

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi mobile yang saat ini tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi sebagai alat untuk memudahkan pengguna dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut terjadi karena teknologi mobile terdapat fasilitas-fasilitas seperti pengaksesan internet, e-mail, musik, game dan lain sebagainya yang dapat digunakan di manapun kita berada secara lebih cepat dan mudah.

Alat yang sangat melekat pada masyarakat saat ini adalah smartphone. Perkembangan teknologi pada smartphone membuat smartphone bukan hanya untuk alat berkomunikasi, tetapi juga dapat digunakan untuk mendapatkan informasi dengan sangat cepat. Ditambah dengan perkembangan sistem operasi pada smartphone sehingga membuat smartphone begitu diminati. Salah satu sistem operasi smartphone yang paling digemari saat ini yaitu Android. Meskipun banyak sistem operasi yang lain tetapi untuk smartphone lebih dari 50% pengguna smartphone di dunia menggunakan sistem operasi Android. Android adalah suatu sistem berbasis Linux yang dipergunakan untuk smartphone. Karena berbasis Linux, maka sistem ini bersifat terbuka dan gratis. Berkat android, kini ponsel tidak hanya bisa dipakai untuk bertelepon, tapi juga bisa digunakan untuk mendapatkan informasi dengan cepat. (Dwi, 2015).

Sebagai seorang muslim kita mempunyai sosok panutan yang teramat sempurna yaitu Nabi Muhammad SAW. Apapun yang beliau lakukan mulai dari gerak, perkataanya, sampai diamnya merupakan suatu amalan, amalan tersebut disebut juga amalan Sunnah. Jika

dikerjakan akan mendapat pahala dari Allah SWT. Dengan mengerjakan amalan Sunnah tentu semakin teratur hidup kita dari mulai bangun hingga kita tidur kembali, dan bertambah pula pahala kita setiap mengerjakannya (Dwi, 2015).

Saat ini amalan Sunnah seringkali ditinggalkan oleh umat muslim dikarenakan berbagai alasan. Adapun alasannya ialah karena disibukkan oleh aktivitas sehari-hari, dan juga terbatasnya informasi tentang pengerjaan dan manfaat amalan Sunnah itu sendiri. Hal ini sangat disayangkan karena harusnya ada sesuatu yang dapat mengingatkan umat muslim dalam mengerjakan amalan tersebut. Karena zaman sekarang aplikasi mobile telah menjadi alat yang sangat berguna untuk menyediakan informasi dan panduan kepada pengguna. Dalam konteks pendidikan dan praktik keagamaan, Oleh karena itu, penulis memilih judul **“APLIKASI KUMPULAN SUNNAH RASULULLAH SEHARI-HARI BERBASIS ANDROID”**. Yang dapat memberikan panduan praktis tentang bagaimana menerapkan sunnah dalam kehidupan sehari-hari.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang ditulis di atas, maka rumusan masalah yang akan di jadikan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat aplikasi android tentang Sunnah Rasulullah sehari-hari ?
2. Bagaimana cara membuat fitur reminder dan pencarian pada aplikasi Sunnah Rasulullah sehari-hari ?

3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Aplikasi yang dibuat tidak berbasis IOS.
2. Aplikasi yang dibuat tidak mengajarkan pembacaan tajwid Al Qur'an.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Membuat aplikasi android tentang Sunnah Rasulullah sehari-hari.
2. Membuat fitur reminder dan fitur pencarian pada aplikasi Sunnah Rasulullah sehari-hari.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis

Manfaat yang didapat bagi peneliti adalah dapat memberi pengetahuan tentang bagaimana membuat sebuah aplikasi berbasis *android*.

2. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi secara tertulis maupun sebagai referensi mengenai teknologi.

3. Bagi pengguna

Untuk memudahkan pengguna dalam mempelajari dan mengamalkan serta mengingatkan pelaksanaan Sunnah Rasulullah sehari-hari.

E. Sistematika Penulisan

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, sistematika penulisan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai hal yang terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian , Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam tinjauan pustaka ini berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan Penelitian Proposal Skripsi dari berbagai sumber mulai dari buku dan jurnal.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini penulis menjelaskan tentang metode penelitian pengumpulan data yang dilakukan dalam membuat aplikasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang hasil dari penelitian serta menjelaskan sistem berjalannya aplikasi.

BAB V KESIMPULAN

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Aplikasi

Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan. Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya, aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi *user* (Muhammad Saed Novendri, Ade Saputra, 2019).

2. Kumpulan

Menurut kamus Bahasa Indonesia kumpulan adalah sesuatu benda atau objek yang telah dikumpulkan menjadi satu kesatuan atau kelompok yang tidak terpisahkan yang awalnya banyak dinuat menjadi satu (Richter et al., n.d.).

3. Sunnah

Sunnah adalah segala sesuatu yang disandarkan kepada Rasul; baik berupa perkataan, perbuatan, penetapan, sifat fisik atau sifat perangnya. Secara etimologi, sunnah berarti ‘thariqah’ (jalan). Makna ini ditunjukkan oleh sabda Nabi

shallallahu ‘alaihi wa sallam, “Hendaknya kalian berpegang kepada sunnahku dan sunnah para khulafa rasyidin yang mendapat petunjuk, pegang teguhlah dan gigitlah ia dengan gigi geraham.” Demikian bunyi hadits yang diterima Irbadh bin Sariyah radhiyallahu ‘anhu. Maka, setiap hal yang selaras dengan jalan beliau, ia termasuk sunnahnya. Sunnah yang diperintahkan tersebut dapat berstatus mustahab (jika dikerjakan berpahala dan jika ditinggalkan tidak berdosa -pent) dan dapat pula berstatus wajib, tergantung kepada dalil-dalil yang menunjukkannya (Al-Furaih, 2016)

4. Rasulallah

Rasulullah adalah teladan bagi manusia dalam segala hal, termasuk di medan perang. Sungguh, telah ada pada diri Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu dalam semua ucapan dan perilakunya, baik pada masa damai maupun perang. Namun, keteladan itu hanya berlaku bagi orang yang hanya mengharap rahmat Allah, tidak berharap dunia, dan berharap hari Kiamat sebagai hari pembalasan; dan berlaku pula bagi orang yang banyak mengingat Allah karena dengan begitu seseorang bisa kuat meneladani beliau (Wirasasmita et al., 2023).

5. Doa Dzikir

Kata dzikir dalam berbagai bentuknya ditemukan dalam Al-Qur’an tidak kurang dari 280 kali. Kata dzikir pada mulanya digunakan dalam bahasa Arab dalam arti sinonim lupa. Dzikir juga pada mulanya berarti mengucapkan dengan tidak atau menyebut sesuatu. Makna ini kemudian berkembang menjadi “mengingat” karena mengingat sesuatu seringkali mengantar tidak menyebutnya.

Demikian juga, menyebut dengan tidak dapat mengantar hati untuk mengingat, lebih banyak lagi apa yang disebut itu (Burhanuddin, 2020).

a. Dzikir Bangun Tidur

Dalam Shahih Al-Bukhari, dari hadits Hudzaifah radhiyallahu ‘anhu ia menuturkan, “Jika Nabi shallallahu ‘alaihi wa sallam hendak tidur, beliau mengucapkan,

بِسْمِكَ اللَّهُمَّ أَمُوتُ وَأَحْيَا

“Bismika Allahumma amuutu wa ahyaa”

(Dengan menyebut nama-Mu aku mati dan aku hidup)

dan jika beliau bangun tidur beliau membaca,

أَلْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي أَحْيَيْنَا بَعْدَ مَا أَمَاتَنَا وَإِلَيْهِ النُّشُورُ

“Alhamdulillahil ladzii ahyanaa ba’da maa amaatanaa wa ilaihin nusyuur.”

(Segala puji bagi Allah yang telah menghidupkan kita setelah mematikan kita dan kepada-Nya kita kumpulkan). (HR Al-Bukhari: 6324, Muslim dari hadits al Bara` radhiyallahu ‘anhu: 2711)

b. Dzikir Pagi

“Barangsiapa yang mengucapkan,

لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ لَهُ الْمُلْكُ وَلَهُ الْحَمْدُ وَهُوَ عَلَى كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ

“Laa ilaaha illallaah, wahdahu laa syariika lahu, lahul mulku wa lahul hamdu wa huwa ‘alaa kuli syai`in qadiir.” (Tidak ada Ilah (yang berhak diibadahi dengan benar) selain Allah Yang Maha Esa, tidak ada sekutu bagi-Nya. Bagi-

Nya kerajaan dan bagi-Nya segala puji. Dan Dia Mahakuasa atas segala sesuatu)

Barang siapa yang mengucapkannya sepuluh kali pada pagi hari, dicatat untuknya dengan kalimat itu 100 kebaikan dan dihapus darinya dengan kalimat itu 100 keburukan. Kalimat itu sebanding dengan pahala membebaskan satu orang budak sahaya. Ia juga akan dijaga pada hari itu sampai sore hari. Barangsiapa yang mengucapkan yang seperti ini pada sore hari, ia pun akan mendapatkan yang seperti ini.” (HR Ahmad: 8719 dari hadits Abu Hurairah radhiyallahu ‘anhu, dinilai hasan sanadnya oleh Ibnu Baz rahimahullah)

1. أَمْسَيْنَا وَأَمْسَى الْمُلْكُ لِلَّهِ وَالْحَمْدُ لِلَّهِ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ اللَّهُمَّ إِنِّي أَسْأَلُكَ مِنْ خَيْرِ هَذِهِ اللَّيْلَةِ وَخَيْرِ مَا فِيهَا وَأَعُوذُ بِكَ مِنْ شَرِّهَا وَشَرِّ مَا فِيهَا اللَّهُمَّ إِنِّي أَعُوذُ بِكَ مِنَ الْكَسَلِ وَالْهَرَمِ وَسُوءِ الْكِبَرِ وَفِتْنَةِ الدُّنْيَا وَعَذَابِ الْقَبْرِ

Amsainaa wa amsal mulku lillaahi wal hamdu lillaah, laa ilaaha illallaah
wah dahu laa syariika lahu, lahul mulku wa lahul hamdu wa huwa ‘alaa
kuli syai`in qadiir, rabbi as`aluka khaira maa fii hadzhil lailah wa khaira
maa ba’dahaa, wa a’uudzu bika min syarri maaf ii hadzihil lailah, wa
syarri maa ba’dahaa, rabbi a’uudzu bika minal kasali wa suu`il kibari,
rabbi a’uudzu bika min ‘adzaabin fin naari wa ‘adzaabin fil qabri

(Kami telah memasuki waktu sore dan kerajaan hanya milik Allah,
segala puji hanya milik Allah. Tidak ada Ilah (yang berhak diibadahi
dengan benar) kecuali Allah Yang Maha Esa, tiada sekutu bagi-Nya.
Bagi-Nya kerajaan dan bagi-Nya pujian. Dia-lah Yang Mahakuasa atas
segala sesuatu. Wahai Rabb, aku mohon kepada-Mu kebaikan di malam

ini dan kebaikan sesudahnya. Aku berlindung kepada-Mu dari kejahatan malam ini dan kejahatan sesudahnya. Wahai Rabb, aku berlindung kepada-Mu dari kemalasan dan kejelekan di hari tua. Wahai Rabb, aku berlindung kepada-Mu dari siksaan di Neraka dan siksaan di kubur) dan ketika pagi hari membaca,

أَصْبَحْنَا وَأَصْبَحَ الْمُلْكُ لِلَّهِ...أَسْأَلُكَ خَيْرَ مَا فِي هَذَا الْيَوْمِ وَخَيْرَ مَا بَعْدَهُ وَأَعُوذُ بِكَ مِنْ شَرِّ مَا فِي هَذَا الْيَوْمِ وَشَرِّ مَا بَعْدَهُ

“Ashbahnaa wa ashbahal mulku lillaahi...dst”as`aluka khaira maa fii haadzal yaum, wa khaira maa ba`dahaa, wa a`uudzu bika min syarri maa fii hadzal yaumi wa syarri maa ba`dah...” (HR Muslim: 2723 dari hadits Ibnu Mas’ud)

2. “Sayyidul Istighfar (Pemimpin Istighfar):

اللَّهُمَّ أَنْتَ رَبِّي لَا إِلَهَ إِلَّا أَنْتَ خَلَقْتَنِي وَأَنَا عَبْدُكَ وَأَنَا عَلَى عَهْدِكَ وَوَعْدِكَ مَا اسْتَطَعْتُ أَعُوذُ بِكَ مِنْ شَرِّ مَا صَنَعْتُ أَبُوءُ لَكَ بِنِعْمَتِكَ عَلَيَّ وَأَبُوءُ لَكَ بِذُنُوبِي فَاعْفِرْ لِي فَإِنَّهُ لَا يَغْفِرُ الذُّنُوبَ إِلَّا أَنْتَ

Allahumma anta rabbii laa ilaaha illaa anta, khalaqtanii wa ana ‘abduka wa ana ‘alaa ‘ahdika wa wa’dika mas tatha’ta, wa a’uudzu bika min syarri maa shana’ta, abuu`u laka bini`matika ‘alayya wa abuu`u bi dzanbii faghfir lii fainnahu laa yaghfirudz dzunuuba illaa anta

(Ya Allah, Engkau adalah Rabb-ku, tidak ada Ilah (yang berhak diibadahi dengan benar) kecuali Engkau, Engkau-lah yang menciptakanku. Aku adalah hamba-Mu. Aku akan setia pada perjanjianku dengan-Mu semampuku. Aku berlindung kepada-Mu dari

kejelekan (apa) yang kuperbuat. Aku mengakui nikmat-Mu (yang diberikan) kepadaku dan aku mengakui dosaku, oleh karena itu, ampunilah aku. Sesungguhnya tidak ada yang dapat mengampuni dosa kecuali Engkau) “Barang siapa membacanya dengan yakin di waktu pagi lalu ia meninggal sebelum masuk waktu sore, maka ia termasuk ahli Surga. Dan barang siapa membacanya dengan yakin di waktu sore lalu ia meninggal sebelum masuk waktu pagi, maka ia termasuk ahli Surga.” (HR Al-Bukhari: 2306 dari hadits Syaddad bin Aus radhiyallahu ‘anhu)

3. Pada pagi hari mengucapkan:

اللَّهُمَّ بِكَ أَصْبَحْنَا وَبِكَ أَمْسَيْنَا وَبِكَ نَحْيَا وَبِكَ نَمُوتُ وَإِلَيْكَ النُّشُورُ

Allahumma bika ashbahnaa, wa bika amsainaa wa bika nahyaa wa bika namuutu wa ilaikan-nusyuur.

(Ya Allah, dengan-Mu kami memasuki pagi dan dengan-Mu kami memasuki waktu sore, dengan-Mu kami hidup dan dengan-Mu kami mati serta kepada-Mu kami kembali)

Pada sore hari mengucapkan:

اللَّهُمَّ بِكَ أَمْسَيْنَا وَبِكَ نَحْيَا وَبِكَ نَمُوتُ وَإِلَيْكَ الْمَصِيرُ

Allahumma bika amsainaa wa bika ashbahnaa wa bika nahyaa wa bika namuutu wa ilaikal mashiir. (HR Abu Dawud: 5068, At-Tirmidzi: 3391, An Nasa'i Sunan Kubra: 9836, Ibnu Majah: 3868 dari hadits Abu Hurairah radhiyallahu ‘anhu, dinilai hasan sanadnya oleh Ibnu Baz rahimahullah)

(Ya Allah, dengan-Mu kami memasuki waktu sore, dengan-Mu kami memasuki waktu pagi, dengan-Mu kami hidup, dengan-Mu kami mati dan kepada-Mu kami kembali)

4. اللَّهُمَّ عَا لِمَ الْغَيْبِ وَالشَّهَادَةِ فَاطِرَ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّ كُلِّ شَيْءٍ وَمَلِيكَهُ أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا أَنْتَ أَعُوذُ بِكَ مِنْ شَرِّ نَفْسِي وَمِنْ شَرِّ الشَّيْطَانِ وَشَرِّ كِه وَأَنْ أَقْتَرِفَ عَلَى نَفْسِي سُوءًا، أَوْ أَجْرَهُ إِلَى مُسْلِمٍ

Allahumma ‘aalimal ghaibi wasy syahaadati faathiras samaawaati wal ardhi, rabba kuli syai`in wa maliikahu, an laa ilaaha illaa anta, a’uudzu bika min syarri nafsii, wa min syarrisy syaithaani wa syirkihi wan an aqtarifa ‘alaa nafsii suu`an aw ajurrahu ilaa muslimin.

(Ya Allah Yang Mahamengetahui yang ghaib dan yang nyata, wahai Rabb Pencipta langit dan bumi, Rabb atas segala sesuatu dan Yang Merajainya. Aku bersaksi bahwa tidak ada Ilah (yang berhak diibadahi) kecuali Engkau. Aku berlindung kepada-Mu dari kejahatan diriku, syaitan dan sekutunya, (aku berlindung kepada-Mu) dari berbuat kejelekan atas diriku atau mendorong seorang muslim kepadanya) Nabi bersabda,

قُلْهَا إِذَا أَصْبَحْتَ وَإِذَا أَخَذْتَ مَضْجَعَكَ

“Ucapkanlah olehmu pagi hari, sore hari dan ketika engkau hendak tidur.” (HR Ahmad: 6597, Abu Dawud: 5076, At-Timidzi: 3529, An Nasa`i: 7699 dari hadits Abu Hurairah radhiyallahu ‘anhu)

Abu Bakar radhiyallahu ‘anhu berkata, “Wahai Rasulullah, perintahkan kepadaku kalimat-kalimat yang aku dapat ucapkan saat pagi

dan sore hari. Beliau kemudian mengajarkan dzikir tersebut. hadits diriwayatkan juga oleh Imam Al-Bukhari dalam al Adab al Mufrad. (HR Al-Bukhari dalam ‘al Adab al Mufrad’: (1/412/1202), dinilai shahih sanadnya oleh Bin Baz rahimahullah)

5. “Tidaklah seorang hamba mengucapkan pada pagi setiap hari dan sore setiap malam,

بِسْمِ اللَّهِ الَّذِي لَا يَضُرُّ مَخَ اسْمِهِ شَيْءٌ فِي الْأَرْضِ وَلَا فِي السَّمَاءِ وَهُوَ السَّمِيعُ الْعَلِيمُ ثَلَاثَ مَرَّاتٍ لَمْ يَضُرَّهُ شَيْءٌ

Bismillaahi laa yadhurru ma’as mihii syai’un fil ardhi wa laa fis samaa`i wa huwas samii’ul ‘aliim (Dengan Nama Allah yang tidak ada bahaya atas Nama-Nya sesuatu di bumi dan tidak pula dilangit. Dialah Yang Maha mendengar dan Maha mengetahui) Tiga kali, maka tida ada yang dapat membahayakannya.” (HR Ahmad: 446, At-Tirmidzi: 10179, Ibnu Majah: 3869 dari hadits Utsman bin Affan radhiyallahu ‘anhu. Ibnu Baz berkata, “At-Tirmidzi berkata: hasan shahih, dan hal itu sebagaimana yang dikatakannya.”)

