

Aplikasi Kumpulan Sunnah Rasulullah Berbasis Android

Selfiana^{1*}, Ahmad Selao², Untung Suwardoyo³

^{1*23}*Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Parepare, Indonesia*

**Email : 220280003selfiana@gmail.com*

Abstract: The practice of Sunnah is often neglected by Muslims due to daily activities and the limited information about how to carry it out. This research aims to create an application that compiles the daily Sunnah of the Prophet Muhammad, which includes a reminder feature to alert users to perform the Sunnah at the appropriate times, as well as a search feature to facilitate users in finding specific Sunnah. Using a literature study research method based on sources such as books, theses, and journals related to the research. Data processing using the Java programming language and MySQL as the database. In this research, the author successfully created an application for the Sunnah of the Prophet Muhammad that displays descriptions, images, and audio, making it easier for users to learn about the Sunnahs of the Prophet.

Keywords: Sunnah; *Prophet*; Android; Java

Abstrak: Amalan sunnah seringkali ditinggalkan umat muslim karena aktivitas sehari-hari dan terbatasnya informasi tentang tata cara pelaksanaannya. Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi kumpulan sunnah rasulullah sehari yang memiliki fitur *reminder* sebagai pengingat pengguna melaksanakan sunnah sesuai waktu yang memiliki fitur pencarian untuk mempermudah pengguna mencari sunnah. Menggunakan metode penelitian studi literatur berdasarkan dari sumber-sumber seperti buku, skripsi, jurnal yang berhubungan dengan penelitian. Pengolahan data menggunakan bahasa pemrograman java dan MySQL sebagai databasenya. Pada penelitian ini penulis berhasil membuat aplikasi sunnah rasulullah yang menampilkan deskripsi, gambar dan audio yang memudahkan pengguna mempelajari sunnah-sunnah rasullulah.

Kata kunci: Sunnah; Rasulullah; Android; Java

1. PENDAHULUAN

Sunnah mengandung pengertian yang sama dengan hadits. Akan tetapi kata hadits lebih sering dipakai kepada sesuatu hadits yang diriwayatkan dari Rasulullah SAW sesudah nubuwah Muhammad SAW menjadi Nabi saja, tidak termasuk yang sebelumnya. Dengan demikian sunnah lebih umum dari pada hadits, karena termasuk ke dalamnya juga sesuatu yang diriwayatkan dari Nabi Muhammad SAW sebelum nubuwah (Usman 2021). Secara etimologis, sunnah berasal dari kata "sanna" yang berarti sesuatu yang mudah atau mengalir dengan lancar, mengacu pada kebiasaan orang Arab yang menyebut "Ma'mun Masnun" untuk air yang mengalir dengan lancar. Pandangan ini menunjukkan bahwa sunnah adalah tindakan yang mudah dilakukan dan lancar (Nabilah et al. 2024).

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 (Wirasmita et al. 2023).

Android adalah sistem operasi yang dirancang oleh Google dengan basis kernel Linux untuk mendukung kinerja perangkat elektronik layar sentuh, seperti tablet atau smartphone (Yusuf and Afandi 2020). Seperti yang kita ketahui bahwa semua hal yang ada di Indonesia bahkan Dunia telah mengenal yang namanya *android* (Mobile). Sehingga dapat memudahkan pemilik, karyawan, bahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan (Wahyuddin 2022). Android adalah sebuah platform yang berguna untuk menghubungkan pengguna dan hardware agar dapat mengoperasikan aplikasi-aplikasi yang terdapat di dalam telepon pintar (Wianda, Noertjahyana, and Dewi 2022).

