

MEMBANGUN APLIKASI ADABUL YAUMIYAH BERBASIS ANDROID

NASKAH PUBLIKASI



diajukan oleh

Irfan Edi Sulistya
09.11.2743

Kepada
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013

NASKAH PUBLIKASI

**MEMBANGUN APLIKASI ADABUL YAUMIYAH
BERBASIS ANDROID**

disusun oleh

Irfan Edi Sulistya

09.11.2743

Dosen Pembimbing



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

Tanggal, 29 Juli 2013

**Ketua Jurusan
Teknik Informatika**



Sudarmawan, MT
NIK. 190302035

BUILDING AN APPLICATION ADABUL YAUMIYAH ANDROID BASED

MEMBANGUN APLIKASI ADABUL YAUMIYAH BERBASIS ANDROID

Irfan Edi Sulistya
Emha Taufiq Luthfi
Jurusan Teknik Informatika
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

ABSTRACT

Along with the development of mobile technologies and the increasingly sophisticated gadgets from only as a medium of communication, it has a wide range of diverse features. For example, mobile phone or gadget with android operating system that allows it to develop to create applications that can run on android operating system. Making it possible to develop applications that can provide benefits to the consumer.

Based on the description above, the application will be built are Adabul Yaumiyah applications that will run on the Android operating system platform. The purpose of building this application is to provide an introduction and explanation of the Islamic adab-adab as reading the Quran, dressing, visiting, and so forth are always performed in everyday life so beneficial for the study.

Powered by the Android operating system technology it is possible to learn and understand about Adabul Yaumiah or adab-adab in Islam anywhere and anytime because the mobile phone usage is almost always carried by its owner everywhere.

Keywords: *android, adabul yaumiyah*

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Pendidikan agama Islam bagi umat muslim merupakan kewajiban yang perlu dipahami secara menyeluruh, pendidikan agama Islam harus dididik melalui proses pendidikan sesuai ajaran Islam dengan berbagai metode dan pendekatan yang ditujukan kepada perbaikan sikap mental yang akan terwujud dalam amal perbuatan baik bagi diri sendiri maupun orang lain. Pendidikan agama Islam bersifat praktis yang ajarannya harus diamalkan dalam kehidupan sehari-hari agar mencerminkan sikap dan tingkah laku pribadi yang baik dan santun dalam bermasyarakat serta bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain sehingga menciptakan suasana harmonis yang mampu mewujudkan kerukunan diantara sesama umat manusia. Namun dalam kenyataannya di kehidupan masyarakat saat ini banyak yang belum memahami secara menyeluruh tentang ajaran agama islam bahkan dimulai dari hal yang paling sederhana yang setiap hari dilakukan yaitu adab-adab dalam islam meliputi adab membaca AL-Qur'an, adab bertamu, adab berpakaian dan sebagainya yang sebagian besar tidak dilakukan sesuai dengan ajaran islam dan ajaran Rasulullah SAW.

Dalam mempelajari ilmu agama terutama mengenai adab-adab dan etika dalam islam kebanyakan masih menggunakan media pembelajaran berupa buku ataupun melalui website yang terkoneksi dengan internet, media pembelajaran seperti buku saat ini kurang diminati oleh anak-anak ataupun orang dewasa karena bentuk dan modelnya masih sama saja dari dahulu dan juga kurang efisien karena harus membawa buku ketika ingin mempelajari. Begitu juga dengan media website yang harus selalu terkoneksi dengan internet, padahal tidak semua tempat terdapat koneksi dan itupun harus membayar untuk koneksi internet. Sehingga perlu adanya media pembelajaran yang baru dan berbeda dari media pembelajaran buku ataupun website.

Dari uraian tersebut, maka perlu adanya media pembelajaran lain yang mampu menumbuhkan minat belajar pada masyarakat untuk memahami adab-adab dalam islam, dengan memanfaatkan teknologi sistem operasi android pada *gadget* maupun *smartphone* yang merupakan salah satu barang yang hampir selalu dibawa kemanapun pemiliknya beraktifitas, sehingga memungkinkan untuk belajar mengenai adab-adab dalam islam kapanpun dimanapun saat ada waktu luang. Android sendiri merupakan sistem operasi yang berkembang secara pesat dan merupakan salah satu sistem operasi yang banyak digunakan pada perangkat mobile seperti *gadget* maupun *smartphone*. Dengan demikian pembuatan Aplikasi Adabul Yaumiyah Berbasis Android akan lebih mudah diakses sehingga bisa memberikan manfaat bagi yang menggunakannya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana merancang Aplikasi Adabul Yaumiyah Berbasis Android yang dapat digunakan secara umum dan dapat bermanfaat bagi umat muslim?

