APLIKASI *REMINDER* AMALAN SUNNAH MEMANFAATKAN LAYANAN WEB BERBASIS ANDROID

Panji Dwi Sastra
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, Indonesia
11523167@students.uii.ac.id

***Abstract*— Sunnah dalam Islam mengacu kepada sikap, tindakan, ucapan dan cara rasulullah menjalani hidupnya atau garis-garis perjuangan (tradisi) yang dilaksanakan oleh rasulullah dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Sunnah merupakan sumber hukum kedua dalam Islam, setelah Al-Quran. Saat ini banyak umat muslim yang enggan menjalankan ibadah Sunnah dikeranakan sulitnya mendapatkan informasi tentang pengerjaan ibadah Sunnah dan juga disibukkan oleh kegiatan sehari-hari.**

***Aplikasi reminder amalan Sunnah memanfaatkan layanan web berbasis android ini dirancang dan dibangun untuk memudahkan umat muslim dalam mengerjakan amalan Sunnah. Pengerjaan aplikasi ini meliputi tahapan, pengumpulan data, perancangan, implementasi, dan pengujian yang dilakukan oleh user dan juga pengguna umum.**

Penelitian ini berhasil membangun aplikasi yang dapat membantu mengingatkan umat muslim untuk mengerjakan amalan Sunnah harian. Berdasarkan pengujian yang dilakukan, aplikasi ini sudah layak digunakan oleh oleh pengguna umum. Namun aplikasi ini masih perlu dikembangkan lagi agar kedepannya dapat berjalan lebih optimal dan lebih banyak manfaat.

I. PENDAHULUAN

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 (Al-Furaih, 2015). Dengan mengerjakan amalan Sunnah tentu semakin teratur hidup kita dari mulai bangun hingga kita tidur kembali, dan bertambah pula pahala kita setiap mengerjakannya.

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 atau peringatan tentang pengerjaan dan manfaat amalan Sunnah itu sendiri (Sholihah, 2016). Hal ini sangat disayangkan karena harusnya ada sesuatu yang dapat mengingatkan umat muslim dalam mengerjakan amalan tersebut. Oleh karena itu, penulis tergerak untuk membuat aplikasi yang dapat memberikan informasi dan peringatan tentang pengerjaan amalan Sunnah. Yang diharapkan dapat mampu memudahakan umat muslim dalam mengerjakan amalan Sunnah.

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 didunia menggunakan sistem operasi Android (Vincent, 2017), 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. Banyak macam aplikasi yang diciptakan dengan berbasis Android, seperti yang akan dibahas pada penelitian kali ini yaitu Aplikasi Reminder Amalan Sunnah Android.

Pada apikasi Reminder amalan Sunnah ini nanti user dapat mengetahui jadwal sholat berdasarkan lokasi dimana user tersebut berada, dan amalan Sunnah beserta dalilnya yang dapat dikerjakan pada waktu tertentu. Selain itu aplikasi ini akan menyediakan konten dakwah berupa artikel bergambar atau video yang akan di update oleh admin secara berkala. Waktu shalat didapat dari API provider yang menyediakan waktu shalat berdasarkan zona lokasi. Sedangkan konten amalan, dalil, dan dakwah disediakan oleh admin pada aplikasi berbasis web.

II. LANDASAN TEORI

A. *Sunnah*

Dari segi etimologi Sunnah adalah perbuatan yang semula belum pernah dilakukan kemudian diikuti oleh orang lain baik perbuatan terpuji maupun tercela. Secara terminilogi

ahli hadist dan ahli fiqh berbeda memberikan pengertian, sebagai berikut;

a. Menurut para ahli hadist Sunnah sama dengan hadist, yaitu suatu yang dinisbahkan oleh Nabi Muhammad SAW baik perkataan, perbuatan maupun sikap beliau tentang suatu peristiwa.
b. Menurut ahli fiqh makna Sunnah mengandung pengertian, suatu perbuatan yang jika dikerjakan mendapat pahala, tetapi jika ditinggalkan tidak mendapat dosa. Dalam pengertian ini Sunnah merupakan salah satu dari *ahkam al-takhlifi* yang lima, yaitu wajib, Sunnah, haram, makruh, mubbah.