6. “Tidaklah seorang hamba muslim berkata ketika pagi dan sore hari tiga kali,

رَضِيتُ بِاللَّهِ رَبًّا وَبِالْإِسْلَامِ دِينًا وَبِمُحَمَّدٍ نَبِيًّا إِلَّا كَانَ حَقًّا عَلَى اللَّهِ أَنْ يُرْضِيَهُ يَوْمَ الْقِيَامَةِ

Radhiitu billaahi rabbaa wa bil islaami diinaa wa bi muhammadin shallallahu ‘alaihi wa sallam nabiyyaa, illa kana haqqan alallah an urzyahu youmal qayamat.

(Aku rela (ridha) Allah sebagai Rabb-ku (untuk-ku dan orang lain), Islam sebagai agamaku dan Muhammad shallallahu ‘alaihi wa sallam sebagai Nabiku (yang diutus oleh Allah). Melainkan hak atas Allah untuk meridhainya pada hari kiamat.”

Dalam shahih Muslim dari Abu Sa’id al Khudri radhiyallahu ‘anhu, bahwa Nabi shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda, barang siapa yang berkata,

رَضِيتُ بِاللَّهِ رَبًّا وَبِالْإِسْلَامِ دِينًا وَبِمُحَمَّدٍ نَبِيًّا

Radhiitu billaahi rabbaa wa bil islaami diinaa wa bi muhammadin nabiyyaa

(Aku rela (ridha) Allah sebagai Rabb-ku (untukku dan orang lain), Islam sebagai agamaku dan Muhammad sebagai Nabiku (yang diutus oleh Allah) Maka wajib baginya surga.” (HR Muslim: 1884)

7. “Nabi shallallahu ‘alaihi wa sallam tidak pernah meninggalkan doa berikut baik pada pagi dan juga sore hari,

اللَّهُمَّ إِنِّي أَسْأَلُكَ الْعَافِيَةَ فِي الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ اللَّهُمَّ إِنِّي أَسْأَلُكَ الْعَفْوَ وَالْعَافِيَةَ فِي دِينِي وَدُنْيَايَ وَأَهْلِي وَمَالِي اللَّهُمَّ اسْتُرْ عَوْرَتِي وَآمِنْ رَوْعَاتِي اللَّهُمَّ احْفَظْنِي مِنْ بَيْنِ يَدَيْ وَمِنْ خَلْفِي وَعَنْ يَمِينِي وَعَنْ شِمَالِي وَمِنْ فَوْقِي وَأَعُوذُ بِعَظَمَتِكَ أَنْ أُغْتَالَ مِنْ تَحِيٍّ

Allaahumma innii as'alukal 'aafiyata fid dunyaa wal aakhirah, allaahumma innii as'alukal 'afwa wal 'aafiyata fii diinii wa dunyaaya wa ahli wa maalii, allahummas tur 'auraatii wa aamin rau'aatii, Allahummah fadznii min baini yadayya wa min khalfii wa 'an yamiinii wa 'an syimaalii wa min fauqii, wa a'uudzu bi'adzamatika an ughtaala

min tahtii.” (HR Ahmad dalam musnadnya: 4785, Abu Dawud: 5074, An Nasa`i al Kubra: 10401, Ibnu Majah: 3871, dinilai shahih oleh Hakim dari hadits Abdullah bin Umar radhiyallahu ‘anhu).

(Ya Allah, sesungguhnya aku memohon kebajikan dan keselamatan di dunia dan akhirat. Ya Allah, sesungguhnya aku memohon kebajikan dan keselamatan dalam agama, dunia, keluarga dan hartaku. Ya Allah, tutupilah auratku (aib dan sesuatu yang tidak layak dilihat orang) dan tentramkan-lah aku dari rasa takut. Ya Allah, peliharalah aku dari depan, belakang, kanan, kiri dan dari atasku. Aku berlindung dengan kebesaran-Mu, agar aku tidak disambar dari bawahku (aku berlindung dari dibenamkan ke dalam bumi).

8. أَعُوذُ بِكَلِمَاتِ اللَّهِ التَّامَّاتِ مِنْ شَرِّ مَا خَلَقَ

A’uudzu bikalimaatillaahit-taammaati min syarri maa khalaq. (HR Ahmad: 7898, At-Tirmidzi: 3437 dari hadits Abu Hurairah, dinilai hasan sandanya oleh Bin Baz rahimahullah)

(Aku berlindung kepada kalimat-kalimat Allah yang sempurna, dari segala keburukan makhluk)

Diriwayatkan Muslim dalam shahihnya dari Khaulah binti Hakim radhiyallahu ‘anha, dari Nabi shallallahu ‘alaihi wa sallam beliau bersabda, “Barangsiapa yang singgah di suatu tempat kemudian ia berkata,

أَعُوذُ بِكَلِمَاتِ اللَّهِ التَّامَّاتِ مِنْ شَرِّ مَا خَلَقَ

A’uudzu bi kalimaatillaahit taammaati min syarri maa khalaqa.”

Tidak akan ada yang membahayakannya sesuatu pun hingga ia pergi dari tempat tersebut.” (HR Muslim: 2708)

9. Rasulullah, pada pagi hari beliau biasa membaca, ”

أَصْبَحْنَا عَلَى فِطْرَةِ الْإِسْلَامِ وَعَلَى كَلِمَةِ الْإِخْلَاصِ وَعَلَى دِينِ نَبِيِّنَا مُحَمَّدٍ وَآلِ مَلَّةِ أَبِيْنَا إِبْرَاهِيمَ
حَنِيفًا مُسْلِمًا وَمَا كَانَ الْمُشْرِكِينَ

“Ashbahnaa ‘alaa fithratil islam, wa kalimatil ikhlaash wa diini nabiyyinaa muhammadin, shallallahu ‘alaihi wa sallam, wa millati abiinaa ibraahiim haniifan wa maa kaana minal musyrikiin.” (HR Ahmad: 15367, 21144) dari hadits Abdurrahman bin Abza, dinilai shahih sanadnya oleh Bin Baz rahimahullah).

(Kami memasuki waktu pagi diatas fitrah Islam, kalimat ikhlash dan agama Nabi kita Muhammad, shallallahu ‘alaihi wa sallam, serta agama moyang kami Ibrahim yang lurus, yang tidak termasuk orang-orang musyrik)

Dan pada sore hari mengucapkan,

أَمْسَيْنَا عَلَى فِطْرَةِ الْإِسْلَامِ

Amsainaa ‘alaa fithratil islam...

(Kami memasuki waktu sore diatas fitrah Islam)

Seluruh dzikir-dzikir pagi dan petang diatas terdapat dalam risalah Syaikh Bin Baz rahimahullah berjudul, “Tuhfatul akhyaar bi bayaani jumlatin naafi’atin mimmaa warada fil kitaabi was-sunnati minal ad’iyati wal adzkaar.” Fasal dzikir pagi dan petang.

1. يَا حَيُّ يَا قَيُّوْمُ بِرَحْمَتِكَ أَسْتَغِيْثُ أَصْلِحْ لِيْ شَأْنِيْ كُلَّهُ وَلَا تَكِلْنِيْ إِلَى نَفْسِيْ طَرْفَةَ عَيْنٍ

Yaa hayyu yaa qayyuuum, birahmatika astaghiits, ashlih lii sya`nii kullahu wa laa takilnii ilaa nafsii tharfata ‘ain. (Wahai yang Maha hidup dan berdiri sendiri, dengan rahmat-Mu aku memohon pertolongan, perbaikilah seluruh urusanku, dan janganlah Engkau menyerahkannya kepada diriku walaupun sekejap mata)

2. Barangsiapa yang berkata pada pagi dan sore hari,

حَسْبِيَ اللهُ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ عَلَيْهِ تَوَكَّلْتُ وَهُوَ رَبُّ الْعَرْشِ الْعَظِيمِ سَبِّحْ مَرَّاتٍ كَثْرَةً مَا أَمَرَهُ

Hasbiyallahu laa ilaaha illaa huwa ‘alaihi tawakkaltu wa huwa rabbul ‘arsyil ‘adziim, tujuh kali, Allah akan mencukupi apa yang diinginkannya. (HR Abu Dawud: 5081 dari hadits Abu Darda, yang rajih hadits ini mauquf dan perawinya tsiqat, ia memiliki hukum marfu’, sebagaimana yang dikatakan oleh al Albani: (Lihat: Silsilah: 11/449)) (Cukuplah Allah bagiku tidak ada yang berhak disembah kecuali Dia, kepada-Nya aku bertawakal dan Dia adalah Rabb arasy yang agung), tujuh kali, Allah akan mencukupi apa yang diinginkannya

c. Dzikir Petang

Ada yang mengatakan setelah ashar sampai terbenam matahari. Pendapat ini yang dipilih Oleh Ibnu Taimiyyah dan Ibnul Qayyim rahimahumallah. Ini pula zahir perkataan An-Nawawi rahimahullah dalam kitabnya al Adzkaar. (Lihat: Al Adzkar: 87)

Ada yang mengatakan setelah terbenam matahari sampai terbit fajar menurut sebagian mereka seperti Ibnul Jazari dan Asy-Syaukani rahimahumallah. (Lihat: Tuhfatu Adz-Dzakirin: 1/95)

Ada yang mengatakan sampai sepertiga malam terakhir, ada juga yang mengatakan sampai tengah malam, sebagaimana yang dipilih oleh penulis ‘al Qamush al Muhith’. Diantara mereka juga ada yang tidak menetapkan waktu akhirnya –semoga Allah merahmati mereka semua.

Pendapat yang lebih kuat –wallahu a’lam- adalah, dimulai setelah ashar hingga terbenam matahari. Akan tetapi, sebagaimana dalam dzikir pagi, tidak apa-apa juga diucapkan setelah terbenam matahari, khususnya jika ada uzur, karena waktu setelah terbenam matahari juga disebut petang dan karena pada waktu masih bisa didapatkan keutamaan dzikir dan keberkahan. Ini lebih baik dari pada meninggalkannya.

Ibnul Qayyim rahimahullah berkata, “Fasal pertama: dalam masalah dzikir pagi dan petang, keduanya adalah antara waktu subuh dan terbit matahari, dan waktu asar dan tenggelam matahari. Allah berfirman,

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا أَذْكُرُوا اللَّهَ ذِكْرًا كَثِيرًا (٤١) (وَسَبِّحُوهُ بُكْرَةً وَأَصِيلًا) (٤٢)

“Wahai orang-orang yang beriman, berdzikirlah kepada Allah dengan dzikir yang banyak dan bertasbihlah pada waktu pagi dan petang hari.”

Al Ashiil kata al Jauhari adalah waktu setelah ashar sampai maghrib. Allah juga berfirman,

وَسَبِّحْ بِحَمْدِ رَبِّكَ بِالْعِشِيِّ وَالْإِبْكَارِ (55)

“Dan bertasbihlah dengan memuji Tuhanmu pada pagi dan petang hari.”

Ibkaar adalah awal hari (siang) dan ‘asyiyy adalah akhir hari (sore). Allah juga berfirman,

وَسَبِّحْ بِحَمْدِ رَبِّكَ قَبْلَ طُلُوعِ الشَّمْسِ وَقَبْلَ الْغُرُوبِ

“Dan bertasbihlah dengan memuji Tuhanmu sebelum terbit matahari dan sebelum terbenam.”

Ini adalah penafsiran dari apa yang terdapat dalam hadits-hadits seperti, “Barang siapa yang mengucapkan ini dan itu pada pagi dan sore hari.” Maksudnya adalah sebelum terbit matahari dan sebelum terbenamnya, bahwa waktu dzikir-dzikir ini adalah setelah subuh dan setelah ashar.” (Al Wabil al Shayyib, hal. 186, lihat perkataan Ibnu Qayyim yang serupa dengan perkataan gurunya Ibnu Taimiyyah dalam al Kalimu al Thayyib)

Guru kami Ibnu Utsaimin rahimahullah berkata, “Kapan waktu dzikir sore? Dan kapan waktu yang paling utama? Apakah boleh diqadha jika terlewat?

Jawaban: Alhamdulillah. Waktu sore ada keluasaan, dari setelah shalat ashar hingga shalat isya disebut waktu sore, baik berdzikir pada waktu awalnya atau waktu akhirnya tidak apa-apa, kecuali jika ada pengkhususan untuk dibaca pada malam hari seperti ayat kursi. Maka, yang dikhususkan dengan waktu malam, dibaca pada waktu malam. Yang dikhususkan dengan waktu siang dibaca pada waktu siang. Adapun mengqadhanya jika engkau lupa, maka aku berharap hal itu bisa mendatangkan pahala.” (Fatawa Syaikh Ibnu Utsaimin untuk Majalah dakwah no: 174 (7/2/1421 H), lihat juga Syarh Riyadhu al Shalihin (2/1533) bab Dzikir pagi dan petan)

d. Dzikir Menutup Majelis

Hal ini berdasarkan hadits Abu Hurairah radhiyallahu ‘anhu, Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda, “Barangsiapa yang duduk di suatu majlis, lalu padanya ia banyak mengatakan kesalahan, lalu sebelum ia bangkit dari majlis tersebut ia berkata,

سُبْحَانَكَ اللَّهُمَّ وَبِحَمْدِكَ أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا أَنْتَ أَسْتَغْفِرُكَ وَأَتُوبُ إِلَيْكَ

“Subhaanaka-laahummu wa bihamdika asyhadu an laa ilaaha ilaa anta, astaghfiruka wa atuubu ilaika.” (Mahasuci Engkau ya Allah dan pujian untuk-Mu, aku bersaksi bahwa tidak ada yang berhak disembah kecuali Engkau, aku memohon ampun dan bertobat kepada-Mu) Maka ia akan diampuni dari kesalahan-kesalahannya di majlis tersebut.” (HR At-Tirmidzi: 3433) (HR Abu Dawud: 4857 dari hadits Abdullah bin Amr, An Nasa’i dalam al Kubra:)

e. Dzikir Masuk WC dan Keluar WC

Disunnahkan bagi orang yang hendak masuk WC mengucapkan doa yang disebutkan dalam hadits di shahih Al-Bukhari dan Muslim, dari Anas radhiyallahu ‘anhu, “Jika Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam masuk ke WC, beliau mengucapkan,

“Allahumma innii a’uudzu bika minal khubutsi wal khabaa’itsi.” (HR Al-Bukhari: 6322, Muslim: 375)

(Ya Allah, sesungguhnya aku berlindung kepada-Mu dari setan laki-laki dan perempuan)

Al khubuts: artinya setan-setan laki-laki dan al Khabaaits artinya setan-setan wanita. Maka kita berlindung dari setan laki-laki dan wanita.

Jika Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam keluar WC, beliau mengucapkan,

“alhamdulillahil ladzi adzhaba 'anni al-adza wa 'aafani"

"Dengan mengharap ampunan-Mu, segala puji bagi Allah yang telah menghilangkan rasa sakit dan menyembuhkanku"

f. Dua Ayat Terakhir QS Al-Baqarah

Surah Al Baqarah 285-286

أَمَّنَ الرَّسُولُ بِمَا أُنْزِلَ إِلَيْهِ مِنْ رَبِّهِ وَالْمُؤْمِنُونَ كُلٌّ آمَنَ بِاللَّهِ وَمَلَيْكَتِهِ وَكُتُبِهِ وَرُسُلِهِ لَا تَفَرُّقَ بَيْنَ أَحَدٍ
مِّنْ رُّسُلِهِ وَقَالُوا سَمِعْنَا وَأَطَعْنَا غُفْرَانَكَ رَبَّنَا وَإِلَيْكَ الْمَصِيرُ ﴿٢٨٥﴾

âmanar-rasûlu bimâ unzila ilaihi mir rabbihî wal-mu'minûn, kullun âmana
billâhi wa malâ'ikatihî wa kutubihî wa rusulih, lâ nufarriqu baina ahâdim mir
rusulih, wa qâlû sami'nâ wa atha'nâ ghufrânaka rabbanâ wa ilaikal-mashîr

Rasul (Muhammad) beriman pada apa (Al-Qur'an) yang diturunkan kepadanya dari Tuhannya, demikian pula orang-orang mukmin. Masing-masing beriman kepada Allah, malaikat-malaikat-Nya, kitab kitab-Nya, dan rasul-rasul-Nya. (Mereka berkata,) “Kami tidak membeda-bedakan seorang pun dari rasul-rasul-Nya.” Mereka juga berkata, “Kami dengar dan kami taat. Ampunilah kami, wahai Tuhan kami. Hanya kepada-Mu tempat (kami) kembali.”

لَا يُكَفِّرُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وَسَعَهَا لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ رَبَّنَا لَا تُؤَاخِذْنَا إِنْ نَسِينَا أَوْ أَخْطَأْنَا رَبَّنَا وَلَا
تَحْمِلْ عَلَيْنَا إَصْرًا كَمَا حَمَلْتَهُ عَلَى الَّذِينَ مِنْ قَبْلِنَا رَبَّنَا وَلَا تُحَمِّلْنَا مَا لَا طَاقَةَ لَنَا بِهِ وَاعْفُ عَنَّا وَاعْفُ
لَنَا وَارْحَمْنَا أَنْتَ مَوْلَانَا فَانصُرْنَا عَلَى الْقَوْمِ الْكَافِرِينَ ﴿٢٨٦﴾

lâ yukallifullâhu nafsân illâ wus'ahâ, lahâ mâ kasabat wa 'alaihâ maktasabat, rabbanâ lâ tu'âkhidznâ in nasînâ au akhtha'nâ, rabbanâ wa lâ tahmil 'alainâ ishrang kamâ hamaltahû 'alalladzîna ming qablinâ, rabbanâ wa lâ tuhammilnâ mâ lâ thâqata lanâ bih, wa'fu 'annâ, waghfir lanâ, war-ḥamnâ, anta maulânâ fanshurnâ 'alal-qaumil-kâfirîn

Allah tidak membebani seseorang, kecuali menurut kesanggupannya. Baginya ada sesuatu (pahala) dari (kebajikan) yang diusahakannya dan terhadapnya ada (pula) sesuatu (siksa) atas (kejahatan) yang diperbuatnya. (Mereka berdoa,) “Wahai Tuhan kami, janganlah Engkau hukum kami jika kami lupa atau kami salah. Wahai Tuhan kami, janganlah Engkau bebani kami dengan beban yang berat sebagaimana Engkau bebankan kepada orang-orang sebelum kami. Wahai Tuhan kami, janganlah Engkau pikulkan kepada kami apa yang tidak sanggup kami memikulnya. Maafkanlah kami, ampunilah kami, dan rahmatilah kami. Engkaulah pelindung kami. Maka, tolonglah kami dalam menghadapi kaum kafir.

g. Dua Ayat Terakhir QS Al-Kafirun

Surat al kafirun 5-6

وَلَا أَنْتُمْ عِبُدُونَ مَا أَعْبُدُ ⑤

wa lâ antum 'âbidûna mâ a'bud

Kamu tidak pernah (pula) menjadi penyembah apa yang aku sembah.