1.3. Batasan Masalah

Adapun dalam penyusunan skripsi ini dapat lebih terarah, maka pembahasan penulisan ini dibatasi pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat dijalankan pada ponsel yang mendukung sistem operasi Android minimal versi 2.2 .
2. Sumber pengetahuan mengacu pada buku : 'Abdul 'Aziz bin Fathi as-Sayyid Nada. 2005. Ensiklopedia Etika Islam. Jakarta: Magfirah Pustaka.
3. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu *Eclipse IDE (Integrated Development Environment)*, *Android SDK (Android Software Development Kit)*, *ADT (Android Development Tools)*.
4. Aplikasi Adabul Yaumiyah ini terdapat fitur pemutaran suara untuk doa-doa pada suatu adab tertentu.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan program strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "Amikom" Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang didapat selama perkuliahan ke dalam aplikasi yang bermanfaat.
3. Membangun inovasi aplikasi mobile khususnya pada sistem operasi Android untuk meningkatkan pengetahuan umat muslim mengenai adab-adab dan etika dalam islam yang bisa bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari dan bermasyarakat.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Memaksimalkan teknologi *smartphone* sebagai media untuk belajar mengenai adab-adab dalam islam yang bisa digunakan untuk pedoman dalam pergaulan sehari-hari dalam kehidupan bermasyarakat.

2. Meningkatkan etika seorang muslim dengan aplikasi Adabul Yaumiyah yang bisa dipelajari secara cepat dan mudah.
3. Meningkatkan kualitas pergaulan sehari-hari di masyarakat.
4. Mudahnaya belajar adab-adab dan etika dalam islam mampu meningkatkan kualitas kehidupan sehari-hari umat muslim menjadi lebih baik dan teratur.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Pengumpulan Data
Metode pengumpulan data menggunakan Metode Kepustakaan yaitu metode atau teknik pengumpulan data yang bersumber dari literatur buku-buku penunjang dan jurnal untuk konsep teori yang berhubungan dengan objek permasalahan penelitian.
2. Analisis Data
Menganalisa data-data yang sebelumnya telah dikumpulkan.
3. Perancangan Program
Sebagai pedoman dalam penulisan program atau kode-kode agar berjalan sesuai rencana.
4. Uji Coba Program
Pengujian program dilakukan untuk memastikan bahwa program yang dibuat dapat berjalan dengan baik.
5. Evaluasi
Sistem yang telah selesai dibangun perlu adanya evaluasi untuk menemukan kelemahan yang terdapat pada program yang telah dibangun tadi, yang nantinya bisa digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki program sehingga lebih sempurna.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I	: PENDAHULUAN
BAB II	: LANDASAN TEORI
BAB III	: ANALISIS DAN PERANCANGAN
BAB IV	: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN
BAB V	: PENUTUP
DAFTAR PUSTAKA	

2. Landasan Teori

2.1. Definisi Sistem

Sistem merupakan sekumpulan objek-objek yang saling berelasi dan berinteraksi serta hubungan antara objek bisa dilihat sebagai suatu satu kesatuan yang dirancang

untuk mencapai satu tujuan. Dengan demikian secara sederhana sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang saling terorganisasi, saling berinteraksi, dan saling bergantung sama lain. Menurut *Murdick dan Ross (1993)* (Hanif Al Fatta, 2007, h.3), sistem sebagai seperangkat elemen yang digabungkan satu dengan yang lainnya untuk satu tujuan bersama.

Sedangkan definisi sistem menurut *Scoot (1996)*, sistem terdiri dari unsur-unsur seperti masukan (*input*), pengolahan (*processing*), serta keluaran (*output*). Lain halnya dengan yang dikemukakan oleh *Mc. Leod (1995)*, mendefinisikan sistem sebagai kelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai tujuan. (Hanif Al Fatta, 2007, h.4)

2.2. Metode pembangun Sistem

Dalam membangun sebuah sistem, perlu dilakukan beberapa tahapan pengembangan. Tahapan-tahapan tersebut adalah rekayasa sistem, analisis, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan.

2.3. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit.¹

2.4. Pengenalan Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc. yang merupakan pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel/*smartphone*. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia. Pada saat perilis perdana Android 5 November 2007, Android bersama *Open*

¹ Supriatna, D., 2009. Jurnal : Pengenalan Media Pembelajaran. hal 3- 4

Handset Alliance menyatakan mendukung pengembangan *open source* pada perangkat *mobile*.²

2.5. Software Yang Digunakan

2.5.1. Eclipse IDE

Aplikasi Android di tulis dan dibangun dengan menggunakan java, ada pula beberapa pilihan *Application Building Tools*, baik menggunakan IDE (*Integrated Development Environment*) atau CLI (*Command line Interface*). Akan tetapi Google sangat mendukung Eclipse sebagai IDE java untuk mendukung aplikasi Android dibandingkan dengan IDE yang lainnya, sebagai buktinya adalah dirilisnya plugin ADT untuk Eclipse.