Dikarenakan banyaknya jumlah Sunnah dan periwayat Sunnah tersebut maka kualitas Sunnah memiliki berbagai tingkatan, kualitas sunnah dapat dibedakan menjadi empat tingkatan yaitu;

a. Shahih, yaitu Sunnah yang diriwayatkan secara kesinambungan dari satu perawi kepada perwai lainnya, dimana setiap perawi memiliki sifat adil dan kuat dalam ingatnnya.
b. Hasan yaitu suatu Sunnah yang diriwayatkan oleh perawi yang dan kuat ingatan, tetapi tingkat kekuatan ingatan rawi lebih rendah dari tingkat kekuatan ingatannya perwai Sunnah shahih.
c. Maudhu' yaitu, khabar yang direkayasa dan dipalsukan oleh pemalsu sunnnah, sehingga seolah-olah berasal dari Rasulullah SAW, baik iktikad mauoun karena sengaja hendak merusak ajaran islam dari dalam. Mengingat baya yang ditimbulkan sebagian ulama tidak mengelompokkan kedalam tingkatan Sunnah atau hadits atau khabar.

Adapun fungsi Sunnah yang utama ialah penjelas terhadap hukum-hukum yang terdapat dalam Al-Quran. Sunnah dapat juga memperluas hukum dalam Al-Quran atau mentapkan sendiri hukum diluar apa yang telah tertulis dalam Al-Quran.

B. Reminder

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 seusai jadwal yang tepat (Appsrox, 2013).

C. *Android*

Android merupakan salah satu sistem operasi yang sangat berkembang saat ini, dengan berbasis Linux sistem operasi ini dirancang untuk mengembangkan perangkat seluler layar sentuh seperti *smartphone* dan juga komputer tablet. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi untuk digunakan oleh bermacam piranti.

Salah satu penyebab mengapa system operasi Android begitu gampang diterima oleh pasar dan berkembang dengan sangat cepat, itu dikarenakan android menggunakan Bahasa pemograman Java serta kelebihnnya sebagai software yang mengunakan basis kode komputer yang bisa didistribusikan secara terbuka sehinngga pengguna dapat mebuat aplikasi baru didalamnya. Dan hal tersebut mengakibatkan banyaknya pengembang software yang berbondong untuk mengembangkan aplikasi berbasis Android. Saat ini bila dibandingkan dengan OS yang lain untuk perangkat handphone dan PC tablet, Android adalah yang mempunyai dukungan aplikasi dan game non bayar untuk penggunanya yang dapat di unduh di Google Play. Dengan terdapat fitur seperti browser, MMS, SMS, GPS, dan lain lain maka sangat memudahkan penggunanya untuk mendapatkan informasi, mengetahui posis, serta juga komunikasi antar para pengguna.

D. Web Service

Web Service adalah suatu sistem perangkat lunak yang dirancang untuk mendukung interaksi yang bisa beroperasi *machine-to-machine* di atas jaringan. Web Service mempunyai alat penghubung yang diuraikan di dalam format *machine-processable*. Sistem lain saling berhubungan dengan *Web service* dengan cara yang di tentukan oleh penyedianya menggunakan SOAP, bisa juga disampaikan menggunakan HTTP dengan *XML serialization*, bersama dengan standar lain yang terkait dengan *web* (Booth, 2004).

Tujuan *web service* adalah untuk menyediakan beberapa fungsi atas nama pemiliknya, di dalam *Web Service* ada istilah *Provider entity*, ialah organisasi atau orang yang menyediakan *service* tertentu, dan *Requester entity* adalah seseorang atau organisasi yang berkeinginan untuk menggunakan *web service provider entity.*

III. METODOLOGI

A. Metode Analisis

Metode analisis merupakan suatu cara yang digunakan untuk menguraikan sebuah sistem aplikasi. Metode analisis meliputi identifikasi, dan perancangan sistem. Sistem yang dianalisis adalah sistem yang berisi informasi tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan pembangunan aplikasi pada sistem android dan layanan web.

Tahap analisis ini meliputi pengumpulan data-data yang digunakan dalam membangun aplikasi *reminder* amalan sunnah berbasis android. Tahap ini juga merupakan tahapan yang paling penting dalam suatu program yang dirancang, karena jika terjadi kesalahan dalam tahap ini akan menyebabkan terjadinya kesalahan pada tahap selanjutnya. Karena itu dibutuhkan suatu metode sebagai pedoman dalam mengembangkan system yang dibangun.