Java adalah pemrograman yang bukan sekedar pemrograman tetapi adalah sebuah platform dan sebuah teknologi baru yang lahir untuk menjawab teknologi baru yaitu internet (Meiyanti 2021). Javascript adalah bahasa yang berbentuk kumpulan skrip yang pada fungsinya berjalan pada suatu dokumen HTML, sepanjang sejarah Internet bahasa ini adalah bahasa skrip pertama untuk web. Bahasa ini adalah bahasa pemrograman untuk memberikan kemampuan tambahan terhadap bahasa HTML dengan mengizinkan pengeksekusian perintah disisi user, yang artinya di sisi browser bukan di sisi server web (Sabarudin 2022).

Berdasarkan penelitian yang relevan Implementasi Konsep Context Awareness pada Aplikasi Peningat Ibadah Sunnah di Platform Android. Aplikasi ini memiliki fitur pengingat yang sesuai dengan aktivitas pengguna yang memiliki rata-rata respon penilaian 74 dari 10 responden (Nabil, Kharisma, and Arwani 2020). Aplikasi Panduan Sholat Wajib dan Sholat Sunnah Berbasis Android. Evaluasi yang berdasarkan hasil pengisian form kuesioner dari 19 responden memberikan hasil yang sangat baik dengan presentasi hampir 99% (Oktavia and Frindo 2020).

Berdasarkan referensi diatas penelitian ini berfokus pada pembuatan aplikasi kumpulan sunnah rasulullah sehari-hari berbasis android. Pada aplikasi ini memiliki fitur reminder sebagai pengingat pelaksanaan sunnah dan juga fitur pencarian mempermudah pengguna mencari sunnah. Tujuan utamanya adalah untuk memudahkan pengguna dalam mempelajari dan mengamalkan sunnah rasulullah dalam kehidupan sehari-hari.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1. 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.

2.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 2 bulan pada tahun 2024 yang bertempat di kampus Universitas Muhammadiyah Pare-Pare dengan teknik pengumpulan data studi literatur yang bersumber dari buku sunnah rasulullah sehari-hari Syaikh Abdullah bin Hamoud Al-Furaih.

2.3. Teknik Pengumpulan Data

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

2.4. Alat Dan Bahan Penelitian

Dalam melakukan penelitian, maka diperlukan alat dan bahan penelitian yang mendukung kegiatan penelitian tersebut yang di perlihatkan pada tabel 1 dan tabel 2 dibawah ini.

Alat dan bahan yang digunakan selama penelitian adalah sebagai berikut:

a. Laptop Acer Aspire A314-22

Tabel 1. laptop Acer Aspire

No	Nama	Kapasitas
1	<i>Processor</i>	AMD 3020e
2	RAM	4,00 GB
3	SSD	256 GB
4	LCD <i>Monitor</i>	14 inc

b. *Software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

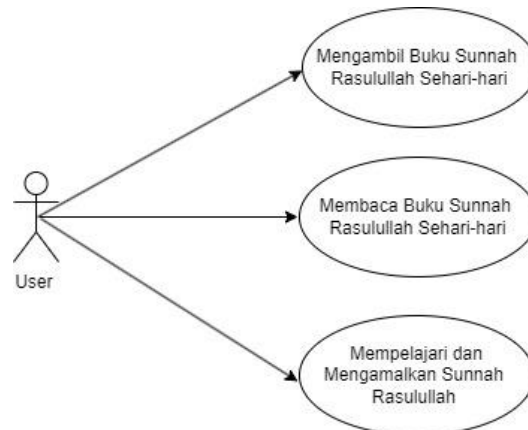
Tabel 2. *Software* aplikasi

No	Nama	Nama
1	Sistem Operasi	<i>Windows 11</i>
2	<i>Software</i>	Xampp
3	Teks Editor	Android Studio
4	Bahasa pemrograman	Java

2.5. Use Case Diagram

Use case diagram adalah salah satu jenis diagram dalam *Unified Modeling Language* (UML) yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara pengguna (atau aktor) dan sistem dalam suatu aplikasi atau sistem perangkat lunak. Diagram ini fokus pada fungsionalitas sistem dan bagaimana pengguna atau aktor berinteraksi dengan fitur-fitur sistem tersebut.