لَكُمْ دِينُكُمْ وَلِيَ دِينِ ⑥

lakum dînukum wa liya dîn

Untukmu agamamu dan untukku agamaku.”

6. *Reminder*

Reminder merupakan suatu kaitan antara alarm dan suatu janji yang dimana saat membuat janji perlu untuk mengingatkan kembali dengan janji tersebut dengan demikian bisa disebut dengan reminder (Primadana Edde & Budayawan, 2021).

Reminder adalah sebuah pesan yang menolong seseorang untuk mengingat sesuatu. *Reminder* dapat lebih bermanfaat ketika informasi kontekstual digunakan untuk menyajikan informasi pada waktu yang tepat dan tempat yang tepat. *Reminder* dapat digunakan sebagai manajemen waktu yang berfungsi untuk memberi alarm peringatan berupa pemberitahuan sesuai jadwal yang tepat (Dwi, 2015).

7. *Android*



Gambar 2. 1 Logo Android

(Sumber : Google.com)

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat lunak *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 Handset Alliance* menyatakan mendukung pengembangan *open source* pada perangkat *mobile*. Di lain pihak, *Google* merilis kode-kode *android* dibawah *lisensi Apache*, sebuah *lisensi* perangkat lunak dan *open platform* perangkat seluler.

Didunia ini terdapat dua jenis distributor sistem operasi *android*. Pertama yang mendapat dukungan penuh dari *Google* atau *Google Mail Services (GMS)* dan kedua adalah yang benar - benar bebas distribusinya tanpa dukungan langsung *Google* atau dikenal sebagai *Open Handset Distribution (OHD)*.

Tidak hanya menjadi sistem operasi di *smartphone*, saat ini *android* menjadi pesaing utama dari *Apple* pada sistem operasi *Table PC*. Pesatnya pertumbuhan *Android* selain faktor yang disebutkan diatas adalah karena *android* itu sendiri adalah *platform* sangat lengkap baik itu sistem operasinya, aplikasi dan *Tool Developmen*, *Market* aplikasi *android* serta dukungan yang sangat tinggi dari komunitas *Open source* didunia, sehingga *android* terus berkembang pesat dari segi teknologi maupun dari segi jumlah *device* yang ada didunia (Yunus et al., 2015).

8. Android studio



Gambar 2. 2 Logo Android Studio

(Sumber : Google.com)

Android Studio merupakan sebuah IDE (*Integrated Development Environment*) untuk mengembangkan aplikasi *Android*. Aplikasi ini diterbitkan oleh Google pada tanggal 16 Mei 2013 dan tersedia secara gratis dengan lisensi *Apache 2.0*. *Android Studio* menggantikan perangkat lunak pengembangan *Android* sebelumnya yaitu *Eclipse*. IDE (*Integrated Development Environment*) adalah aplikasi untuk pengembang perangkat lunak yang berisi fungsi-fungsi terintegrasi yang diperlukan untuk membangun perangkat lunak, seperti editor kode, debugger, kompiler, dan sebagainya.

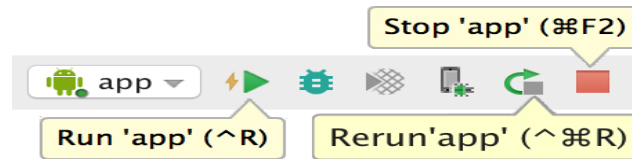
Android Studio sendiri dikembangkan berdasarkan *IntelliJ IDEA*, mirip dengan *Eclipse*, disertai dengan plugin ADT (*Android Development Tools*). *Android studio* memiliki fitur:

- a. Proyek berdasarkan *Gradle Build*.
- b. *Refactoring* cepat dan perbaikan *bug*.
- c. Tools baru bernama "*Lint*" mengklaim dapat dengan cepat memantau kecepatan, kegunaan, dan kompatibilitas aplikasi.
- d. Mendukung *Proguard* dan penandatanganan aplikasi untuk keamanan
- e. Memiliki GUI aplikasi *Android* lebih mudah
- f. Didukung oleh *Google Cloud Platform* untuk setiap aplikasi yang dikembangkan.

Android Studio dipilih karena memiliki banyak fitur yang memudahkan para *programmer*, khususnya programmer tingkat dasar yang ingin mempelajari lebih lanjut tentang *Android*. Meski menggunakan *Android studio* memakan cukup banyak RAM pada perangkat PC, namun *Android Studio* memiliki sejumlah

keunggulan lain, yaitu:

1) *Instant RUN*



Gambar 2. 3 Instant Run

(Sumber : Google.com)

Fitur *Instant Run* dapat memastikan program berjalan dengan cepat tanpa perlu mengkompilasi ulang aplikasi atau membuat ulang APK saat melakukan perubahan kode, sehingga proses yang dihasilkan lebih cepat.

2) *Intelligent Code Editor*



Gambar 2. 4 Intelligent Code Editor

(Sumber : Google.com)

Android Studio memiliki *Intelligent Code Editor* yang memudahkan analisis kode dan memberikan saran kode untuk digunakan dengan sistem *auto complete*. Saat kita mengetik kode, *Android Studio* akan secara otomatis menyarankan kelas jika kita memiliki kelas yang diinstal dan kita dapat menekan tombol TAB untuk memasukkan kode jika sesuai dengan kebutuhan. Fitur-fitur tersebut tentunya mempercepat pembuatan program sehingga membuat kinerja pembuat program menjadi lebih produktif.

3) Sistem Versi yang *Fleksibel*

Android Studio menawarkan otomatisasi versi, manajemen dependensi, dan konfigurasi versi yang dapat disesuaikan. Anda dapat mengonfigurasi proyek Anda untuk menyertakan pustaka lokal dan yang *dihosting*, serta menentukan varian versi yang berisi kode berbeda. Teman-teman bisa mengkonfigurasi dan menginstall *library* yang memudahkan teman-teman dalam membuat aplikasi *Android*. Fitur ini merupakan bagian dari *fleksibilitas Android Studio*.

4) Dioptimalkan untuk semua perangkat *Android*

Android Studio memberi Anda tempat untuk membuat aplikasi untuk berbagai perangkat *Android*, seperti tablet *Android*, *Android Wear*, *Android TV*, dan *Android Auto*. Fungsi terstruktur ini memungkinkan Anda membagi proyek menjadi unit-unit fungsional yang bisa anda buat, uji, dan men-*debug* sesuai keinginan Anda.

5) Di desain untuk Tim

Android Studio memiliki integrasi dengan beberapa kontrol versi populer seperti *Git* dan *Subversion*. Bahkan untuk memudahkan kolaborasi, kita juga bisa menggunakan layanan *Github* langsung dari *Android Studio*. Dengan cara ini, pembaca dan tim terus bekerja secara efektif dengan proyek-proyek yang mudah diakses satu sama lain (Erni Sri Wahyuni, 2019).

9. MySQL



Gambar 2. 5 Logo MySQL
(Sumber : Google.com)

MySQL adalah perangkat lunak sistem manajemen *basic* data *SQL* (*database management system*) atau *DBMS*, yang bersifat *multi-threaded* dan *multi-user*. *MySQL* adalah sistem manajemen basis data relasional (*RDBMS*), didistribusikan secara gratis di bawah *GPL* (Lisensi Publik Umum). Setiap orang bebas menggunakan *MySQL*, tetapi tidak dapat digunakan sebagai sumber tertutup atau produk turunan komersional. *MySQL* sebenarnya merupakan turunan dari *SQL* (*Structured Query Language*), salah satu konsep utama dalam database lama.

SQL merupakan konsep operasi basis data, khususnya konsep operasi basis data yang digunakan untuk memilih dan memasukkan data, sehingga operasi data dapat diselesaikan dengan mudah dan otomatis. Keunggulan sistem database (*DBMS*) dapat dilihat dari cara pengoptimal memproses perintah *SQL* yang dibuat oleh pengguna dan aplikasinya. Sebagai server database, *MySQL* dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan database server lainnya dalam query data. Hal ini terbukti untuk *query* yang dilakukan oleh *single user*, kecepatan *MySQL* bisa sepuluh kali lebih cepat dari *PostgreSQL* dan lima kali lebih cepat dibandingkan *Interbase* (Ramadhan & Mukhaiyar, 2020).

10. Java



Gambar 2. 6 Logo Java
(Sumber : Google.com)

Java adalah bahasa pemrograman yang dapat dijalankan di berbagai komputer termasuk telepon genggam. Bahasa ini awalnya dibuat oleh *James Gosling* saat masih bergabung di *Sun Microsystems* saat ini merupakan bagian dari *Oracle* dan dirilis tahun 1995. Bahasa ini banyak mengadopsi sintaksis yang terdapat pada C dan C++ namun dengan sintaksis model objek yang lebih sederhana serta dukungan rutin-rutin atas bawah yang minimal. Aplikasi berbasis *java* umumnya dikompilasi ke dalam *p-code (bytecode)* dan dapat dijalankan pada berbagai Mesin *Virtual Java (JVM)*. *Java* merupakan bahasa pemrograman yang bersifat umum/non-spesifik (*general purpose*), dan secara khusus didisain untuk memanfaatkan dependensi implementasi seminimal mungkin. Karena fungsionalitasnya yang memungkinkan aplikasi *java* mampu berjalan di beberapa platform sistem operasi yang berbeda, *java* dikenal pula dengan slogannya, “Tulis sekali, jalankan di mana pun”. Saat ini *java* merupakan bahasa pemrograman yang paling populer digunakan, dan secara luas dimanfaatkan dalam pengembangan berbagai jenis perangkat lunak aplikasi ataupun aplikasi berbasis *web*.

Java adalah bahasa pemrograman yang *multiplatform* dan *multidevice*. Sekali anda menuliskan sebuah program dengan menggunakan *Java*, anda dapat menjalankannya hampir di semua komputer dan perangkat lain yang *support Java*,

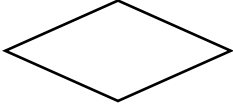
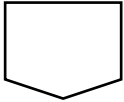
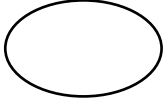
dengan sedikit perubahan atau tanpa perubahan sama sekali dalam kodenya. Aplikasi dengan berbasis *Java* ini dikompulasikan ke dalam code dan bisa dijalankan dengan *Java Virtual Machine*. Fungsionalitas dari *Java* ini dapat berjalan dengan platform sistem operasi yang berbeda karena sifatnya yang umum dan nonspesifik. Kelebihan *Java* yang pertama tentu saja *multiplatform*. *Java* dapat dijalankan dalam beberapa platform komputer dan sistem operasi yang berbeda. Hal ini sesuai dengan slogannya yang sudah dibahas sebelumnya. Yang kedua adalah OOP atau *Object Oriented Programming*.

Java memiliki *library* yang lengkap. *Library* disini adalah sebuah kumpulan dari program yang disertakan dalam *Java*. Hal ini akan memudahkan pemrograman menjadi lebih mudah (Irsan, 2015).

11. Flowchart

Flowchart adalah representasi secara simbolik dari suatu algoritma atau prosedur untuk menyelesaikan suatu masalah, dengan menggunakan *flowchart* akan memudahkan pengguna melakukan pengecekan bagian-bagian yang terlupakan dalam analisis masalah, disamping itu *flowchart* juga berguna sebagai fasilitas untuk berkomunikasi antara pemrogram yang bekerja dalam tim suatu proyek. *Flowchart* membantu memahami urutan-urutan logika yang rumit dan panjang. *Flowchart* membantu mengkomunikasikan jalannya program ke orang lain (bukan pemrogram) akan lebih mudah (Ade Hastuty, 2021).

Tabel 2. 1 Simbol dan Fungsi *Flowchart*

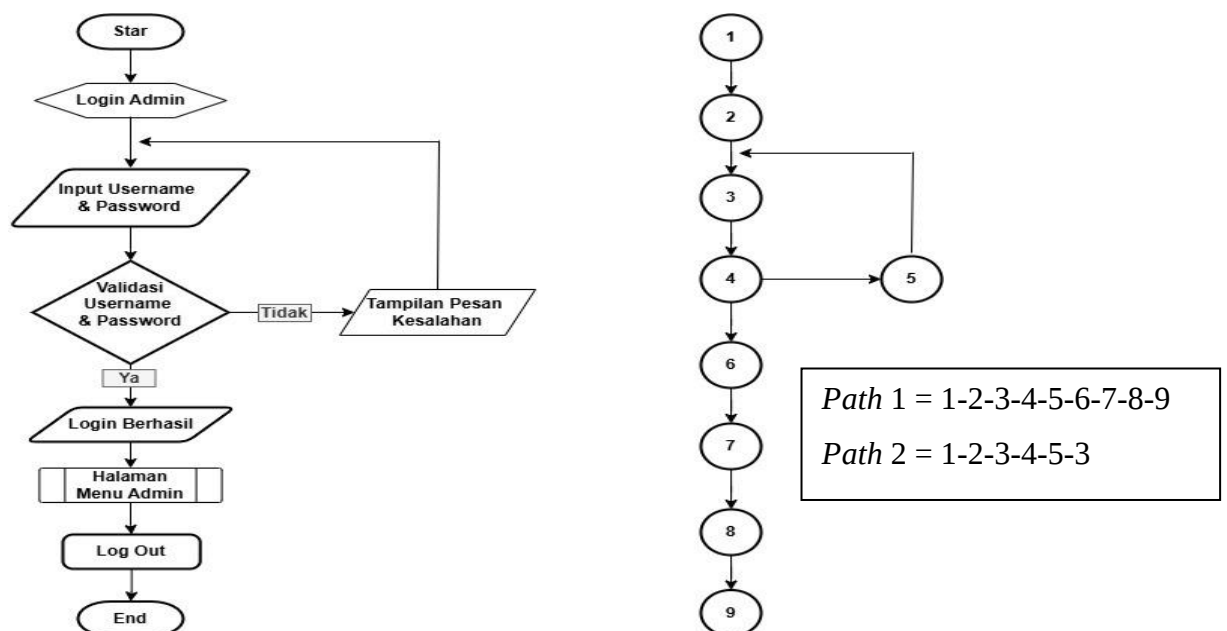
Simbol	Fungsi
	Permulaan sub program
	Perbandingan, pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya
	Penghubung bagian- bagian <i>flowchart</i> yang berada pada halaman berbeda
	Permulaan/akhir program
	Arah aliran program
	Proses inisialisasi/pemberian harga awal
	Proses penghitung/ proses pengolahan data
	Proses <i>input/output</i> data
	Penghubung bagian- bagian <i>flowchart</i> yang berada pada satu halaman.

12. *Whitebox testing*

Whitebox testing bertujuan untuk mengetahui apakah struktur pada aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan ketentuan. *Whitebox testing* menitik

beratkan pada pengujian dengan mengecek detail perancangan perangkat lunak. *Whitebox testing* dinilai dengan mendefinisikan semua alur dari perangkat lunak, kemudian membangun kasus yang akan digunakan dalam proses pengujian, kemudian menguji kasus tersebut untuk memperoleh hasilnya.

Berikut ini adalah contoh pengujian *white box* pada sistem *login* yang terdapat pada Sistem Informasi laporan Data Statistik Desa Pananrang berbasis Web. (Asmil. (2020)), yaitu :



Gambar 2. 7 Contoh *Whitebox Testing*

(Sumber : Google.com)

Perhitungan *cyclomatic complexity* dari *flowgraph* diatas memiliki region = 2. menghitung *cyclomatic complexity* dari *edge* dna *node*, dengan rumus :

$$V(G) = E - N + 2$$

$$E(\text{edge}) = 9, N(\text{node}) = 9$$

$$\text{Penyelesaian : } V(G) = 9 - 9 + 2$$

$$V(G) = 2$$

Jadi jumlah path pada *flowgraph* diatas adalah 2. *Independent path* pada *flowgraph* diatas adalah :

$$\text{Path 1} = 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9$$

$$\text{Path 2} = 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 3$$

Tabel 2. 2 Whitebox Testing

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	E-1
1	1									1-1=0
2		1								1-1=0
3			1		1					2-1=1
4				1						1-1=0
5					1					1-1=0
6						1				1-1=0
7							1			1-1=0
8								1		1-1=0
9									1	1-1=0
SUM (E+ 1)										1+1=2

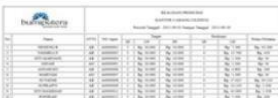
13. *Blackbox testing*

Blackbox testing terfokus pada fungsional dari program yang ada. Pada *Blackbox testing* diuji dengan cara menjalankan program kemudian diamati apakah program tersebut berhasil atau tidak. *Blackbox testing* menggunakan teknik *equivalence partitions* yang merupakan pengujian berdasarkan masukan

setiap menu yang terdapat pada program, setiap menu masukan dilakukan pengujian melalui klasifikasi dan pengelompokan berdasar fungsinya.

Berikut ini adalah pengujian *black box* pada sistem *Monitoring Inventory Control* pada Asuransi Jiwa Bersama (AJB) Bumiputera untuk fungsi menu Laporan (2016), yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. 3 Contoh *Blackbox Testing*

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Tambah Laporan (Data yang di <i>input</i> tidak lengkap), lalu klik “Simpan” <i>Test Case :</i> 	Sistem tidak akan menyimpan ketika kolom tidak terisi semua, maka akan menampilkan pesan “Data belum lengkap” Hasil Pengujian : 	Valid
2	Tambah Data laporan <i>input</i> data Dari Tanggal dan S/D Tanggal lalu klik <i>Print</i> <i>Test Case :</i> 	Sistem sukses, berhasil mencetak Laporan maka akan menampilkan Laporan Perperiode yang diinginkan Hasil Pengujian : 	Valid

14. UML (*Unified Modelling Language*)

(Wardhani, 2014) UML (*Unified Modelling Language*) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berpradigma berorientasi objek. Metode *Unified Modelling Language* (UML) menggunakan tiga bangunan dasar untuk mendeskripsikan sistem atau perangkat lunak yang akan dikembangkan, yaitu :

1. Sesuatu (*things*)

Ada empat *things* dalam *Unified Modelling Language* (UML):

- Structural things*, bagian yang relatif statis dapat berupa elemen yang bersifat fisik maupun konseptual.