Pada saat ini eclipse merupakan salah satu IDE yang banyak digunakan oleh para *developer* dikarenakan *open source* dan juga Eclipse memiliki beberapa sifat yaitu :

1. *Multi-platform*: Eclipse memiliki berbagai target sistem operasi, seperti Microsoft Windows, Linux, Solaris, Mac OS X dan lainnya.
2. *Multi-language*: Eclipse memiliki berbagai bahasa pengembangan aplikasi seperti bahasa C/C++, Cobol, Python, Perl, PHP, dan lainnya meskipun dalam pengembangannya menggunakan java.
3. *Multi-role*: Selain sebagai IDE Eclipse juga bisa digunakan untuk aktivitas dalam siklus pengembangan perangkat lunak, seperti dokumentasi, tes perangkat lunak, pengembangan web dan lainnya.

2.5.2. Android SDK

Android SDK adalah *tools*. Android API (*Application Programming Interface*) yang diperlukan untuk mulai mengembangkan aplikasi pada *platform* Android menggunakan bahasa pemrograman Java. Android merupakan subset perangkat lunak untuk ponsel meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi kunci yang dirilis oleh Google. Saat ini disediakan Android SDK (*Software Development Kit*) sebagai alat bantu dan API untuk mulai mengembangkan aplikasi pada *platform* Android menggunakan bahasa Java. Sebagai *platform* aplikasi *netral*, Android memberi kesempatan untuk membuat aplikasi yang kita butuhkan yang bukan merupakan aplikasi bawaan *Handphone/Smartphone*. Beberapa fitur-fitur Android yang paling penting adalah³:

- a. *Framework* Aplikasi yang mendukung penggantian komponen dan *reusable*.
- b. Mesin Virtual Dalvik dioptimalkan untuk perangkat mobile.
- c. *Integrated browser* berdasarkan *engine open source Webkit*.

² Nazruddin Safaat H, 2012. Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android, hal 1-2

³ Ibid hal 5

- d. Grafis yang dioptimalkan dan didukung oleh *libraries* grafis 2D, grafis 3D berdasarkan spesifikasi OpenGL ES 1.0 (opsional akselerasi hardware).
- e. *SQLite* untuk penyimpanan data.
- f. Media support yang mendukung *audio*, *video*, dan gambar (MPEG4, H.264, MP3, AAC, AMR, JPG, PNG, GIF), GSM Telephony (tergantung *hardware*).
- g. *Bluetooth*, EDGE, 3G, dan Wifi (tergantung *hardware*).
- h. Kamera, GPS, kompas, dan *accelerometer* (tergantung *hardware*).
- i. Lingkungan *development* yang lengkap dan kaya termasuk perangkat *emulator*, *tools* untuk *debugging*, profil dan kinerja *memori*, dan *plugin* untuk IDE Eclipse.

2.5.3. ADT

Android Development Tools (ADT) adalah *plugin* yang didesain untuk IDE Eclipse yang memberikan kita kemudahan dalam mengembangkan aplikasi Android dengan menggunakan IDE Eclipse. Dengan menggunakan ADT untuk Eclipse akan memudahkan kita dalam membuat aplikasi *project* Android, membuat GUI aplikasi, dan menambahkan komponen-komponen yang lainnya, begitu juga kita dapat melakukan *running* aplikasi menggunakan android SDK melalui Eclipse. Dengan ADT juga kita dapat melakukan pembuatan *package* Android (.apk) yang digunakan untuk distribusi aplikasi Android.

Mengembangkan aplikasi Android dengan menggunakan ADT di Eclipse sangat dianjurkan dan sangat mudah untuk memulai mengembangkan aplikasi Android. Berikut adalah versi ADT untuk Eclipse yang sudah dirilis⁴:

- a. ADT 12.0.0 (Juli 2012)
- b. ADT 11.0.0 (Juni 2011)
- c. ADT 10.0.1 (Maret 2011)
- d. ADT 10.0.0 (Februari 2011)
- e. ADT 9.0.0 (Januari 2011)
- f. ADT 8.0.1 (Desember 2010)
- g. ADT 8.0.0 (Desember 2010)
- h. ADT 0.9.9 (September 2010)
- i. ADT 0.9.8 (September 2010)
- j. ADT 0.9.7 (Mei 2010)
- k. ADT 0.9.6 (Maret 2010)
- l. ADT 0.9.5 (Desember 2009)
- m. ADT 0.9.4 (Oktober 2009)

⁴ Ibid hal6

Semakin tinggi *platform* Android yang digunakan, dianjurkan menggunakan ADT yang lebih terbaru, karena biasanya munculnya *platform* baru diikuti oleh munculnya versi ADT yang terbaru.