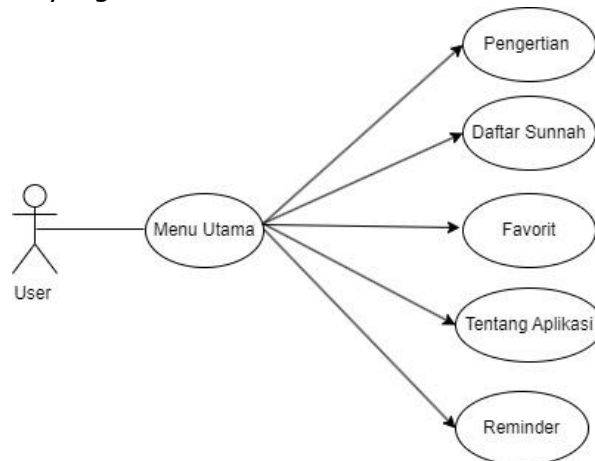
a. Desain sistem yang sedang berjalan



Gambar 1. *Use case* dari sistem yang sedang berjalan

Pada gambar 1, *use case* sistem yang berjalan pada saat ini, menjelaskan awalnya user mengambil buku sunnah rasulullah sehari-hari lalu membacanya dan mempelajari serta mengamalkan sunnah rasulullah tersebut.

b. Perancangan sistem yang diusulkan

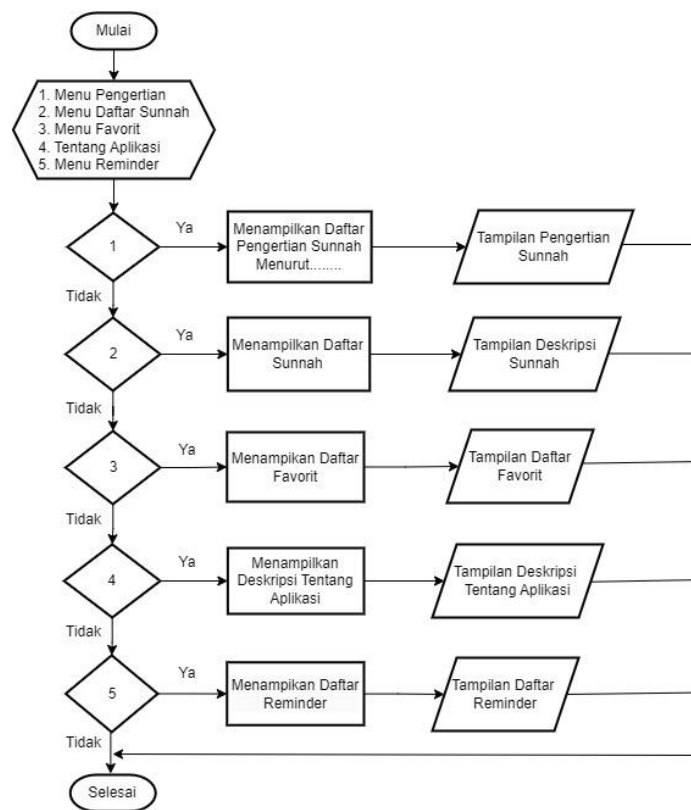


Gambar 2. *Use case* sistem yang diusulkan

Pada gambar 2, *use case* sistem yang diusulkan menjelaskan pada menu utama pada aplikasi ini terdapat lima pilihan yaitu pengertian, daftar sunnah, *favorite*, tentang aplikasi sunnah rasulullah sehari-hari dan *Reminder*.

c. *Flowchart*

Flowchart adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan proses atau alur kerja dengan cara *visual*. Ini membantu dalam memvisualisasikan bagaimana langkah-langkah terhubung dan bagaimana data mengalir melalui sistem atau prosedur.



