.02 dibuka. Kesuksesan mereka diikuti dengan untuk pemberitaan pertama kali pada surat kabar San Jose Mercury News pada tanggal 23 Mei 1995. [Sutopo(2005)]

Terjadi perpecahan di antara mereka suatu hari pada pukul 04.00 di sebuah ruangan hotel Sheraton Palace. Tiga dari pimpinan utama proyek, Eric Schmidt dan George Paolini dari Sun Microsystems bersama Marc Andreessen, membentuk Netscape.

Nama Oak, diambil dari pohon oak yang tumbuh di depan jendela ruangan kerja "bapak java", James Gosling. Nama Oak ini tidak dipakai untuk versi *release* Java karena sebuah perangkat lunak sudah terdaftar dengan merek dagang tersebut, sehingga diambil nama penggantinya menjadi "Java".[Sutopo(2005)] Nama ini diambil dari kopi murni yang digiling langsung dari biji (kopi tubruk) kesukaan Gosling. Versi Java ditahun 1996 merupakan versi *release* sehingga dinamakan Java Versi 1.0. Java versi ini menyertakan banyak paket standar awal yang terus dikembangkan pada versi selanjutnya: [Sutopo(2005)]

1. `java.lang`: Peruntukan kelas elemen-elemen dasar.
2. `java.io`: Peruntukan kelas input dan output, termasuk penggunaan berkas.
3. `java.util`: Peruntukan kelas pelengkap seperti kelas struktur data dan kelas kelas penanggalan.
4. `java.net`: Peruntukan kelas TCP/IP, yang memungkinkan berkomunikasi dengan komputer lain menggunakan jaringan TCP/IP.
5. `java.awt`: Kelas dasar untuk aplikasi *Interface* dengan pengguna (GUI)
6. `java.applet`: Kelas dasar aplikasi antar muka untuk diterapkan pada web.

2.9 Eclipse

Eclipse digunakan sebagai *editor* dalam pembuatan *coding* aplikasi ini karena memiliki dukungan penambahan *library* dengan cara menginstal *update software* langsung dari *website*, mengatur *preference* dan terdapat komponen yang dibutuhkan dalam perancangan. Komponen tersebut diantaranya: [Mulyadi(2010)]

1. **Main Windows.** Jendela utama ini mempunyai fungsi yang sama dengan semua fungsi utama dari program aplikasi *Windows* lainnya. Jendela utama Eclipse terbagi menjadi tiga bagian, berupa *Main Menu*, *Toolbar* dan *Package Explorer*.

2. **Toolbar.** Eclipse memiliki beberapa toolbar yang masing-masing memiliki perbedaan fungsi dan setiap tombol pada bagian toolbar yang berfungsi sebagai pengganti suatu menu perintah yang sering digunakan. *Toolbar* terletak pada bagian bawah baris menu. Pada kondisi *default*. Eclipse memiliki beberapa bagian *toolbar*, antara lain : *New Project, Save, Save All, Run, Run Last Tools, New Java Packages, New Java Classes*, dan lain sebagainya.
3. **Package Explorer.** *Package Explorer* berisi kumpulan nama project yang ada pada folder penyimpanan. *Root project android* terdiri dari *folder src, gen, Android [tipe sdk], assets, res*, dan beberapa *file* seperti: *AndroidManifest.xml, default.properties, dan proguard.cfg*.
4. **Source Editor.** *Source Editor* merupakan tempat untuk menuliskan kode program. Pada bagian ini dapat dituliskan pernyataan-pernyataan dalam Object Java. Keuntungan bagi pemakai Eclipse adalah terdapat bantuan pada penulisan *coding* sehingga memudahkan dan memperkecil kesalahan penulisan *coding* program serta pemberitahuan yang langsung ada dengan tanda jika terdapat penulisan *coding* yang salah. Selain itu, terdapat fungsi penanganan kesalahan yang dapat dilihat dengan mengklik tanda *error* yang ada pada baris program yang terdapat kesalahan penulisan *coding*.

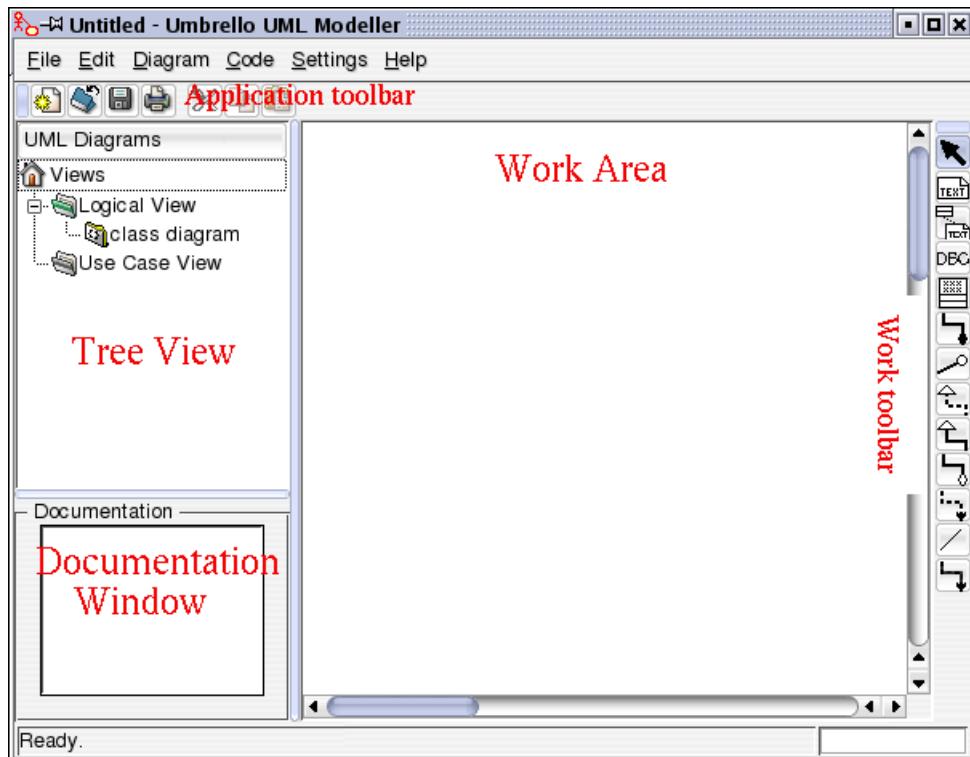
2.10 Umbrello

Umbrello UML Modeller adalah alat pendukung dalam proses pengembangan perangkat lunak, khususnya dalam hal pembuatan diagram. Umbrello termasuk salah satu aplikasi UML terbaik untuk Linux. Umbrello UML Modeller telah mendukung beberapa macam tipe diagram, yaitu :[Jonathan(2003)]

1. *Class Diagram*
2. *Sequence Diagram*
3. *Collaboration Diagram*
4. *Use Case Diagram*
5. *State Diagram*
6. *Activity Diagram*
7. *Component Diagram*
8. *Deployment Diagram*

2.10.1 Tampilan Umbrello

Umbrello UML Modeller memiliki 3 tampilan utama yang dapat membantu user dalam membuat UML, seperti terlihat pada gambar 2.10[Jonathan(2003)]



Gambar 2.10: Tampilan User Interface Umbrello

Penjelasan:[Jonathan(2003)]

1. *Tree View*, Menampilkan semua diagram, aktor, *class*, *use case* yang dibuat pada *work area*. *Tree View* dapat mempermudah *user* untuk menambahkan, menghapus, atau mengubah elemen-elemen yang ada.
2. *Work Area*, Tampilan utama pada Umbrello UML Modeller, tempat untuk meletakan dan menampilkan diagram yang dibuat, berbeda dengan *Tree View*, *Work Area* hanya menampilkan diagram yang sedang aktif, sedangkan *Tree View* akan menampilkan semua diagram.
3. *Documentation Window*, tampilan kecil yang berada pada kiri bawah Tampilan *User Interface* Umbrello, tempat untuk memberikan keterangan pada diagram, *class* atau aktor.

Bab 3

Pembahasan

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai perancangan dan pembuatan aplikasi “Aplikasi Mobile Cerita Alkitab untuk Siswa Sekolah Minggu”.

Untuk perancangan dan pembuatan aplikasi ini diperlukan beberapa tahapan seperti perencanaan aplikasi, struktur navigasi, rancangan tampilan, langkah pembuatan aplikasi, implementasi program, instalasi *software* dan aplikasi, serta spesifikasi aplikasi.

3.1 Tahap Perencanaan

Dalam penulisan ini, penulis merencanakan membuat aplikasi mobile berbasis android yang akan menampilkan 10 (sepuluh) cerita alkitab anak. Pada awal tampilan aplikasi, pengguna akan disediakan 2 (dua) menu, yaitu menu pilihan cerita dan menu keluar. Menu cerita berisi 10 (sepuluh) pilihan cerita alkitab anak yang akan diperkenalkan, dan menu keluar digunakan untuk keluar dari aplikasi.

Pada masing - masing menu yang ada dalam menu pilihan cerita nantinya akan berisikan gambar, cerita pendek dan video dari cerita yang tersedia.

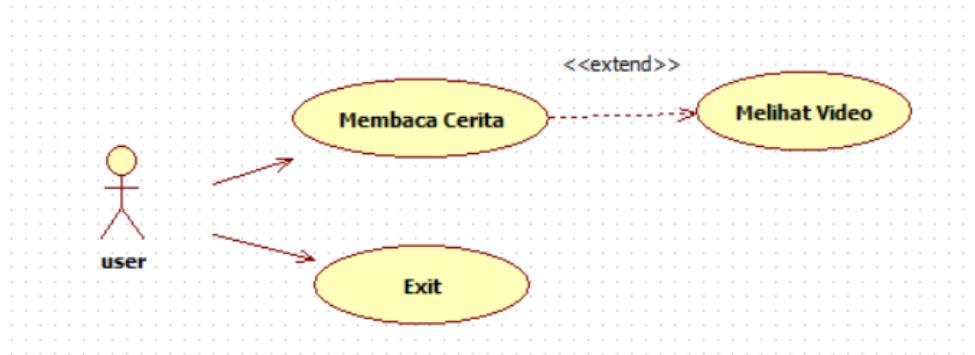
3.2 Tahap Analisis Data

Pada sub bab akan dibahas tentang *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan *Class Diagram*.

3.2.1 Use Case Diagram

Dalam pembuatan aplikasi ini terdapat *Use Case Diagram* yang berfungsi untuk menggambarkan interaksi yang terjadi antara user dengan sistem.

Use Case Diagram ini dibuat menggunakan *software* Umbrello. Gambar 3.1 adalah gambar Use Case Diagram:



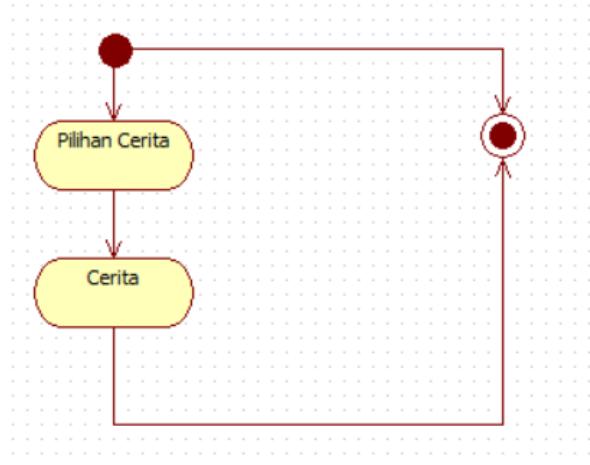
Gambar 3.1: Use Case Diagram

Penjelasan *Use Case Diagram* tersebut adalah:

1. Pertama, *user* akan berinteraksi dengan sistem dengan menjalankan aplikasi.
2. Selanjutnya *user* akan masuk ke dalam pilihan-pilihan cerita.
3. Setelah memilih salah satu cerita, *user* akan membaca cerita yang dipilih dilanjutkan dengan melihat video apabila *user* menekan tombol video.
4. Terakhir, setelah selesai berinteraksi dengan sistem maka *user* akan menutup aplikasi dengan menekan tombol *exit*.

3.2.2 Activity Diagram

Dalam pembuatan aplikasi ini juga terdapat *Activity Diagram* yang berfungsi untuk menggambarkan alur aktivitas dalam sistem yang dirancang. *Activity Diagram* ini dibuat menggunakan *software* Umbrello. Gambar 3.2 adalah gambar *Activity Diagram*:



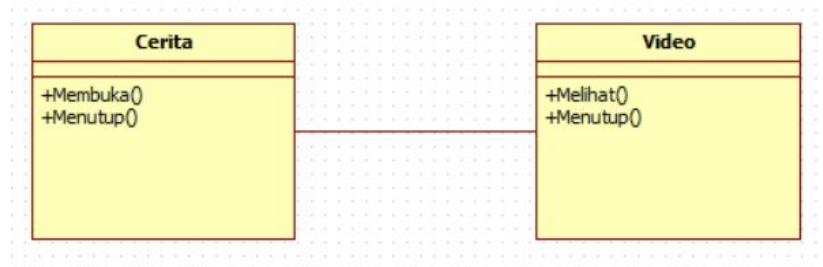
Gambar 3.2: Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan rangkaian aliran dari aktifitas. Diagram ini merupakan aktifitas yang dilakukan oleh *user*. Dalam aktifitas ini terdapat beberapa aktivitas:

1. Pilihan Cerita. Pada aktivitas ini user memilih 1(satu) cerita dari 10(sepuluh) cerita yang akan dibaca dan dilihat videonya.
2. Cerita. Pada aktivitas cerita, user akan membaca cerita dari salah satu cerita yang dipilih diikuti dengan menonton video yang ada didalam nya.

3.2.3 Class Diagram

Dalam pembuatan aplikasi ini juga terdapat *Class Diagram* yang berfungsi untuk mengetahui *class* dan *method* apa saja yang terdapat dalam aplikasi. *Class Diagram* ini dibuat menggunakan *software* Umbrello. Gambar 3.3 adalah gambar *Class Diagram*:



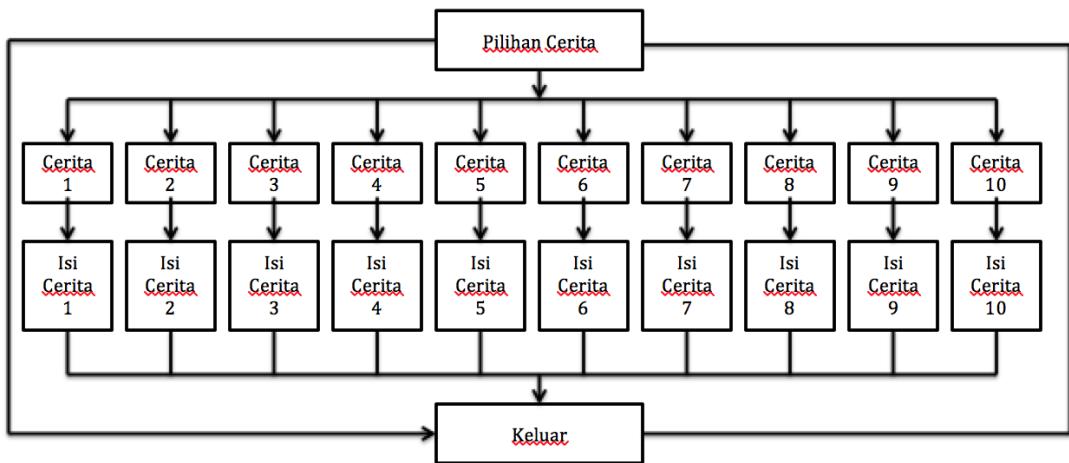
Gambar 3.3: Class Diagram

Class Diagram menggambarkan struktur dan deskripsi *class* beserta hubungan satu sama lain seperti Asosiasi.

Ketika user membuka cerita, akan tampil isi dari cerita tersebut. setelah itu user akan masuk ke dalam video. Ketika video dari cerita yang dipilih muncul, maka user akan melihat atau menonton cerita tersebut.

3.3 Struktur Navigasi

Bagian ini akan menjelaskan rancangan struktur navigasi yang akan berjalan pada computer pengguna. Aplikasi ini menggunakan struktur navigasi hirarki. Struktur navigasi disini berfungsi untuk menjelaskan alur aplikasi secara lebih singkat dan terurut. Struktur navigasi program, dapat terlihat pada gambar 3.4



Gambar 3.4: Struktur Navigasi Program Cerita Alkitab Anak

Untuk memperjelas struktur program diatas, maka secara garis besar penulis akan menjelaskan langkah-langkahnya sebagai berikut: Awal tampilan aplikasi ini adalah 10(sepuluh) pilihan cerita. Pada saat *user* masuk ke pilihan cerita yang dipilih, *user* akan mendapatkan rangkaian cerita yang diinginkan dan terdapat pilihan untuk melihat video dari cerita tersebut. Setelah selesai, *user* dapat memilih apakah akan kembali ke menu sebelumnya.