B. Hasil Analisis

Dari metode dan langkah yang telah dilakukan maka hasil dari analisis yang diperoleh adalah sebagai berikut:

d. Analisis Kebutuhan *Input*

Input (masukan) adalah bentuk masukan dan perintah kepada perangkat teknologi yang digunakan dalam menjalankan aplikasi ini guna memperoleh hasil dan tujuan yang diinginkan. *Input device* untuk Aplikasi

Reminder Amalan Sunnah berbasis Android ini adalah berupa interaksi *user* pada layar sentuh *smartphone* yang menggunakan system operasi Android.

e. Analisis Kebutuhan *Output*
Output (Keluaran) dari aplikasi ini berupa pengingat amalan sunnah sehari- hari yang di ambil dari buku dan berjalan pada smartphone ataupun gadget lain yang bersistem operasi Android menggunakan layar *touch screen* yang mana aplikasi ini menampilkan notifikasi amalan sunnah apa yang tepat di lakukan berdasarkan waktu.

f. Analisis Kebutuhan *Software*
Perangkat lunak (*software*) merupakan hal yang sangat dibutuhkan dalam pembangunan dan menjalankan aplikasi ini. Kebutuhan *software* yang dibutuhkan bagi pembuatan aplikasi adalah sebagai berikut:
1. Windows 10, merupakan sistem operasi yang digunakan pada komputer selama aplikasi dibuat.
2. Adobe Photoshop CS 5, aplikasi ini digunakan untuk membantu pembuatan desain antarmuka dari aplikasi agar terlihat lebih menarik.

g. Analisis Kebutuhan *Hardware*
Perangkat keras adalah salah satu poin yang sangat penting dalam pembangunan suatu aplikasi. Salah satu peranan yang paling penting adalah untuk menjalankan semua perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi ini sendiri. Adapun perangkat keras yang dibutuhkan dalam membangun aplikasi ini adalah sebagai berikut:
1. Laptop atau computer dengan Processor Core 2 Duo dengan kecepatan minimal 2ghz.
2. RAM 4GB.
3. VGA 512.
4. Keyboard dan Mouse sebagai piranti input.

h. Analisis Kebutuhan Fitur
Fitur-fitur merupakan proses apa saja yang bisa dilakukan oleh aplikasi yang dibuat. Adapun fitur-fitur yang dibutuhkan dalam membangun aplikasi ini adalah sebagai berikut:
1. Mendeteksi jadwal sholat sesuai dengan dimana posisi user berada.
2. Fitur selanjutnya yaitu fitur *reminder*, fitur ini akan menampilkan notifikasi amalan sunnah apa yang tepat dilakukan berdasarkan waktu.

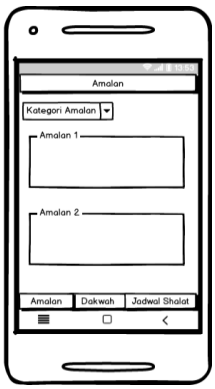
C. *Perancangan Sistem*

Tahapan ini adalah proses untuk merancang aplikasi berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Perancangan bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam membangun perangkat lunak dan membuat perangkat lunak tersusun dengan baik, sehingga dapat lebih efektif dan efisien dalam proses pengembangan perangkat lunak.

Storyboard
Storyboard adalah sketsa gambar yang di buat secara berurutan sesuai naskah, dengan storyboard kita dapat mengetahui ide dari perancangan. Storyboard disebut juga dengan visualisasi ide dari aplikasi yang akan dibangun, sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan. Storyboard dapat dikatakan juga visual script yang akan dijadikan outline dari sebuah proyek. Adapun storyboard dari perancangan aplikasi reminder amalan sunnah ini adalah sebagai berikut:

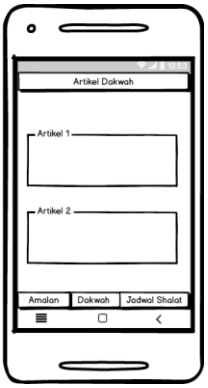
Storyboard *Halaman* User *(Android-Based)*

i. *Storyboard* Halaman Amalan
Gambar C.1 merupakan halaman awal dari aplikasi *reminder* amalan sunnah. Pada halaman ini *user* dapat melihat menu kategori amalan, jenis-jenis amalan, dan menu untuk berpindah ke halaman dakwah dan jadwal shalat.