- b. *Behaviorial things*, bagian dinamis biasanya merupakan kata kerja dari model UML yang mencerminkan perilaku sepanjang waktu
- c. *Grouping things*, bagian yang pengorganisasian dalam UML. Dalam penggambaran model UML yang rumit diperlukan penggambaran paket yang menyederhanakan model. Paket-paket ini kemudian dapat didekomposisi lebih lanjut. Paket berguna bagi pengelompokan sesuatu, misalnya model-model serta subsistem.
- d. *An notational things*, merupakan bagian yang memperjelas model UML. Dapat berisi komentar yang menjelaskan fungsi serta ciri-ciri tiap elemen dalam model UML.

2. Relasi (*relationship*)

Ada empat *relationship* (hubungan) dalam *Unified Modelling Language* (UML):

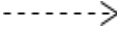
- a. Ketergantungan (*dependency*) adalah hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen *independent* akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya.
- b. Asosiasi adalah apa dan bagaimana yang menghubungkan antara objek satu dengan yang lainnya. Suatu bentuk asosiasi adalah agregasi yang menampilkan hubungan suatu objek dengan bagian-bagiannya.
- c. Generalisasi adalah hubungan dimana objek anak berbagai perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya (objek induk). Arah dari objek induk ke objek anak dinamakan spesialisasi sedangkan arah sebaliknya dinamakan generalisasi.
- d. Realisasi adalah operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.

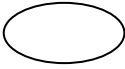
3. Diagram, *Unified Modelling Language* (UML) menyediakan sembilan jenis diagram yang dapat dikelompokkan berdasarkan sifatnya (statis dan dinamis).

Diagram *use case* menyajikan intraksi antara *use case* dan aktor, dimana aktor dapat berupa orang, peralatan, atau sistem lain yang berintraksi dengan sistem yang sedang di bangun.

Adapun simbol-simbol *use case* diagram antara lain :

Tabel 2. 4 Simbol *Use Case* Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peranyang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2.		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
3.		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4.		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5.		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6.		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

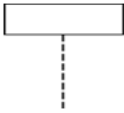
7.		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8.		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu <i>actor</i>
9.		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
10.		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

Tabel 2. 5 Simbol *Actifity* Diagram

NO.	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Actifity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2.		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi

3.		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
----	---	---------------------	--

Tabel 2. 6 Simbol *Sequence Diagram*

NO.	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
2.		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
3.		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

Tabel 2. 7 Simbol *Class Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2.		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3.		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.

4.		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
5.		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6.		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7.		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian mengacu pada beberapa penelitian sebelumnya yang menjadi acuan dalam penelitian ini, penelitian yang relevan tersebut antara lain:

1. (Noor & Oktaviani, 2017) dengan judul penelitian “ Aplikasi Pembelajaran Sholat Sunnah Berbasis Web “ dalam penelitian ini, aplikasi yang dibuat masih menggunakan web dan aplikasi ini dapat di akses dimana pun dan kapan pun serta mempermudah pengguna untuk membaca dan mempelajari sholat sunnah.
2. (Dwi, 2015) dengan judul penelitian ”Aplikasi Reminder Amalan Sunnah Memanfaatkan Layanan Web Berbasis Android ”. Pada aplikasi ini dapat

memberikan informasi tentang pengamalan amalan sunnah. Yang diharapkan memudahkan umat muslim dalam mengerjakan amalan sunnah.

3. (Nabil et al., 2020) dengan judul penelitian “Implementasi Konsep Context Awareness pada Aplikasi Peningat Ibadah Sunnah di Platform Android”. Pada aplikasi ini memiliki pengingat yang sesuai dengan aktivitas penggunaannya.
4. (Oktavia & Frindo, 2020) dengan judul “Aplikasi Panduan Sholat Wajib dan Sholat Sunnah Berbasis Android”. Pada deskripsi aplikasi ini bersikan gambar dan juga audio.

C. Kerangka Pikir

MASALAH

Saat ini amalan Sunnah sering kali ditinggalkan oleh umat muslim dikarenakan berbagai alasan. Adapun alasannya ialah karena disibukkan oleh aktivitas sehari-hari, dan juga terbatasnya informasi tentang pengerjaan dan manfaat amalan Sunnah itu sendiri.



SOLUSI

Oleh karena itu, penulis tergerak untuk membuat aplikasi berbasis android yang dapat memberikan informasi tentang pengerjaan amalan Sunnah. Yang diharapkan dapat memudahkan umat muslim dalam mengerjakan amalan Sunnah.



METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah studi literatur yang bersumber dari buku sunnah rasulullah sehari-hari. Yang dibuat menggunakan aplikasi Android Studio dan menggunakan bahasa pemrograman java



HASIL

Sebuah aplikasi kumpulan sunnah rasulullah sehari-hari berbasis android.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kepustakaan atau studi literatur peneliti mengandalkan berbagai literatur untuk memperoleh data penelitian dan menggunakan pendekatan kualitatif karena data yang dihasilkan berupa kata atau deskripsi.

B. Metode Pengumpulan Data

Studi literatur yaitu pengumpulan data dengan dengan cara mengambil data, membaca, mempelajari literatur dari sumber-sumber seperti buku, skripsi, jurnal yang berhubungan dengan penelitian.

C. Tahapan Penelitian

1. Analisis Data

Tahapan penelitian yang dimaksud dalam penelitian ini ada beberapa tahapan yaitu persiapan penelitian, pengumpulan data, analisis perancangan, pengujian dan implementasi. Adapun Uraian dari tahapan tersebut adalah sebagai berikut :

2. Persiapan Penelitian

Pada tahapan ini peneliti melakukan persiapan penelitian. Persiapan penelitian yang dimaksud adalah menyiapkan buku-buku, artikel-artikel tentang topik penelitian serta *software* yang digunakan selama penelitian.

3. Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dengan peninjauan, pencatatan dan pengamatan langsung di tempat penelitian.

4. Analisis

Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisa terhadap sistem yang di terapkan sekarang berdasarkan kemudian merumuskan masalah yang menjadi pokok penelitian sehingga dapat dibuat alternatif pemecahan masalah.

5. Perancangan

Peneliti kemudian merancang aplikasi yang ingin dibuat berdasarkan alternatif pemecahan masalah.

6. Pengujian

Setelah melakukan perancangan, peneliti kemudian menguji hasil perancangan yang telah dibuat. Jika hasil perancangan terdapat kekurangan atau kelemahan maka kembali ke tahap analisis.

7. Implementasi

Setelah pada perancangan tidak terdapat kekurangan maka aplikasi siap untuk di gunakan oleh *user*.

D. Alat dan bahan penelitian

1. Alat

a. Laptop Acer Aspire A314-22

1) AMD 3020e

2) RAM 4GB DDR4

3) SSD : 256GB

4) *Windows 11*

5) *Android Studio*

6) *Java*

2. Bahan

- a. Buku Sunnah Rasulullah sehari-hari penerbit Maktabah Darus Salam.
- b. E-Book Sunnah-sunnah sehari-hari penyusun Abdullah Hamud al Furaih.

E. Metode pengujian

Metode pengujian data pada aplikasi ini ada 2 (dua) yaitu :

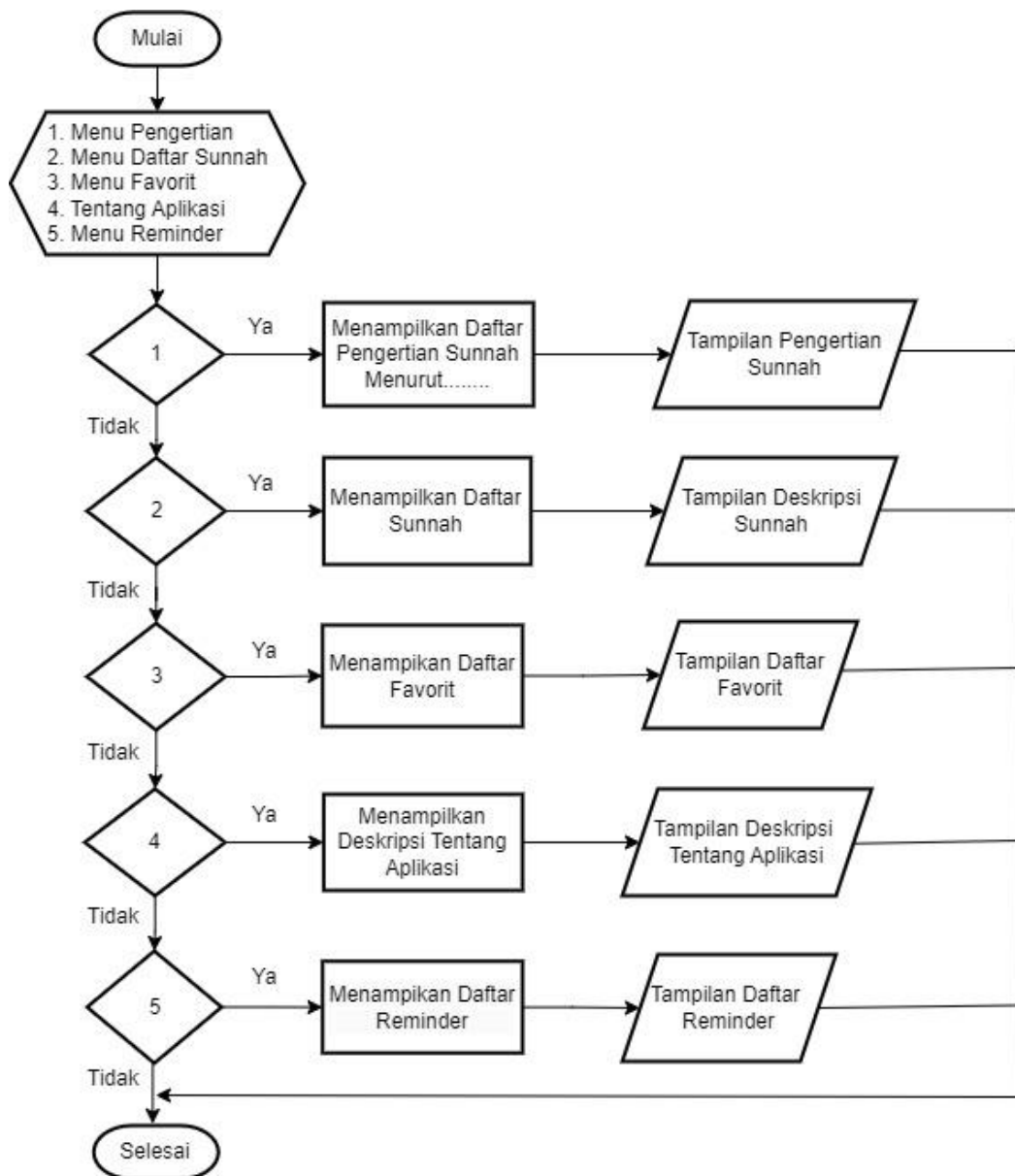
1. *Whitebox testing*

Whitebox testing yaitu untuk mengetahui struktur dan alur pada aplikasi Sunnah Rasulullah apakah sudah sesuai dengan ketentuan kemudian menguji aplikasi tersebut untuk memperoleh hasil.

2. *Blackbox testing*

Blackbox testing yaitu untuk menguji program yang sedang berjalan apakah aplikasi Sunnah Rasulullah yang dibuat sudah berhasil atau tidak.

F. Diagram alir



Gambar 3. 1 *flowchart* Aplikasi

Pada gambar di atas menjelaskan mengenai alur dari aplikasi. Dimana pada menu utama terdapat pengertian, daftar sunnah, favorit, tentang aplikasi dan reminder. Apabila pengguna mengklik menu pengertian maka akan muncul pengertian menurut istilah Bahasa dan ulama. Apabila pengguna mengklik menu daftar sunnah maka akan memunculkan berbagai daftar sunnah beserta

deskripsinya. Apabila pengguna mengklik menu favorit maka akan memunculkan tampilan daftar favorit yang telah kita pilih. Apabila pengguna mengklik menu tentang aplikasi maka akan memunculkan tampilan deskripsi tentang aplikasi yang bersumber dari buku sunnah rasulullah sehari-hari. Apabila pengguna mengklik menu reminder maka akan muncul daftar sunnah yang memiliki pengingat.

BAB IV

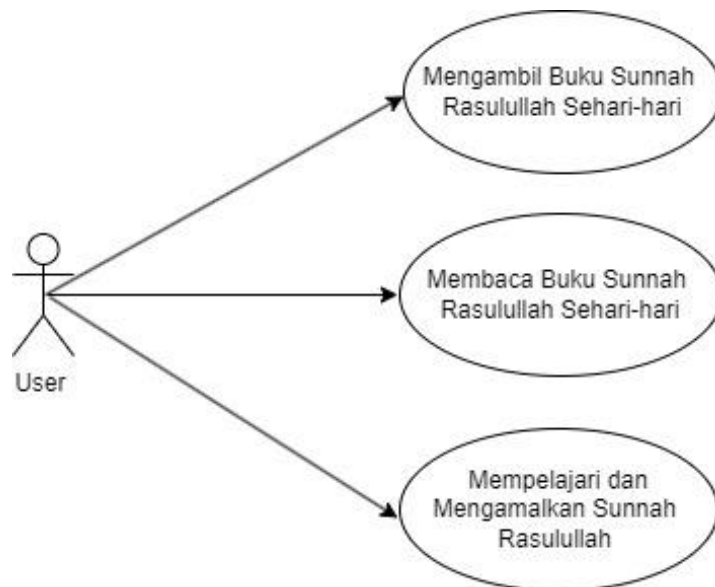
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Aliran Data UML

1. Usecase Diagram

Use case diagram adalah diagram yang menggambarkan hubungan antara aktor dengan sistem. *Use case* diagram mendeskripsikan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat (Purnasari et al., 2022).

a) Desain sistem yang berjalan



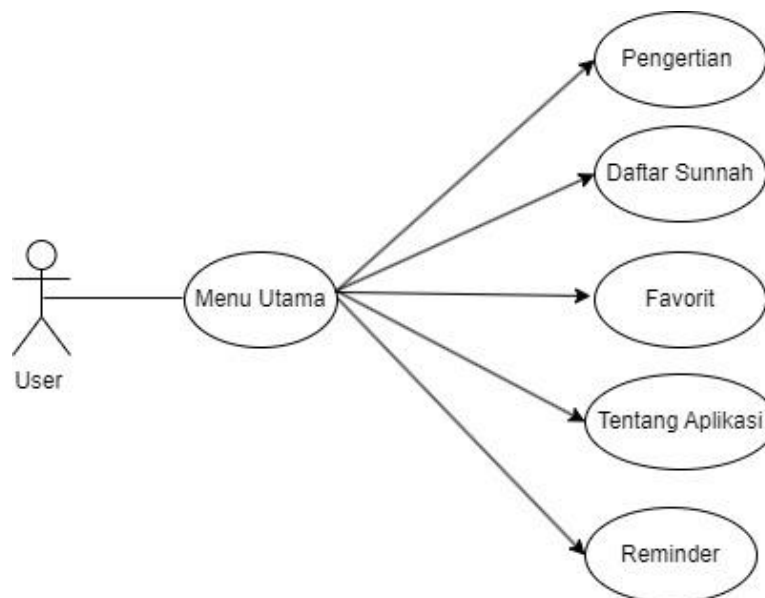
Gambar 4. 1 Desain Sistem Berjalan

Gambar desain sistem berjalan diatas menjelaskan awalnya user mengambil buku sunnah rasulullah sehari-hari lalu membacanya dan mempelajari serta mengamalkan sunnah rasulullah tersebut.

Tabel 4. 1 Penjelasan Desain Sistem Berjalan

Nama use case	Deskripsi
User mengambil buku	<i>Use case</i> ini menjelaskan tentang dimana user awalnya mengambil buku sunnah rasulullah
Membaca buku	<i>Use case</i> ini menjelaskan bahwa <i>user</i> membaca buku sunnah rasulullah
Mempelajari dan mengamalkan	<i>Use case</i> ini menjelaskan bahwa <i>user</i> sudah membaca maka akan mempelajari dan mengamalkannya sehari-hari

b) Desain sistem yang diusulkan



Gambar 4. 2 Desain Sistem Yang Diusulkan

Gambar desain sistem yang diusulkan diatas menjelaskan pada menu utama pada aplikasi ini terdapat lima pilihan yaitu pengertian, daftar sunnah, favorit, tentang aplikasi sunnah rasulullah sehari-hari dan Reminder.