Gambar 3. *Flowchart*

Pada Gambar 3, *flowchart* pada gambar diatas menjelaskan mengenai alur dari aplikasi. Dimana pada menu utama terdapat pengertian, daftar sunnah, *favorite*, 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 *favorite* maka akan memunculkan tampilan daftar *favorite* 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.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan merupakan bagian penting dalam sebuah laporan penelitian. Kedua bagian ini saling terkait dan berfungsi untuk menjelaskan temuan penelitian dan makna. Hasil menyajikan fakta dan angka yang diperoleh dari penelitian, sementara pembahasan memberikan konteks dan penjelasan tentang apa arti hasil tersebut, bagaimana hasil tersebut berhubungan dengan teori atau studi sebelumnya, dan apa implikasinya.

3.1. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang bersumber dari buku sunnah rasulullah sehari-hari karya Syaikh Abdullah bin Hamoud Al-furaih. Pada penelitian ini menggunakan *database* MySQL yang dimana memiliki dua tabel data yaitu, tabel data kategori dan tabel data sunnah. Berikut beberapa data yang telah dihasilkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Tabel *database* kategori

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

Tabel 4. Tabel *database* sunnah

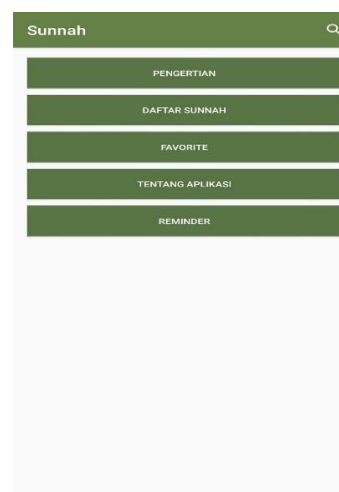
No.	Nama	Jenis	Ukuran	Ket.
1.	Id	Int	11	PrimaryKey
2.	Judul	Varchar	250	
3.	Desk	Medium Text		
4.	Sub	Varchar	255	
5.	Kategori	Varchar	255	
6.	Favorite	Varchar	255	
7.	Hour	Varchar	32	
8.	Minute	Varchar	32	

3.2. Tampilan Aplikasi

a. Halaman Tampilan Utama dan Halaman Menu Utama



(a)

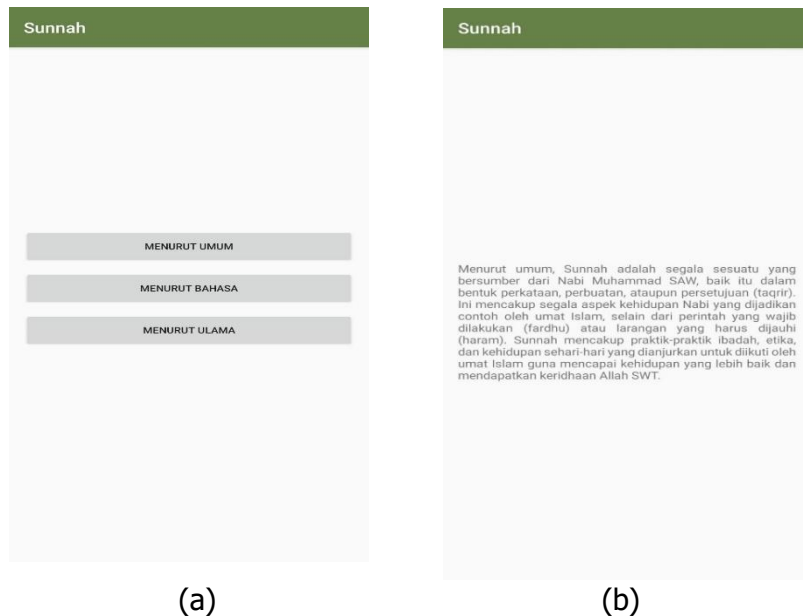


(b)

Gambar 4. (a) Halaman Tampilan Utama (b) Halaman Menu Utama

Pada gambar 4 (a), halaman tampilan utama merupakan tampilan awal yang muncul ketika sebuah aplikasi pertama kali dibuka. Tujuannya adalah memberikan pengguna sebuah pengalaman *visual* saat aplikasi memuat dan mempersiapkan diri untuk digunakan. Dengan menampilkan logo, nama untuk membangun kesan pertama yang kuat. Gambar 4 (b), Halaman Menu Utama merupakan halaman yang menampilkan pilihan menu pada aplikasi yaitu menu pengertian, daftar sunnah, *favorite*, tentang aplikasi, dan *reminder*.