Gambar C.1 Halaman Amalan

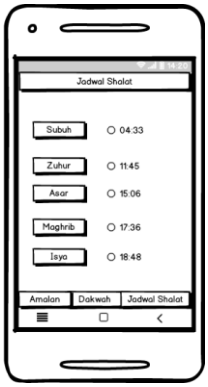
j. *Storyboard* Halaman Dakwah
Gambar C.2 merupakan halaman dakwah pada aplikasi *reminder* amalan sunnah, pada halaman ini user dapat melihat bermacam-macam konten dakwah dan juga menu untuk berpindah ke halaman amalan dan halaman jadwal shalat.



Gambar C.2 *Storyboard* Halaman Dakwah

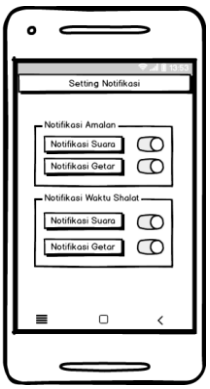
Gambar C.3 merupakan halaman jadwal shalat pada aplikasi *reminder* amalan sunnah, pada halaman ini *user* dapat melihat jadwal shalat pada hari dibukanya aplikasi. Pada halaman ini *user* juga dapat menetukan apakah ingin mendapatkan notifikasi ketika jadwal shalat telah tiba dan

user juga dapat menentukan shalat apa saja yang ingin diingatkan, seperti halaman sebelumnya *user* juga dapat berpindah ke halaman amalan dan dakwah.



Gambar C.3 Halaman Jadwal Shalat

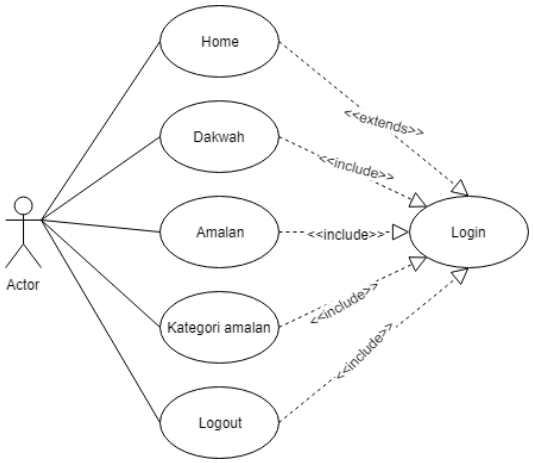
k. *Storyboard* Halaman *Setting*
Gambar C.4 merupakan halaman *setting* pada aplikasi *reminder* amalan sunnah, pada halaman ini *user* dapat mengatur apakah notifikasi dengan suara atau dengan getar saja.



Gambar C.4 Halaman *Setting Notifikasi*

Use Case *Diagram*

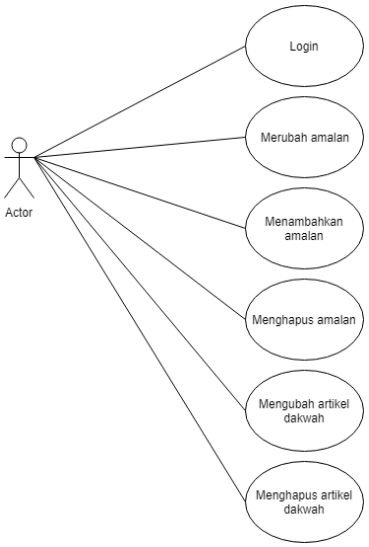
a. Use Case Diagram User



Gambar C.5 *Use Case Diagram User*

Gambar C.5 adalah gambar *use case diagram user* pada aplikasi *reminder* amalan Sunnah memanfaatkan layanan web berbasis android. Gambar menjelaskan ketika *actor* yaitu user pertama kali membuka aplikasi, aplikasi langsung meminta lokasi user melalui gps untuk mendapatkan jadwal shalat yang tepat sesuai lokasi user. Lalu user dapat melihat jadwal shalat 5 waktu sesuai dengan lokasi dimana user berada, setelah itu user dapat pula melihat rekomendasi amalan sunnah yang akan dikerjakan. Lalu user juga dapat mengaktifkan nofikasi amalan Sunnah mana yang ingin dikerjakan, dan user dapat mengatur suara notifikasi atau hanya getar saja.

b. Use Case Diagram Admin



Gambar C.6 *Use Case* Diagram Admin

Gambar C.6 adalah gambar *use case diagram admin* pada aplikasi *reminder* amalan Sunnah memanfaatkan layanan web berbasis android. Gambar menjelaskan *actor* yaitu admin dapat menambahkan amalan, menghapus amalan dan merubah amalan melalui

website. Setelah itu admin juga dapat menambahkan konten dakwah berupa artikel-artikel dakwah, admin juga dapat mengubah dan menghapus artikel tersebut melalui website admin.