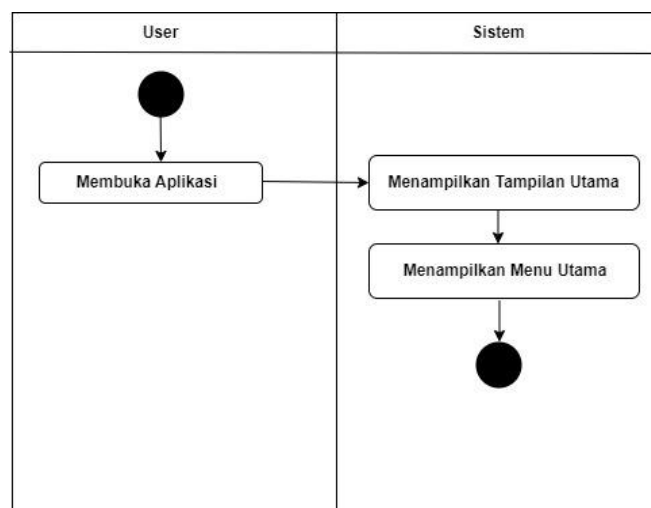
Tabel 4. 2 Penjelasan Desain Sistem Yang Diusulkan

Nama use case	Deskripsi
Pengertian	<i>Use case</i> ini menjelaskan tentang pengertian Sunnah
Daftar Sunnah	<i>Use case</i> ini akan menampilkan beberapa daftar sunnah rasulullah yang dikerjakan sehari-hari
Favorit	<i>Use case</i> ini menampilkan sunnah- sunnah yang telah kita pilih sebagai favorit
Tentang Aplikasi	<i>Use case</i> ini menjelaskan tentang aplikasi yang bersumber dari buku Sunnah rasulullah sehari-hari
<i>Reminder</i>	<i>Use case</i> ini menjelaskan tentang pilihan reminder yang akan mengingatkan kita waktu pelaksanaannya

2. Activity Diagram

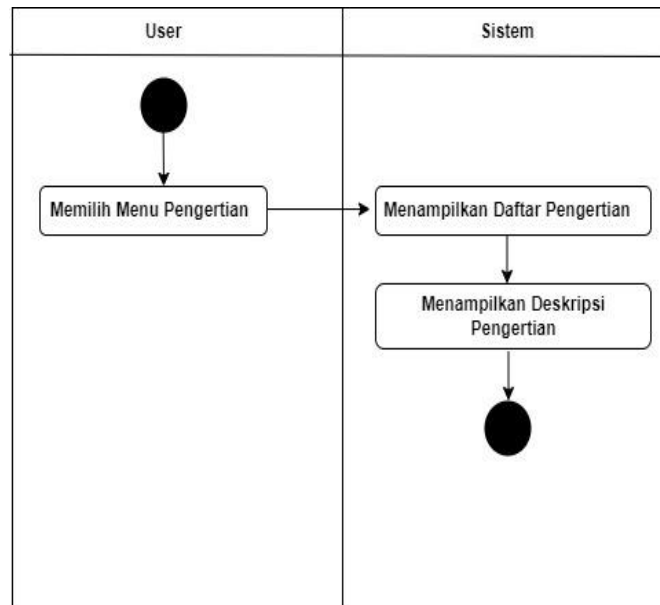
Activity diagram berarti diagram yang dapat mensimulasikan proses apa yang terjadi dengan sistem. Gambar vertikal menunjukkan rangkaian proses suatu sistem (Syach Putra et al., 2024).

a. Activity diagram tampilan utama



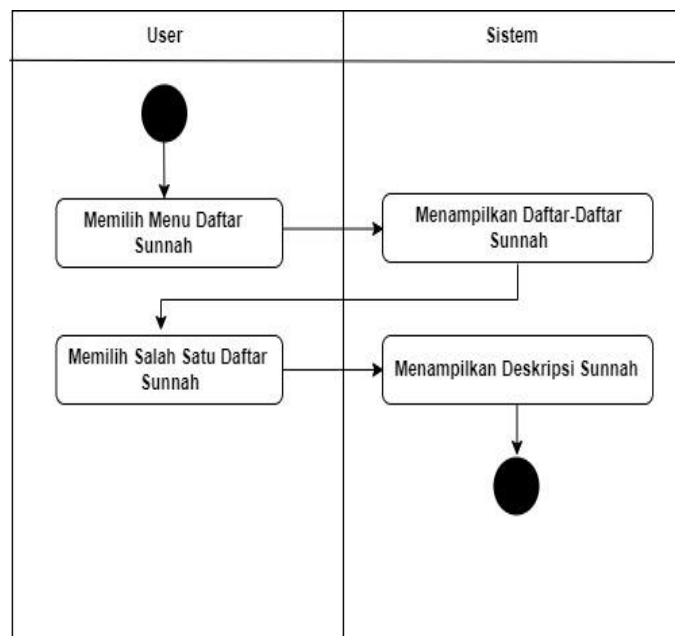
Gambar 4. 3 Activity Diagram Tampilan Utama

b. Activity diagram pengertian



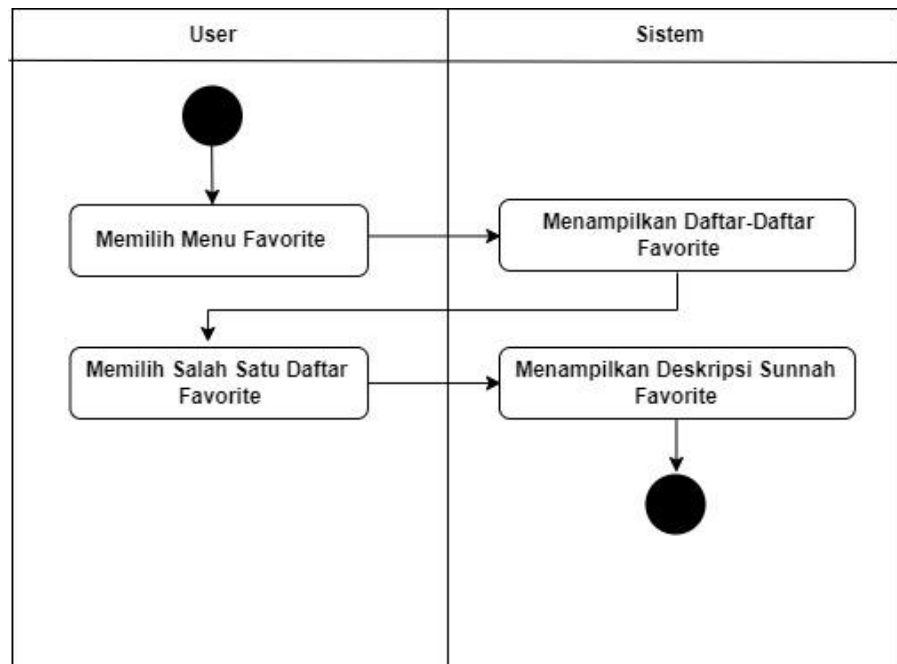
Gambar 4. 4 Activity Diagram Pengertian

c. Activity diagram daftar sunnah



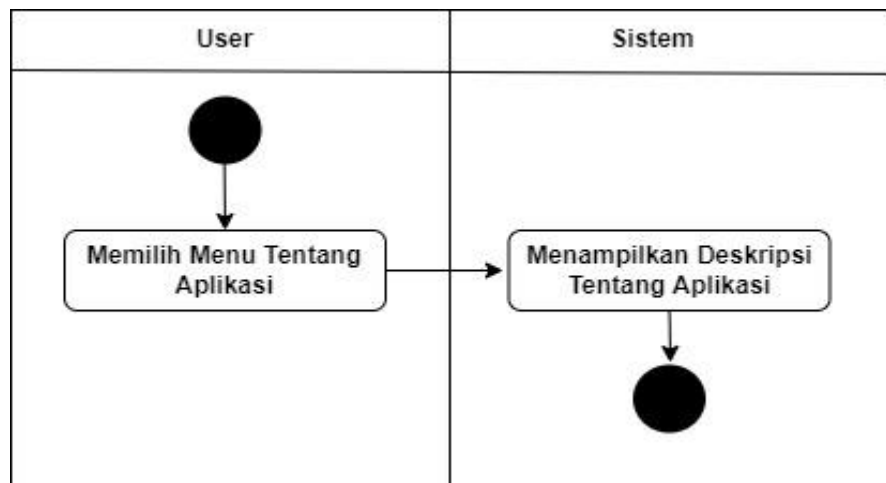
Gambar 4. 5 Activity Diagram Daftar Sunnah

d. *Activity diagram favorite*



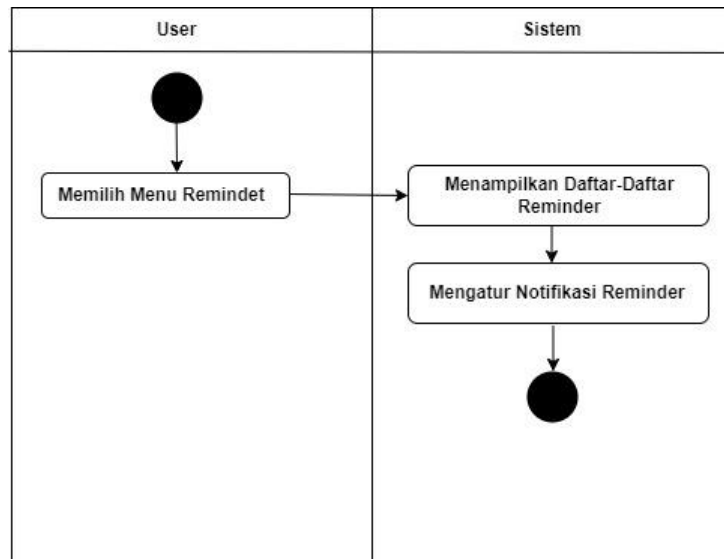
Gambar 4. 6 *Activity Diagram Favorite*

e. *Activity diagram tentang aplikasi*



Gambar 4. 7 *Activity Diagram Tentang Aplikasi*

f. Activity diagram reminder

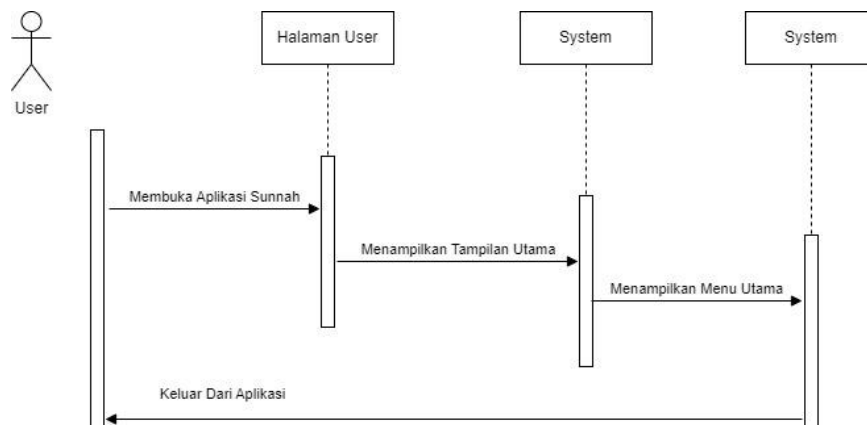


Gambar 4. 8 Activity Diagram Reminder

3. Sequence Diagram

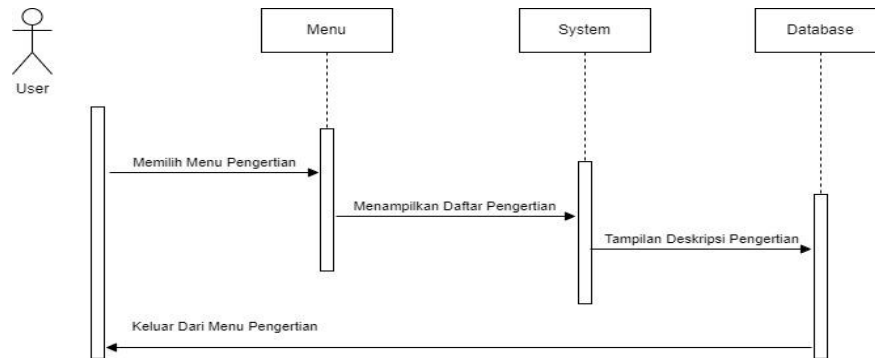
Sequence diagram membantu interaksi berkomunikasi diagram yang menunjukkan bagaimana objek berinteraksi dengan bagian interaksi (interaksi khusus) dan komunikasi yang dilakukan secara bertahap. (Syach Putra et al., 2024)

a. Sequence diagram tampilan utama



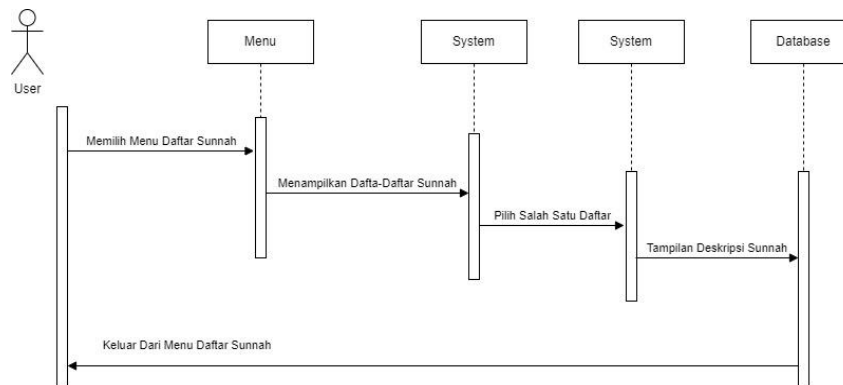
Gambar 4. 9 Sequence Diagram Tampilan Utama

b. Sequence diagram pengertian



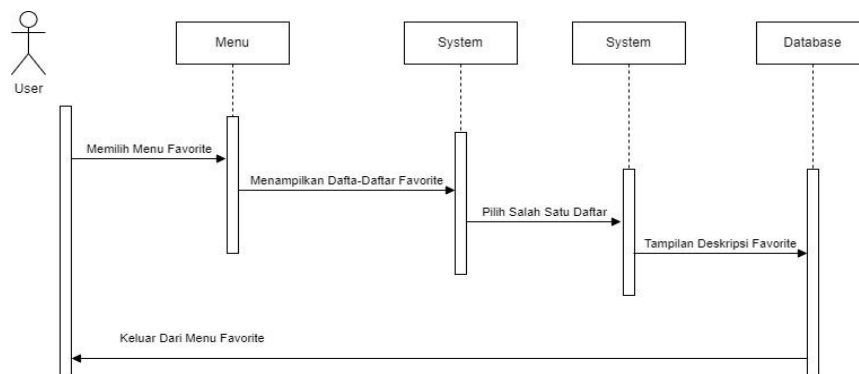
Gambar 4. 10 Sequence Diagram Pengertian

c. Sequence diagram daftar sunnah



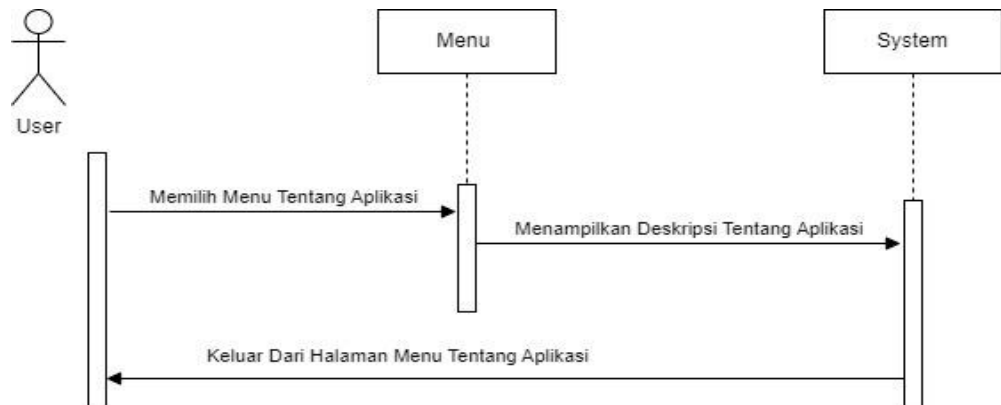
Gambar 4. 11 Sequence Diagram Daftar Sunnah

d. Sequence diagram favorite



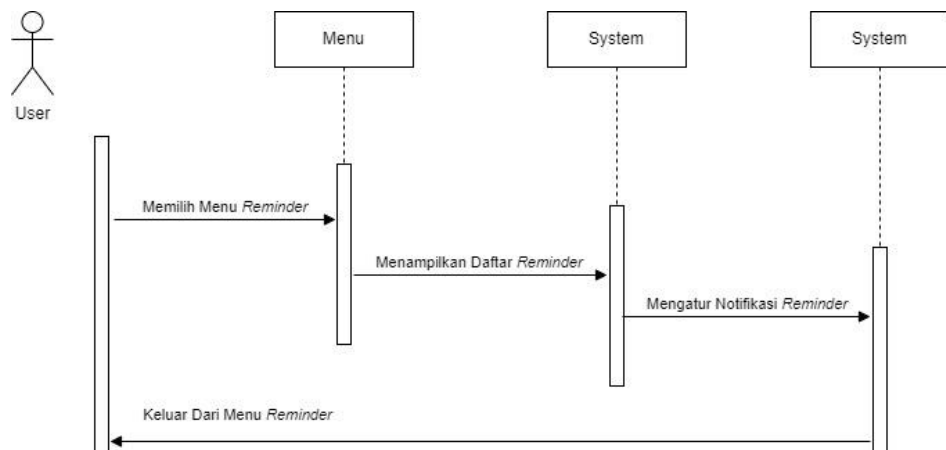
Gambar 4. 12 Sequence Diagram Favorite

e. *Sequence diagram tentang aplikasi*



Gambar 4. 13 Sequence Diagram Tentang Aplikasi

f. *Sequence diagram reminder*



Gambar 4. 14 Sequence Diagram Reminder

B. Rancangan Aplikasi

a. Tampilan Utama

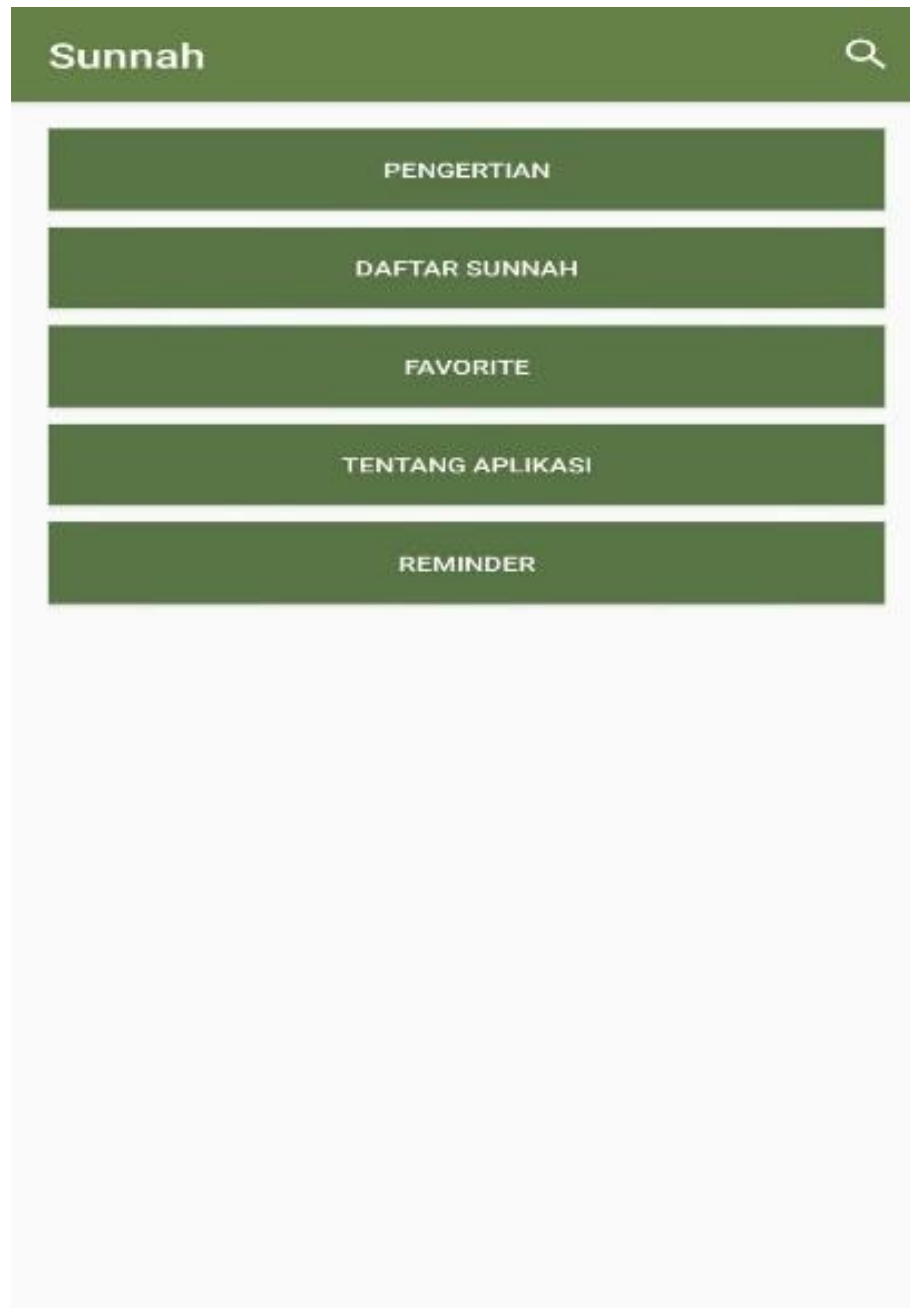
Halaman tampilan utama merupakan tampilan awal pada saat kita membuka aplikasi kumpulan sunnah Rasulullah sehari-hari.