2.6. Adabul Yaumiyah

Adabul berasal dari kata adab, adab yang berarti etika atau bisa dikatakan dengan tata cara. Sementara Yaumiyah yang bisa diartikan hari atau sehari-hari, sehingga Adabul Yaumiyah bisa diartikan sebagai etika atau tatacara sehari-hari atau juga bisa berarti tata cara dalam kehidupan dimulai dari bangun tidur sampai tidur kembali yang didalamnya terdapat berbagai hal yang dilakukan oleh umat muslim baik itu interaksi dengan Allah SWT maupun interaksi dengan sesama umat muslim dan juga umat selain muslim.

Kata adab meskipun dalam bahasa Arab tersusun dari tiga kata, namun memiliki makna dan faedah yang cukup besar, dan merupakan kumpulan dari beberapa ucapan. Didalamnya terkumpul segala rangkaian pujian dan sifat-sifat keutamaan serta bermacam kesempurnaan, keharuman, dan akhlak mulia. Raslullah SAW bersabda,

“Tuhanku telah mendidikku, maka baguslah pendidikanku. Dan, Dia memerintahkanku dengan akhlak mulia.”

Betapa banyak para ulama dan sastrawan yang mengucapkan kata adab. Betapa banyak penyair yang menyusun teks mengenainya. Betapa banyak buku yang para penguasa susun tentangnya. Betapa banyak pemikiran para filsuf yang mengucapkannya. Dia bagaikan kata *istiqamah* yang memiliki sedikit kata, tapi menyimpan makna yang sangat besar⁵.

3. Analisis dan Perancangan Sistem

3.1. Analisis

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai “Penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan dan hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya”.

3.1.1. Analisis SWOT

Analisis SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*), dan

⁵ Syekh Ali Ahmad AL-Jarjawi, Faisal Saleh, dkk penerjemah, Harlis Kurniawan penyunting, 2006. Indahnya Syariat Islam, hal 731

ancaman (*threat*) dalam suatu perancangan. Penjelasan dari masing-masing komponen SWOT terhadap aplikasi Adabul Yaumiyah antara lain sebagai berikut :

1. Kekuatan (*strenght*)

Kekuatan dari aplikasi ini antara lain :

- a) Memudahkan umat muslim untuk belajar adab atau etika muslim dimana saja dan kapan saja menggunakan *smartphone* android.
- b) Aplikasi ini sangat menarik dan mudah untuk untuk dipelajari oleh anak-anak.
- c) Dilengkapi tatacara melaksanakan adab maupun etika tertentu.
- d) Dilengkapi doa-doa khusus apabila adab atau etika tersebut memiliki doa-doa khusus.

2. Kelemahan (*weakness*)

- a) Materi didalamnya masih terbatas dan belum mencakup secara keseluruhan.
- b) Tampilan aplikasi masih sederhana.

3. Peluang (*opportunity*)

- a) Aplikasi ini berbasis android yang sekarang sedang menjadi tren.
- b) *Smartphone* android semakin banyak digemari.
- c) *Smartphone* android semakin canggih dan murah.

4. Ancaman (*threat*)

- a) Apabila android sudah tergusur oleh teknologi lain dikhawatirkan aplikasi ini tidak dapat digunakan.

3.1.2. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem adalah untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam merealisasikan sebuah sistem. Analisis kebutuhan sistem dibagi menjadi dua bagian yaitu analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional.

3.1.2.1. Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional adalah analisa mengenai fitur-fitur apasaja yang akan diterapkan pada aplikasi Adabul Yaumiyah ini. Fitur-fitur tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Tata-cara melaksanakan adab atau etika muslim tertentu.
2. Doa-doa khusus untuk adab atau etika muslim yang memiliki doa-doa khusus.

3.1.2.2. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional adalah analisis mengenai bagian yang akan mendukung proses pembuatan aplikasi Adabul Yaumiyah. Analisis kebutuhan non

fungsional meliputi analisis kebutuhan perangkat keras untuk membuat aplikasi dan perangkat keras untuk menjalankan aplikasi.

3.1.3. Analisis Kelayakan Sistem

Analisis ini digunakan untuk menentukan kemungkinan adanya pengembangan terhadap aplikasi ini. Analisis ini dilakukan agar sistem baru tersebut benar-benar dapat bermanfaat atau tidak. Berdasarkan pengamatan, aplikasi yang diusulkan layak karena.