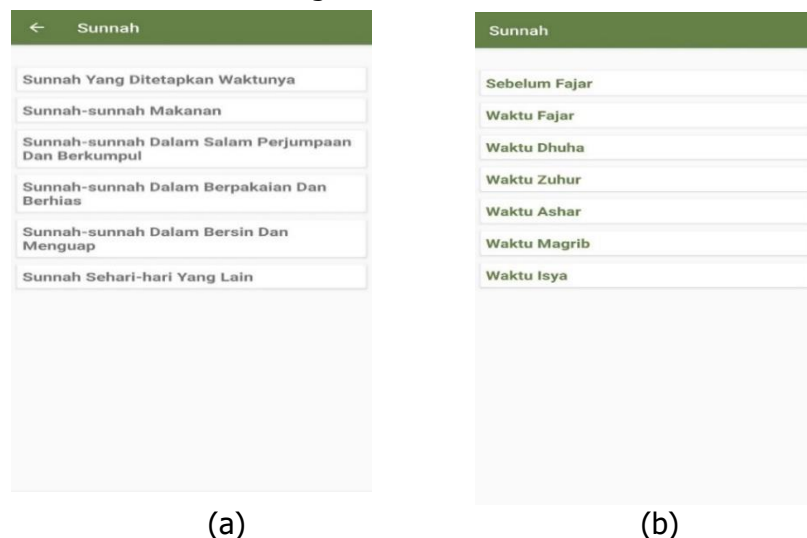
b. Halaman Daftar Pengertian dan Halaman Deskripsi Pengertian



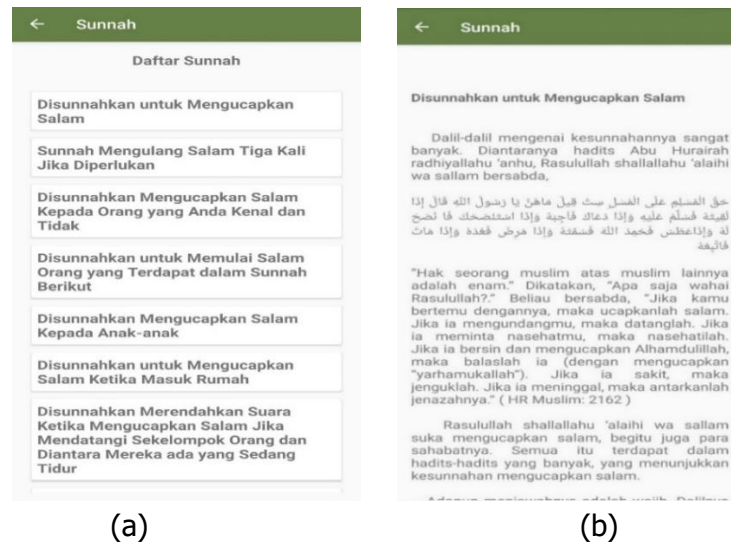
Gambar 5. (a) Halaman Daftar Pengertian (b) Halaman Deskripsi Pengertian

Pada gambar 5 (a), Halaman Daftar Pengertian Merupakan halaman yang menampilkan daftar pengertian sunnah yaitu pengertian sunnah menurut umum, menurut bahasa, dan menurut ulama. Gambar 5 (b), Halaman Deskripsi Pengertian Merupakan halaman yang menampilkan deskripsi tentang pengertian sunnah. Contohnya pengertian sunnah menurut umum.

