

PENGEMBANGAN APLIKASI TUNTUNAN SHALAT FARDHU DAN SHALAT SUNNAH BERBASIS MOBILE

Application Development Of Fardhu Prayer Guide And Sunnah Prayer Mobile Based

Hairil Anwar, Ika Safitri Windiarti, Haryadi
UMPalangkaraya, Jl. RTA. Milono Palangkaraya

Email: purukcahukalimantantengah@gmail.com, ika.windiarti@umpr.ac.id,
haryadi_ump@yahoo.co.id

ABSTRAK

Aplikasi mobile merupakan aplikasi yang dapat di gunakan di perangkat smartphone atau tablet. Dalam penelitian ini bertujuan untuk merancang bangun sebuah aplikasi tuntunan shalat. Dalam pendidikan sangat dibutuhkan proses pembelajaran yang terjamin dan bermutu agar tercipta pembelajaran yang tepat. Tuntunan shalat sangat wajib bagi kaum muslimin untuk mengetahui ajaran tuntunan shalat yang wajib dikerjakan dalam satu hari ada 5 waktu. Salah satu masalah yang muncul tidak tersediannya media belajar elektronik yang mampu menarik minat belajar kaum muslimin. Dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak unity 4.1. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran tuntunan shalat. Komponen aplikasi tuntunan shalat berisi fitur video, image dan teks.

Kata Kunci: Tuntunan Shalat. Unity. Aplikasi Mobile.

ABSTRACT

A mobile application is an application that can be used on a smartphone or tablet device. In this study the aim is to design and build a prayer guidance application. In education, a guaranteed and quality learning process is needed in order to create appropriate learning. Prayer guidance is very obligatory for Muslims to know the teachings of prayer guidance which must be done in one day there are 5 times. One of the problems that arises is the unavailability of electronic learning media that is able to attract Muslim learning interest. In this research using the unity 4.1 software development method. This research produces a prayer guidance learning application. The prayer guidance application component contains video, image and text features.

Keywords: Prayer Guidance. Unity. Mobile Application.

Pendahuluan

Shalat merupakan salah satu rukun Islam. Meninggalkan shalat adalah haram hukumnya bagi setiap muslim yang telah memenuhi syarat wajib shalat dalam keadaan apapun. Dalam pengerjaannya, ibadah ini harus dilakukan dengan cara yang telah ditetapkan dalam agama. Termasuk pada ketetapan tersebut adalah memenuhi syarat dan rukun shalat serta mengetahui hal-hal yang dianjurkan dalam shalat maupun hal yang diharamkan ataupun dimakruhkan untuk dikerjakan dalam shalat.

Shalat merupakan rukun Islam yang kedua setelah syahadat. Seperti yang kita ketahui bahwa Islam didirikan atas lima sendi (tiang) yang diantara kelimanya adalah shalat, sehingga barang siapa yang mendirikan shalat, maka dia

telah mendirikan agama dan baegitupun sebaliknya, barang siapa yang meninggalkan shalat maka ia meruntuhkan agamanya. Maryam (2018, maryam).

Kemajuan teknologi memungkinkan umat muslim belajar shalat dengan lebih interaktif. Metode non-konvensional pun dikembangkan dengan harapan dapat lebih membantu umat muslim dalam mempelajari tuntunan shalat dibanding dengan hanya sekedar membaca buku. Prambayun (2019, prambayun).

Hingga saat ini mobile mampu berkembang lebih pesat dari para pesaingnya dari segi sistem maupun aplikasinya. Oleh karena itu banyak aplikasi-aplikasi yang diciptakan dengan berbasis mobile.

Tujuan pengembangan dalam pembelajaran ini untuk mempermudah kaum muslimin dalam mempelajari tuntunan shalat karena bisa diakses melalui smartphome.

Sebelum melakukan pembuatan aplikasi, maka diperlukan sebuah perancangan. Perancangan merupakan serangkaian prosedur untuk menterjemahkan hasil analisa dan sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem tersebut dapat di implementasikan (Y, 2021). Dengan adanya rancang bangun maka akan lebih sempurna aplikasi yang dibuat.