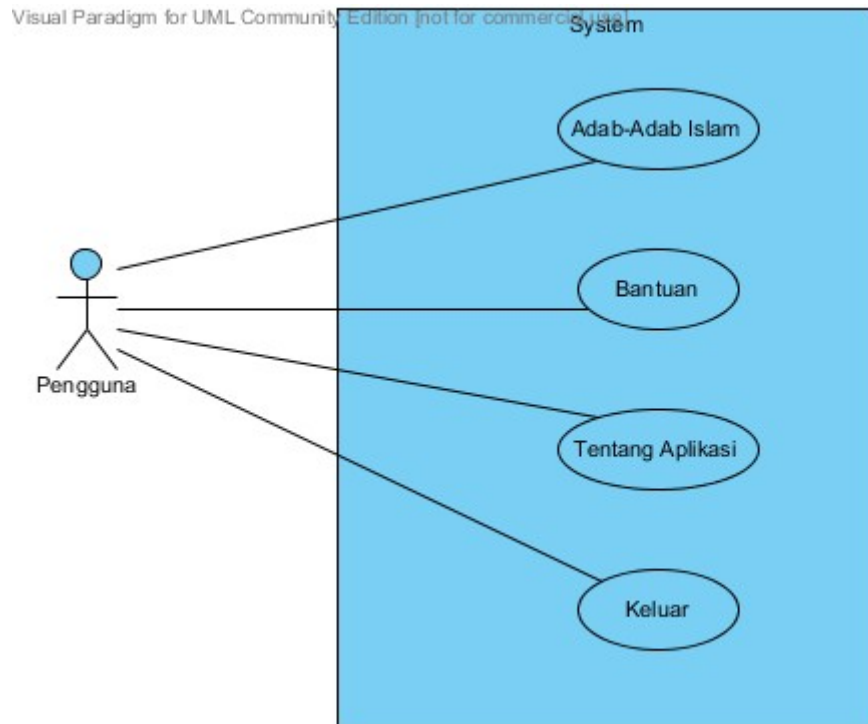
- 1.) Perangkat lunak yang digunakan untuk menjalankan aplikasi mudah diperoleh di pasaran.
- 2.) Materi dalam aplikasi yang akan dibuat tidak melanggar hukum atau undang-undang yang berlaku.
- 3.) Perangkat yang digunakan legal.

3.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem dimaksudkan untuk memberikan gambaran secara umum mengenai sistem yang akan dibuat.

3.2.1. Use Case Diagram

Use case merupakan gambaran skenario dari interaksi antara *user* dengan sistem. Sebuah diagram use case menggambarkan hubungan antara aktor (pengguna) dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi. Berikut ini adalah use case diagram yang memperlihatkan peranan aktor dalam interaksinya dengan sistem.