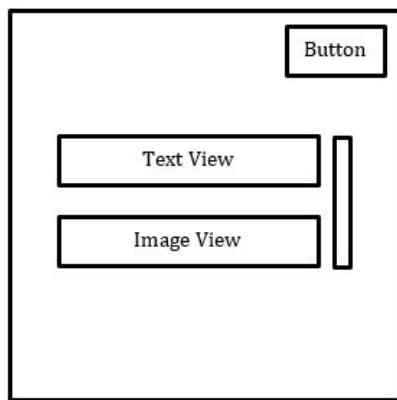
3.4 Rancangan Tampilan

Pada bagian rancangan tampilan, penulis akan menjelaskan mengenai tampilan tiap halaman dan keterangan perancangan yang ada pada aplikasi. Tampilan halaman

- halaman itu akan dijelaskan pada sub bab 3.4.1 sampai dengan 3.4.3:

3.4.1 Rancangan Tampilan Menu Utama

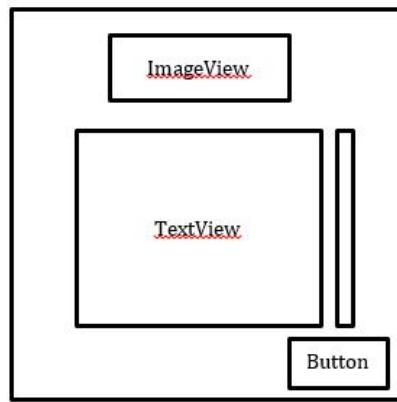
Menu utama terdiri dari 1 (satu) buah *button*, 1 (satu) buah *text view*, 1 (satu) buah *image view* dan *scroll view*. *Button* berfungsi untuk menutup aplikasi, *text view* berfungsi untuk menampilkan pilihan cerita, *image view* berfungsi untuk menampilkan gambar dari pilihan cerita yang ada dan *scroll view* berfungsi untuk menggulung gambar dan tulisan ke atas maupun ke bawah. Rancangan tampilan menu utama ditunjukkan pada gambar 3.5



Gambar 3.5: Rancangan Tampilan Menu Utama

3.4.2 Rancangan Tampilan Isi Cerita

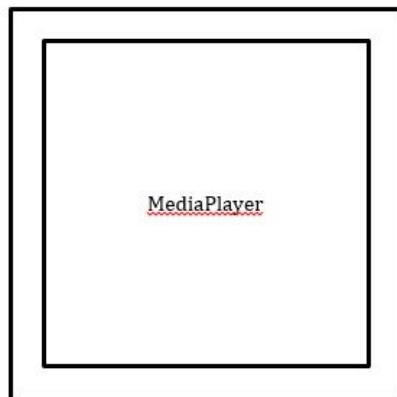
Isi cerita terdiri dari 1 (satu) buah *button*, 1 (satu) buah *text view*, 1 (satu) buah *image view* dan *scroll view*. *Button* berfungsi untuk masuk ke dalam menu pemutaran video dan melihat video dari cerita tersebut, *text view* berfungsi untuk menampilkan isi cerita, *image view* berfungsi untuk menampilkan gambar dari pilihan cerita yang ada dan *scroll view* berfungsi untuk menggulung isi dari cerita ke atas maupun ke bawah. Rancangan tampilan menu utama ditunjukkan pada gambar 3.6



Gambar 3.6: Rancangan Tampilan Isi Cerita

3.4.3 Rancangan Tampilan Pemutar Video

Isi cerita terdiri dari 1 (satu) buah *media player*. *Media Player* digunakan untuk memunculkan video dari cerita yang dipilih. Rancangan tampilan menu utama ditunjukan pada gambar 3.7



Gambar 3.7: Rancangan Tampilan Pemutar Video

3.5 Implementasi

Tahap setelah tahap rancangan yaitu tahap implementasi. Pada tahap ini akan dilakukan pembuatan aplikasi dan pengujian aplikasi. Penjelasan pada tahap Implementasi dijelaskan pada sub bab 3.5.1 dan 3.5.2

3.5.1 Pembuatan Aplikasi

Untuk membuat aplikasi sesuai dengan rancangan yang dibuat, maka penulis menggunakan JDK, Android SDK, Eclipse Luna dan ADT (*Android Developmet Tools*)

Tahap pertama adalah melakukan instalasi perangkat lunak, adapun bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi adalah Java. Pembuatan setiap tampilan d jelaskan pada sub bab 3.5.1.1 sampai dengan 3.5.1.3

Setelah selesai dengan proses perancangan tampilan, maka tahap selanjutnya adalah dilanjutkan dengan proses pembuatan aplikasi. Adapun *software* yang dibutuhkan seperti JDK, Android SDK, Eclipse Luna dan ADT (*Android Development Tools*).

Setelah melakukan instalasi *software* yang dibutuhkan, maka proses selanjutnya adalah pembuatan *project android*. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Java dan XML. Java digunakan untuk pengkodean isi dari halaman yang akan dibuat, sedangkan XML digunakan untuk pengkodean layout atau tampilan dari halaman yang akan dibuat.

3.5.1.1 Pembuatan Menu Halaman Utama

File main.xml dijadikan sebagai nama dari halaman menu utama. Jenis *layout* *main.xml* menggunakan jenis tampilan *Relative Layout*. Halaman *main.xml* berfungsi sebagai *mapping* untuk memanggil halaman-halaman lainnya seperti halaman cerita dan keluar. Untuk menjalankan halaman *main.xml* semua prosesnya ditulis dalam *class MainActivity.java*.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent" android:orientation="vertical"
    android:background="@drawable/bg" >
```

Untuk membuat *scrollview* dengan masukkan kode program sebagai berikut:

```
<ScrollView android:id="@+id/kerangkascroll"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="fill_parent"
    android:layout_below="@id/pilih" android:layout_marginBottom="10dp" >
```

Selanjutnya untuk membuat tulisan pada *scrollview* dengan masukkan kode program sebagai berikut:

```
<TextView android:id="@+id/judulsatu"
    android:layout_width="match_parent"
```

```
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="1. Daniel di Gua Singa"
    android:textSize="20sp"
    android:textColor="#000000"
    android:layout_marginTop="10dp"
    android:layout_marginLeft="10dp" />
```

Sedangkan untuk masukkan gambar menggunakan kode program sebagai berikut:

```
<ImageView android:id="@+id/satu"
    android:layout_width="250dp"
    android:layout_height="230dp"
    android:layout_centerHorizontal="true"
    android:layout_below="@id/judulsatu"
    android:layout_marginTop="10dp"
    android:background="@drawable/daniel" />
```

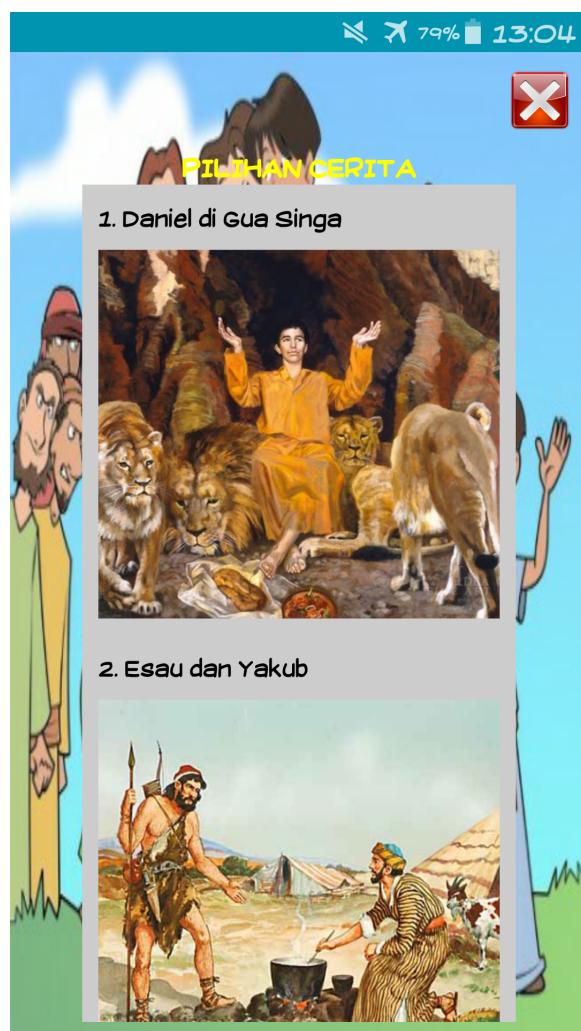
Setiap gambar dan tulisan yang telah dibuat diberikan id sebagai pengenal saat gambar dan tulisan tersebut akan diproses. Kemudian agar proses tersebut dapat dijalankan maka pada file `MainActivity.java` memanggil file pustaka yang diperlukan untuk program, mendeklarasikan id dan menetapkan *layout* file `main.xml` sebagai *layout* yang digunakan.

```
public class MainActivity extends Activity {
    private ImageView Satu;
    private ImageView Dua;
    private ImageView Tiga;
    private ImageView Empat;
    private ImageView Lima;
    private ImageView Enam;
    private ImageView Tujuh;
    private ImageView Delapan;
    private ImageView Sembilan;
    private ImageView Sepuluh;
    private ImageView exit;
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState)
    { super.onCreate(savedInstanceState);
        requestWindowFeature(Window.FEATURE_NO_TITLE);
        setContentView(R.layout.main);
```

Agar setiap tombol yang dideklarasikan dapat berpindah ke halaman yang baru maka harus mengimplementasikan id tersebut untuk melakukan *intent* ke *class* baru. Contoh kode program *intent* ketika tombol mulai berpindah ke *class* berikut adalah sebagai berikut:

```
public void onClick(View view) { Intent intent = new Intent(MainActivity.this, DanielActivity.class); startActivity(intent);}
```

Tampilan dari Halaman Menu Utama ketika dijalankan pada *emulator* Android adalah seperti terlihat pada gambar 3.8



Gambar 3.8: Halaman Utama

3.5.1.2 Pembuatan Halaman Daniel di Gua Singa

Pembuatan halaman Daniel di Gua Singa ini sama seperti pembuatan halaman Esau dan Yakub, halaman Kain dan Habel, halaman Musa membelah Laut, Halaman Kisah Penciptaan, halaman 10 (sepuluh) Perintah Tuhan, halaman Tembok Yerikho,

halaman Tuhan Yesus Mati Bagiku, halaman Yunus di Perut Ikan dan halaman Zakheus.

Untuk menampilkan halaman Daniel di Gua Singa ini dibutuhkan java. Oleh karena itu di buatlah file java. Adapun kode program yang dituliskan sebagai berikut:

```
public void onCreate(Bundle savedInstanceState)
{
    super.onCreate(savedInstanceState);
    requestWindowFeature(Window.FEATURE_NO_TITLE);
    setContentView(R.layout.konten);
    Judul = (TextView) this.findViewById(R.id.judul);
    Judul.setText(getString(R.string.djudul));
    ImageView Gambar = (ImageView) this.findViewById(R.id.gambar);
    Gambar.setImageResource(R.drawable.daniel);
```

Tampilan dari Halaman Daniel di Gua Singa ketika dijalankan pada emulator Android adalah seperti terlihat pada gambar 3.9



Gambar 3.9: Halaman Daniel di Gua Singa

Pada bagian bawah halaman yang berisikan cerita, terdapat tombol untuk masuk kedalam halaman video seperti terlihat pada gambar 3.10



Gambar 3.10: Halaman Isi Cerita

3.5.1.3 Pembuatan Halaman Video

Pada halaman video akan menampilkan video dari cerita yang dipilih. Untuk menampilkan video, maka dimasukkan kode program sebagai berikut:

```
public class VidDanielActivity extends Activity {  
    private VideoView myvideo;  
    private MediaController mediacontroller;  
    @Override public void onCreate(Bundle icicle)  
    { super.onCreate(icicle);  
        getWindow().setFormat(PixelFormat.TRANSLUCENT);  
        requestWindowFeature(Window.FEATURE_NO_TITLE);  
        setContentViewVi-
```