Metode

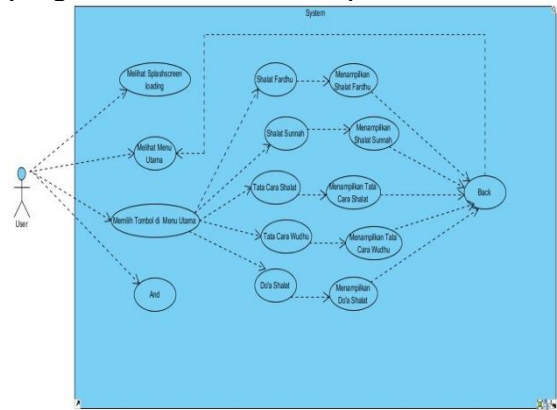
Metode pengembangan penelitian ini adalah menggunakan *waterfall*, metode ini memiliki beberapa tahapan sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data
 Dilakukan dengan cara mencari informasi dan pengetahuan yang bersumber dari buku, jurnal ilmiah dan sumber-sumber lainnya yang berkaitan dengan penelitian khususnya tentang tuntunan Shalat.
2. Analisis Sistem
 Analisis Sistem yang dilakukan untuk membuat aplikasi tersebut yaitu, dengan mengumpulkan data-data yang akan dibentuk dalam aplikasi, mencari dari berbagai system yang ada pada aplikasi lain dan menjadikan analisis yang akan diterapkan pada aplikasi.
3. Uji Program
 Pengujian program pada sistem aplikasi tersebut akan dilaksanakan jika program telah selesai dikerjakan. Apabila saat pengujian program terdapat kesalahan maka perlu adanya perbaikan terhadap program agar menghasilkan hasil yang maksimal.
4. Implementasi
 Apabila pengujian program sistem aplikasi tersebut telah dilaksanakan dan berjalan dengan baik, maka aplikasi ini sudah siap untuk digunakan oleh user. Implementasi yang diterapkan pada aplikasi tersebut masih berbasis offline.

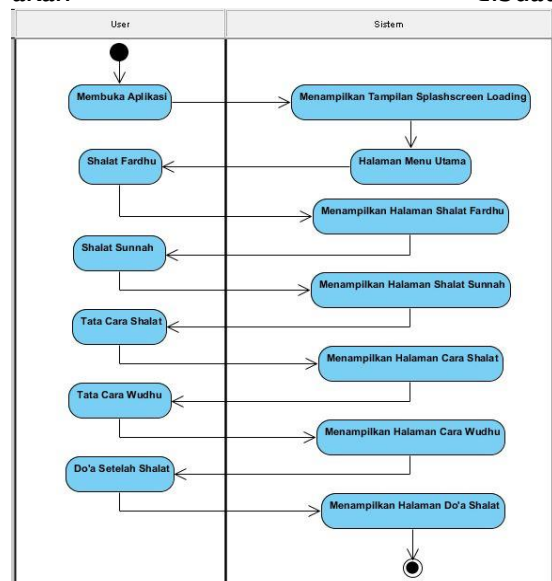
Hasil Dan Pembahasan

Pada pembahasan ini akan dibahas tentang perancangan sistem dan tampilan antar muka sistem.

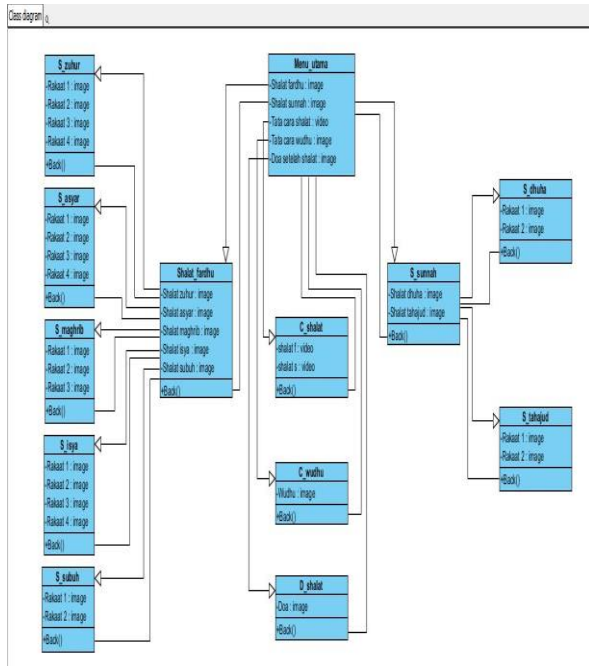
1. Berdasarkan diagram perancangan penelitian ini memiliki tujuan untuk melakukan proses tahapan perancangan yang akan dibuat didalam aplikasi tersebut.



2. Diagram dibawah ini menggambarkan aliran kerja yang ada di dalam aplikasi yang dalam tahapan pengembangan aplikasi yang akan dibuat.



3. Gambar dibawah ini menggambarkan struktur sistem dengan menunjukkan sistem class, atributnya, metode dan hubungan antar objek.