Gambar 4. 15 Tampilan Utama

b. Tampilan Menu Utama

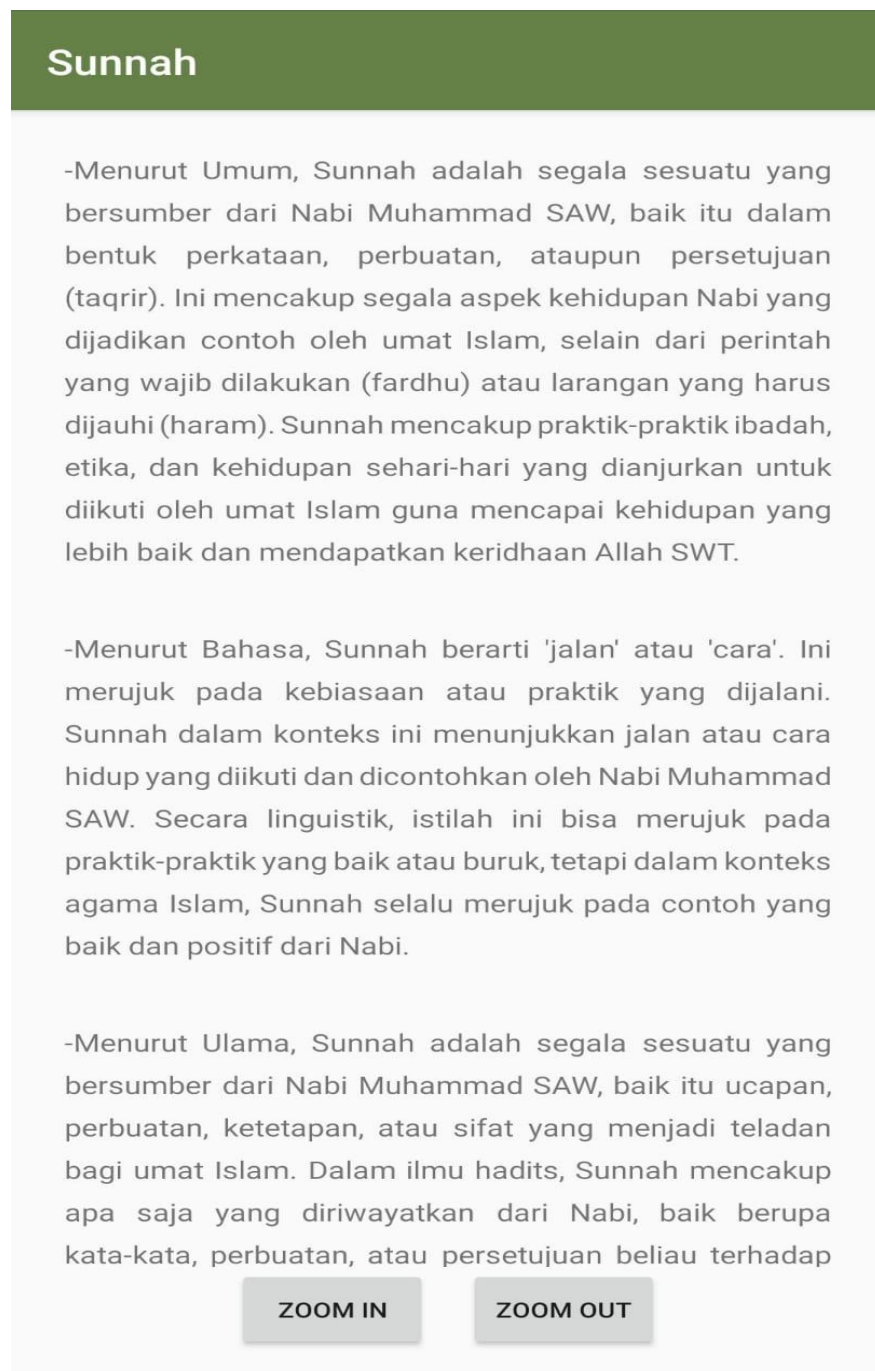
Merupakan halaman yang menampilkan pilihan menu pada aplikasi yaitu menu pengertiam, daftar sunnah, *favorite*, tentang aplikasi, dan *reminder*.



Gambar 4. 16 Menu Utama

c. Tampilan Deskripsi Pengertian

Merupakan halaman apabila kita memilih menu pengertian maka akan menampilkan deskripsi pengertian-pengertian tentang sunnah.



Gambar 4. 17 Deskripsi Pengertian

d. Tampilan Daftar Sunnah Sesuai Kategori

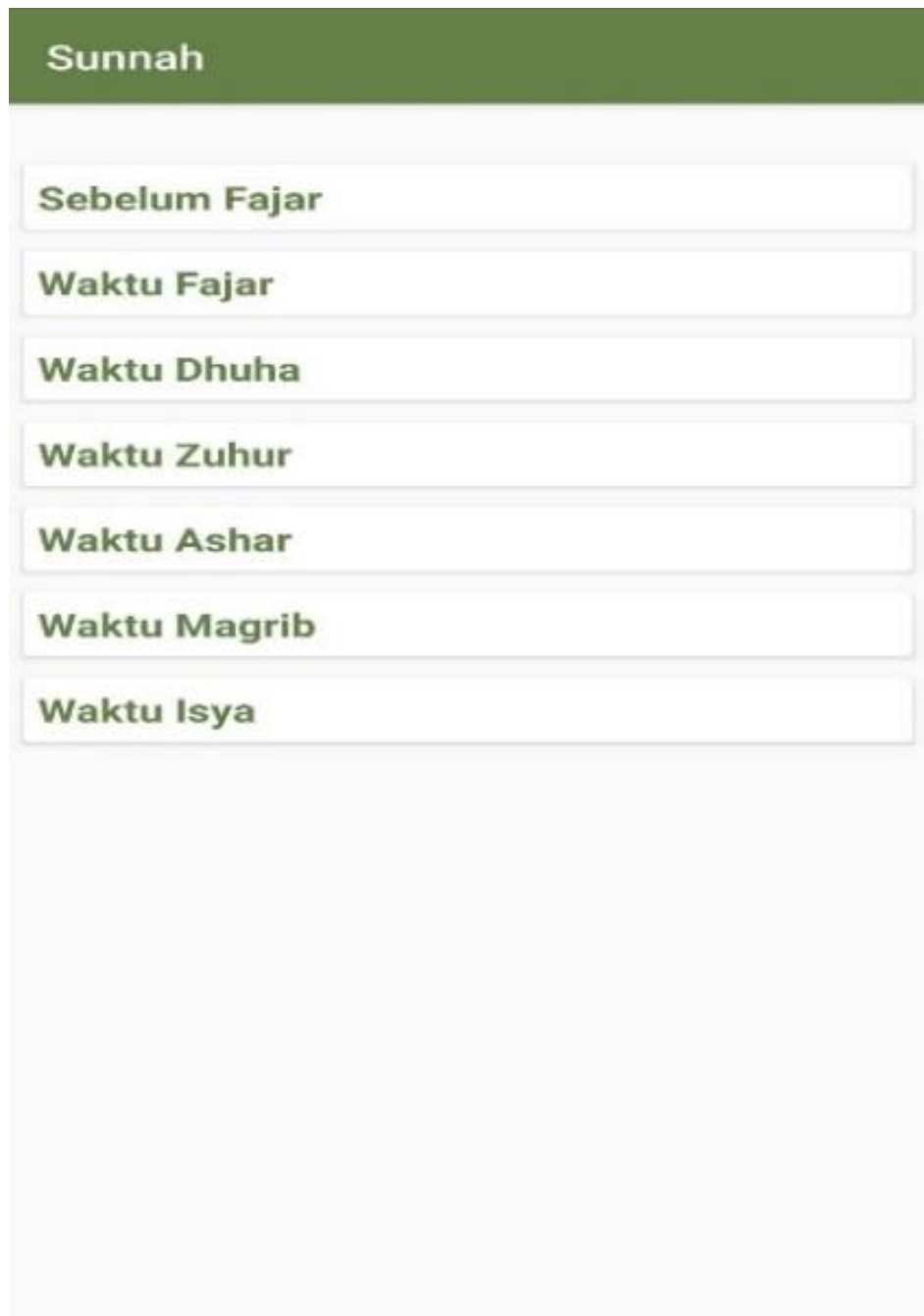
Merupakan halaman yang menampilkan sunnah sesuai kategorinya masing-masing. Yaitu sunnah yang ditetapkan waktunya, sunnah makanan, sunnah salam, sunnah berpakaian, sunnah bersin, dan sunnah hari-hari lainnya.



Gambar 4. 18 Daftar Sunnah Sesuai Kategori

e. Tampilan Sunnah Sesuai Waktunya

Merupakan halaman yang menampilkan tampilan daftar sunnah yang memiliki waktu pelaksanaannya, contohnya sunnah sebelum fajar.



Gambar 4. 19 Sunnah Sesuai Waktunya

f. Tampilan Daftar Sunnah

Merupakan halaman yang menampilkan daftar-daftar sunnah yang terdapat dalam daftar sunnah yang disesuaikan kategorinya.



Gambar 4. 20 Daftar Sunnah

g. Tampilan Deskripsi Sunnah

Merupakan halaman yang menampilkan deskripsi sunnah yang kita pilih. Contohnya kita pilih “ Disunnahkan Untuk Mengucapkan Salam”.



Gambar 4. 21 Deskripsi Sunnah

h. Tampilan *Favorite*

Merupakan halaman yang menampilkan daftar-daftar sunnah yang telah kita pilih sebagai sunnah *favorite*.



Gambar 4. 22 Daftar Favorite

i. Tampilan Deskripsi Tentang Aplikasi

Merupakan halaman yang menampilkan deskripsi tentang tujuan mengapa aplikasi ini dibuat.



Gambar 4. 23 Deskripsi Tentang Aplikasi

j. Tampilan Daftar *Reminder*

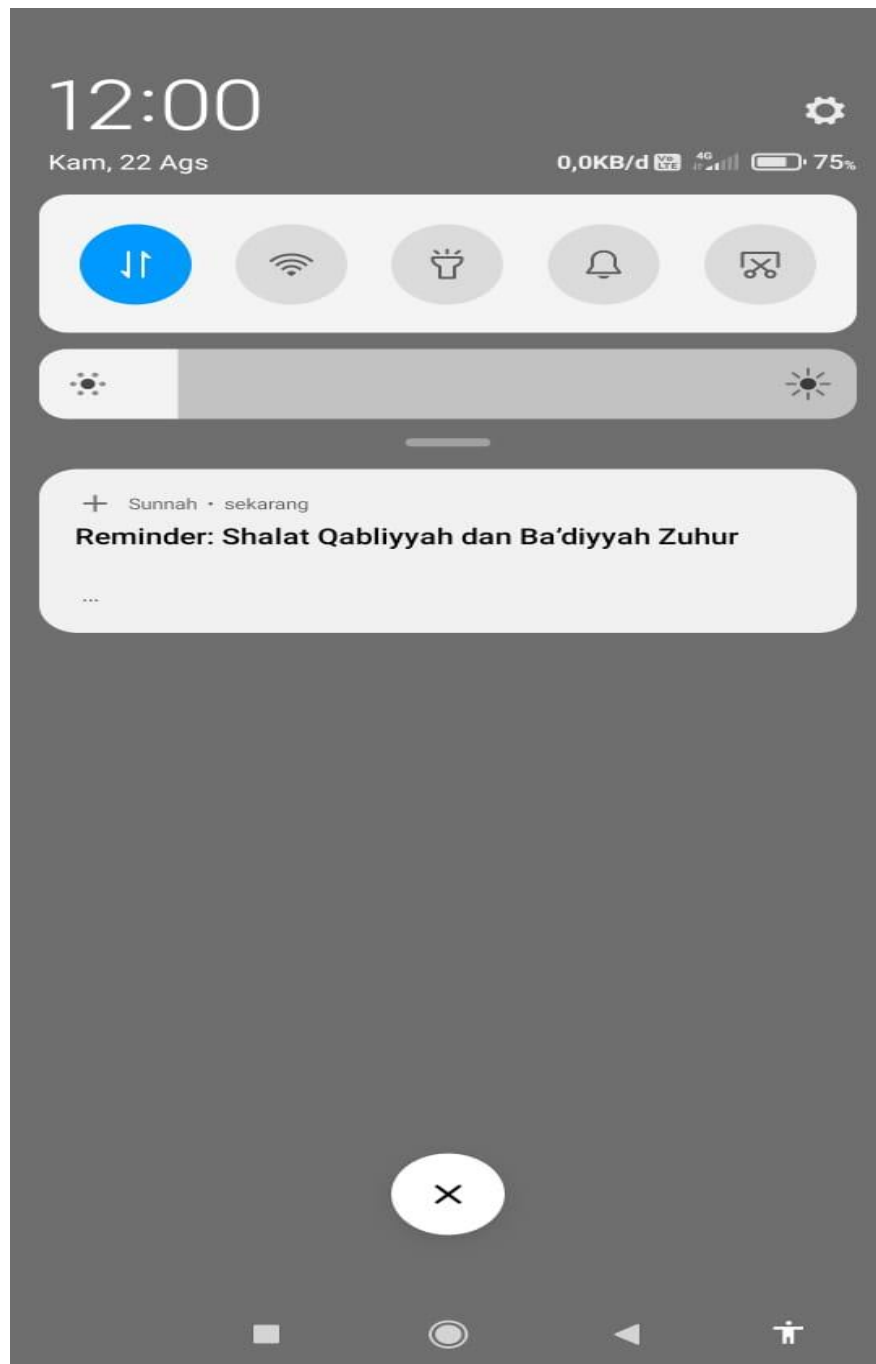
Merupakan halaman yang menampilkan daftar-daftar 37 sunnah yang memiliki waktu tertentu dalam pelaksanaannya.

Sunnah
Menggosok Gigi dengan Siwak
Membaca Zikir Bangun Tidur
Mengusap Kedua Matanya, Menatap Langit, dan Membaca Sepuluh Ayat Terakhir Surat Ali Imran
Mencuci Kedua Tangan Tiga Kali
Istinsyaq (Menghirup Air Dengan Hidung) Dan Istinstar (Membuang Air Dari Hidung) Sebanyak Tiga Kali
Wudhu
Disunnahkan untuk Melaksanakan Shalat Malam pada Waktu yang Utama
Disunnahkan Melaksanakan Shalat 11 Rakaat
Disunnahkan untuk Memulai Shalat Malam dengan Dua Rakaat yang Ringan
Disunnahkan Membaca Doa Iftitah yang Terdapat dalam Hadits-Hadits untuk Shalat Malam

Gambar 4. 24 Daftar *Reminder*

k. **Tampilan Notifikasi *Reminder***

Merupakan halaman yang menampilkan notifikasi *Reminder* pada layar *smartphone* sesuai waktu pelaksanaan sunnahnya.



Gambar 4. 25 Notifikasi *Reminder*

1. Tampilan Pencarian

Merupakan halaman yang menampilkan proses pada saat pencarian sunnah. Contohnya pada saat kita ingin mencari sunnah tentang makanan.



Gambar 4. 26 Pencarian

m. Tampilan Zoom In Deskripsi

Merupakan halaman yang menampilkan gambaran tulisan deskripsi di perbesar saat pengguna menekan zoom in.



Gambar 4. 27 Zoom In

n. Tampilan Zoom Out Deskripsi

Merupakan halaman yang menampilkan gambaran tulisan deskripsi di perkecil saat pengguna menekan zoom out.



Gambar 4. 28 Zoom out

o. Tampilan Audio

Merupakan halaman yang menampilkan audio apabila diklik akan mengeluarkan audio sesuai dengan ayat pada deskripsi.