```
ew(R.layout.video);
```

Kode-kode dari program tersebut akan membaca file samplevideo.3gp yang ada pada *internal memory* (memori penyimpanan bawaan dari perangkat yang digunakan). Jika file samplevideo.3gp ditemukan maka video dapat dimainkan atau dijalankan.

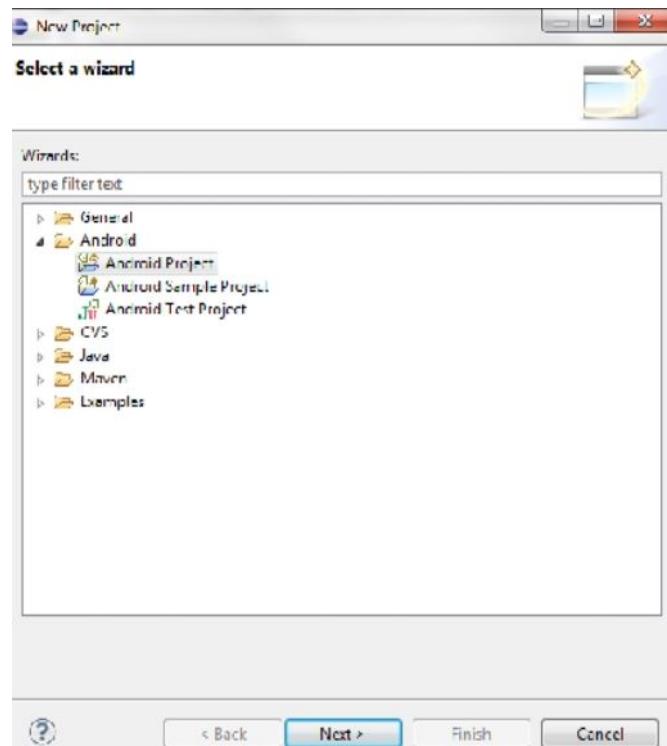
```
if (clip.exists()) {  
    myvideo=(VideoView)findViewById(R.id.video);  
    myvideo.setVideoPath(clip.getAbsolutePath());  
    mediacontroller=new MediaController(this);  
    mediacontroller.setMediaPlayer(myvideo);  
    myvideo.setMediaController(mediacontroller);  
    myvideo.requestFocus(); myvideo.start();
```

3.5.2 Pembuatan Project Android

Pembuatan *project* Android langkah pertama yang harus dilakukan dalam pembuatan aplikasi. Pada *software* Eclipse, pilih menu *File - New - Project - Android Project* dan pilih tombol *next*. Adapun yang harus diisi sebagai berikut:

1. Project Name : CeritaAlkitabAnak
2. Build Target : Google APIs, Platform 4.1, API Level 8
3. Application Target : Cerita Alkitab
4. Package Name : com.CeritaAlkitabAnak
5. Create Activity : CeritaAlkitabActivity
6. Min SDK Version : 8

Pada gambar 3.11 *New Project Android* pilih *Android Project* lalu next.



Gambar 3.11: *New Project*

Pada gambar *Create Android Project* disini akan memasukkan nama project yang akan dibuat yaitu Cerita Alkitab Anak. *Choose SDK Target* disini akan memilih versi android dari *project* Cerita Alkitab Anak yaitu android 4.1. *Project Name* berisikan nama dari direktori yang akan menyimpan file-file *project* aplikasi yang dibuat penulis. Pada *Build Target*, diisikan Google APIs dengan memakan minimal platform 4.1 atau Android Jelly Bean dikarenakan *device* yang beredar sekarang ini minimal menggunakan sistem operasi Android Jelly Bean. *Aplication Name* berisikan nama dari aplikasi Android yang dibuat. *Package Name* berisikan nama dari paket aplikasi yang harus memiliki minimal dua nama yang dipisahkan oleh tanda titik. *Create Activity* berisikan nama *class* yang menjalankan proses atau fungsi dari aplikasi. Min SDK version dapat diartikan penggunaan SDK dan emulator harus memakai minimal version 8 yaitu Android Jelly Bean dan diatasnya.

Setelah langkah terakhir dalam pembuatan *project* atau *finish*, maka akan menemukan *class* yang selalu ada pada project. spesifikasi untuk emulator SDK Manager untuk uji coba aplikasi pada Eclipse adalah sebagai berikut:

1. Name : ceritaalkitab
2. Target : Android 4.1 (API level 8)
3. CPU/ABI : ARM (armeabi)

4. SD Card Size : 512MiB
5. Skin Built-in : WVGA800

3.6 Implementasi Program

Setelah semua tahapan selesai, langkah terakhir adalah tahap implementasi program ke dalam perangkat *mobile*. Sebelum aplikasi dapat digunakan pada handphone ada beberapa langkah yang harus dilakukan :

1. Membuat *project android* yang telah dibuat kedalam bentuk APK agar dapat diinstal pada perangkat *mobile android*.
2. Menginstal aplikasi kedalam perangkat *mobile android*.

3.6.1 Membuat File APK

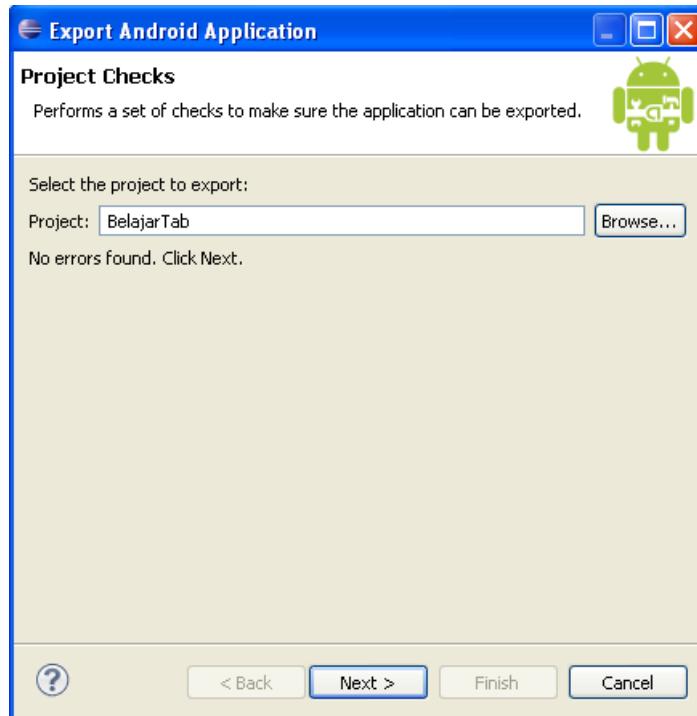
Untuk membuat file APK, langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Klik kanan pada *Project* yang akan dibuat file APK, lalu pilih *Android Tools*, kemudian pilih *Export Signed Application Package*, seperti yang terlihat pada gambar 3.12



Gambar 3.12: Proses Export Signed Application Package

2. Selanjutnya klik tombol Next, seperti yang terlihat pada gambar 3.13



Gambar 3.13: Proses Pemasukkan Nama Project

3. Pada langkah berikutnya, adalah membuat *file keystore*, pilih *create new keystore* lalu isi semua inputan, klik tombol *next* seperti yang terlihat pada gambar 3.14



Gambar 3.14: Proses pembuatan Keystore

4. Langkah Selanjutnya diminta untuk memasukan identitas, sebagai penanda bahwa aplikasi ini adalah hasil buatan sendiri, klik tombol *next*.
5. Terakhir menentukan nama file.apk yang akan dibuat, lalu klik *finish*.

3.6.2 Menginstall Aplikasi

Setelah *file APK* selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah menginstal *file APK* tersebut kedalam perangkat *mobile android*. Dalam menginstal *file APK*, ada 2

cara yaitu melalui android *market* dan melalui USB *debugging* atau melalui kabel data, untuk cara melalui android market, caranya sebagai berikut:

1. *Download* aplikasi dari market-android.com
2. Setelah selesai, maka secara otomatis perangkat *mobile* android akan menginstal file APK yang telah di *download*.

Cara melalui USB *debugging* atau kabel data, caranya sebagai berikut:

1. Instal *software* KIES yang disediakan oleh *provider* perangkat *mobile* android.
2. Setelah KIES terinstal pada komputer, jalankan KIES.
3. Kemudian pada perangkat *mobile* android. Masuk ke pengaturan, kemudian pilih aplikasi selanjutnya pilih perkembangan. Terakhir *checklist* pilihan *debug* USB.
4. Setelah pengaturan selesai, sambungkan kabel data dari komputer ke perangkat *mobile* android.
5. Kembali ke KIES, jika langkah yang dilakukan sudah benar maka sekarang memori eksternal perangkat *mobile* android sudah terbaca pada KIES dan dapat melakukan proses transaksi data. Dapat menghapus data, dapat memasukkan data, dan dapat memasukkan file APK ke dalam perangkat *mobile* android.
6. Setelah file APK di masukkan kedalam perangkat *mobile*, masuk kedalam pengaturan file pada perangkat *mobile* kemudian klik APK, lalu tunggu hingga proses instalasi selesai.

3.6.3 Tahap Uji Coba

Pengujian aplikasi Cerita Alkitab dilakukan pada 5 perangkat *mobile* yang berbeda. Maka di dapatkan hasil pengujian seperti Gambar 3.1

Tabel 3.1: Uji Coba Aplikasi

NO	Perangkat <i>Mobile</i>	Ukuran Layar	Sistem Operasi	Keterangan
1	Samsung Galaxy Tab 8.9 (P7310)	8.9"	Android 3.0 (Honeycomb)	Aplikasi berjalan sesuai dengan emulator dengan tetapi tampilan menjadi lebih melebar
2	Samsung Galaxy S4 (I9500)	5.0"	Android 4.2.2 (Jelly Bean)	Aplikasi berjalan sesuai dengan emulator.
3	Samsung Galaxy Note 1 (N7000)	5.3"	Android 4.1 (Jelly Bean)	Aplikasi berjalan sesuai dengan emulator.
4	Asus Zenfone 5 (A502CG)	5.0"	Android 4.4.2 (KitKat)	Aplikasi berjalan sesuai dengan emulator.
5	Samsung Galaxy Note 3 (N8000)	5.7"	Android 5.0 (Lollipop)	Aplikasi berjalan sesuai dengan emulator dengan tampilan layar sedikit memanjang.

Aplikasi telah diuji coba pada 5 (lima) buah perangkat *mobile* dengan sistem operasi dan ukuran layar yang berbeda, hasilnya adalah aplikasi berjalan dengan baik pada semua sistem operasi. Pada ukuran perangkat *mobile* 5.0" (lima inch) tampilan nya baik, sesuai dengan ukuran layar. Pada perangkat *mobile* yang memiliki ukuran layar lebih dari 5.0" (lima inch) tampilan menjadi lebih melebar dan lebih memanjang menyesuaikan ukuran layar yang digunakan.

Bab 4

Penutup

4.1 Kesimpulan

Aplikasi perangkat *mobile* Android “*Applikasi Mobile Cerita Alkitab untuk Siswa Sekolah Minggu*” telah selesai dibuat.

Aplikasi ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman java. Aplikasi ini terdiri dari 10 (sepuluh) cerita anak. Aplikasi sudah dalam apk dengan nama CeritaAlkitabAnak.apk. Ukuran dari Apk 42,82 MB setelah di install. Aplikasi ini berjalan pada perangkat mobile dengan sistem operasi android versi 2.3 sampai versi 5.0. Aplikasi saat ini memiliki tampilan yang baik untuk layar 5” (lima inchi). Tampilan menjadi lebih memanjang dan melebar pada ukuran layar lebih dari 5” (lima inchi). Video yang terdapat pada aplikasi ini dapat berjalan dengan baik pada semua sistem operasi android.

4.2 Saran

Aplikasi ini masih dalam bentuk 2 (dua) dimensi, sehingga dikembangkan menjadi aplikasi 3 (tiga) dimensi. Video yang digunakan bersumber dari *channel* video, sehingga agar lebih *detail* dapat dibuat sendiri menggunakan *software* membuat video.

Aplikasi belum dapat digunakan pada perangkat *mobile* selain android, untuk itu dapat dikembangkan agar dapat diterapkan pada perangkat *mobile* yang lain. Aplikasi masih memerlukan perbaikan dari sisi fleksibilitas dari ukuran layar perangkat *mobile*.

Bibliografi

- [Aunur(2008)] M. Aunur. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Jakarta, 2008.
- [Bachri(2005)] S. Bachri. *Pengembangan Kegiatan Bercerita, Teknik dan Prosedurnya*. Depdiknas, Jakarta, 2005.
- [Dharwiyanti(2003)] S. Dharwiyanti. Pengantar unified modeling language (uml), 2003. URL IlmuKomputer.com.
- [Jonathan(2003)] R. Jonathan. *Umbrello UML Modeller University of Stirling*. Department of Computing Science and Mathematics, 2003.
- [Mulyadi(2010)] S. Mulyadi. *Membuat Aplikasi untuk Android*. Multimedia Center Publishing, Yogyakarta, 2010.
- [Prihatna(2005)] H. Prihatna. *Struktur Navigasi*. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2005.
- [Rinaldi(2007)] M. Rinaldi. *Strategi Algoritmik*. Penerbit ITB, Jakarta, 2007.
- [Sutopo(2005)] H. Sutopo. *Pemrograman Berorientasi Objek dengan Java*. Graha Ilmu, Yogyakarta, 2005.
- [Tuti(2007)] G. Tuti. *Buku Panduan Teknik Bercerita*. PT. Penerbitan Sarana Bobo, Jakarta, 2007.

Lampiran A

Lampiran Listing Program

A.1 Listing Program Java

A.1.1 MainActivity.java

```
package com.alkitab;
import android.app.Activity;
import android.content.Intent;
import android.app.AlertDialog;
import android.content.DialogInterface;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.view.Window;
import android.view.View.OnClickListener;
import android.widget.ImageView;
public class MainActivity extends Activity {
    private ImageView Satu;
    private ImageView Dua;
    private ImageView Tiga;
    private ImageView Empat;
    private ImageView Lima;
    private ImageView Enam;
    private ImageView Tujuh;
    private ImageView Delapan;
    private ImageView Sembilan;
    private ImageView Sepuluh;
    private ImageView exit;
```

```
public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    requestWindowFeature(Window.FEATURE_NO_TITLE);
    setContentView(R.layout.main);
    /*done*/
    Satu = (ImageView) this.findViewById(R.id.satu);
    Satu.setOnClickListener(new OnClickListener() {
        public void onClick(View view) {
            Intent intent = new Intent(MainActivity.this, DanielActivity.class);
            startActivity(intent);
        }
    });
    /*done*/
    Dua = (ImageView) this.findViewById(R.id.dua);
    Dua.setOnClickListener(new OnClickListener() {
        public void onClick(View view) {
            Intent intent = new Intent(MainActivity.this, EsauYakubActivity.class);
            startActivity(intent);
        }
    });
    /*done*/
    Tiga = (ImageView) this.findViewById(R.id.tiga);
    Tiga.setOnClickListener(new OnClickListener() {
        public void onClick(View view) {
            Intent intent = new Intent(MainActivity.this, KainHabelActivity.class);
            startActivity(intent);
        }
    });
    /*done*/
    Empat = (ImageView) this.findViewById(R.id.empat);
    Empat.setOnClickListener(new OnClickListener() {
        public void onClick(View view) {
            Intent intent = new Intent(MainActivity.this, MusaActivity.class);
            startActivity(intent);
        }
    });
    /*done*/
```

```
Lima = (ImageView) this.findViewById(R.id.lima);
Lima.setOnClickListener(new OnClickListener() {
    public void onClick(View view) {
        Intent intent = new Intent(MainActivity.this, PenciptaanActivity.class);
        startActivity(intent);
    }
});
/*done*/
Enam = (ImageView) this.findViewById(R.id.enam);
Enam.setOnClickListener(new OnClickListener() {
    public void onClick(View view) {
        Intent intent = new Intent(MainActivity.this, PerintahActivity.class);
        startActivity(intent);
    }
});
/*done*/
Tujuh = (ImageView) this.findViewById(R.id.tujuh);
Tujuh.setOnClickListener(new OnClickListener() {
    public void onClick(View view) {
        Intent intent = new Intent(MainActivity.this, YerikhoActivity.class);
        startActivity(intent);
    }
});
Delapan = (ImageView) this.findViewById(R.id.delapan);
Delapan.setOnClickListener(new OnClickListener() {
    public void onClick(View view) {
        Intent intent = new Intent(MainActivity.this, SalibActivity.class);
        startActivity(intent);
    }
});
/*done*/
Sembilan = (ImageView) this.findViewById(R.id.sembilan);
Sembilan.setOnClickListener(new OnClickListener() {
    public void onClick(View view) {
        Intent intent = new Intent(MainActivity.this, YunusActivity.class);
        startActivity(intent);
    }
});
```

```
});
/*done*/
Sepuluh = (ImageView) this.findViewById(R.id.sepuluh);
Sepuluh.setOnClickListener(new OnClickListener() {
public void onClick(View view) {
Intent intent = new Intent(MainActivity.this, ZakheusActivity.class);
startActivity(intent);
}
});
exit = (ImageView)findViewById(R.id.exit);
exit.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
public void onClick(View v) {
AlertDialog.Builder alertKeluar = new AlertDialog.Builder(MainActivity.this);
alertKeluar.setMessage("Are you sure ?")
//Button jika cancel
.setCancelable(false)
//Button jika ya
.setPositiveButton("Yes", new AlertDialog.OnClickListener(){
public void onClick(DialogInterface arg0, int arg1) {
finish();
}
})
.setNegativeButton("No",new AlertDialog.OnClickListener(){
public void onClick(DialogInterface dialog, int which) {
// TODO Auto-generated method stub
dialog.cancel();
}
});
AlertDialog a = alertKeluar.create();
a.setTitle("Warning");
a.setIcon(R.drawable.warning);
a.show();
}
});
}
});
```

A.1.2 PerintahActivity.java

```
package com.alkitab;
import android.app.Activity;
import android.content.Intent;
import android.media.MediaPlayer;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.view.View.OnClickListener;
import android.view.Window;
import android.widget.Button;
import android.widget.ImageView;
import android.widget.TextView;
import android.widget.Toast;
public class PerintahActivity extends Activity {
    private static final String isPlaying = "Media is Playing";
    private MediaPlayer player;
    private TextView Judul;
    private TextView Satu;
    private TextView Dua;
    private TextView Tiga;
    private TextView Empat;
    private TextView Lima;
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        requestWindowFeature(Window.FEATURE_NO_TITLE);
        setContentView(R.layout.konten);
        Judul = (TextView) this.findViewById(R.id.judul);
        Judul.setText(getString(R.string.Pejudul));
        ImageView Gambar = (ImageView) this.findViewById(R.id.gambar);
        Gambar.setImageResource(R.drawable.perintahtuhan);
        // Get the button from the view
        Satu = (TextView) this.findViewById(R.id.satu);
        Satu.setText(getString(R.string.Pesatu));
        Satu.setOnClickListener(new OnClickListener() {
            //override
            public void onClick(View arg0) {
                playSound(1);
            }
        });
    }
}
```

```
    }
});

Dua = (TextView) this.findViewById(R.id.dua);
Dua.setText(getString(R.string.Pedua));
Dua.setOnClickListener(new OnClickListener() {
//override
public void onClick(View arg0) {
playSound(2);
}
});

Tiga = (TextView) this.findViewById(R.id.tiga);
Tiga.setText(getString(R.string.Petiga));
Tiga.setOnClickListener(new OnClickListener() {
//override
public void onClick(View arg0) {
playSound(3);
}
});

Empat = (TextView) this.findViewById(R.id.empat);
Empat.setText(getString(R.string.Peempat));
Empat.setOnClickListener(new OnClickListener() {
//override
public void onClick(View arg0) {
playSound(4);
}
});

Lima = (TextView) this.findViewById(R.id.lima);
Lima.setText(getString(R.string.Pelima));
Lima.setOnClickListener(new OnClickListener() {
//override
public void onClick(View arg0) {
playSound(5);
}
});

Button Video = (Button) this.findViewById(R.id.video);
Video.setOnClickListener(new OnClickListener() {
public void onClick(View view) {
```

```
Intent intent = new Intent(PerintahActivity.this, VidPerintahActivity.class);
startActivity(intent);
}
});
}
}
public void onPause() {
try{
super.onPause();
player.pause();
}catch (Exception e){
}
}
private void playSound(int arg){
try{
if (player.isPlaying()) {
player.stop();
player.release();
}
}catch(Exception e){
Toast.makeText(this, " Masuk Exception", Toast.LENGTH_LONG).show();
}
if (arg == 1){
Toast.makeText(this,.isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
player = MediaPlayer.create(this, R.raw.pesatu);
}else if (arg==2){
Toast.makeText(this,.isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
player = MediaPlayer.create(this, R.raw.pedua);
}else if (arg==3){
Toast.makeText(this,.isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
player = MediaPlayer.create(this, R.raw.petiga);
}else if (arg==4){
Toast.makeText(this,.isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
player = MediaPlayer.create(this, R.raw.peempat);
}else if (arg==5){
Toast.makeText(this,.isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
player = MediaPlayer.create(this, R.raw.pelima);
}
}
```