Gambar A.1. Tampilan Splashscreen Aplikasi Tuntunan Shalat

4. Pada gambar dibawah ini, terdapat satu actor(user) dan enam objek, yaitu Halaman Menu Utama, sholat fardhu, sholat sunnah, tata cara shalat, tata cara wudhu dan do'a shalat. Pertama-tama user akan masuk ke tampilan halaman menu utama, dan user bisa langsung memilih salah satu objek yang ingin di pilih.

b. Tampilan Menu Home

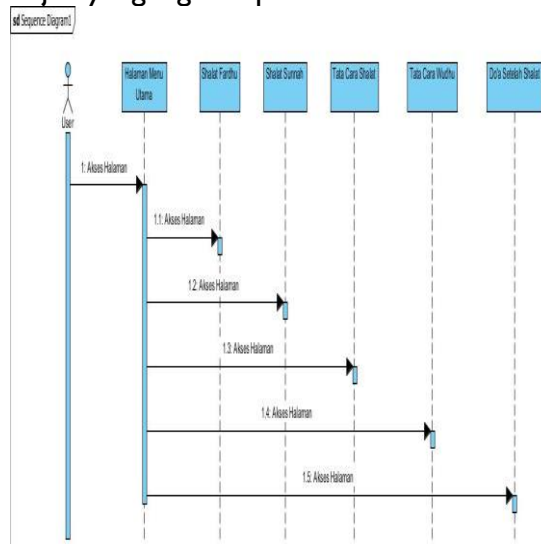
Tampilan menu terdiri dari 5 menu yaitu shalat fardhu, shalat sunnah, tata cara shalat, tata cara wudhu dan do'a shalat. Berikut tampilan menu :



Gambar A.2 Tampilan Menu Home

c. Tampilan Menu Shalat Fardhu

Tampilan menu sholat fardhu terdapat 5 menu yaitu shalat dzuhur, shalat ashar, shalat maghrib, shalat isya dan shalat subuh. Berikut tampilan didalam menu sholat fardhu:



Gambar A.3 Tampilan Menu Sholat Fardhu

Tampilan Antar Muka Sistem

Tampilan antar muka sistem yang dibangun adalah :

a. Tampilan *Splashscreen*

Tampilan ini digunakan sebagai tampilan awal yaitu tampilan pembuka. Di halaman *splashscreen* terdiri dari logo aplikasi dan *loading bar*. Berikut tampilan *splashscreen*:

d. Tampilan Menu Shalat Sunnah

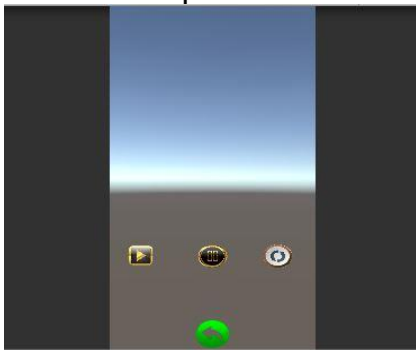
Didalam tampilan menu shalat sunnah terdapat 2 menu. Berikut tampilan menu shalat sunnah:



Gambar A.4 Tampilan Menu Shalat Sunnah

e. Tampilan Tata Cara Shalat

Didalam tampilan tata cara shalat terdapat video. Berikut tampilan tata cara shalat:



Gambar A.5 Tampilan Tata Cara Shalat

f. Tampilan Tata Cara Wudhu

Didalam tampilan tata cara wudhu hanya terdapat gambar dan teks. Berikut tampilan tata cara wudhu:



Gambar A.6 Tampilan Tata Cara Wudhu

g. Tampilan Do'a Setelah Shalat

Didalam tampilan do'a terdapat beberapa do'a yaitu: do'a selamat, do'a taubat, do'a mohon panjang umur, do'a pembuka rezeki, do'a khusnul khotimah, do'a shalat dhuha dan do'a shalat tahajud. Berikut tampilan do'a setelah shalat:



Gambar A.7 Tampilan Do'a Setelah Shalat

Pengujian Sistem

Pengujian merupakan suatu keharusan dalam membuat aplikasi untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas dari aplikasi yang telah dibuat dan mengetahui apakah fungsi-fungsi dari aplikasi tersebut telah berjalan sesuai dengan tujuan. Metode dari pengujian sistem dalam penelitian ini yaitu metode pengujian black box.

a. Hasil Pengujian Pada Menu Home

Tabel a. Hasil Pengujian Pada Menu Home

Kasus dan Hasil Uji			
Aksi	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Menekan tombol shalat fardhu	Berpindah kehalaman shalat fardhu	Pilihan aksi sesuai yang diharapkan	Berhasil
Menekan tombol shalat sunnah	Berpindah kehalaman shalat sunnah	Pilihan aksi sesuai yang diharapkan	Berhasil
Menekan tombol shalat tata cara shalat	Berpindah kehalaman tata cara shalat	Pilihan aksi sesuai yang diharapkan	Berhasil
Menekan tombol shalat tata cara wudhu	Berpindah kehalaman tata cara wudhu	Pilihan aksi sesuai yang diharapkan	Berhasil
Menekan tombol do'a setelah shalat	Berpindah kehalaman do'a setelah shalat	Pilihan aksi sesuai yang diharapkan	Berhasil

b. Hasil Pengujian Pada Halaman Shalat Fardhu
Tabel b. Hasil Pengujian Pada halaman sholat fardhu