 **Sunnah**

Membaca Zikir Bangun Tidur



Dalam Shahih Al-Bukhari, dari hadits Hudzaifah radhiyallahu 'anhu ia menuturkan, "Jika Nabi shallallahu 'alaihi wa sallam hendak tidur, beliau mengucapkan,

يا بَاسْمِكَ اللَّهُمَّ أَمُوتْ وَأَحْيَا

|>

"Bismika Allahumma amuutu wa ahyaa" (Dengan menyebut nama-Mu aku mati dan aku hidup) dan jika beliau bangun tidur beliau membaca,

أَلْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي أَحْيَانَا بَعْدَ مَا أَمَاتَنَا وَإِلَيْهِ النُّشُورُ

|>

"Alhamdulillahil ladzii ahyanaa ba'da maa amaatanaa wa ilaihin nusyuur." (Segala puji bagi Allah yang telah menghidupkan kita setelah mematikan kita dan kepada-Nya kita kumpulkan). (HR Al-Bukhari: 6324, Muslim dari hadits al Bara` radhiyallahu 'anhu: 2711)

ZOOM IN

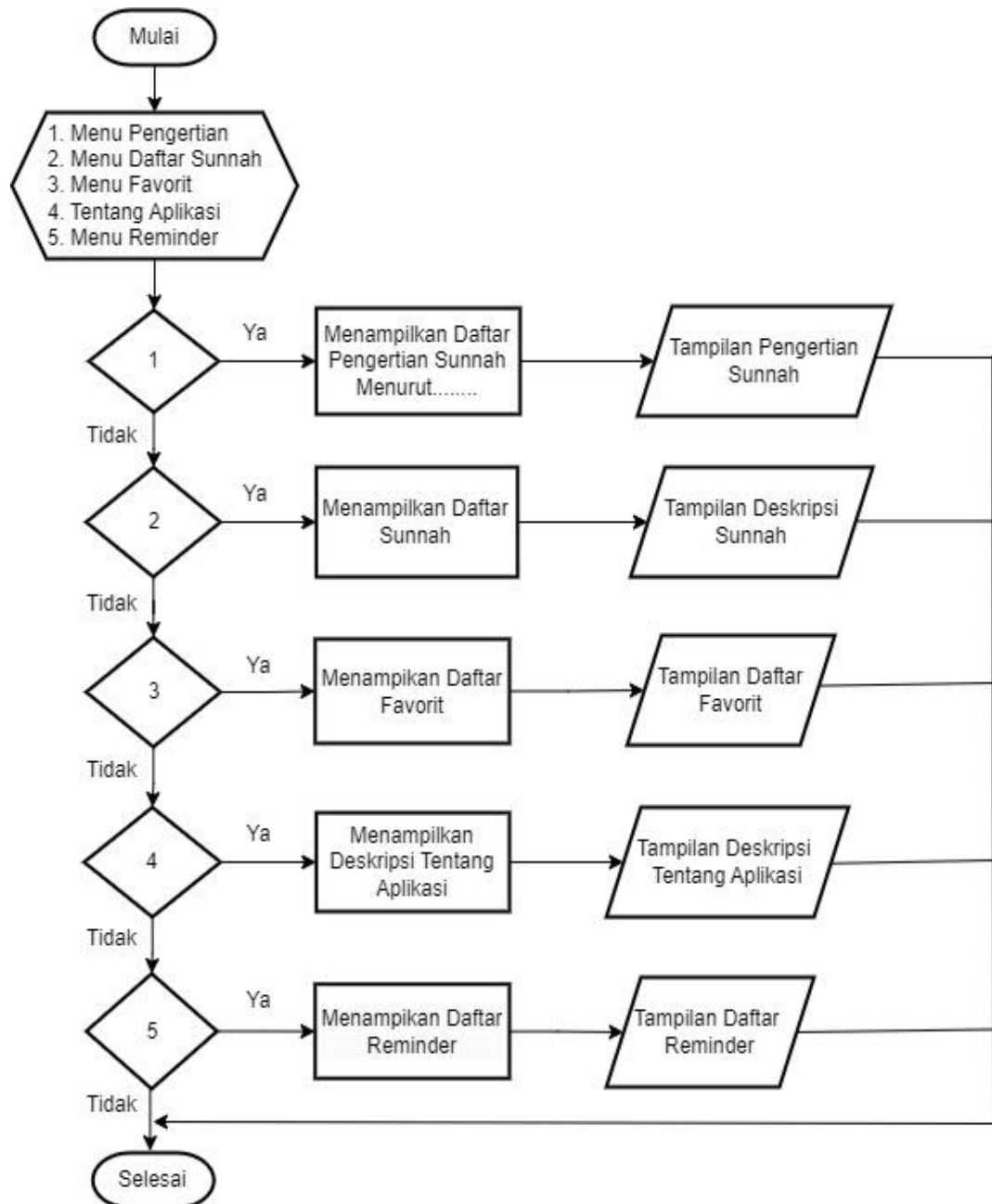
ZOOM OUT

Gambar 4. 29 Audio

C. Pengujian Aplikasi

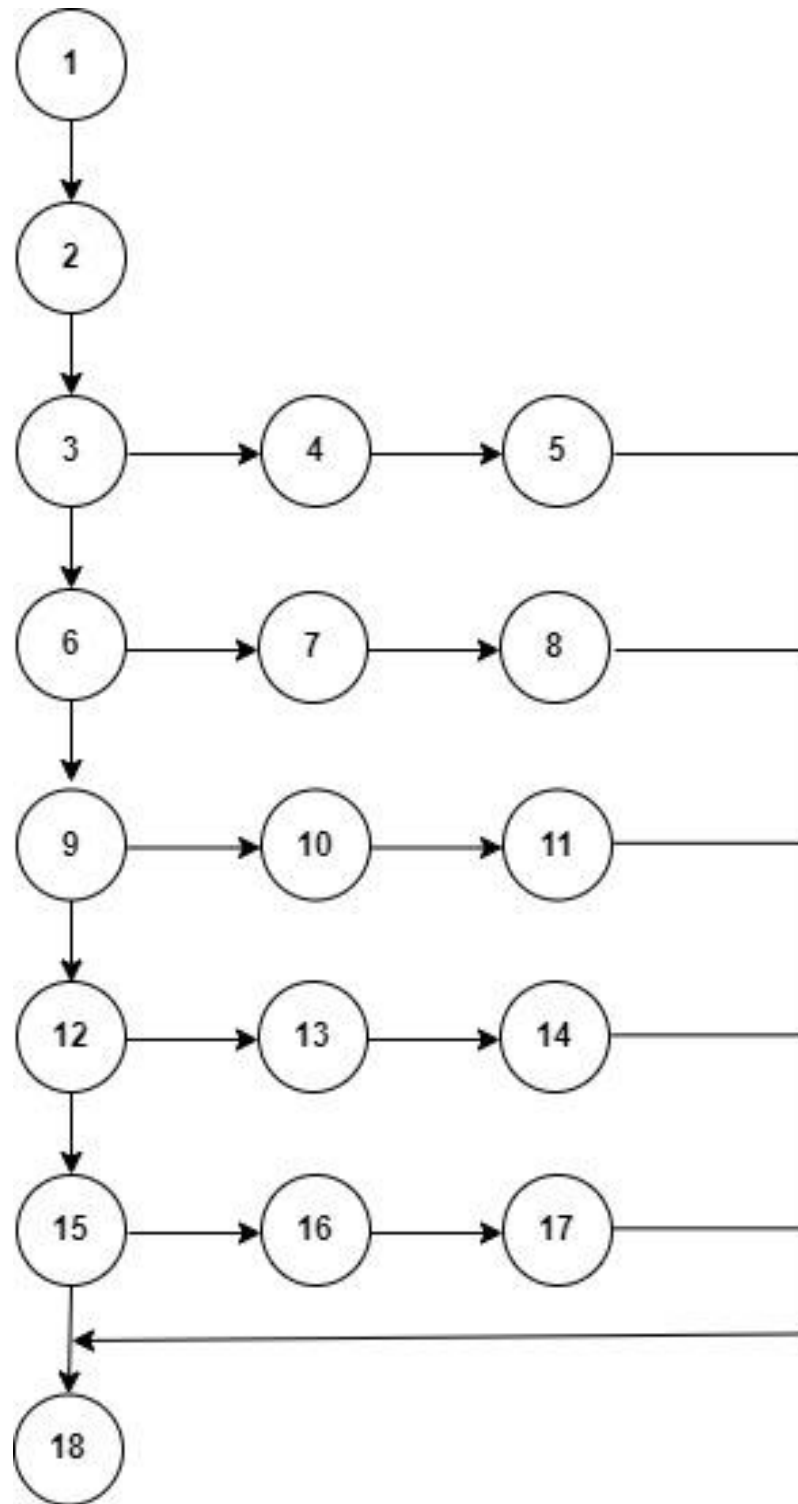
1. Whitebox testing aplikasi

a) Flowchart Aplikasi



Gambar 4. 30 Flowchart Aplikasi

b) Flowgraph Aplikasi



Gambar 4. 31 *Flowgraph Aplikasi*

Berdasarkan gambar diatas, dilakukan perhitungan sebagai berikut :

(1) Menghitung *cyclomatic complexity* $V(G)$ pada *edge* dan *node*

$$\text{Pada rumus : } V(G) = E - N + 2$$

$$E \text{ (edge)} = 22$$

$$N \text{ (node)} = 18$$

Penyelesaian :

$$\begin{aligned} V(G) &= E - N + 2 \\ &= 22 - 18 + 2 \\ &= 6 \end{aligned}$$

(2) Berdasarkan perhitungan *cyclomatic complexity* dari *flowgraph* diatas memiliki *region* = 6

(3) *Independent path* pada *flowgraph* tersebut yakni :

$$\text{Path 1} = 1-2-3-4-5-18$$

$$\text{Path 2} = 1-2-3-6-7-8-18$$

$$\text{Path 3} = 1-2-3-6-9-10-11-18$$

$$\text{Path 4} = 1-2-3-6-9-12-13-14-18$$

$$\text{Path 5} = 1-2-3-6-9-12-15-16-17-18$$

$$\text{Path 6} = 1-2-3-6-9-12-15-18$$

(4) Grafik Matriks Aplikasi

Tabel 4. 3 *Grafik Matriks Aplikasi*

[illegible]

2. *Blackbox testing*

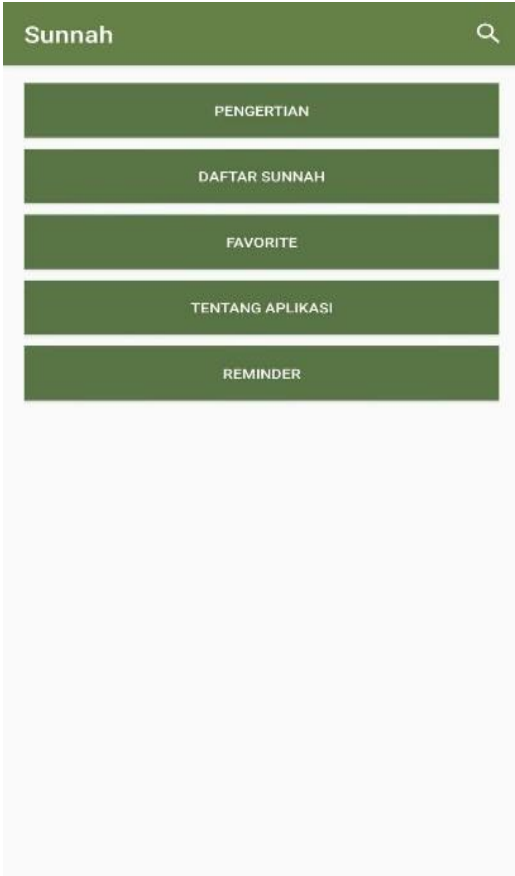
a. Blackbox testing Tampilan utama

Tabel 4. 4 Tampilan utama

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
Tampilan utama	✓	Berhasil, sistem akan menampilkan “ Tampilan utama”
<i>Screenshot</i>		
		

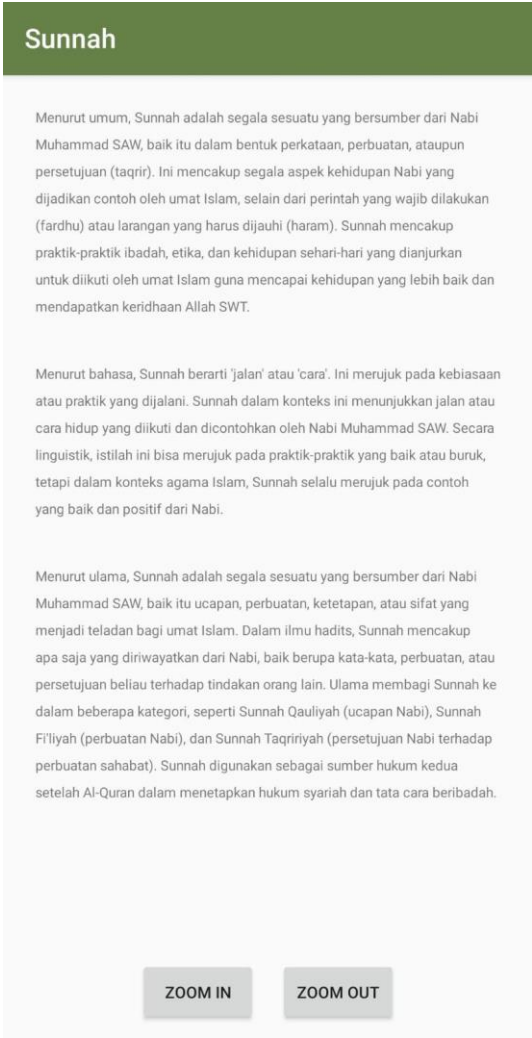
b. Blackbox testing Menu utama

Tabel 4. 5 Menu utama

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
Menu utama	✓	Berhasil, sistem akan menampilkan “ Menu utama ”
Screenshot		
		

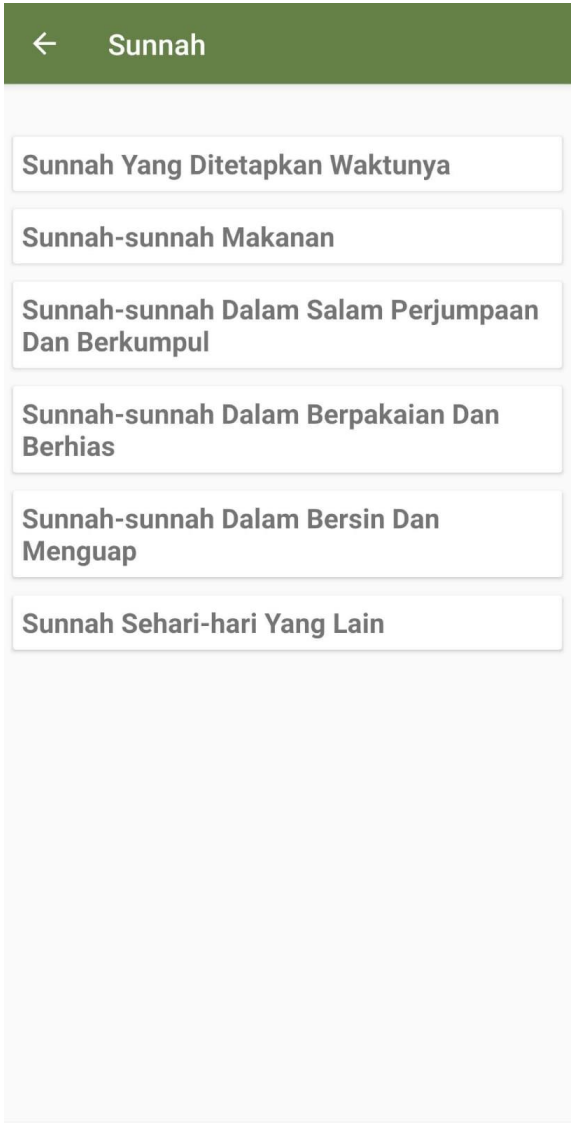
c. Blackbox testing Deskripsi pengertian

Tabel 4. 6 Deskripsi Pengertian

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
Deskripsi pengertian	✓	Berhasil, sistem akan menampilkan “ Deskripsi pengertian ”
Screenshot		
 The screenshot shows a web page with a green header titled "Sunnah". Below the header, there are three paragraphs of text. The first paragraph defines Sunnah as anything from the Prophet Muhammad SAW, including words, actions, and approvals. The second paragraph explains the linguistic meaning of Sunnah as "path" or "way" and its application in Islam. The third paragraph discusses the classification of Sunnah into different types based on the source of the report. At the bottom of the page, there are two buttons labeled "ZOOM IN" and "ZOOM OUT".		

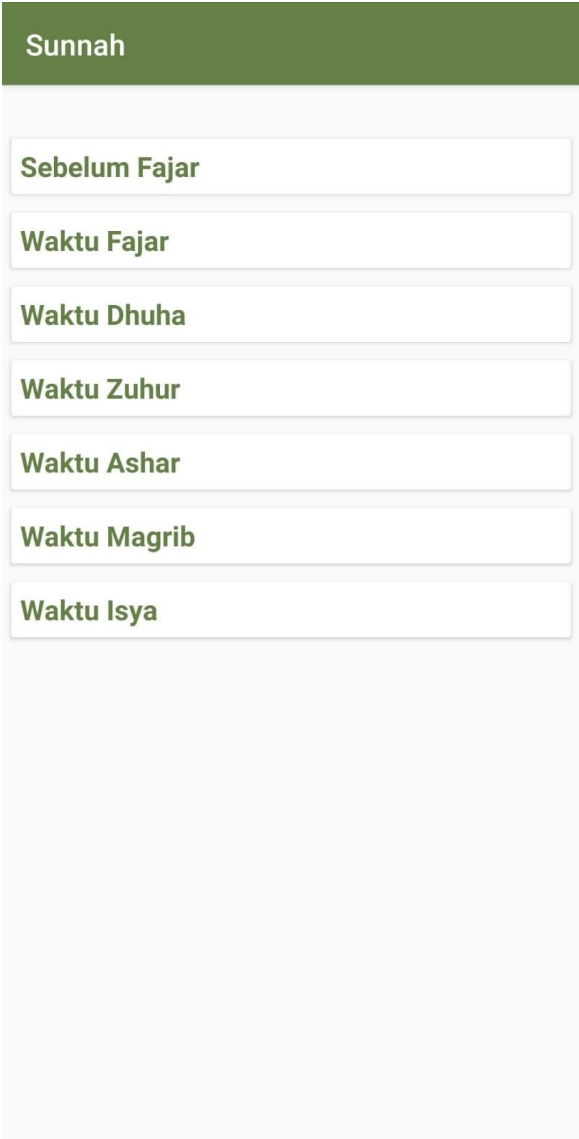
d. Blackbox testing Daftar sunnah sesuai kategori

Tabel 4. 7 Daftar sunnah sesuai kategori

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
Daftar sunnah sesuai kategori	✓	Berhasil, sistem akan menampilkan “ Daftar sunnah sesuai kategorinya”
<i>Screenshot</i>		
		

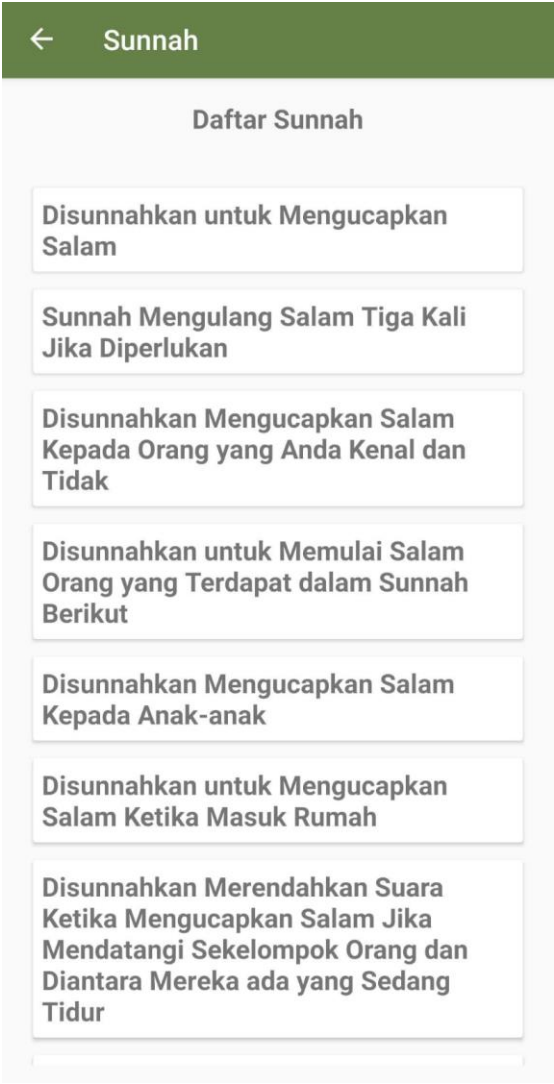
e. Blackbox testing Sunnah sesuai waktunya