```
player.setLooping(false); // Set looping  
player.start();  
}  
}
```

A.1.3 DanielActivity.java

```
package com.alkitab;  
import android.app.Activity;  
import android.content.Intent;  
import android.media.MediaPlayer;  
import android.os.Bundle;  
import android.view.View;  
import android.view.View.OnClickListener;  
import android.view.Window;  
import android.widget.Button;  
import android.widget.ImageView;  
import android.widget.TextView;  
import android.widget.Toast;  
public class DanielActivity extends Activity {  
private static final String.isPlaying = "Media is Playing";  
private MediaPlayer player;  
private TextView Judul;  
private TextView Satu;  
private TextView Dua;  
private TextView Tiga;  
public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
super.onCreate(savedInstanceState);  
requestWindowFeature(Window.FEATURE_NO_TITLE);  
setContentView(R.layout.konten);  
Judul = (TextView) this.findViewById(R.id.judul);  
Judul.setText(getString(R.string.djudul));  
ImageView Gambar = (ImageView) this.findViewById(R.id.gambar);  
Gambar.setImageResource(R.drawable.daniel);  
// Get the button from the view  
Satu = (TextView) this.findViewById(R.id.satu);  
Satu.setText(getString(R.string.dsatu));  
Satu.setOnClickListener(new OnClickListener() {
```

```
//override
public void onClick(View arg0) {
    playSound(1);
}
});
Dua = (TextView) this.findViewById(R.id.dua);
Dua.setText(getString(R.string.ddua));
Dua.setOnClickListener(new OnClickListener() {
//override
public void onClick(View arg0) {
    playSound(2);
}
});
Tiga = (TextView) this.findViewById(R.id.tiga);
Tiga.setText(getString(R.string.dtiga));
Tiga.setOnClickListener(new OnClickListener() {
//override
public void onClick(View arg0) {
    playSound(3);
}
});
Button Video = (Button) this.findViewById(R.id.video);
Video.setOnClickListener(new OnClickListener() {
public void onClick(View view) {
Intent intent = new Intent(DanielActivity.this, VidDanielActivity.class);
startActivity(intent);
}
});
}
}
public void onPause() {
try{
super.onPause();
player.pause();
}catch (Exception e){
}
}
private void playSound(int arg){
```

```
try{
    if (player.isPlaying()) {
        player.stop();
        player.release();
    }
} catch(Exception e){
    Toast.makeText(this, " Masuk Exception", Toast.LENGTH_LONG).show();
}
if (arg == 1){
    Toast.makeText(this, isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
    player = MediaPlayer.create(this, R.raw.dsatu);
} else if (arg==2){
    Toast.makeText(this, isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
    player = MediaPlayer.create(this, R.raw.ddua);
} else if (arg==3){
    Toast.makeText(this, isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
    player = MediaPlayer.create(this, R.raw.dtiga);
}
player.setLooping(false); // Set looping
player.start();
}
```

A.1.4 EsauYakubActivity.java

```
package com.alkitab;
import android.app.Activity;
import android.content.Intent;
import android.media.MediaPlayer;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.view.View.OnClickListener;
import android.view.Window;
import android.widget.Button;
import android.widget.ImageView;
import android.widget.TextView;
import android.widget.Toast;
public class EsauYakubActivity extends Activity {
```

```
private static final String isPlaying = "Media is Playing";
private MediaPlayer player;
private TextView Judul;
private TextView Satu;
private TextView Dua;
private TextView Tiga;
private TextView Empat;
private TextView Lima;
private TextView Enam;
public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
super.onCreate(savedInstanceState);
requestWindowFeature(Window.FEATURE_NO_TITLE);
setContentView(R.layout.konten);
Judul = (TextView) this.findViewById(R.id.judul);
Judul.setText(getString(R.string.EYJudul));
ImageView Gambar = (ImageView) this.findViewById(R.id.gambar);
Gambar.setImageResource(R.drawable.esauyakub);
// Get the button from the view
Satu = (TextView) this.findViewById(R.id.satu);
Satu.setText(getString(R.string.EYsatu));
Satu.setOnClickListener(new OnClickListener() {
//override
public void onClick(View arg0) {
playSound(1);
}
});
Dua = (TextView) this.findViewById(R.id.dua);
Dua.setText(getString(R.string.EYdua));
Dua.setOnClickListener(new OnClickListener() {
//override
public void onClick(View arg0) {
playSound(2);
}
});
Tiga = (TextView) this.findViewById(R.id.tiga);
Tiga.setText(getString(R.string.EYtiga));
Tiga.setOnClickListener(new OnClickListener() {
```

```
//override
public void onClick(View arg0) {
    playSound(3);
}
});
Empat = (TextView) this.findViewById(R.id.empat);
Empat.setText(getString(R.string.EYempat));
Empat.setOnClickListener(new OnClickListener() {
//override
public void onClick(View arg0) {
    playSound(4);
}
});
Lima = (TextView) this.findViewById(R.id.lima);
Lima.setText(getString(R.string.EYlima));
Lima.setOnClickListener(new OnClickListener() {
//override
public void onClick(View arg0) {
    playSound(5);
}
});
Enam = (TextView) this.findViewById(R.id.enam);
Enam.setText(getString(R.string.EYenam));
Enam.setOnClickListener(new OnClickListener() {
//override
public void onClick(View arg0) {
    playSound(6);
}
});
Button Video = (Button) this.findViewById(R.id.video);
Video.setOnClickListener(new OnClickListener() {
public void onClick(View view) {
    Intent intent = new Intent(EsauYakubActivity.this, VidEsauYakubActivity.class);
    startActivity(intent);
}
});
});
```

```
}

public void onPause() {
try{
super.onPause();
player.pause();
}catch (Exception e){
}
}

private void playSound(int arg){
try{
if (player.isPlaying()) {
player.stop();
player.release();
}
}catch(Exception e){
Toast.makeText(this, " Masuk Exception", Toast.LENGTH_LONG).show();
}
if (arg == 1){
Toast.makeText(this, isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
player = MediaPlayer.create(this, R.raw.eyesatu);
}else if (arg==2){
Toast.makeText(this, isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
player = MediaPlayer.create(this, R.raw.eydua);
}else if (arg==3){
Toast.makeText(this, isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
player = MediaPlayer.create(this, R.raw.eytiga);
}else if (arg==4){
Toast.makeText(this, isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
player = MediaPlayer.create(this, R.raw.eyempat);
}else if (arg==5){
Toast.makeText(this, isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
player = MediaPlayer.create(this, R.raw.eylima);
}else if (arg==6){
Toast.makeText(this, isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
player = MediaPlayer.create(this, R.raw.eyenam);
}
player.setLooping(false); // Set looping
```

```
    player.start();
}
}
```

A.1.5 KainHabelActivity.java

```
package com.alkitab;
import android.app.Activity;
import android.content.Intent;
import android.media.MediaPlayer;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.view.View.OnClickListener;
import android.view.Window;
import android.widget.Button;
import android.widget.ImageView;
import android.widget.TextView;
import android.widget.Toast;
public class KainHabelActivity extends Activity {
private static final String isPlaying = "Media is Playing";
private MediaPlayer player;
private TextView Judul;
private TextView Satu;
private TextView Dua;
private TextView Tiga;
private TextView Empat;
private TextView Lima;
public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
super.onCreate(savedInstanceState);
requestWindowFeature(Window.FEATURE_NO_TITLE);
setContentView(R.layout.konten);
Judul = (TextView) this.findViewById(R.id.judul);
Judul.setText(getString(R.string.KHJudul));
ImageView Gambar = (ImageView) this.findViewById(R.id.gambar);
Gambar.setImageResource(R.drawable.kainhabel);
// Get the button from the view
Satu = (TextView) this.findViewById(R.id.satu);
Satu.setText(getString(R.string.KHsatu));
```

```
Satu.setOnClickListener(new OnClickListener() {
    //override
    public void onClick(View arg0) {
        playSound(1);
    }
});
Dua = (TextView) this.findViewById(R.id.dua);
Dua.setText(getString(R.string.KHdua));
Dua.setOnClickListener(new OnClickListener() {
    //override
    public void onClick(View arg0) {
        playSound(2);
    }
});
Tiga = (TextView) this.findViewById(R.id.tiga);
Tiga.setText(getString(R.string.KHtiga));
Tiga.setOnClickListener(new OnClickListener() {
    //override
    public void onClick(View arg0) {
        playSound(3);
    }
});
Empat = (TextView) this.findViewById(R.id.empat);
Empat.setText(getString(R.string.KHempat));
Empat.setOnClickListener(new OnClickListener() {
    //override
    public void onClick(View arg0) {
        playSound(4);
    }
});
Lima = (TextView) this.findViewById(R.id.lima);
Lima.setText(getString(R.string.KHlima));
Lima.setOnClickListener(new OnClickListener() {
    //override
    public void onClick(View arg0) {
        playSound(5);
    }
});
```

```
});  
Button Video = (Button) this.findViewById(R.id.video);  
Video.setOnClickListener(new OnClickListener() {  
    public void onClick(View view) {  
        Intent intent = new Intent(KainHabelActivity.this, VidKainHabelActivity.class);  
        startActivity(intent);  
    }  
});  
}  
public void onPause() {  
    try{  
        super.onPause();  
        player.pause();  
    }catch (Exception e){  
    }  
}  
private void playSound(int arg){  
    try{  
        if (player.isPlaying()) {  
            player.stop();  
            player.release();  
        }  
    }catch(Exception e){  
        Toast.makeText(this, " Masuk Exception", Toast.LENGTH_LONG).show();  
    }  
    if (arg == 1){  
        Toast.makeText(this, isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();  
        player = MediaPlayer.create(this, R.raw.khsatu);  
    }else if (arg==2){  
        Toast.makeText(this, isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();  
        player = MediaPlayer.create(this, R.raw.khdua);  
    }else if (arg==3){  
        Toast.makeText(this, isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();  
        player = MediaPlayer.create(this, R.raw.khtiga);  
    }else if (arg==4){  
        Toast.makeText(this, isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();  
    }
```

```
player = MediaPlayer.create(this, R.raw.khempat);
}else if (arg==5){
Toast.makeText(this,.isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
player = MediaPlayer.create(this, R.raw.khlima);
}
player.setLooping(false); // Set looping
player.start();
}
```

A.1.6 MusaActivity.java

```
package com.alkitab;
import android.app.Activity;
import android.content.Intent;
import android.media.MediaPlayer;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.view.View.OnClickListener;
import android.view.Window;
import android.widget.Button;
import android.widget.ImageView;
import android.widget.TextView;
import android.widget.Toast;
public class MusaActivity extends Activity {
private static final String isPlaying = "Media is Playing";
private MediaPlayer player;
private TextView Judul;
private TextView Satu;
private TextView Dua;
private TextView Tiga;
private TextView Empat;
private TextView Lima;
private TextView Enam;
public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
super.onCreate(savedInstanceState);
requestWindowFeature(Window.FEATURE_NO_TITLE);
setContentView(R.layout.konten);
```

```
Judul = (TextView) this.findViewById(R.id.judul);
Judul.setText(getString(R.string.MJudul));
ImageView Gambar = (ImageView) this.findViewById(R.id.gambar);
Gambar.setImageResource(R.drawable.musa);
// Get the button from the view
Satu = (TextView) this.findViewById(R.id.satu);
Satu.setText(getString(R.string.Msatu));
Satu.setOnClickListener(new OnClickListener() {
//override
public void onClick(View arg0) {
playSound(1);
}
});
Dua = (TextView) this.findViewById(R.id.dua);
Dua.setText(getString(R.string.Mdua));
Dua.setOnClickListener(new OnClickListener() {
//override
public void onClick(View arg0) {
playSound(2);
}
});
Tiga = (TextView) this.findViewById(R.id.tiga);
Tiga.setText(getString(R.string.Mtiga));
Tiga.setOnClickListener(new OnClickListener() {
//override
public void onClick(View arg0) {
playSound(3);
}
});
Empat = (TextView) this.findViewById(R.id.empat);
Empat.setText(getString(R.string.Mempat));
Empat.setOnClickListener(new OnClickListener() {
//override
public void onClick(View arg0) {
playSound(4);
}
});
```

```
Lima = (TextView) this.findViewById(R.id.lima);
Lima.setText(getString(R.string.Mlima));
Lima.setOnClickListener(new OnClickListener() {
//override
public void onClick(View arg0) {
playSound(5);
}
});
Enam = (TextView) this.findViewById(R.id.enam);
Enam.setText(getString(R.string.Menam));
Enam.setOnClickListener(new OnClickListener() {
//override
public void onClick(View arg0) {
playSound(6);
}
});
Button Video = (Button) this.findViewById(R.id.video);
Video.setOnClickListener(new OnClickListener() {
public void onClick(View view) {
Intent intent = new Intent(MusaActivity.this, VidMusaActivity.class);
startActivity(intent);
}
});
}
}
public void onPause() {
try{
super.onPause();
player.pause();
}catch (Exception e){
}
}
private void playSound(int arg){
try{
if (player.isPlaying()) {
player.stop();
player.release();
}
}
```

```
 }catch(Exception e){
    Toast.makeText(this, " Masuk Exception", Toast.LENGTH_LONG).show();
}
if (arg == 1){
    Toast.makeText(this,.isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
    player = MediaPlayer.create(this, R.raw.msatu);
}else if (arg==2){
    Toast.makeText(this,.isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
    player = MediaPlayer.create(this, R.raw.mdua);
}else if (arg==3){
    Toast.makeText(this,.isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
    player = MediaPlayer.create(this, R.raw.mtiga);
}else if (arg==4){
    Toast.makeText(this,.isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
    player = MediaPlayer.create(this, R.raw.mempat);
}else if (arg==5){
    Toast.makeText(this,.isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
    player = MediaPlayer.create(this, R.raw.mlima);
}else if (arg==6){
    Toast.makeText(this,.isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
    player = MediaPlayer.create(this, R.raw.menam);
}
player.setLooping(false); // Set looping
player.start();
}
```

A.1.7 PenciptaanActivity.java

```
package com.alkitab;
import android.app.Activity;
import android.content.Intent;
import android.media.MediaPlayer;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.view.View.OnClickListener;
import android.view.Window;
import android.widget.Button;
```

```
import android.widget.ImageView;
import android.widget.TextView;
import android.widget.Toast;
public class PenciptaanActivity extends Activity {
private static final String isPlaying = "Media is Playing";
private MediaPlayer player;
private TextView Judul;
private TextView Satu;
private TextView Dua;
private TextView Tiga;
private TextView Empat;
private TextView Lima;
private TextView Enam;
private TextView Tujuh;
public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
super.onCreate(savedInstanceState);
requestWindowFeature(Window.FEATURE_NO_TITLE);
setContentView(R.layout.konten);
Judul = (TextView) this.findViewById(R.id.judul);
Judul.setText(getString(R.string.Pjudul));
ImageView Gambar = (ImageView) this.findViewById(R.id.gambar);
Gambar.setImageResource(R.drawable.penciptaan);
// Get the button from the view
Satu = (TextView) this.findViewById(R.id.satu);
Satu.setText(getString(R.string.Psatu));
Satu.setOnClickListener(new OnClickListener() {
//override
public void onClick(View arg0) {
playSound(1);
}
});
Dua = (TextView) this.findViewById(R.id.dua);
Dua.setText(getString(R.string.Pdua));
Dua.setOnClickListener(new OnClickListener() {
//override
public void onClick(View arg0) {
playSound(2);
}
```

```
    }
});

Tiga = (TextView) this.findViewById(R.id.tiga);
Tiga.setText(getString(R.string.Ptiga));
Tiga.setOnClickListener(new OnClickListener() {
//override
public void onClick(View arg0) {
playSound(3);
}
});

Empat = (TextView) this.findViewById(R.id.empat);
Empat.setText(getString(R.string.Pempat));
Empat.setOnClickListener(new OnClickListener() {
//override
public void onClick(View arg0) {
playSound(4);
}
});

Lima = (TextView) this.findViewById(R.id.lima);
Lima.setText(getString(R.string.Plima));
Lima.setOnClickListener(new OnClickListener() {
//override
public void onClick(View arg0) {
playSound(5);
}
});

Enam = (TextView) this.findViewById(R.id.enam);
Enam.setText(getString(R.string.Penam));
Enam.setOnClickListener(new OnClickListener() {
//override
public void onClick(View arg0) {
playSound(6);
}
});

Tujuh = (TextView) this.findViewById(R.id.tujuh);
Tujuh.setText(getString(R.string.Ptujuh));
Tujuh.setOnClickListener(new OnClickListener() {
```