Kasus dan Hasil Uji			
Aksi	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Menekan tombol shalat zuhur	Berpindah kehalaman shalat zuhur	Pilihan aksi sesuai yang diharapkan	Berhasil
Menekan tombol shalat ashar	Berpindah kehalaman shalat ashar	Pilihan aksi sesuai yang diharapkan	Berhasil
Menekan tombol shalat maghrib	Berpindah kehalaman shalat maghrib	Pilihan aksi sesuai yang diharapkan	Berhasil
Menekan tombol shalat isya	Berpindah kehalaman shalat isya	Pilihan aksi sesuai yang diharapkan	Berhasil
Menekan tombol shalat subuh	Berpindah kehalaman shalat subuh	Pilihan aksi sesuai yang diharapkan	Berhasil

c. Hasil Pengujian Pada Halaman Shalat Sunnah
Tabel c. Hasil Pengujian Pada halaman Shalat Sunnah

Kasus dan Hasil Uji			
Aksi	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Menekan tombol shalat dhuha	Berpindah kehalaman shalat dhuha	Pilihan aksi sesuai yang diharapkan	Berhasil

Kesimpulan

Rancang bangun aplikasi tuntunan shalat berbasis mobile merupakan media pembelajaran, berbagai fitur pelengkap didalam aplikasi ada image, teks, dan video.

Pustaka Acuan

- Kahar, A. (2019). *Pendidikan Islam*. Pendidikan Ibadah Muhammad Hasbi Ash-Shiddieqy.
- Maryam, S. (2018). *Shalat Dalam Perspektif Imam Al-Ghazali*. Semarang: PT. CV AS-Syifa.
- Prambayun, A. (2019). *Aplikasi Tuntunan Sholat Pada Smartphone*. Lembah Dempo: Penerbit Informatika

Menekan tombol shalat tahajud	Berpindah kehalaman shalat tahajud	Pilihan aksi sesuai yang diharapkan	Berhasil
-------------------------------	------------------------------------	-------------------------------------	----------

d. Hasil Pengujian Pada Halaman Cara Shalat
Tabel d. Hasil Pengujian Pada halaman Cara Shalat

Kasus dan Hasil Uji			
Aksi	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Menekan tombol cara shalat	Berpindah kehalaman cara shalat (video)	Pilihan aksi sesuai yang diharapkan	Berhasil

e. Hasil Pengujian Pada Halaman Cara Wudhu
Tabel e. Hasil Pengujian Pada halaman Cara Wudhu

Kasus dan Hasil Uji			
Aksi	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Menekan tombol cara wudhu	Berpindah kehalaman cara wudhu	Pilihan aksi sesuai yang diharapkan	Berhasil

f. Hasil Pengujian Pada Halaman Do'a Shalat
Tabel f. Hasil Pengujian Pada halaman Do'a Shalat

Kasus dan Hasil Uji			
Aksi	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Menekan tombol do'a shalat	Berpindah kehalaman do'a shalat	Pilihan aksi sesuai yang diharapkan	Berhasil

Harbani, R. I. 2021. *Arti Sholat Secara Bahasa*.

<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5599048/arti-sholat-secara-bahasa>.

Rahmatullah. 2016. *Perilaku Sosial Keagamaan Masyarakat Nelayan*.

<http://repositori.uin-alauddin.ac.id/2467/1/Rahmatullah>.

Arif, Y. M. (2020). *Membangun sistem transaksi game multiplayer dengan unity 3D*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.

Ardhi, H.R. (2020). *Kelebihan dan kekurangan Unity*. <https://www.gamelab.id/news/211-berkenalan-dengan-fitur-fitur-unity-3d>

Haryanto. (2011). *Bahasa Pemrograman Java*. Yogyakarta: Andi.

-
- Stroustrup, B. (2020). *Tentang C++*. Dari Dunia ilkom. <https://bit.ly/34NXEjZ>
- Masruri, M. H. (2015). buku pintar android. *Android, Java Creativity*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Gargenta. (2011). *Sekilas Android*. <https://text-id.123dok.com/document/oy83v75qr-platform-android-versi-versi-android.html>
- Setiawan, R. (2021). *Flowchart*. <https://www.dicoding.com/blog/flowchart-adalah/>