Tabel 4. 8 Sunnah sesuai waktunya

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
Sunnah sesuai waktunya	✓	Berhasil, sistem akan menampilkan “ Sunnah sesuai waktunya ”
Screenshot		
		

f. Blackbox testing Daftar sunnah

Tabel 4. 9 Daftar sunnah

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
Daftar sunnah	✓	Berhasil, sistem akan menampilkan “ Daftar sunnah ”
<i>Screenshot</i>		
		

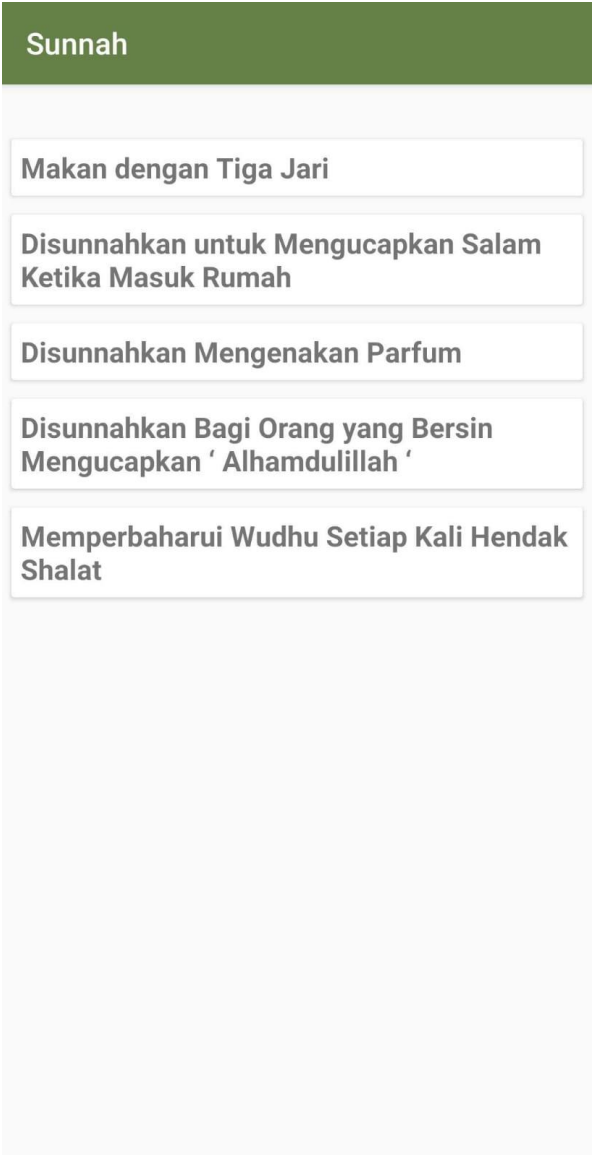
g. Blackbox testing Deskripsi sunnah

Tabel 4. 10 Deskripsi sunnah

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
Deskripsi sunnah	✓	Berhasil, sistem akan menampilkan “ Deskripsi sunnah ”
Screenshot		
		

h. Blackbox testing *Favorite*

Tabel 4. 11 *Favorite*

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
<i>Favorite</i>	✓	Berhasil, sistem akan menampilkan “ Daftar <i>Favorite</i> ”
<i>Screenshot</i>		
		

i. Blackbox testing Tentang aplikasi

Tabel 4. 12 Tentang aplikasi

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
Tentang aplikasi	✓	Berhasil, sistem akan menampilkan “ Deskripsi tentang mengapa aplikasi ini dibuat ”
<i>Screenshot</i>		
		

j. Blackbox testing *Reminder*

Tabel 4. 13 *Reminder*

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
<i>Reminder</i>	✓	Berhasil, sistem akan menampilkan “ Daftar sunnah yang memiliki waktu tertentu dalam pelaksanaannya ”
Screenshot		
		

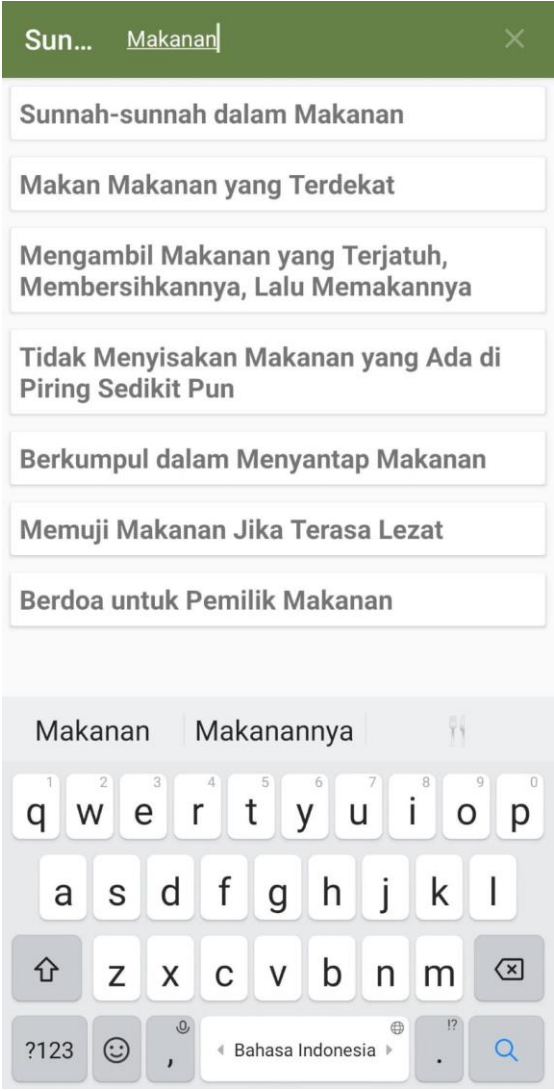
k. Blackbox testing Notifikasi *Reminder*

Tabel 4. 14 Notifikasi *Reminder*

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
Notifikasi <i>Reminder</i>	✓	Berhasil, sistem akan menampilkan “ Notifikasi pada layar <i>smartphone</i> ”
Screenshot		
		

1. Blackbox testing Pencarian

Tabel 4. 15 Pencarian

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
Pencarian	✓	Berhasil, sistem akan menampilkan “ Sunnah yang dicari ”
Screenshot		
		

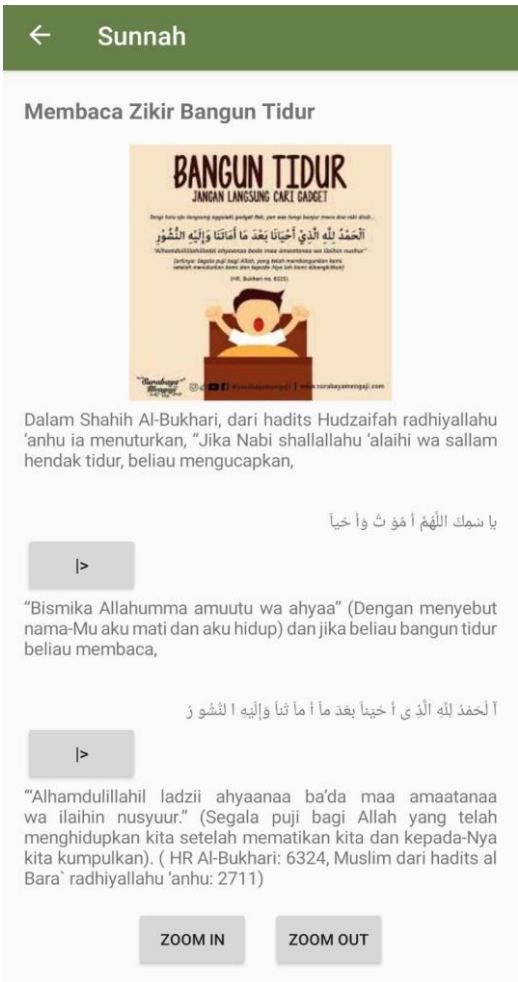
m. Blackbox testing zoon in dan zoon out

Tabel 4. 16 Zoom In dan Zoom Out

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
Zoom In dan Zoom Out	✓	Berhasil, sistem akan menampilkan “ tampilan saat tulisan deskripsi diperbesar dan diperkecil”
Screenshot		
 		

n. Blackbox testing Audio

Tabel 4. 17 Audio

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
Audio	✓	Berhasil, sistem akan menampilkan “ Suara audio Ketika kita menekan tombol audio ”
Screenshot		
		

D. Kamus Data

Tabel	Tindakan	Baris	Jenis	Penyortiran	Ukuran	Beban
kategori	Jelajahi Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	12	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KB	-
sunnah	Jelajahi Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	83	InnoDB	utf8mb4_general_ci	1.5 MB	-
2 tabel	Jumlah	95	InnoDB	utf8mb4_general_ci	1.5 MB	0 B

Gambar 4. 32 Database Mysql

Berikut ini adalah kamus data dari 2 tabel dalam database yang digunakan didalam gambar 4.30 *database mysql* :

1. Tabel Data

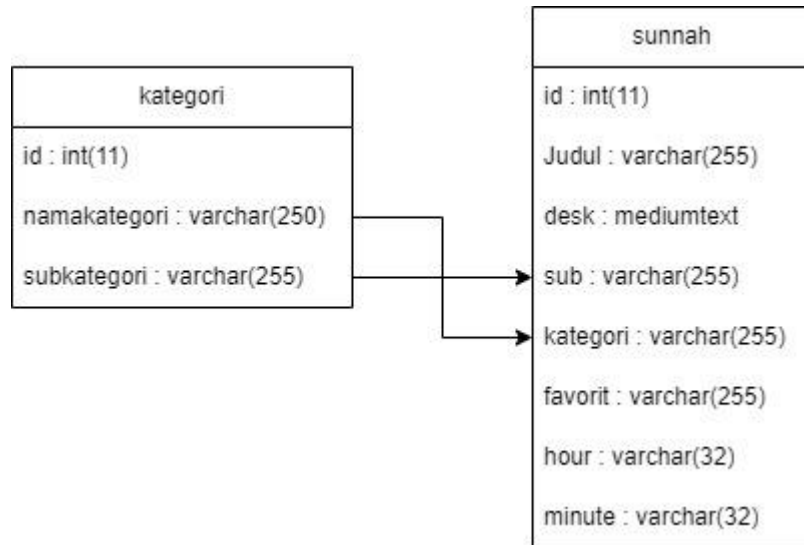
Tabel 4. 18 Tb Kategori

No.	Nama	Jenis	Ukuran	Ket.
1.	Id	int	11	PrimaryKey
2.	NamaKategori	varchar	250	
3.	SubKategori	varchar	255	

Tabel 4. 19 Tb Sunnah

No.	Nama	Jenis	Ukuran	Ket.
1.	Id	int	11	PrimaryKey
2.	Judul	varchar	250	
3.	Desk	Medium Text		
4.	Sub	varchar	255	
5.	Kategori	varchar	255	
6.	Favorite	varchar	255	
7.	Hour	Varchar	32	
8.	Minute	Varchar	32	

2. Relasi *Database*



Gambar 4. 33 Relasi Tabel *Database*

Pada gambar 4.31 dijelaskan bagaimana relasi tabel pada *database*, dimana pada *database* terdiri dari 2 tabel, yaitu tabel kategori dan tabel sunnah. Tabel kategori terdiri dari 3 data yaitu id (sebagai *primary key*), namakategori, dan subkategori sedangkan tabel sunnah terdiri dari 8 data yaitu id (sebagai *primary key*), judul, desk, sub, kategori, favorit, hour, dan minute. Relasi antar tabel berada pada kolom namakategori pada tabel kategori dengan kolom kategori pada tabel sunnah, serta pada kolom subkategori pada tabel kategori dengan kolom sub pada tabel sunnah. Rekam data pada kolom namakategori dan subkategori di tabel kategori menjadi pilihan data input untuk dimasukkan ke kolom ketegori dan sub pada tabel sunnah.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Aplikasi kumpulan sunnah Rasulullah sehari-hari dibuat dengan mempelajari lebih awal bahasa pemrograman yang di gunakan yaitu Java. Kemudian rancangan ide aplikasi dengan menentukan tujuan aplikasi, target pengguna, dan fitur yang akan digunakan lalu buat *project* yang memiliki input, proses dan output. Input bersumber dari Intent: Data dikirimkan antar-*activity* melalui *Intent*, contohnya *extra* data, yang digunakan untuk memfilter data sesuai kategori tertentu. Dari API: Menggunakan *Retrofit* untuk melakukan *request* ke *server*, mengambil data seperti daftar Sunnah, dan menyimpannya ke dalam objek Java (*Response Model*). Interaksi Pengguna: Pengguna dapat melakukan *refresh* data menggunakan *Swipe Refresh Layout*. Proses mengambil data dari API: Aplikasi menggunakan *Retrofit* untuk mengakses *end point* API yang mengembalikan data Sunnah. *Response* API berupa JSON yang diproses menjadi objek *Response Model* dengan data terkait (*list* data). Pemfilteran Data: Data yang diterima difilter berdasarkan nilai tertentu (*data.get Favorite().equals(received Data)*), yang memungkinkan aplikasi hanya menampilkan data relevan di layar. Mengelola Tampilan: Data yang difilter ditampilkan menggunakan *Recycler View* dengan *adapter* (*Adapter Data Sunnah*). *Progress Bar* diaktifkan saat data dimuat, dan dinonaktifkan setelah selesai. Output Antarmuka: Data yang difilter ditampilkan dalam *Recycler*

View secara terstruktur. Notifikasi: Jika terjadi kegagalan, aplikasi menampilkan pesan *Toast*, seperti "Gagal Menghubungi Server: [pesan error]".

Refresh: Pengguna dapat menyegarkan tampilan data melalui *Swipe Refresh Layout*, dan hasilnya langsung diperbarui.

2. Aplikasi ini memiliki fitur *reminder* sebagai pengingat dalam pelaksanaan sunnah-sunnah tertentu yang memiliki waktu dalam pelaksanaannya. Dengan *syntax*: `editTextHour=findViewById(R.id.editTextHour);editTextMinute=findViewById(R.id.editTextMinute);btnSetNotification=findViewById(R.id.buttonSetNotification);` yang dibuat menggunakan kelas *reminder view* model yang memperluas kelas *view* model. Menyediakan *schedule reminder*. Masukkan parameter input berupa durasi, unit (*time unit*) dan nama sunnah. Buat *one time work request* dengan kelas *reminder worker* sebagai pekerjaan yang harus dilakukan. Setel data input untuk permintaan kerja. Dan jadwalkan permintaan kerja menggunakan *instance work manager*.

B. Saran

Penulis berharap untuk mengembangkan aplikasi ini dikemudian hari karena aplikasi ini masih memiliki kekurangan baik berupa data-data materi tentang sunnah-sunnah dalam kehidupan Rasulullah sehari-hari maupun tampilan aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Hastuty. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Pemilihan Framekacamata Berbasis Augmented Reality. *Galang Tanjung*, 2504, 1–9.
- Al-Furaih, S. A. bin H. (2016). *Sunnah Rasulullah Sehari-hari* (Edisi Indo). Maktabah Darus Salam.
- Burhanuddin, B. (2020). Zikir Dan Ketenangan Jiwa (Solusi Islam Mengatasi Kegelisahan dan Kegalauan Jiwa). *Jurnal Mimbar: Media Intelektual Muslim DanBimbingan Rohani*, 6(1), 1–25. <https://doi.org/10.47435/mimbar.v6i1.371>
- Dwi, P. (2015). *Aplikasi Reminder Amalan Sunnah Memanfaatkan Layanan Web Berbasis Android*. 1–2.
- Erni Sri Wahyuni. (2019). *Analisis Cara Kerja CRUD dengan Menggunakan Android Studio*.
- Irsan, M. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Notifikasi Berbasis Android Untuk Mendukung Kinerja Di Instansi Pemerintahan. *Jurnal Penelitian Teknik Informatika*, 1(1), 115–120.
- Muhammad Saed Novendri, Ade Saputra, C. E. F. (2019). *L e n t e r a d u m a i , .* 10, 46–57.
- Nabil, M. Z., Kharisma, A. P., & Arwani, I. (2020). Implementasi Konsep Context Awareness pada Aplikasi Pengingat Ibadah Sunnah di Platform Android. *Jurnal Pengembangan Teknologi ...*, 4(10), 3307–3312. <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/7915/3734>
- Noor, M., & Oktaviani, N. (2017). Aplikasi Pembelajaran Sholat Sunnah Berbasis Web Mobile. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 3(1), 43–48. <https://doi.org/10.34128/jsi.v3i1.69>
- Oktavia, P., & Frindo, M. M. (2020). Aplikasi Panduan Sholat Wajib dan Sholat Sunnah Berbasis Android. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(2), 175. <https://doi.org/10.32493/informatika.v5i2.4925>

- Primadana Edde, G., & Budayawan, K. (2021). Pembuatan Aplikasi Reminder Jadwal Perkuliahan di Jurusan Teknik Elektronika Berbasis Android. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 9(4), 1. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v9i4.112669>
- Purnasari, M., Hartiwi, Y., & Nurhayati, N. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Dana Masjid Berbasis Web Menggunakan Unified Modeling Language (UML). *Resolusi : Rekayasa Teknik Informatika Dan Informasi*, 2(6), 258–264. <https://doi.org/10.30865/resolusi.v2i6.416>
- Ramadhan, R. F., & Mukhaiyar, R. (2020). *Penggunaan Database Mysql dengan Interface PhpMyAdmin sebagai Pengontrolan Smarthome Berbasis Raspberry Pi*. 1(2), 129–134.
- Richter, L. E., Carlos, A., & Beber, D. M. (n.d.). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.
- Syach Putra, R., Apriliani, F., & Hartono, M. I. (2024). Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Pada SD Negeri Pamulang Barat. *Buletin Ilmiah Ilmu Komputer Dan Multimedia*, 2(2), 220–227. <https://jurnalmahasiswa.com/index.php/biikma>
- Wardhani, K. S. (2014). Pengembangan Sistem Informasi class diagram Secara Digital. *Lambung Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta*, 161.
- Wirasasmita, M. A., Nasrulloh, M. F., Rizal, A. S., & Budiyaniti, N. (2023). Menghidupkan Sunnah Harian Rasulullah dalam Pembentukan Karakter Pribadi Muslim. *Sosio Religi: Jurnal Kajian Pendidikan Umum*, 21(1), 7–15.
- Yunus, R. M., Sujadi, H., & -, K. (2015). Sistem Keamanan Pesan Dengan Algoritma Rivest Code 6 (Rc-6) Menggunakan Java Pada Smartphone Berbasis Android. *J-Ensitem*, 2(01), 1–10. <https://doi.org/10.31949/j-ensitem.v2i01.45>