```
//override
public void onClick(View arg0) {
    playSound(7);
}
});
Button Video = (Button) this.findViewById(R.id.video);
Video.setOnClickListener(new OnClickListener() {
    public void onClick(View view) {
        Intent intent = new Intent(PenciptaanActivity.this, VidPenciptaanActivity.class);
        startActivity(intent);
    }
});
}
}
public void onPause() {
try{
    super.onPause();
    player.pause();
}catch (Exception e){
}
}
private void playSound(int arg){
try{
    if (player.isPlaying()) {
        player.stop();
        player.release();
    }
}catch(Exception e){
    Toast.makeText(this, " Masuk Exception", Toast.LENGTH_LONG).show();
}
if (arg == 1){
    Toast.makeText(this, isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
    player = MediaPlayer.create(this, R.raw.psatu);
}else if (arg==2){
    Toast.makeText(this, isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
    player = MediaPlayer.create(this, R.raw.pdua);
}else if (arg==3){
```

```
Toast.makeText(this,.isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
player = MediaPlayer.create(this, R.raw.ptiga);
}else if (arg==4){
Toast.makeText(this,.isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
player = MediaPlayer.create(this, R.raw.pempat);
}else if (arg==5){
Toast.makeText(this,.isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
player = MediaPlayer.create(this, R.raw.plima);
}else if (arg==6){
Toast.makeText(this,.isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
player = MediaPlayer.create(this, R.raw.penam);
}else if (arg==7){
Toast.makeText(this,.isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
player = MediaPlayer.create(this, R.raw.ptujuh);
}
player.setLooping(false); // Set looping
player.start();
}
```

A.1.8 SalibActivity.java

```
package com.alkitab;
import android.app.Activity;
import android.content.Intent;
import android.media.MediaPlayer;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.view.View.OnClickListener;
import android.view.Window;
import android.widget.Button;
import android.widget.ImageView;
import android.widget.TextView;
import android.widget.Toast;
public class SalibActivity extends Activity {
private static final String isPlaying = "Media is Playing";
private MediaPlayer player;
private TextView Judul;
```

```
private TextView Satu;
private TextView Dua;
private TextView Tiga;
private TextView Empat;
private TextView Lima;
public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
super.onCreate(savedInstanceState);
requestWindowFeature(Window.FEATURE_NO_TITLE);
setContentView(R.layout.konten);
Judul = (TextView) this.findViewById(R.id.judul);
Judul.setText(getString(R.string.Sjudul));
ImageView Gambar = (ImageView) this.findViewById(R.id.gambar);
Gambar.setImageResource(R.drawable.yesusdisalib);
// Get the button from the view
Satu = (TextView) this.findViewById(R.id.satu);
Satu.setText(getString(R.string.Ssatu));
Satu.setOnClickListener(new OnClickListener() {
@Override
public void onClick(View arg0) {
playSound(1);
}
});
Dua = (TextView) this.findViewById(R.id.dua);
Dua.setText(getString(R.string.Sdua));
Dua.setOnClickListener(new OnClickListener() {
@Override
public void onClick(View arg0) {
playSound(2);
}
});
Tiga = (TextView) this.findViewById(R.id.tiga);
Tiga.setText(getString(R.string.Stiga));
Tiga.setOnClickListener(new OnClickListener() {
@Override
public void onClick(View arg0) {
playSound(3);
}
}}
```

```
});  
Empat = (TextView) this.findViewById(R.id.empat);  
Empat.setText(getString(R.string.Sempat));  
Empat.setOnClickListener(new OnClickListener() {  
    //override  
    public void onClick(View arg0) {  
        playSound(4);  
    }  
});  
Lima = (TextView) this.findViewById(R.id.lima);  
Lima.setText(getString(R.string.Slima));  
Lima.setOnClickListener(new OnClickListener() {  
    //override  
    public void onClick(View arg0) {  
        playSound(5);  
    }  
});  
Button Video = (Button) this.findViewById(R.id.video);  
Video.setOnClickListener(new OnClickListener() {  
    public void onClick(View view) {  
        Intent intent = new Intent(SalibActivity.this, VidSalibActivity.class);  
        startActivity(intent);  
    }  
});  
}  
public void onPause() {  
    try{  
        super.onPause();  
        player.pause();  
    }catch (Exception e){  
    }  
}  
private void playSound(int arg){  
    try{  
        if (player.isPlaying()) {  
            player.stop();  
            player.release();  
        }  
    }  
}
```

```
        }
    }catch(Exception e){
        Toast.makeText(this, " Masuk Exception", Toast.LENGTH_LONG).show();
    }
    if (arg == 1){
        Toast.makeText(this, isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
        player = MediaPlayer.create(this, R.raw.ssatu);
    }else if (arg==2){
        Toast.makeText(this, isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
        player = MediaPlayer.create(this, R.raw.sdua);
    }else if (arg==3){
        Toast.makeText(this, isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
        player = MediaPlayer.create(this, R.raw.stiga);
    }else if (arg==4){
        Toast.makeText(this, isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
        player = MediaPlayer.create(this, R.raw.sempat);
    }else if (arg==5){
        Toast.makeText(this, isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
        player = MediaPlayer.create(this, R.raw.slima);
    }
    player.setLooping(false); // Set looping
    player.start();
}
```

A.1.9 YerikhoActivity.java

```
package com.alkitab;
import android.app.Activity;
import android.content.Intent;
import android.media.MediaPlayer;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.view.View.OnClickListener;
import android.view.Window;
import android.widget.Button;
import android.widget.ImageView;
import android.widget.TextView;
```

```
import android.widget.Toast;
public class YerikhoActivity extends Activity {
    private static final String isPlaying = "Media is Playing";
    private MediaPlayer player;
    private TextView Judul;
    private TextView Satu;
    private TextView Dua;
    private TextView Tiga;
    private TextView Empat;
    private TextView Lima;
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        requestWindowFeature(Window.FEATURE_NO_TITLE);
        setContentView(R.layout.konten);
        Judul = (TextView) this.findViewById(R.id.judul);
        Judul.setText(getString(R.string.Yjudul));
        ImageView Gambar = (ImageView) this.findViewById(R.id.gambar);
        Gambar.setImageResource(R.drawable.tembokyerikho);
        // Get the button from the view
        Satu = (TextView) this.findViewById(R.id.satu);
        Satu.setText(getString(R.string.Ysatu));
        Satu.setOnClickListener(new OnClickListener() {
            //override
            public void onClick(View arg0) {
                playSound(1);
            }
        });
        Dua = (TextView) this.findViewById(R.id.dua);
        Dua.setText(getString(R.string.Ydua));
        Dua.setOnClickListener(new OnClickListener() {
            //override
            public void onClick(View arg0) {
                playSound(2);
            }
        });
        Tiga = (TextView) this.findViewById(R.id.tiga);
        Tiga.setText(getString(R.string.Ytiga));
```

```
Tiga.setOnClickListener(new OnClickListener() {
    //override
    public void onClick(View arg0) {
        playSound(3);
    }
});
Empat = (TextView) this.findViewById(R.id.empat);
Empat.setText(getString(R.string.Yempat));
Empat.setOnClickListener(new OnClickListener() {
    //override
    public void onClick(View arg0) {
        playSound(4);
    }
});
Lima = (TextView) this.findViewById(R.id.lima);
Lima.setText(getString(R.string.Ylima));
Lima.setOnClickListener(new OnClickListener() {
    //override
    public void onClick(View arg0) {
        playSound(5);
    }
});
Button Video = (Button) this.findViewById(R.id.video);
Video.setOnClickListener(new OnClickListener() {
    public void onClick(View view) {
        Intent intent = new Intent(YerikhoActivity.this, VidYerikhoActivity.class);
        startActivity(intent);
    }
});
}
public void onPause() {
try{
    super.onPause();
    player.pause();
}catch (Exception e){
}
}
```

```
private void playSound(int arg){  
try{  
if (player.isPlaying()) {  
player.stop();  
player.release();  
}  
}catch(Exception e){  
Toast.makeText(this, " Masuk Exception", Toast.LENGTH_LONG).show();  
}  
if (arg == 1){  
Toast.makeText(this, isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();  
player = MediaPlayer.create(this, R.raw.y satu);  
}  
else if (arg==2){  
Toast.makeText(this, isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();  
player = MediaPlayer.create(this, R.raw.y dua);  
}  
else if (arg==3){  
Toast.makeText(this, isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();  
player = MediaPlayer.create(this, R.raw.y tiga);  
}  
else if (arg==4){  
Toast.makeText(this, isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();  
player = MediaPlayer.create(this, R.raw.y empat);  
}  
else if (arg==5){  
Toast.makeText(this, isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();  
player = MediaPlayer.create(this, R.raw.y lima);  
}  
player.setLooping(false); // Set looping  
player.start();  
}  
}
```

A.1.10 YunusActivity.java

```
package com.alkitab;  
import android.app.Activity;  
import android.content.Intent;  
import android.media.MediaPlayer;  
import android.os.Bundle;  
import android.view.View;
```

```
import android.view.View.OnClickListener;
import android.view.Window;
import android.widget.Button;
import android.widget.ImageView;
import android.widget.TextView;
import android.widget.Toast;
public class YunusActivity extends Activity {
    private static final String isPlaying = "Media is Playing";
    private MediaPlayer player;
    private TextView Judul;
    private TextView Satu;
    private TextView Dua;
    private TextView Tiga;
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        requestWindowFeature(Window.FEATURE_NO_TITLE);
        setContentView(R.layout.konten);
        Judul = (TextView) this.findViewById(R.id.judul);
        Judul.setText(getString(R.string.YuJudul));
        ImageView Gambar = (ImageView) this.findViewById(R.id.gambar);
        Gambar.setImageResource(R.drawable.yunus);
        // Get the button from the view
        Satu = (TextView) this.findViewById(R.id.satu);
        Satu.setText(getString(R.string.Yusat));
        Satu.setOnClickListener(new OnClickListener() {
            //override
            public void onClick(View arg0) {
                playSound(1);
            }
        });
        Dua = (TextView) this.findViewById(R.id.dua);
        Dua.setText(getString(R.string.Yudu));
        Dua.setOnClickListener(new OnClickListener() {
            //override
            public void onClick(View arg0) {
                playSound(2);
            }
        });
    }
}
```

```
});  
Tiga = (TextView) this.findViewById(R.id.tiga);  
Tiga.setText(getString(R.string.Yutiga));  
Tiga.setOnClickListener(new OnClickListener() {  
    //override  
    public void onClick(View arg0) {  
        playSound(3);  
    }  
});  
Button Video = (Button) this.findViewById(R.id.video);  
Video.setOnClickListener(new OnClickListener() {  
    public void onClick(View view) {  
        Intent intent = new Intent(YunusActivity.this, VidYunusActivity.class);  
        startActivity(intent);  
    }  
});  
}  
public void onPause() {  
    try{  
        super.onPause();  
        player.pause();  
    }catch (Exception e){  
    }  
}  
private void playSound(int arg){  
    try{  
        if (player.isPlaying()) {  
            player.stop();  
            player.release();  
        }  
    }catch(Exception e){  
        Toast.makeText(this, " Masuk Exception", Toast.LENGTH_LONG).show();  
    }  
    if (arg == 1){  
        Toast.makeText(this,.isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();  
        player = MediaPlayer.create(this, R.raw.yusatu);  
    }else if (arg==2){
```

```
Toast.makeText(this,.isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
player = MediaPlayer.create(this, R.raw.yudua);
}else if (arg==3){
Toast.makeText(this,.isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
player = MediaPlayer.create(this, R.raw.yutiga);
}
player.setLooping(false); // Set looping
player.start();
}
}
```

A.1.11 ZakheusActivity.java

```
package com.alkitab;
import android.app.Activity;
import android.content.Intent;
import android.media.MediaPlayer;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.view.View.OnClickListener;
import android.view.Window;
import android.widget.Button;
import android.widget.ImageView;
import android.widget.TextView;
import android.widget.Toast;
public class ZakheusActivity extends Activity {
private static final String isPlaying = "Media is Playing";
private MediaPlayer player;
private TextView Judul;
private TextView Satu;
private TextView Dua;
private TextView Tiga;
public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
super.onCreate(savedInstanceState);
requestWindowFeature(Window.FEATURE_NO_TITLE);
setContentView(R.layout.konten);
Judul = (TextView) this.findViewById(R.id.judul);
Judul.setText(getString(R.string.Zjudul));
```

```
ImageView Gambar = (ImageView) this.findViewById(R.id.gambar);
Gambar.setImageResource(R.drawable.zakheus);
// Get the button from the view
Satu = (TextView) this.findViewById(R.id.satu);
Satu.setText(getString(R.string.Zsatu));
Satu.setOnClickListener(new OnClickListener() {
    //override
    public void onClick(View arg0) {
        playSound(1);
    }
});
Dua = (TextView) this.findViewById(R.id.dua);
Dua.setText(getString(R.string.Zdua));
Dua.setOnClickListener(new OnClickListener() {
    //override
    public void onClick(View arg0) {
        playSound(2);
    }
});
Tiga = (TextView) this.findViewById(R.id.tiga);
Tiga.setText(getString(R.string.Ztiga));
Tiga.setOnClickListener(new OnClickListener() {
    //override
    public void onClick(View arg0) {
        playSound(3);
    }
});
Button Video = (Button) this.findViewById(R.id.video);
Video.setOnClickListener(new OnClickListener() {
    public void onClick(View view) {
        Intent intent = new Intent(ZakheusActivity.this, VidZakheusActivity.class);
        startActivity(intent);
    }
});
}
public void onPause() {
try{
```

```
super.onPause();
player.pause();
}catch (Exception e){
}
}

private void playSound(int arg){
try{
if (player.isPlaying()) {
player.stop();
player.release();
}
}catch(Exception e){
Toast.makeText(this, " Masuk Exception", Toast.LENGTH_LONG).show();
}
if (arg == 1){
Toast.makeText(this, isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
player = MediaPlayer.create(this, R.raw.zsatu);
}else if (arg==2){
Toast.makeText(this, isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
player = MediaPlayer.create(this, R.raw.zdua);
}else if (arg==3){
Toast.makeText(this, isPlaying, Toast.LENGTH_LONG).show();
player = MediaPlayer.create(this, R.raw.ztiga);
}
player.setLooping(false); // Set looping
player.start();
}
}
```

A.1.12 VidDanielActivity.java

```
package com.alkitab;
import java.io.File;
import android.app.Activity;
import android.graphics.PixelFormat;
import android.os.Bundle;
import android.os.Environment;
import android.view.Window;
```

```
import android.widget.MediaController;
import android.widget.VideoView;
public class VidDanielActivity extends Activity {
private VideoView myvideo;
private MediaController mediacontroller;
@Override
public void onCreate(Bundle icicle) {
super.onCreate(icicle);
getWindow().setFormat(PixelFormat.TRANSLUCENT);
requestWindowFeature(Window.FEATURE_NO_TITLE);
setContentView(R.layout.video);
File clip=new File(Environment.getExternalStorageDirectory(),"Daniel And
The Lion's Den Christian Animated Cartoon Movie ).mp4");
if (clip.exists()) {
myvideo=(VideoView)findViewById(R.id.video);
myvideo.setVideoPath(clip.getAbsolutePath());
mediacontroller=new MediaController(this);
mediacontroller.setMediaPlayer(myvideo);
myvideo.setMediaController(mediacontroller);
myvideo.requestFocus();
myvideo.start();
}
}
}
}
```

A.1.13 VidEsauYakubActivity.java

```
package com.alkitab;
import java.io.File;
import android.app.Activity;
import android.graphics.PixelFormat;
import android.os.Bundle;
import android.os.Environment;
import android.view.Window;
import android.widget.MediaController;
import android.widget.VideoView;
public class VidEsauYakubActivity extends Activity {
private VideoView myvideo;
```

```
private MediaController mediacontroller;
@Override
public void onCreate(Bundle icicle) {
super.onCreate(icicle);
getWindow().setFormat(PixelFormat.TRANSLUCENT);
requestWindowFeature(Window.FEATURE_NO_TITLE);
setContentView(R.layout.video);
File clip=new File(Environment.getExternalStorageDirectory(),"esau dan ya-
kub.mp4");
if (clip.exists()) {
myvideo=(VideoView)findViewById(R.id.video);
myvideo.setVideoPath(clip.getAbsolutePath());
mediacontroller=new MediaController(this);
mediacontroller.setMediaPlayer(myvideo);
myvideo.setMediaController(mediacontroller);
myvideo.requestFocus();
myvideo.start();
}
}
}
```

A.1.14 VidKainHabelActivity.java