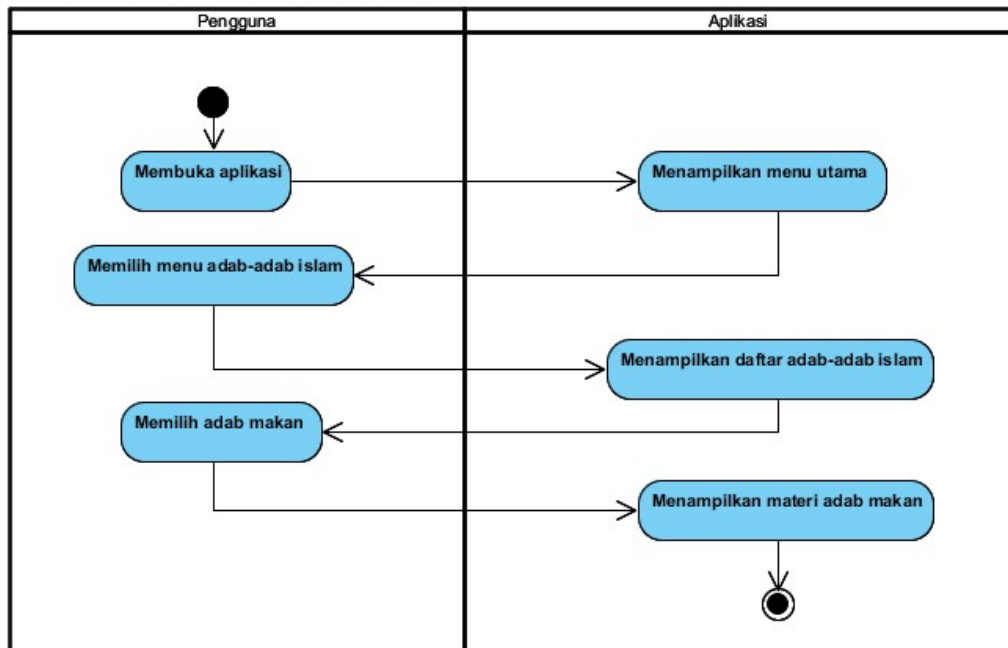
Gambar 3.1 Use Case Diagram

3.2.2. Activity Diagram

Logika prosedural dan jalur kerja dari aplikasi adabul yaumiyah akan dijelaskan pada *Activity Diagram* dibawah ini, aktivitas ini akan dibagi menjadi beberapa kategori aktivitas sesuai dengan kegiatan yang pengguna dapat lakukan dengan aplikasi ini.

Activity Diagram Adab-adab Islam

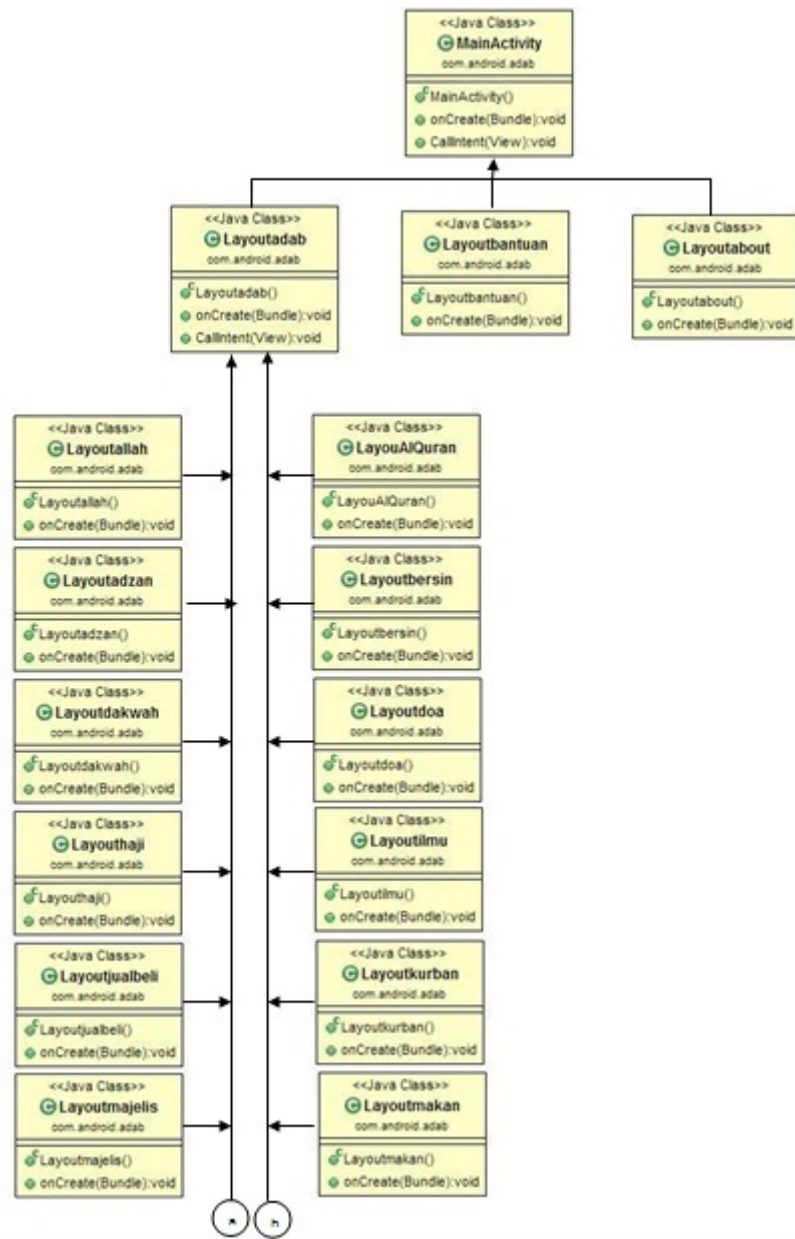
Activity Diagram Adab-adab menggambarkan proses-proses yang terjadi didalam menu Adab-adab Islam, dari aktivitas mulai sampai aktivitas berhenti, dalam hal ini penulis hanya mencontohkan salah satu menu yang ada dalam menu Adab-adab Islam yaitu Adab Makan. Untuk lebih jelasnya lihat gambar berikut.

