

# APLIKASI PENUNTUN SHALAT SUNNAH BERBASIS *ANDROID*

M. Haris Qamaruzzaman<sup>1</sup> dan Sam'ani<sup>2</sup>

Program Studi Manajemen Informatika<sup>1</sup>, Program Studi Teknik Informatika<sup>2</sup>

STMIK Palangkaraya

Jalan George Obos, No 114, Palangkaraya

[harisqamaruzzaman@yahoo.co.id](mailto:harisqamaruzzaman@yahoo.co.id)<sup>1</sup>, [sam.stmikplk@gmail.com](mailto:sam.stmikplk@gmail.com)<sup>2</sup>

## ABSTRACT

*Praying sunnah is all that is done outside the obligatory prayers. Nawaafli sunnah prayer called salat or prayer caravan. Rasulullah SAW. always pray sunna both in daylight and at night. All sunnah prayer done is to draw closer to God and expect a reward more. And also to add devotion to God Almighty. Various sunnah prayer also has fadhilah or benefit, both in affairs of this world and the hereafter. One fadhilahnya is to draw closer to God and make God loved the culprit. It required an application as the media in order to provide more comprehensive information to the public about the sunnah prayers. In this study successfully implemented an Application-Based Guidance Prayer Sunnah Android and has been tested against the results of the implementation. With this application, people can be facilitated in finding information about sunnah prayer and can provide users of these applications on the understanding and meaning of the sunnah prayers. Based on the results of the percentage of respondents who produce 86% which is more than good. Thus it can convey information about the sunnah prayers to the public.*

**Keywords:** *Guidance Prayer Sunnah, Android*

## PENDAHULUAN

Shalat sunnah yakni shalat yang hukumnyasunnah.

Shalat sunnah dapat dikerjakan berjamaah maupun munfarid dan terbagi dalam dua macam yakni shalat sunnah mu'akat dan ghairu mu'akad. Mu'akad artinya dianjurkan, jadi shalat sunnah itu ada yang dianjurkan untuk ummat muslim melaksanakannya, ada juga shalat sunnah yang tidak

dianjurkan melaksanakannya, tapi sebagaimana hukumnya sunnah bila dikerjakan berpahala ditinggalkan tidak apa-apa.

## KAJIAN TEORI

### 1. Shalat

Shalat menurut bahasa berarti doa. Menurut Istilah ahli fiqih berarti: Perbuatan (gerak), dan perkataan yang

dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam dengan syarat-syarat tertentu. Shalat merupakan ibadah yang paling fundamental dalam Islam. Khususnya Shalat Fardhu lima kali sehari semalam yang tak boleh ditinggalkan.

## 2. Sunnah

Sunnah yaitu tuntutan untuk melaksanakan suatu perbuatan yang tidak bersifat memaksa, melainkan sebagai anjuran, sehingga seorang tidak dilarang untuk meninggalkannya. Orang yang meninggalkannya tidak dikenai hukuman. (Rachmat Syafe'i, 2010: 298)

## 3. Android

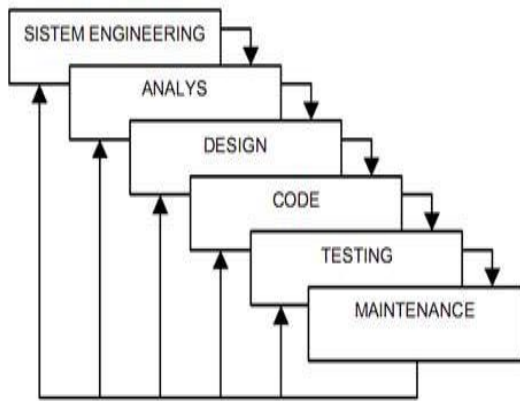
*Android* adalah sistem operasi berbasis *Linux* yang dipergunakan sebagai pengelola sumber daya perangkat keras, baik untuk ponsel, *smartphone* dan juga PC tablet. Penemu *android* pertama kali adalah Andy Rubin 1946 bersama dengan Rich Miner, Nick Sears dan Chris White mendirikan *android.inc* dan pada bulan juli 2005 dibeli oleh *google*. Pada saat perilisan perdana *android*, 5 November 2007, *android* bersama *Open Handset Alliance* menyatakan mendukung pengembangan *open source* pada perangkat *mobile*. Sekitar september 2007 *Google*

mengenalkan *Nexus One*, Salah Satu Jenis *Smartphone* yang menggunakan *android* sebagai sistem operasinya. Telepon seluler ini diproduksi oleh *HTC Corporation* dan tersedia dipasaran pada 5 Januari 2010. Pada 9 Desember 2008, Di umumkan anggota baru yang bergabung dalam perogram kerja *androidARM Holdings, Atheros Communications*, diproduksi oleh *Asustek Computer Inc, Garmin Ltd, Softbank, Sony Ericsson, Toshiba Corp*, dan *Vodafone Group Plc*. Seiring Pembentukan *Open Handset Alliance*, *OHA* mengumumkan produk perdana mereka, *android*, perangkat *mobile* yang merupakan modifikasi *kernel Linux 2.6* Sejak *android* dirilis telah dilakukan pembaharuan berupa perbaikan *bug* dan penambahan fitur baru.

## ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

### 1. Analisis

Dalam analisis ini penulis menggunakan metode *Waterfall*. Pada metode ini ada beberapa fase yang akan dilakukan adalah mengikuti alur seperti gambar 1.



Gambar (1). *Waterfall Diagram Proses*

a) *System Engineering*

Pada fase ini penulis menetapkan sistem yang akan digunakan dalam menjalankan aplikasi nantinya adalah sistem operasi *android* yang di gunakan pada perangkat *mobile*.

b) *Analisis System*

Tahap ini adalah menganalisis hal-hal yang diperlukan untuk pembuatan atau pengembangan perangkat lunak.

c) *Design*

Tahap penerjemahan dari keperluan atau data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh programmer. Pada fase ini penulis melakukan proses yang meliputi desain pemodelan sistem, desain *interface program*, dan membuat *flowchart* program untuk lebih memperjelas alur proses dari program. Untuk pemodelan sistem penulis menggunakan metode UML. Penjelasan

secara rinci dari fase ini akan dijelaskan juga pada sub-bab pada bab ini.

d) *Coding*

Menerjemahkan data yang telah dirancang/algorithm ke dalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan. Pada fase ini yang penulis kerjakan adalah mulai membuat aplikasi menggunakan bahasa pemrograman *JAVA* dan *XML* dengan kompiler *Eclipse Android Developer Tools (ADT) Bundle*. Dan selanjutnya mengimplementasi Aplikasi Penuntun Shalat Sunnah Berbasis *Android*. Setelah aplikasi selesai akan di lanjutkan ke tahap *Testing*.

e) *Testing*

Uji coba terhadap program yang telah dibuat. Pada tahap ini penulis melakukan proses pengujian dan pengecekan kesalahan (*error*) terhadap perangkat lunak yang telah dirancang. *Testing* program ini akan menggunakan *Black Box Testing* yang akan di uji oleh para ahli atau para pakar pengujian program.

f) *Maintenance*

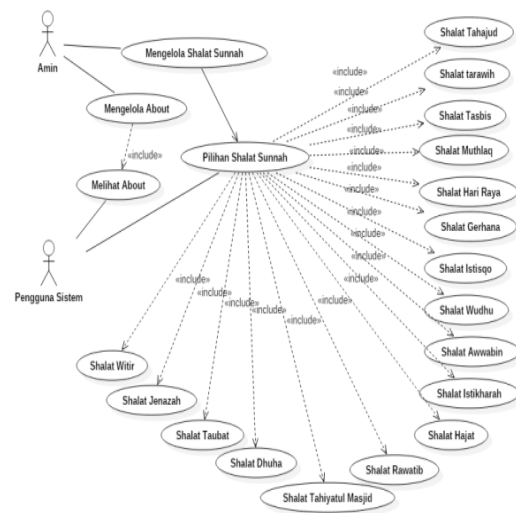
Perubahan atau penambahan program sesuai dengan kebutuhan. Fase ini merupakan fase untuk perbaikan dari *error* yang dilakukan program.

## 2. Desain (*Design*)

Dalam desain sistem ini, penulis menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) atau pemodelan sistem yang berorientasi pada objek. UML untuk aplikasi ini menggunakan *Use Case Diagram*, *Diagram Class*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*. Selain menggunakan UML penulis juga menggunakan *flowchart* untuk lebih memperjelas alur proses pada aplikasi ini. Sub bab ini juga merupakan penguraian dari fase *design* pada metode *Waterfall*.

### a) *Use Case Diagram*

Diagram use case merupakan gambaran dari beberapa interaksi antar komponen yang terdapat pada aplikasi tersebut yang diperkenalkan oleh sistem yang akan dibangun. Aktor/pengguna dapat mengakses menu utama yang terdiri dari tujuh belas pilihan menu yaitu Shalat Wudlu, Shalat Rowatib, Shalat Tahiyatul Masjid, Shalat Dhuha, Shalat Tahajjud, Shalat Tarowih, Shalat Witr, Shalat , Shalat Istikhoroh, Shalat Muthlaq, Shalat Auwaabiin, Shalat Tasbih, Shalat Taubat, Shalat Hajat, Shalat Hari Raya, Shalat Gerhana, Shalat Istisqo, Shalat Jenazah.



Gambar (2). *Use case diagram* pada Aplikasi Penuntun Shalat Sunnah.

### b) *Class Diagram*

*Class Diagram* merupakan *diagram* struktural yang memodelkan sekumpulan kelas, *interface*, *kolaborasi* dan relasinya. *Diagram* kelas digambarkan dengan kotak, yang pada dasarnya terbagi atas tiga bagian, yaitu nama kelas, atribut, dan operasi. *Diagram* kelas digunakan untuk menggambarkan proses statik dari aplikasi penuntun shalat sunnah berbasis *android*

### Implementasi dan Pembahasan

Pengujian sistem dilakukan dengan cara mencoba menjalankan sistem ini pada beberapa *Smartphone*. Dari hasil pengujian sistem yang telah dilakukan, terbukti bahwa sistem ini

dapat dijalankan di beberapa smartphone seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Uji coba penggunaan sistem Implementasi pada program seperti Gambar 4.