```
package com.alkitab;
import java.io.File;
import android.app.Activity;
import android.graphics.PixelFormat;
import android.os.Bundle;
import android.os.Environment;
import android.view.Window;
import android.widget.MediaController;
import android.widget.VideoView;
public class VidKainHabelActivity extends Activity {
private VideoView myvideo;
private MediaController mediacontroller;
@Override
public void onCreate(Bundle icicle) {
super.onCreate(icicle);
```

```
getWindow().setFormat(PixelFormat.TRANSLUCENT);
requestWindowFeature(Window.FEATURE_NO_TITLE);
setContentView(R.layout.video);
File clip=new File(Environment.getExternalStorageDirectory(),"01 Cain and
Abel.mp4");
if (clip.exists()) {
myvideo=(VideoView)findViewById(R.id.video);
myvideo.setVideoPath(clip.getAbsolutePath());
mediacontroller=new MediaController(this);
mediacontroller.setMediaPlayer(myvideo);
myvideo.setMediaController(mediacontroller);
myvideo.requestFocus();
myvideo.start();
}
}
```

A.1.15 VidMusaActivity.java

```
package com.alkitab;
import java.io.File;
import android.app.Activity;
import android.graphics.PixelFormat;
import android.os.Bundle;
import android.os.Environment;
import android.view.Window;
import android.widget.MediaController;
import android.widget.VideoView;
public class VidMusaActivity extends Activity {
private VideoView myvideo;
private MediaController mediacontroller;
@Override
public void onCreate(Bundle icicle) {
super.onCreate(icicle);
getWindow().setFormat(PixelFormat.TRANSLUCENT);
requestWindowFeature(Window.FEATURE_NO_TITLE);
setContentView(R.layout.video);
```

```
File clip=new File(Environment.getExternalStorageDirectory(),"Musa membe-
lah laut.mp4");
if (clip.exists()) {
    myvideo=(VideoView)findViewById(R.id.video);
    myvideo.setVideoPath(clip.getAbsolutePath());
    mediacontroller=new MediaController(this);
    mediacontroller.setMediaPlayer(myvideo);
    myvideo.setMediaController(mediacontroller);
    myvideo.requestFocus();
    myvideo.start();
}
}
}
```

A.1.16 VidPenciptaanActivity.java

```
package com.alkitab;
import java.io.File;
import android.app.Activity;
import android.graphics.PixelFormat;
import android.os.Bundle;
import android.os.Environment;
import android.view.Window;
import android.widget.MediaController;
import android.widget.VideoView;
public class VidPenciptaanActivity extends Activity {
private VideoView myvideo;
private MediaController mediacontroller;
@Override
public void onCreate(Bundle icicle) {
super.onCreate(icicle);
getWindow().setFormat(PixelFormat.TRANSLUCENT);
requestWindowFeature(Window.FEATURE_NO_TITLE);
setContentView(R.layout.video);
File clip=new File(Environment.getExternalStorageDirectory(),"Penciptaan.mp4");
if (clip.exists()) {
    myvideo=(VideoView)findViewById(R.id.video);
    myvideo.setVideoPath(clip.getAbsolutePath());
```

```
mediacontroller=new MediaController(this);
mediacontroller.setMediaPlayer(myvideo);
myvideo.setMediaController(mediacontroller);
myvideo.requestFocus();
myvideo.start();
}
}
}
```

A.1.17 VidPerintahActivity.java

```
package com.alkitab;
import java.io.File;
import android.app.Activity;
import android.graphics.PixelFormat;
import android.os.Bundle;
import android.os.Environment;
import android.view.Window;
import android.widget.MediaController;
import android.widget.VideoView;
public class VidPerintahActivity extends Activity {
private VideoView myvideo;
private MediaController mediacontroller;
@Override
public void onCreate(Bundle icicle) {
super.onCreate(icicle);
getWindow().setFormat(PixelFormat.TRANSLUCENT);
requestWindowFeature(Window.FEATURE_NO_TITLE);
setContentView(R.layout.video);
File clip=new File(Environment.getExternalStorageDirectory(),"a.mp4");
if (clip.exists()) {
myvideo=(VideoView)findViewById(R.id.video);
myvideo.setVideoPath(clip.getAbsolutePath());
mediacontroller=new MediaController(this);
mediacontroller.setMediaPlayer(myvideo);
myvideo.setMediaController(mediacontroller);
myvideo.requestFocus();
myvideo.start();
```

```
    }  
    }  
}
```

A.1.18 VidSalibActivity.java

```
package com.alkitab;  
import java.io.File;  
import android.app.Activity;  
import android.graphics.PixelFormat;  
import android.os.Bundle;  
import android.os.Environment;  
import android.view.Window;  
import android.widget.MediaController;  
import android.widget.VideoView;  
public class VidSalibActivity extends Activity {  
    private VideoView myvideo;  
    private MediaController mediacontroller;  
    @Override  
    public void onCreate(Bundle icicle) {  
        super.onCreate(icicle);  
        getWindow().setFormat(PixelFormat.TRANSLUCENT);  
        requestWindowFeature(Window.FEATURE_NO_TITLE);  
        setContentView(R.layout.video);  
        File clip=new File(Environment.getExternalStorageDirectory(),"Tuhan Yesus  
disalibkan.mp4");  
        if (clip.exists()) {  
            myvideo=(VideoView)findViewById(R.id.video);  
            myvideo.setVideoPath(clip.getAbsolutePath());  
            mediacontroller=new MediaController(this);  
            mediacontroller.setMediaPlayer(myvideo);  
            myvideo.setMediaController(mediacontroller);  
            myvideo.requestFocus();  
            myvideo.start();  
        }  
    }  
}
```

A.1.19 VidYerikhoActivity.java

```
package com.alkitab;
import java.io.File;
import android.app.Activity;
import android.graphics.PixelFormat;
import android.os.Bundle;
import android.os.Environment;
import android.view.Window;
import android.widget.MediaController;
import android.widget.VideoView;
public class VidYerikhoActivity extends Activity {
    private VideoView myvideo;
    private MediaController mediacontroller;
    @Override
    public void onCreate(Bundle icicle) {
        super.onCreate(icicle);
        getWindow().setFormat(PixelFormat.TRANSLUCENT);
        requestWindowFeature(Window.FEATURE_NO_TITLE);
        setContentView(R.layout.video);
        File clip=new File(Environment.getExternalStorageDirectory(),"Cerita alkitab
Yerikho.mp4");
        if (clip.exists()) {
            myvideo=(VideoView)findViewById(R.id.video);
            myvideo.setVideoPath(clip.getAbsolutePath());
            mediacontroller=new MediaController(this);
            mediacontroller.setMediaPlayer(myvideo);
            myvideo.setMediaController(mediacontroller);
            myvideo.requestFocus();
            myvideo.start();
        }
    }
}
```

A.1.20 VidYunusActivity.java

```
package com.alkitab;
import java.io.File;
```

```
import android.app.Activity;
import android.graphics.PixelFormat;
import android.os.Bundle;
import android.os.Environment;
import android.view.Window;
import android.widget.MediaController;
import android.widget.VideoView;
public class VidYunusActivity extends Activity {
    private VideoView myvideo;
    private MediaController mediacontroller;
    @Override
    public void onCreate(Bundle icicle) {
        super.onCreate(icicle);
        getWindow().setFormat(PixelFormat.TRANSLUCENT);
        requestWindowFeature(Window.FEATURE_NO_TITLE);
        setContentView(R.layout.video);
        File clip=new File(Environment.getExternalStorageDirectory(),"Yunus di Perut
Ikan.mp4");
        if (clip.exists()) {
            myvideo=(VideoView)findViewById(R.id.video);
            myvideo.setVideoPath(clip.getAbsolutePath());
            mediacontroller=new MediaController(this);
            mediacontroller.setMediaPlayer(myvideo);
            myvideo.setMediaController(mediacontroller);
            myvideo.requestFocus();
            myvideo.start();
        }
    }
}
```

A.1.21 VidZakheusActivity.java

```
package com.alkitab;
import java.io.File;
import android.app.Activity;
import android.graphics.PixelFormat;
import android.os.Bundle;
import android.os.Environment;
```

```
import android.view.Window;
import android.widget.MediaController;
import android.widget.VideoView;
public class VidZakheusActivity extends Activity {
    private VideoView myvideo;
    private MediaController mediacontroller;
    @Override
    public void onCreate(Bundle icicle) {
        super.onCreate(icicle);
        getWindow().setFormat(PixelFormat.TRANSLUCENT);
        requestWindowFeature(Window.FEATURE_NO_TITLE);
        setContentView(R.layout.video);
        File clip=new File(Environment.getExternalStorageDirectory(),"Zakheus dan
Tuhan Yesus.mp4");
        if (clip.exists()) {
            myvideo=(VideoView)findViewById(R.id.video);
            myvideo.setVideoPath(clip.getAbsolutePath());
            mediacontroller=new MediaController(this);
            mediacontroller.setMediaPlayer(myvideo);
            myvideo.setMediaController(mediacontroller);
            myvideo.requestFocus();
            myvideo.start();
        }
    }
}
```

A.2 Listing Program XML

A.2.1 Strings.xml

```
<resources>
    <string name="app_name">Cerita Alkitab Anak</string>
    <string name="djudul"> Daniel di Gua Singa</string>
    <string name="dsatu">Keberanian dan ketaatan Daniel luar biasa. Ia tidak
gentar dan takut untuk beribadah. Daniel tetap beribadah dan berdoa seperti
biasanya. Apa yang menjadikan Daniel seperti itu? Tentu saja Tuhan yang me-
mimpinnya.</string>
```

<string name="ddua">Kebiasaan itu sudah ia lakukan sejak lama sekali. Sejak muda ia sudah menetapkan hati sungguh beribadah kepada Tuhan, dan itu terus ia lakukan sampai ia tua. Ternyata iman seperti Daniel memerlukan pelatihan yang lama. Iman dan keteguhan hati Daniel tidak tumbuh dalam satu malam.</string>

<string name="dtiga">Karena ibadahnya, Daniel dilemparkan ke gua singa. Tetapi, Tuhan itu setia. Bukan Raja Darius yang menolong Daniel, tetapi Tuhan yang kepada-Nya Daniel berdoa. Tuhan sendiri yang membela hamba-Nya. Melalui peristiwa itu, sekali lagi Daniel menjadi kesaksian yang baik dan membuat banyak orang melihat kemuliaan Tuhan.</string>

<string name="EYJudul">Esau dan Yakub</string>

<string name="EYsatu">Pada suatu kali Esau pulang berburu dan merasa sangat lelah dan lapar. Ia mencium bau makanan yang lezat yang tengah dimasak Yakub. Tergiur akan wanginya, Esau pun kemudian meminta sedikit kacang merah itu.</string>

<string name="EYdua">Ternyata Yakub menolak memberikannya. Yakub hanya akan memberikan semangkuk kacang merah itu jika Esau menjual hak kesulungannya. “Tetapi kata Yakub: “Juallah dahulu kepadaku hak kesulunganmu.”. Lihatlah betapa mudahnya Esau mengambil keputusan.</string>

<string name="EYtiga">Tanpa pikir panjang ia menjawab “Sebentar lagi aku akan mati, apakah gunanya bagiku hak kesulungan itu?”. Begitu mudah bagi Esau untuk menggadaikan hak kesulungannya, bahkan dengan gampangnya disertai sum-pah.</string>

<string name="EYempat">Esau memandang hak kesulungan yang ia miliki sebagai sesuatu yang ringan, rendah atau tak berharga sehingga rela menuarkannya hanya demi semangkuk kacang merah. Apa yang ditunjukkan oleh Esau adalah bagaimana ia memandang rendah berkat dan anugerah Tuhan. Apa yang dijanjikan Tuhan kepada kakeknya Abraham tidaklah main-main.</string>

<string name="EYlima">Tapi ia rela menggadaikan itu semua demi kesenangan sesaat. “Lalu Yakub memberikan roti dan masakan kacang merah itu kepada Esau, ia makan dan minum, lalu berdiri dan pergi. Demikianlah Esau memandang ringan hak kesulungan itu.”</string>

<string name="EYenam">Esau memilih untuk menyia-nyiakan kasih karunia Tuhan yang berlaku kekal dan dengan mudah menggadaikannya, demi semangkuk kacang merah yang justru tidak lama bisa dirasakan nikmatnya.</string>

<string name="KHJudul">Kain dan Habel</string>

<string name="KHsatu">“Setelah beberapa waktu lamanya, maka Kain mempersembahkan sebagian dari hasil tanah itu kepada TUHAN sebagai korban per-

sembahan Habel juga mempersesembahkan korban persembahan dari anak sulung kambing dombanya, yakni lemak-lemaknya maka TUHAN mengindahkan Habel dan korban persembahannya itu, tetapi Kain dan korban persembahannya tidak diindahkan-Nya. Lalu hati Kain menjadi sangat panas, dan mukanya muram.</string>

<string name="KHdua">Firman TUHAN kepada Kain, ‘Mengapa hatimu panas dan mukamu muram? Apakah mukamu tidak akan berseri, jika engkau berbuat baik? Tetapi jika engkau tidak berbuat baik, dosa sudah mengintip di depan pintu ia sangat menggoda engkau, tetapi engkau harus berkuasa atasnya.’ Kata Kain kepada Habel, adiknya, ‘Marilah kita pergi ke padang.’ Ketika mereka ada di padang, tiba-tiba Kain memukul Habel, adiknya itu, lalu membunuh dia.</string>

<string name="Khtiga">Firman TUHAN kepada Kain, ‘Di mana Habel, adikmu itu?’. Jawabnya, ‘Aku tidak tahu! Apakah aku penjaga adikku?’. Firman-Nya, ‘Apakah yang telah kauperbuat ini? Darah adikmu itu berteriak kepada-Ku dari tanah. Maka sekarang, terkutuklah engkau, terbuang jauh dari tanah yang mengangakan mulutnya untuk menerima darah adikmu itu dari tanganmu. Apabila engkau mengusahakan tanah itu, maka tanah itu tidak akan memberikan hasil sepenuhnya lagi kepadamu. engkau menjadi seorang pelarian dan pengembara di bumi.</string>

<string name="KHempat">Kata Kain kepada TUHAN, ‘Hukumanku itu lebih besar dari pada yang dapat kutanggung. Engkau menghalau aku sekarang dari tanah ini dan aku akan tersebunyi dari hadapan-Mu, seorang pelarian dan pengembara di bumi maka barangsiapa yang akan bertemu dengan aku, tentulah akan membunuh aku. Firman TUHAN kepadanya, ‘Sekali-kali tidak! Barangsiapa yang membunuh Kain akan dibalaskan kepadanya tujuh kali lipat.’</string>

<string name="KHlima">Kemudian TUHAN menaruh tanda pada Kain, supaya ia jangan dibunuh oleh barangsiapapun yang bertemu dengan dia. Lalu Kain pergi dari hadapan TUHAN dan ia menetap di tanah Nod, di sebelah timur Eden”</string>

<string name="MJudul">Musa Membelah Laut</string>

<string name="Msatu">Ketika diberitahukan kepada raja Mesir, bahwa bangsa itu telah lari, maka berubahlah hati Firaun dan pegawai-pegawaiannya terhadap bangsa itu, dan berkatalah mereka: ”Apakah yang telah kita perbuat ini, bahwa kita membiarkan orang Israel pergi dari perbudakan kita?”

Kemudian ia memasang keretanya dan membawa rakyatnya serta.

Ia membawa enam ratus kereta yang terpilih, ya, segala kereta Mesir, masing-masing lengkap dengan perwiranya.

Demikianlah TUHAN mengeraskan hati Firaun, raja Mesir itu, sehingga ia mengejar orang Israel. Tetapi orang Israel berjalan terus dipimpin oleh tangan yang dinaikkan.

Adapun orang Mesir, segala kuda dan kereta Firaun, orang-orang berkuda dan pasukannya, mengejar mereka dan mencapai mereka pada waktu mereka berkemah di tepi laut, dekat Pi-Hahirot di depan Baal-Zefon.

Ketika Firaun telah dekat, orang Israel menoleh, maka tampaklah orang Mesir bergerak menyusul mereka. Lalu sangat ketakutanlah orang Israel dan mereka berseru-seru kepada TUHAN,

</string>

<string name="Mdua">dan mereka berkata kepada Musa: "Apakah karena tidak ada kuburan di Mesir, maka engkau membawa kami untuk mati di padang gurun ini? Apakah yang kauperbuat ini terhadap kami dengan membawa kami keluar dari Mesir?

Bukankah ini telah kami katakan kepadamu di Mesir: Janganlah mengganggu kami dan biarlah kami bekerja pada orang Mesir. Sebab lebih baik bagi kami untuk bekerja pada orang Mesir dari pada mati di padang gurun ini."

Tetapi berkatalah Musa kepada bangsa itu: "Janganlah takut, berdirilah tetap dan lihatlah keselamatan dari TUHAN, yang akan diberikan-Nya hari ini kepadamu; sebab orang Mesir yang kamu lihat hari ini, tidak akan kamu lihat lagi untuk selamanya.

TUHAN akan berperang untuk kamu, dan kamu akan diam saja."

Berfirmanlah TUHAN kepada Musa: "Mengapa engkau berseru-seru demikian kepada-Ku? Katakanlah kepada orang Israel, supaya mereka berangkat.

</string>

<string name="Mtiga">Dan engkau, angkatlah tongkatmu dan ulurkanlah tanganmu ke atas laut dan belahlah airnya, sehingga orang Israel akan berjalan dari tengah-tengah laut di tempat kering.

Tetapi sungguh Aku akan mengeraskan hati orang Mesir, sehingga mereka menyusul orang Israel, dan terhadap Firaun dan seluruh pasukannya, keretanya dan orangnya yang berkuda, Aku akan menyatakan kemuliaan-Ku.

Maka orang Mesir akan mengetahui, bahwa Akulah TUHAN, apabila Aku memperlihatkan kemuliaan-Ku terhadap Firaun, keretanya dan orangnya yang berkuda."

Kemudian bergeraklah Malaikat Allah, yang tadinya berjalan di depan tentara Israel, lalu berjalan di belakang mereka; dan tiang awan itu bergerak dari depan mereka, lalu berdiri di belakang mereka.

</string>

<string name="Mempat">Demikianlah tiang itu berdiri di antara tentara orang Mesir dan tentara orang Israel; dan oleh karena awan itu menimbulkan kegelapan, maka malam itu lewat, sehingga yang satu tidak dapat mendekati yang lain, semalam-malaman itu.

Lalu Musa mengulurkan tangannya ke atas laut, dan semalam-malaman itu TUHAN menguakkan air laut dengan perantaraan angin timur yang keras, membuat laut itu menjadi tanah kering; maka terbelahlah air itu.

Demikianlah orang Israel berjalan dari tengah-tengah laut di tempat kering; sedang di kiri dan di kanan mereka air itu sebagai tembok bagi mereka.

Orang Mesir mengejar dan menyusul mereka—segala kuda Firaun, keretanya dan orangnya yang berkuda—sampai ke tengah-tengah laut.

Dan pada waktu jaga pagi, TUHAN yang di dalam tiang api dan awan itu memandang kepada tentara orang Mesir, lalu dikacaukan-Nya tentara orang Mesir itu.

Ia membuat roda keretanya berjalan miring dan maju dengan berat, sehingga orang Mesir berkata: "Marilah kita lari meninggalkan orang Israel, sebab Tuhanlah yang berperang untuk mereka melawan Mesir."

</string>

<string name="Mlima">Berfirmanlah TUHAN kepada Musa: "Ulurkanlah tanganmu ke atas laut, supaya air berbalik meliputi orang Mesir, meliputi kereta mereka dan orang mereka yang berkuda."

Musa mengulurkan tangannya ke atas laut, maka menjelang pagi berbaliklah air laut ke tempatnya, sedang orang Mesir lari menuju air itu; demikianlah TUHAN mencampakkan orang Mesir ke tengah-tengah laut.

Berbaliklah segala air itu, lalu menutupi kereta dan orang berkuda dari seluruh pasukan Firaun, yang telah menyusul orang Israel itu ke laut; seorangpun tidak ada yang tinggal dari mereka.

</string>

<string name="Menam">Tetapi orang Israel berjalan di tempat kering dari tengah-tengah laut, sedang di kiri dan di kanan mereka air itu sebagai tembok bagi mereka.

Demikianlah pada hari itu TUHAN menyelamatkan orang Israel dari tangan orang Mesir. Dan orang Israel melihat orang Mesir mati terhantar di pantai laut.

Ketika dilihat oleh orang Israel, betapa besarnya perbuatan yang dilakukan TUHAN terhadap orang Mesir, maka takutlah bangsa itu kepada TUHAN dan mereka percaya kepada TUHAN dan kepada Musa, hamba-Nya itu.

</string>