c. Halaman Data Sunnah Sesuai Kategori dan Halaman Sunnah Sesuai Waktunya

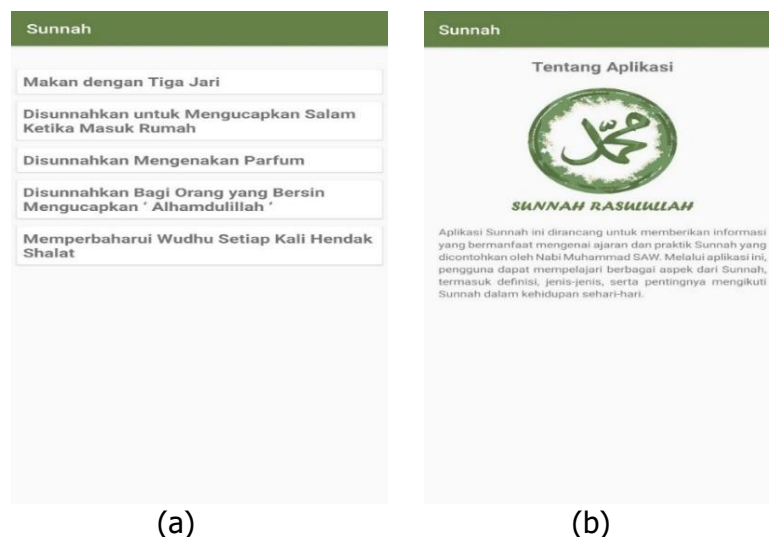


Gambar 6. (a) Halaman Daftar Sunnah Kategori (b) Halaman Sunnah Waktunya
 Pada gambar 6 (a), Merupakan halaman yang menampilkan sunnah sesuai kategorinya masing-masing. Yaitu sunnah yang ditetapkan waktunya, sunnah makanan, sunnah salam, sunnah berpakaian, sunnah bersin, dan sunnah hari-hari lainnya. Gambar 6 (b), Merupakan halaman yang menampilkan tampilan daftar sunnah yang memiliki waktu pelaksanaannya, contohnya sunnah sebelum fajar.
 d. Halaman Daftar Sunnah dan Deskripsi Sunnah



Gambar 7. (a) Halaman Daftar Sunnah (b) Halaman Deskripsi Sunnah
 Pada gambar 7 (a), Halaman Daftar Sunnah merupakan halaman yang menampilkan daftar-daftar sunnah yang terdapat dalam daftar sunnah yang disesuaikan kategorinya. Gambar 7 (b), Halaman Deskripsi Sunnah Merupakan halaman yang menampilkan deskripsi sunnah yang kita pilih. Contohnya kita pilih disunnahkan untuk mengucapkan salam.

e. Halaman *Favorite* dan Halaman Tentang Aplikasi



Gambar 8. (a) Halaman *Favorite* (b) Halaman Tentang Aplikasi

Pada gambar 8 (a), Merupakan halaman yang menampilkan daftar-daftar sunnah yang telah kita pilih sebagai sunnah *favorite*. Gambar 8 (b), Merupakan halaman yang menampilkan deskripsi tentang tujuan mengapa aplikasi ini dibuat.

f. Halaman Daftar *Reminder* dan Halaman Notifikasi *Reminder*



Gambar 9. (a) Halaman Daftar *Reminder* (b) Halaman Notifikasi *Reminder*

Pada gambar 9 (a), Merupakan halaman yang menampilkan daftar-daftar sunnah yang memiliki waktu tertentu dalam pelaksanaannya. Gambar 9 (b), Merupakan halaman yang menampilkan notifikasi *Reminder* pada layar *smartphone* sesuai waktu pelaksanaan sunnahnya.