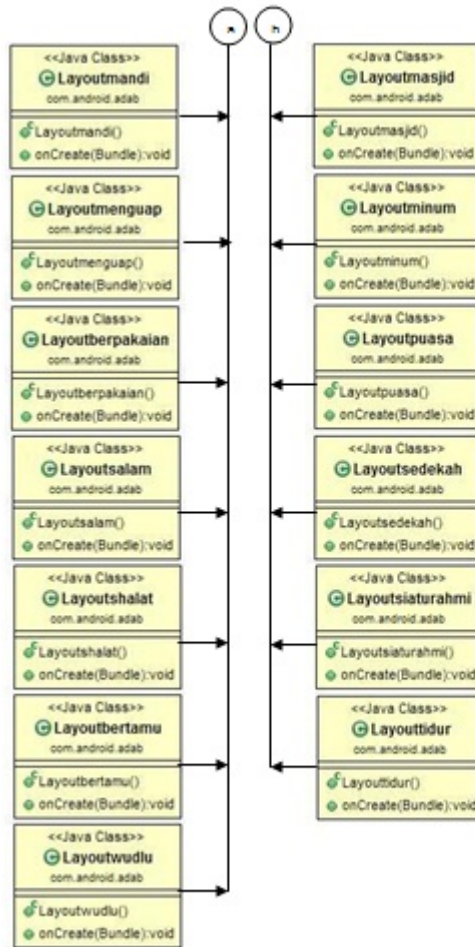


Gambar 3.2 Activity diagram Adab-adab Islam

3.2.3. Class Diagram

Class Diagram merupakan suatu informasi tentang banyaknya class yang ada pada pembuatan aplikasi ini, selain itu class diagram digunakan secara luas untuk menjelaskan tipe dari sebuah sistem dan hubungan-hubungannya yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu class, attribute yang dimiliki juga method yang akan dijalankan. Berikut ini gambar class diagram.

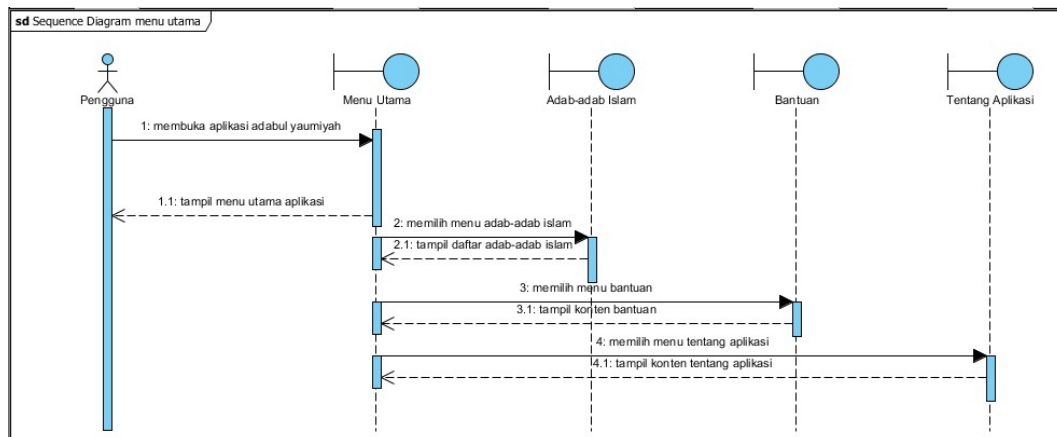




Gambar 3.3 Class Diagram

3.2.4. Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan disekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. Sequence diagram terdiri atas dimensi *vertikal* (waktu) dan dimensi *horisontal* (objek-objek yang terkait).



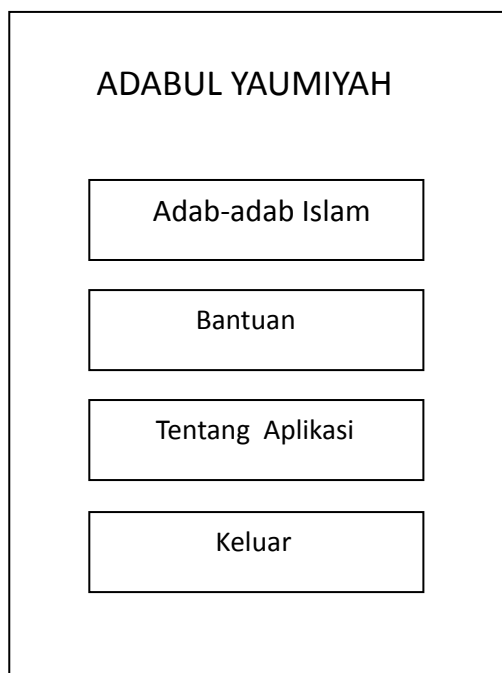
Gambar 3.4 Sequence Diagram menu Utama

3.3. Perancangan User Interface

Perancangan tampilan aplikasi ini menjelaskan bagaimana suatu aplikasi tertampil pada layar beserta tata letak menu dan materi yang ditampilkan sehingga terlihat menarik bagi penggunanya. Dan berikut adalah perancangan tampilan yang terdapat pada aplikasi android Aplikasi Adabul Yaumiyah.