```
<string name="Zjudul">Zakheus</string>
<string name="Zsatu">Sebelum lewat di kota Yerikho, Yesus menyembuhkan orang buta di tengah jalan. Maka orang-orang banyak mengerumuni Dia, demikian juga Zakheus.</string>
<string name="Zdua">Namun karena badannya pendek, maka ia memanjang pohon ara untuk dapat melihat Yesus dengan jelas. Yesus mengetahui maksud hati Zakheus, maka ketika Ia lewat, Dia memandang Zakheus dengan penuh kasih.</string>
<string name="Ztiga">Dia memanggil nama “Zakheus”, dan bahkan mau tinggal dan makan bersama dengannya.</string>
<string name="Pjudul">Kisah Penciptaan</string>
<string name="Psatu">Pada mulanya, Tuhan menciptakan langit dan bumi. Bumi masih kosong, tidak ada satu makluk pun. Gelap gulita menutupi samudera raya. lalu Berfirmanlah Tuhan: ”jadilah terang” maka terang itu jadi. Dan, Tuhan memisahkan terang itu dari gelap. Tuhan menamai terang itu siang dan gelap itu malam. Itulah hari Pertama.</string>
<string name="Pdua">Berfirmanlah Tuhan : ” jadilah cakrawala di tengah segala air untuk memisahkan air dari air.” maka Tuhan menjadikan cakrawala dan Ia memisahkan air yang ada di bawah cakrawala itu dari air yang ada di atasnya. Lalu Tuhan menamai cakrawala itu langit. Itulah hari kedua</string>
<string name="Ptiga">Berfirmanlah Tuhan : ”hendaklah segala air yang di bawah langit berkumpul pada satu tempat, sehingga kelihatan yang kering.” Dan, jadilah demikian. Tuhan menamai yang kering itu darat dan kumpulan air itu laut. Kemudian Tuhan bersabda lagi: ”Hendaklah tanah mengeluarkan segala macam tumbuh-tumbuhan yaitu jenis tumbuhan yang menghasilkan biji-bijian dan yang menghasilkan buah-buahan.” maka tanah itu menumbuhkan tunas- tunas muda. Tuhan melihat semuanya itu baik. Itulah hari ketiga.</string>
<string name="Pempat">Berfirmanlah Tuhan ”Jadilah benda- benda penerang pada cakrawala untuk memisahkan siang dari malam.” Dan, jadilah demikian. Penerang untuk siang namanya matahari (gambar matahari) untuk menyinari bumi dan untuk menguasai malam namanya bulan dan bintang- bintang. Itulah hari keempat.</string>
<string name="Plima">Berfirmanlah Tuhan : ”Hendaklah dalam air berkeriapan makluk yang hidup (ikan) dan hendaklah burung beterbang di atas bumi melintasi cakrawala.” Maka Tuhan menciptakan semua jenis binatang yang ada di laut baik besar maupun kecil dan segala jenis burung yang bersayap. Selain itu Tuhan menciptakan segala jenis bintang. Lalu Allah memberkati semuanya itu dengan
```

berkata ” berkembang biaklah dan bertambah banyak lah serta penuhilah air dalam laut dan hendaklah burung- burung di bumi bertambah banyak. Jadilah demikian. Itulah hari Kelima.</string>

<string name=”Penam”>Hari keenam Tuhan berfirman: Baiklah kita membuat manusia yang akan menjadi seperti kita dan menyerupai kita. Mereka berkuasa atas ikan-ikan, burung-burung dan semua binatang, baik jinak maupun liar, baik besar maupun kecil. Maka jadilah demikian. Tuhan menjadikan manusia laki-laki dan perempuan Kemudian, Tuhan memberkati mereka” beranak cuculah yang bertambah banyak penuhilah muka bumi.” Kamu Kutugaskan mengurus ikan-ikan, burung-burung, semua bintang termasuk bintang liar dan melestarikan tumbuh-tumbuhan. Untuk makananmu Kuberikan segala jenis tumbuhan yang menghasilkan biji dan buah-buahan.</string>

<string name=”Ptujuh”>Hari ketujuh Allah beristirahat dan memberkati semua ciptaanNya supaya dapat hidup bahagia.</string>

<string name=”Yjudul”>Yerikho</string>

<string name=”Ysatu”>Bangsa Israel berkemah di Kanaan dekat sebuah kota yang disebut Yerikho. Kemudian Tuhan berbicara kepada Yosua,” Aku telah menyerahkan kota Yerkho ke dalam tanganmu. Kelilingilah kota itu beserta dengan prajurit satu kali setiap hari selama enam hari.</string>

<string name=”Ydua”>Dan di depan Tabut Perjanjian tujuh orang imam membawa sangkakala (terompet). Pada hari yang ke tujuh, kelilingilah kota itu sebanyak tujuh kali dan para imam meniup sangkakala.</string>

<string name=”Ytiga”>Kemudian seluruh bangsa haruslah bersorak dengan suara yang keras, maka tembaok kota itu akan runtuhan dan semua orang haruslah langsung masuk ke kota itu.”</string>

<string name=”Yempat”>Lalu Yosua dan bangsa Israel melakukan apa yang diperintahkna Tuhan. Tembok kota Yerikho runtuhan dan bangsa Israel menaklukkan kota itu.</string>

<string name=”Ylima”>Tuhan melarang orang-orang Israel mnegambil barang apapun untuk mereka sendiri, tetapi seseorang yang bernama Akhan tidak menaati Tuhan.</string>

<string name=”Pejudul”>10 Perintah Tuhan</string>

<string name=”Pesatu”>Dua belas anak Yakub dan keturunannya sekarang disebut umat Israel. Mereka sudah menjadi bangsa yang besar dan raja mereka ialah Tuhan. Mereka terus berjalan dan akhirnya tiba di gunung Sinai. Tuhan memimpin Musa sampai umat Israel dapat berbakti di gunung itu.</string>

<string name=”Pedua”>Tuhan memanggil Musa agar datang ke puncak Gu-

nung Sinai untuk bercakap-cakap. Di situ Tuhan mengulangi rencana-Nya untuk membawa mereka keluar dari Mesir dengan kuasa-Nya yang besar dan dengan mujizat. Tuhan berkata kepada Musa, "Sekarang kalau kamu taat kepada-Ku dan setia kepada perjanjian-Ku, kamu akan Kujadikan umat-Ku sendiri.</string>

<string name="Petiga">Musa kembali kepada umatnya dan menceritakan semua yang dikatakan Tuhan kepadanya. Orang banyak itu berkata, "Kami mau melakukan segala sesuatu yang dikatakan Tuhan. Lalu Tuhan menyuruh Musa dan bangsanya bersiap-siap. Pada hari ketiga, Tuhan akan turun ke Gunung Sinai dan berbicara kepada umat Israel. Pada hari itu terjadi guruh dan petir. Awan yang tebal muncul di atas gunung dan terdengarlah bunyi terompet yang sangat keras. Semua orang di situ gemetar ketakutan.</string>

<string name="Peempat">Musa membawa mereka keluar, agar dia dapat bertemu dengan Tuhan. Mereka tidak boleh mendaki gunung itu. Kalau ada orang yang terlalu dekat, seketika itu juga dia akan mati. Hanya Musa saja yang boleh mendaki gunung itu. Lalu Tuhan berbicara, Dia memberi "Sepuluh Perintah", dikenal juga sebagai "Sepuluh Hukum Tuhan"</string>

<string name="Pelima">1. Jangan menyembah ilah-ilah lain; sembahlah Aku saja. \n

2. Jangan membuat patung. \n
3. Jangan menyebut nama Allah dengan sembarangan.\n
4. Hormatilah hari Sabat (saat ini hari Minggu). \n
5. Hormatilah ayah dan ibumu. \n
6. Jangan membunuh. \n
7. Jangan berzinah. \n
8. Jangan mencuri.\n
9. Jangan berbohong.\n
10. Jangan iri hati.</string>

<string name="YuJudul">Yunus di Perut Ikan</string>

<string name="Yusatu">Tuhan menyuruh Yunus pergi ke kota Niniwe, ibukota kerajaan Asyur. Tetapi Yunus tidak mau pergi ke kota itu untuk menyampaikan pesan Tuhan, karena ia yakin bahwa kalau orang Niniwe berhenti berbuat dosa, Tuhan tidak akan menjalankan rencana-Nya untuk menghancurkan kota itu. Yunus melarikan diri dengan menumpang kapal yang menuju ke Tarsis. Namun, di tengah laut, kapal itu ditempa badai besar. Untuk menyelamatkan seisi kapal, Yunus minta dilemparkan ke laut. Begitu masuk ke laut, Tuhan mengirim seekor ikan besar menelan Yunus. Selama di perut ikan, Yunus berdoa kepada Tuhan. Setelah 3 hari dan 3 malam di perut ikan, Yunus dimuntahkan ke luar.</string>

<string name="Yudua">Sekali lagi Tuhan menyuruh Yunus pergi ke kota Niniwe. Kali ini Yunus menaati perintah Tuhan. Bersiaplah Yunus, lalu pergi ke Niniwe, sesuai dengan firman Tuhan. Niniwe adalah sebuah kota yang mengagumkan besarnya, tiga hari perjalanan luasnya. Mulailah Yunus masuk ke dalam kota itu sehari perjalanan jauhnya, lalu berseru: "Empat puluh hari lagi, maka Niniwe akan ditunggang balikkan." Orang Niniwe percaya kepada Tuhan, lalu mereka mengumumkan puasa dan mereka, baik orang dewasa maupun anak-anak, mengenakan kain kabung. Setelah sampai kabar itu kepada raja kota Niniwe, turunlah ia dari singgasananya, ditanggalkannya jubahnya, diselubungkannya kain kabung, lalu duduklah ia di abu. Lalu atas perintah raja dan para pembesarnya orang memaklumkan dan mengatakan di Niniwe demikian: "Manusia dan ternak, lembu sapi dan kambing domba tidak boleh makan apa-apa, tidak boleh makan rumput dan tidak boleh minum air.</string>

<string name="Yutiga">Haruslah semuanya, manusia dan ternak, berselubung kain kabung dan berseru dengan keras kepada Tuhan serta haruslah masing-masing berbalik dari tingkah lakunya yang jahat dan dari kekerasan yang dilakukannya. Siapa tahu, mungkin Tuhan akan berbalik dan menyesal serta berpaling dari murka-Nya yang bernyala-nyala itu, sehingga kita tidak binasa." Ketika Tuhan melihat perbuatan mereka itu, yakni bagaimana mereka berbalik dari tingkah lakunya yang jahat, maka menyesallah Tuhan karena malapetaka yang telah dirancangkannya terhadap mereka, dan Iapun tidak jadi melakukannya." Tetapi kemudian ia marah, karena Niniwe tidak jadi dihancurkan.</string>

<string name="Sjudul">Tuhan Yesus Mati Bagiku</string>

<string name="Ssatu">Para ahli taurat dan orang-orang Romawi pada saat itu terancam. Sebab sudah tersiar kabar bahwa Ia yang akan menjadi Raja. Tuhan Yesus tahu bahwa Ia akan mati. Oleh sebab itu, Ia mengadakan perjamuan makan istimewa dan membasuh kaki para murid-Nya untuk terakhir kali.</string>

<string name="Sdua">Tuhan Yesus mengambil secawan anggur dan mengucap syukur. Lalu Ia juga mengambil sepotong roti dan membagikannya kepada murid-murid-Nya sebagai peringatan untuk melakukan apa yang Tuhan Yesus ajarkan selama di bumi. Para murid tidak mengerti maksud Yesus.</string>

<string name="Stiga">Tuhan tahu ada satu murid, yang akan menjual dia. lalu Yesus ditangkap di taman Getsemani. kemudian mereka hendak menyalibkan nya.</string>

<string name="Sempat">Tuhan Yesus dipukul, diberikan mahkota duri dikepala, sambil berjalan menuju Golgota. Tak hanya itu saja, Tuhan Yesus memikul salib yang begitu berat. </string>