g. Halaman Pencarian

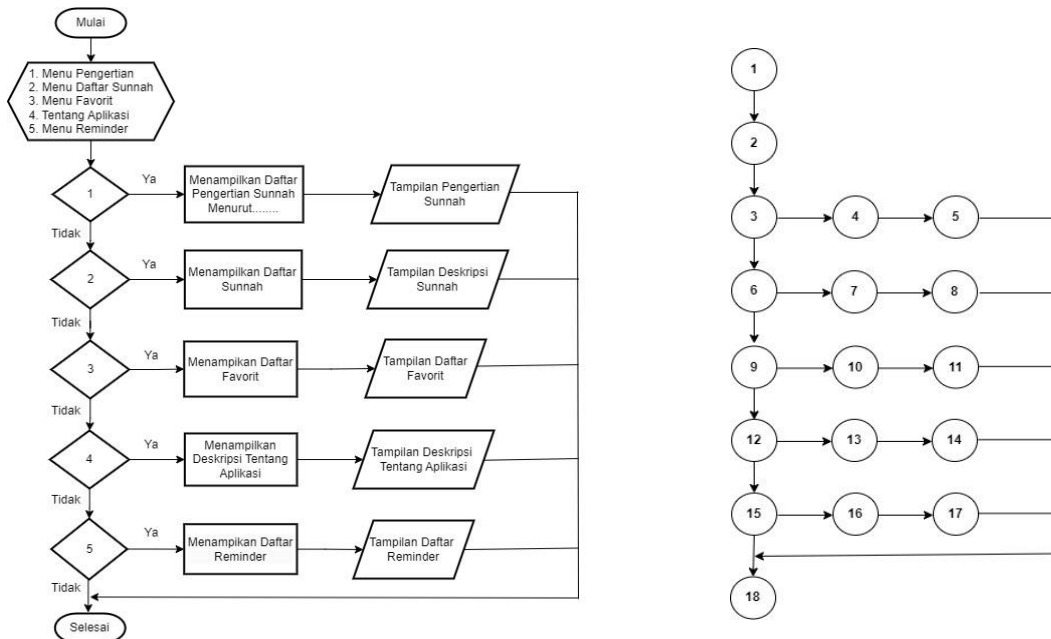


Gambar 10. Halaman Pencarian

Pada gambar 10, Merupakan halaman yang menampilkan proses pada saat pencarian sunnah. Contohnya pada saat kita ingin mencari sunnah tentang makanan.

3.3. Pengujian Sistem

Pada metode pengujian ini akan ditampilkan *flowchart* dan *flowgraph* dari sistem yang telah dibuat.



Gambar 11. Flowchart dan Flowgraph

Pada gambar di atas menjelaskan mengenai alur dari aplikasi. Dimana pada menu utama terdapat pengertian, daftar sunnah, *favorite*, 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 *favorite* maka akan memunculkan tampilan daftar *favorite* 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.

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. *Independent path* pada flowgraph tersebut yakni :

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

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

Path 3 = 1-2-3-6-9-10-11-18

Path 4 = 1-2-3-6-9-12-13-14-18

Path 5 = 1-2-3-6-9-12-15-16-17-18

Path 6 = 1-2-3-6-9-12-15-18

3. Grafik Matriks Aplikasi

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	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											2-1=1
7								1											1-1=0
8																		1	1-1=0
9										1	1								2-1=1
10											1								1-1=0
11																		1	1-1=0
12													1	1					2-1=1
13														1					1-1=0
14																		1	1-1=0
15																1	1		2-1=1
16																	1		1-1=0
17																		1	1-1=0
18																			0
SUM (E+1)																			5+1=6