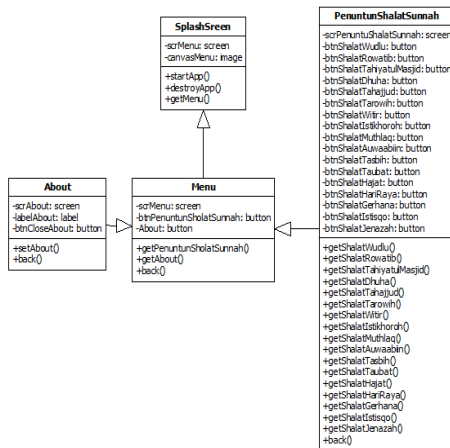


Gambar (4). Implementasi Sistem Ketika Aplikasi dijalankan menggunakan *smartphone Android* versi 4.2 Jelly Bean, *Android* versi 4.4

KitKat, dan *Android* versi 6.0 Marshmallow, *Aplikasi* dapat berjalan dengan baik.

Untuk proses uji selanjutnya, penulis

Data Masukan	Yang Diharapkan	Kesimpulan
Menjalankan Aplikasi menggunakan <i>Android</i> versi 4.2 <i>Jelly Bean</i>	Aplikasi dapat berjalan dengan baik	Aplikasi dapat berjalan dengan baik
Menjalankan Aplikasi menggunakan <i>Android</i> versi 4.4 <i>KitKat</i>	Aplikasi dapat berjalan dengan baik	Aplikasi dapat berjalan dengan baik
Menjalankan Aplikasi menggunakan <i>Android</i> versi 6.0 <i>Marshmallow</i>	Aplikasi dapat berjalan dengan baik	Aplikasi dapat berjalan dengan baik



Gambar (3). *Class Diagram* pada aplikasi penuntun shalat sunnah.

menggunakan metode *black box testing*.

Metode *black box testing* adalah pengujian yang dilakukan untuk antar muka perangkat lunak. Terlihat seperti tabel berikut.

**KESIMPULAN**

1. Aplikasi ini berbasis *offline, user* tidak memerlukan internet untuk pengoperasiannya
2. Tanggapan responden terhadap kualitas AplikasiPenuntun Shalat Sunnah
3. Berbasis *Android* yang telah dibuat ini dikategorikan baik. Ini dinilai berdasarkan kriteria pengukuran

4. *rating scale* terhadap skor ideal yaitu dengan nilai 215 dan interval persentasenya 86%, hal ini dapat dilihat dari setiap jawaban yang diberikan responden dalam kuisioner tentang aplikasi tersebut.

#### SARAN

1. Aplikasi ini dapat ditambahkan fasilitas atau fitur-fitur lainnya.
2. Aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menambah animasi atau video tentang shalat sunnah.

Tabel 4. Uji Coba Sistem

Antar Muka	Poin Uji
1	2
Flashscreen	Proses flashscreen
Lihat Menu Utama	Proses Lihat Menu Utama
Lihat Menu Pilihan Shalat Sunnah	Proses Lihat Menu Pilihan Shalat Sunnah
Lihat Shalat Sunnah	Proses Lihat Shalat Sunnah
Play Suara Niat Shalat Sunnah	Proses Play Suara Niat Shalat Sunnah
Pause Suara Niat Shalat Sunnah	Proses Pause Suara Niat Shalat Sunnah
Stop Suara Niat Shalat Sunnah	Proses Stop Suara Niat Shalat Sunnah
Lihat About	Proses Lihat About
Exit	Proses Exit

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arif, Akbarul, 2012. *24 Jam Pintar Pemrograman Android*, Andi, Yogyakarta.
- Hermawan, Stefanus S, 2011. *Mudah Membuat Aplikasi Android*, Andi, Yogyakarta.
- Irawan, Budhi, 2005. *Penuntun Praktis Belajar SQL*, Andi, Yogyakarta.
- Kimmel, Paul. 2005. *UML Demistified – Self Teaching Guide* Osborn/McGraw-Hill, United States Of America.
- Mulyana, Eueung, 2012. *Ciptakan Sendiri Aplikasi Android*, Andi, Yogyakarta.
- Mz, Labib, 1993. *Bimbingan Shalat Lengkap*, Bintang Usaha Jaya, Surabaya.
- Safaat H, Nazruddin, 2013. *Berbagai Implementasi dan Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Android*, Informatika Bandung, Bandung.
- Sholih, 2006. *Permodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek dengan UML*, Graha Ilmu, Yogyakarta
- Utami, Ema dan Agit Dwi Hartanto. *Sistem Basis Data*, Andi, Yogyakarta
- Yuswanto, 2005. *Bahasa Pemrograman Java*, Andi, Yogyakarta