```
<string name="Slima">Kegelapan menyelimuti bumi, tepat jam 3 sore, Tuhan  
Yesus berseru, lalu Ia mati. Maka terbukalah bait Tuhan. Tanda bahwa Ia adalah  
Anak Tuhan.</string>  
</resources>
```

A.2.2 konten.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>  
  <LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="match_parent"  
    android:orientation="vertical"  
    android:background="#DDDDDD" >  
    <ScrollView  
      android:layout_width="fill_parent"  
      android:layout_height="fill_parent" >  
      <RelativeLayout  
        android:layout_width="fill_parent"  
        android:layout_height="fill_parent" >  
        <TextView  
          android:layout_height="wrap_content"  
          android:layout_width="fill_parent"  
          android:id="@+id/judul"  
          android:textSize="20dp"  
          android:textStyle="bold"  
          android:gravity="center_horizontal"  
          android:textColor="#000000"  
          android:typeface="serif"  
          android:layout_marginTop="15dp" />  
        <ImageView  
          android:id="@+id/gambar"  
          android:layout_width="fill_parent"  
          android:layout_height="200dp"  
          android:layout_below="@+id/judul"  
          android:layout_marginTop="15dp" />  
        <TextView  
          android:layout_height="wrap_content"  
          android:layout_width="fill_parent"
```

```
    android:layout_below="@+id/gambar"
    android:layout_marginTop="10dp"
    android:id="@+id/satu"
    android:paddingLeft="15dp"
    android:paddingRight="15dp"
    android:textSize="15dp"
    android:textColor="#000000"/>
<TextView
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_below="@+id/satu"
    android:layout_marginTop="10dp"
    android:id="@+id/dua"
    android:paddingLeft="15dp"
    android:paddingRight="15dp"
    android:textSize="15dp"
    android:textColor="#000000"/>
<TextView
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_below="@+id/dua"
    android:layout_marginTop="10dp"
    android:id="@+id/tiga"
    android:paddingLeft="15dp"
    android:paddingRight="15dp"
    android:textSize="15dp"
    android:textColor="#000000"/>
<TextView
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_below="@+id/tiga"
    android:layout_marginTop="10dp"
    android:id="@+id/empat"
    android:paddingLeft="15dp"
    android:paddingRight="15dp"
    android:textSize="15dp"
    android:textColor="#000000"/>
```

```
<TextView
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_below="@+id/empat"
    android:layout_marginTop="10dp"
    android:id="@+id/lima"
    android:paddingLeft="15dp"
    android:paddingRight="15dp"
    android:textSize="15dp"
    android:textColor="#000000" />
<TextView
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_below="@+id/lima"
    android:layout_marginTop="10dp"
    android:id="@+id/enam"
    android:paddingLeft="15dp"
    android:paddingRight="15dp"
    android:textSize="15dp"
    android:textColor="#000000" />
<TextView
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_below="@+id/enam"
    android:layout_marginTop="10dp"
    android:id="@+id/tujuh"
    android:paddingLeft="15dp"
    android:paddingRight="15dp"
    android:textSize="15dp"
    android:textColor="#000000" />
<TextView
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_below="@+id/tujuh"
    android:layout_marginTop="10dp"
    android:id="@+id/delapan"
    android:paddingLeft="15dp"
```

```
    android:paddingRight="15dp"
    android:textSize="15dp"
    android:textColor="#000000" />
<Button
    android:id="@+id/video"
    android:layout_width="100dp"
    android:layout_height="30dp"
    android:background="@drawable/button"
    android:text="Video"
    android:layout_below="@+id/tujuh"
    android:layout_alignParentRight="true"
    android:layout_marginRight="20dp"
    android:layout_marginTop="15dp"
    android:textColor="#000000"
    android:layout_marginBottom="20dp" />
</RelativeLayout>
</ScrollView>
</LinearLayout>
```

A.2.3 main.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:orientation="vertical"
    android:background="@drawable/bg" >
<ImageView
    android:src="@drawable/exit"
    android:id="@+id/exit"
    android:layout_width="40dp"
    android:layout_height="40dp"
    android:layout_alignParentRight="true"
    android:layout_marginRight="10dp"
    android:layout_marginTop="10dp" />
<TextView
    android:id="@+id/pilih"
    android:layout_width="match_parent"
```

```
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_centerVertical="true"
    android:gravity="center|center_horizontal"
    android:text="PILIHAN CERITA"
    android:textSize="22sp"
    android:textColor="#FFFF00"
    android:layout_marginTop="10dp"
    android:layout_below="@id/exit"
    android:textStyle="bold" />
<ScrollView
    android:id="@+id/kerangkascroll"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="fill_parent"
    android:layout_below="@id/pilih"
    android:layout_marginBottom="10dp">
<RelativeLayout
    android:id="@+id/bagan"
    android:layout_width="270dp"
    android:layout_height="fill_parent"
    android:layout_gravity="center_horizontal"
    android:background="#CCCCCC">
<TextView
    android:id="@+id/judulsatu"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="1. Daniel di Gua Singa"
    android:textSize="20sp"
    android:textColor="#000000"
    android:layout_marginTop="10dp"
    android:layout_marginLeft="10dp"/>
<ImageView
    android:id="@+id/satu"
    android:layout_width="250dp"
    android:layout_height="230dp"
    android:layout_centerHorizontal="true"
    android:layout_below="@+id/judulsatu"
    android:layout_marginTop="10dp"
```

```
    android:background="@drawable/daniel" />
<TextView
    android:id="@+id/juduldua"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="2. Esau dan Yakub"
    android:textSize="20sp"
    android:textColor="#000000"
    android:layout_marginTop="20dp"
    android:layout_below="@id/satu"
    android:layout_marginLeft="10dp" />
<ImageView
    android:id="@+id/dua"
    android:layout_width="250dp"
    android:layout_height="230dp"
    android:layout_centerHorizontal="true"
    android:layout_below="@id/juduldua"
    android:layout_marginTop="10dp"
    android:background="@drawable/esauyakub" />
<TextView
    android:id="@+id/judultiga"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="3. Kain dan Habel"
    android:textSize="20sp"
    android:textColor="#000000"
    android:layout_marginTop="20dp"
    android:layout_below="@id/dua"
    android:layout_marginLeft="10dp" />
<ImageView
    android:id="@+id/tiga"
    android:layout_width="250dp"
    android:layout_height="230dp"
    android:layout_centerHorizontal="true"
    android:layout_below="@id/judultiga"
    android:layout_marginTop="10dp"
    android:background="@drawable/kainhabel" />
```

```
<TextView
    android:id="@+id/judulempat"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="4. Musa Membelah Laut"
    android:textSize="20sp"
    android:textColor="#000000"
    android:layout_marginTop="20dp"
    android:layout_below="@+id/tiga"
    android:layout_marginLeft="10dp"/>
<ImageView
    android:id="@+id/empat"
    android:layout_width="250dp"
    android:layout_height="230dp"
    android:layout_centerHorizontal="true"
    android:layout_below="@+id/judulempat"
    android:layout_marginTop="10dp"
    android:background="@drawable/musa"/>
<TextView
    android:id="@+id/judullima"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="5. Kisah Penciptaan"
    android:textSize="20sp"
    android:textColor="#000000"
    android:layout_marginTop="20dp"
    android:layout_below="@+id/empat"
    android:layout_marginLeft="10dp"/>
<ImageView
    android:id="@+id/lima"
    android:layout_width="250dp"
    android:layout_height="230dp"
    android:layout_centerHorizontal="true"
    android:layout_below="@+id/judullima"
    android:layout_marginTop="10dp"
    android:background="@drawable/penciptaan"/>
<TextView
```

```
    android:id="@+id/judulenam"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="6. 10 Perintah Tuhan"
    android:textSize="20sp"
    android:textColor="#000000"
    android:layout_marginTop="20dp"
    android:layout_below="@id/lima"
    android:layout_marginLeft="10dp" />
<ImageView
    android:id="@+id/enam"
    android:layout_width="250dp"
    android:layout_height="230dp"
    android:layout_centerHorizontal="true"
    android:layout_below="@id/judulenam"
    android:layout_marginTop="10dp"
    android:background="@drawable/perintahtuhan" />
<TextView
    android:id="@+id/judultujuh"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="7. Tembok Yerikho"
    android:textSize="20sp"
    android:textColor="#000000"
    android:layout_marginTop="20dp"
    android:layout_below="@id/enam"
    android:layout_marginLeft="10dp" />
<ImageView
    android:id="@+id/tujuh"
    android:layout_width="250dp"
    android:layout_height="230dp"
    android:layout_centerHorizontal="true"
    android:layout_below="@id/judultujuh"
    android:layout_marginTop="10dp"
    android:background="@drawable/tembokyerikho" />
<TextView
    android:id="@+id/juduldelapan"
```

```
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="8. Tuhan Yesus Mati Bagiku"
    android:textSize="20sp"
    android:textColor="#000000"
    android:layout_marginTop="20dp"
    android:layout_below="@id/tujuh"
    android:layout_marginLeft="10dp" />
<ImageView
    android:id="@+id/delapan"
    android:layout_width="250dp"
    android:layout_height="230dp"
    android:layout_centerHorizontal="true"
    android:layout_below="@id/juduldelapan"
    android:layout_marginTop="10dp"
    android:background="@drawable/yesusdisalib" />
<TextView
    android:id="@+id/judulsembilan"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="9. Yunus di perut ikan"
    android:textSize="20sp"
    android:textColor="#000000"
    android:layout_marginTop="20dp"
    android:layout_below="@id/delapan"
    android:layout_marginLeft="10dp" />
<ImageView
    android:id="@+id/sembilan"
    android:layout_width="250dp"
    android:layout_height="230dp"
    android:layout_centerHorizontal="true"
    android:layout_below="@id/judulsembilan"
    android:layout_marginTop="10dp"
    android:background="@drawable/yunus" />
<TextView
    android:id="@+id/judulsepuluh"
    android:layout_width="match_parent"
```

```
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="10. Zakheus"
    android:textSize="20sp"
    android:textColor="#000000"
    android:layout_marginTop="20dp"
    android:layout_below="@id/sembilan"
    android:layout_marginLeft="10dp" />
<ImageView
    android:id="@+id/sepuluh"
    android:layout_width="250dp"
    android:layout_height="230dp"
    android:layout_centerHorizontal="true"
    android:layout_below="@id/judulsepuluh"
    android:layout_marginTop="10dp"
    android:layout_marginBottom="10dp"
    android:background="@drawable/zakheus" />
</RelativeLayout>
</ScrollView>
</RelativeLayout>
```

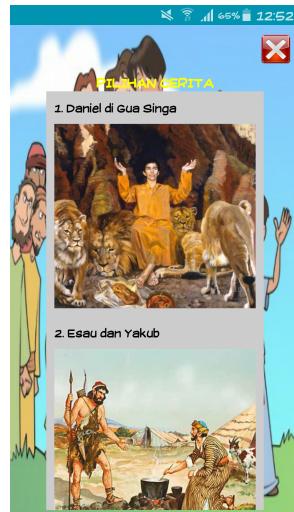
A.2.4 video.xml

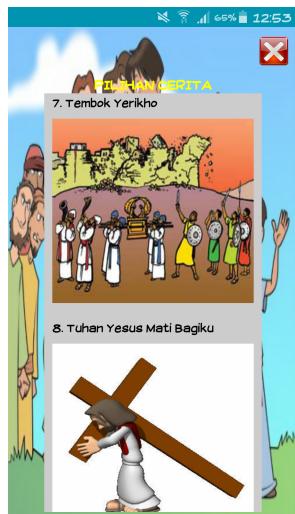
```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:orientation="vertical"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="fill_parent"
    >
    <VideoView
        android:id="@+id/video"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="fill_parent"
        />
</LinearLayout>
```

Lampiran B

Lampiran Output

B.1 Pilihan Cerita





B.2 Tampilan Isi Cerita

B.2.1 Tampilan isi cerita Daniel di Gua Singa

65% 12:53

Daniel di Gua Singa



Keberanian dan ketaktaan Daniel luar biasa. Ia tidak gentar dan takut untuk beribadah. Daniel tetap beribadah dan berdoa seperti biasanya. Apa yang menjadikan Daniel seperti itu? Tentu saja Tuhan yang memimpinnya.

Kebiasaan itu sudah ia lakukan sejak lama sekali. Sejak muda ia sudah menetapkan hati sungguh beribadah kepada Tuhan, dan itu terus ia lakukan sampai ia tua. Ternyata iman seperti Daniel memerlukan pelatihan yang lama. Iman dan keteguhan hati Daniel tidak tumbuh dalam satu malam.

Karena ibadahnya, Daniel dilemparkan ke gua singa. Tetapi, Tuhan itu setia. Bukan Raja Dariu yang menolong Daniel, tetapi Tuhan yang kepada-Nya Daniel berdoa. Tuhan sendiri yang membela hamba-Nya. Melalui peristiwa itu, sekali lagi Daniel menjadi kesaksian yang baik dan membuat banyak orang melihat kemuliaan Tuhan.

B.2.2 Tampilan isi cerita Esau dan Yakub

65% 12:53

Esau dan Yakub



Pada suatu kali Esau pulang berburu dan merasa sangat lelah dan lapar. Ia mencium bau makanan yang lezat yang tengah dimasak Yakub. Tergilasakan Wanginya, Esau pun kemudian meminta sedikit kacang merah itu.

Ternyata Yakub menolak memberikannya. Yakub hanya akan memberikan semangkuk kacang merah itu jika Esau menjual hak kesulungannya. "tetapi kata Yakub; "Jualah dahulu kepadaku hak kesulungamu". Lihatlah betapa mudahnya Esau mengambil keputusan.

Tanpa pikir panjang ia menjawab "Sebentar lagi aku akan mati, apakah gunanya bagiku hak kesulungan itu?". Begitu mudah bagi Esau untuk menggadaikan hak kesulungannya, bahkan dengan gampangnya disertai sumpah.

Esau memandang hak kesulungan yang ia miliki sebagai sesuatu yang ringan, rendah atau tak berharga sehingga rela menukarannya hanya demi semangkuk kacang merah. Apa yang

B.2.3 Tampilan isi cerita Kain dan Habel



B.2.4 Tampilan isi cerita Musa Membelah Laut



B.2.5 Tampilan isi cerita Kisah Penciptaan



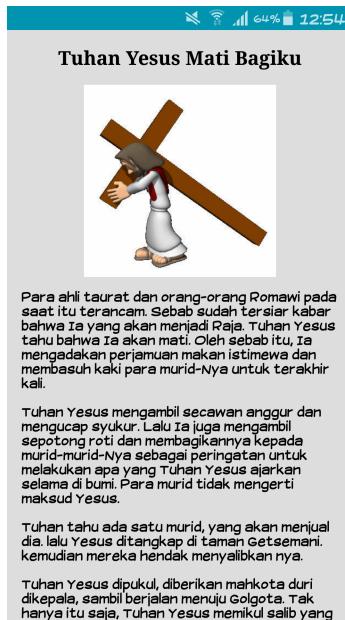
B.2.6 Tampilan isi cerita 10 Perintah Tuhan



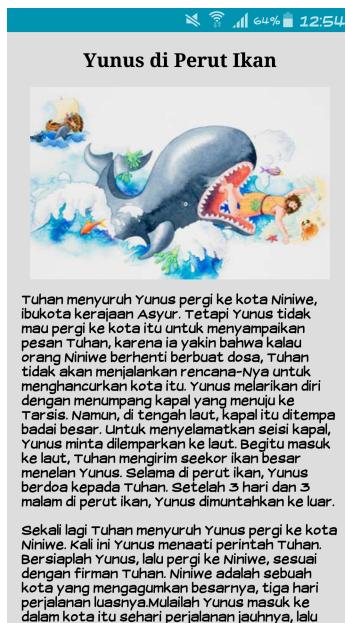
B.2.7 Tampilan isi cerita Tembok Yerikho



B.2.8 Tampilan isi cerita Tuhan Yesus Mati Bagiku



B.2.9 Tampilan isi cerita Yunus di Perut Ikan



B.2.10 Tampilan isi cerita Zakheus



B.3 Tampilan Video

B.3.1 Tampilan video Daniel di Gua Singa



B.3.2 Tampilan video Esau dan Yakub



B.3.3 Tampilan video Kain dan Habel



B.3.4 Tampilan video Musa Membelah Laut



B.3.5 Tampilan video Kisah Penciptaan



B.3.6 Tampilan video 10 Perintah Tuhan



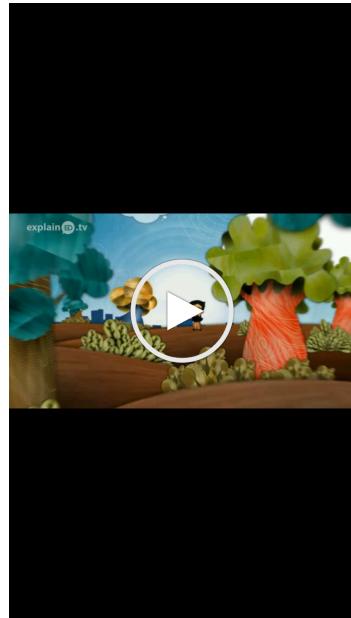
B.3.7 Tampilan video Tembok Yerikho



B.3.8 Tampilan video Tuhan Yesus Mati Bagiku



B.3.9 Tampilan video Yunus di Perut Ikan



B.3.10 Tampilan video Zakheus



B.4 Tampilan Keluar