4. KESIMPULAN

Aplikasi kumpulan sunnah Rasulullah berbasis android ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman java dan mysql sebagai *database* management system, telah melalui pengujian dengan baik menggunakan metode *whitebox testing*. Aplikasi kumpulan sunnah Rasulullah dapat memberikan panduan praktis tentang bagaimana menerapkan sunnah dalam kehidupan sehari-hari. Aplikasi ini dapat berfungsi sebagai referensi cepat dan mudah diakses bagi umat islam yang ingin mengikuti contoh hidup Rasulullah SAW. Aplikasi ini memiliki fitur *reminder* sebagai pengingat dalam pelaksanaan sunnah-sunnah tertentu yang memiliki waktu dalam pelaksanaannya. Aplikasi ini memiliki fitur pencarian untuk mempermudah penggunaanya dalam mencari sunnah yang ingin mereka terapkan sesuai dengan sunnah yang ada dalam buku "Sunnah Rasulullah Sehari-hari" yang ditulis oleh Syaikh Abdullah bin Hamoud Al-furaih.

REFERENSI

Meiyanti, Rini. 2021. "Rancang Bangun Sistem Informasi Reservasi Kamar Hotel Menggunakan Java Netbeans." *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi* 5(2). doi: 10.29103/sisfo.v5i2.6242.

- Nabil, M. Z., A. P. Kharisma, and I. Arwani. 2020. "Implementasi Konsep Context Awareness Pada Aplikasi Pengingat Ibadah Sunnah Di Platform Android." *Jurnal Pengembangan Teknologi ...* 4(10):3307–12.
- Nabilah, Salma, Neng Sifa, Aliya Putri, Anita Hasanah, Muhammad Wildan Al, Muhammad Miftahul Barhoya, and Afiffah Fitria Hamdah. 2024. "Mengimplementasikan Al- Qur'an Dan Sunnah , Sebagai Pedoman Terhadap Lingkungan Hidup Yang Menyimpang Dalam Memuliakan Allah SWT . Implementing The Quran And Sunnah As Guidelines For Addressing Deviant Environmental Practices While Glorifying Allah SWT." 496–501.
- Oktavia, Petricia, and Muhamad Meky Frindo. 2020. "Aplikasi Panduan Sholat Wajib Dan Sholat Sunnah Berbasis Android." *Jurnal Informatika Universitas Pamulang* 5(2):175. doi: 10.32493/informatika.v5i2.4925.
- Sabarudin, Soleh. 2022. "Perancangan Dan Pembagunan Sistem Informasi Rekrutmen Berbasis Computer Based Testing (CBT) Dengan Menggunakan Codeigniter." *Journal of Economic Perspectives* 2(1):1–4.
- Usman, Iskandar. 2021. "Hadis Pada Masa Rasulullah Dan Sahabat: Studi Kritis Terhadap Pemeliharaan Hadis." *El-Usrah* 4(1):47–63. doi: 10.22373/ujhk.v4i1.9173.
- Wahyuddin, Irmayani Pawelloi. 2022. "Aplikasi Pemesanan Menu Pada Warkop Shearlock Berbasis Abdroid." *Jurnal Sintaks Logika* 2(3):11–16. doi: 10.31850/jsilog.v2i3.1846.
- Wianda, Nadia Felicia, Agustinus Noertjahyana, and Lily Puspa Dewi. 2022. "Rancang Bangun Aplikasi Panggil Tukang Berbasis Android Di Daerah Surabaya." *Jurnal Infra* 10(2):1–7.
- Wirasasmita, Muhammad Aditya, Muhammad Fauzan Nasrulloh, Ahmad Syamsu Rizal, and Nurti Budiyaniti. 2023. "Menghidupkan Sunnah Harian Rasulullah Dalam Pembentukan Karakter Pribadi Muslim." *Sosio Religi: Jurnal Kajian Pendidikan Umum* 21(1):7–15.
- Yusuf, Dani, and Freddy Nur Afandi. 2020. "Aplikasi Absensi Berbasis Android Menggunakan Validasi Kordinat Lokasi Dan Nomor Handpone Guna Menghindari Penularan Virus Covid 19." *EXPERT: Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi* 10(1):16–22. doi: 10.36448/jmsit.v10i1.1492.