3.3.1. Rancangan Menu Utama

Rancangan menu utama merupakan rancangan tampilan halaman utama dari aplikasi yang dijadikan sebagai poros aplikasi. Dalam menu utama ini terdapat beberapa daftar menu diantaranya menu Adab-adab Islam, menu Bantuan, menu Tentang Aplikasi dan menu keluar.



Gambar 3.5 Rancangan Menu Utama

4. Implementasi dan Pembahasan

4.1. Implementasi

Implementasi merupakan tindak lanjut dari hasil analisis dan perancangan sistem yang akan dibangun. Dan berdasarkan hasil dari analisis dan perancangan sistem yang sebelumnya. Tahap pembuatan aplikasi Adabul Yaumiyah ini adalah sebagai berikut:

4.1.1. Uji Coba Sistem

Uji coba sistem bertujuan untuk mengetahui apakah sistem sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan atau belum.

4.1.2. Manual Program

Manual program berisi cara kerja aplikasi adabul yaumiyah, menjelaskan apa yang harus pengguna lakukan ketika berada pada suatu tampilan dan apa yang harus dilakukan untuk mencapai halaman yang diinginkan.

4.1.3. Manual Instalasi

Untuk bisa menggunakan aplikasi adabul yaumiyah pada *smarthpone* terlebih dahulu *user* perlu melakukan instalasi.

Setelah proses instalasi berhasil kemudian pilih *open* apabila ingin membuka aplikasi yang baru saja selesai terinstal. Dan akan menampilkan halaman utama dari aplikasi adabul yaumiyah sebagai berikut :



Gambar 4.1 Tampilan Halaman menu Utama Aplikasi Adabul Yaumiyah

4.1.4. Pemeliharaan Sistem

Pemeliharaan sistem untuk aplikasi Adabul Yaumiyah ini tergolong mudah, karena aplikasi ini tidak menggunakan database untuk media penyimpanan data sehingga tidak perlu khawatir akan hilang datanya. Cara untuk memelihara sistem aplikasi ini cukup dengan mem-*back-up* file aplikasi ini dan disimpan pada suatu folder di *smartphone* ataupun pada komputer. Kemudian jangan lupa juga menginstall anti virus untuk mencegah terinfeksi virus yang bisa mengakibatkan aplikasi hilang atau terganggu sistem kerjanya.

4.2. Pembahasan

Dalam pembahasan ini akan dijelaskan bagaimana cara membuat tampilan-tampilan yang ada pada aplikasi Adabul Yaumiyah.

4.2.1. Listing program

Penulisan script kode untuk membuat aplikasi adabul yaumiyah.

4.2.2. Response Pengguna

Response Pengguna ini dilakukan berdasarkan hasil akhir dari aplikasi Adabul Yumiyah, dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar aplikasi ini kepada pengguna secara langsung untuk menilai apakah aplikasi ini menarik atau tidak.

5. Penutup

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat setelah melakukan implementasi Aplikasi Adabul Yaumiyah adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi Adabul Yaumiyah ini dapat tampil sesuai dengan rancangan apabila diaplikasikan pada layar 3,7 inchi.
2. Dengan aplikasi ini pengguna untuk khususnya umat muslim dapat belajar adab-adab islam.
3. Dengan tampilan yang menarik aplikasi ini disukai oleh pengguna, dan membangkitkan minat untuk mempelajari adab-adab islam.

5.2. Saran

Setelah membangun aplikasi Adabul yaumiyah ini, ada beberapa saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya, antara lain:

1. Aplikasi Adabul Yaumiyah ini sebaiknya dilengkapi dengan materi yang lebih lengkap.
2. Dalam aplikasi ini kualitas suaranya kurang maksimal, diharapkan suara yang dimasukkan bisa lebih jelas dan bagus.
3. Tampilan aplikasi Adabul Yaumiyah ini masih sangat sederhana, diharapkan bisa lebih menarik lagi.

Daftar Pustaka

Al Fatta, Hanif. 2007. *Analisis & Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.

Safaat, H Nazruddin. 2012. *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: INFORMATIKA.

Syekh Ali Ahmad AL-Jarjawi. 2006. *Indahnya Syariat Islam*. Jakarta: GEMA INSANI.