IV. IMPLEMENTASI

Aplikasi *reminder* amalan Sunnah memanfaatkan layanan web berbasis adnroid ini dibuat untuk membantu mengingatkan umat muslim untuk mengerjakan amalan Sunnah dalam kesehariannya. Aplikasi ini dibuat dengan Bahasa pemograman Java menggunakan *software* android studio.

A. Batasan Implementasi

Batasan implementasi pembuatan aplikasi *reminder* amalan Sunnah ini dapat ditinjau dari 2 aspek yaitu perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Lebih lanjut dapat dijelaskan sebagai berikut;

a. Kebutuhan perangkat keras

Device yang digunakan dalam pembuatan aplikasi *reminder* amalan Sunnah memanfaatkan layanan web ini mempunyai spesifikasi sebagi berikut;

1. Processor: Intel i3-2100
2. RAM: 4 gb
3. Monitor
4. *Keyboard*
5. *Mouse*

b. Kebutuhan Perangkat Lunak

Pembuatan aplikasi *reminder* amalan Sunnah memanfaatkan layanan web berbasis android ini diimplementaikan untuk *device* smartphone dengan system operasi android minimal android 4.0 ICS (*Ice cream sandwich*). Pada tahap implementasi ini juga mebutuhkan beberapa perangkat lunak yag digunakan yaitu;

1. Sublime
2. Android Studio
3. Photoshop CS5

B. Implemetasi Antarmuka Pengguna

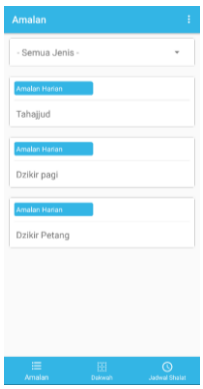
Bagian ini akan membahas dan menganalisa antarmuka dari aplikasi reminder amalan Sunnah memanfaatkan layanan web berbasis android yang berisi halaman pembuka, halaman amalan, halaman dakwah, halaman jadwal shalat dan halaman setting notifikasi.

a. Halaman Pembuka



Gambar B.1 Halaman pembuka

b. Halaman Amalan



Gambar B.2 Halaman amalan

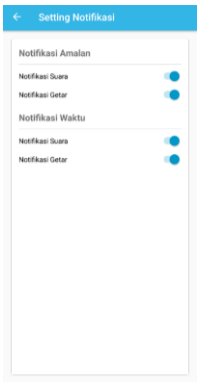


Gambar B.3 Tampilan salah satu amalan

c. Menu Beri Notifikasi Amalan



Gambar B.4 Menu beri notifikasi



Gambar B.7 Halaman *setting* notifikasi

d. Halaman Dakwah



Gambar B.5 Halaman dakwah



Gambar B.6 Tampilan salah satu artikel dakwah

e. Halaman *Setting* Notifikasi

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Aplikasi Reminder Amalan Sunnah Memanfaatkan Layanan Web Berbasis Android ini dibangun melewati beberapa tahapan mulai dari analisis, perancangan desain, pembuatan program hingga sampai pada penyelesaian program. Adapun software yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini ialah android studio untuk aplikasi android (frontend) dan sublime sebagai text editor pembangunan web admin (backend).

B. SARAN

Aplikasi ini memang masih jauh dari kata sempurna, sebagai saran untuk kedepan aplikasi ini tidak hanya tersedia untuk android phone saja, bisa merambah ke sistem operasi smartphone lain.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Al-Furaih. (2015). Sunnah dan Perilaku Rasulullah Keseharian.

[2] Appsrox. (2013). Buat desain elegan Reminder. Retrieved from (http://www.appsrox.com/android/tutorials

[3] Gayatri, D. (2004). Mendesain instrumen pengukuran sikap.

[4] Hartono, J. (2008). Pedoman survei kuesioner: Mengembangkan kuesioner, mengatasi bias dan meningkatkan respon.

[5] Rahmayani, I. (2015). Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia. Retrieved from https://www.kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media

[6] Sekaran. (2000). Research Methods for business: A Skill Building Approach.

[7] Setiawan, A. M. (2013). Integrated Framework For Business Process Complexity Analysis. Retrieved from ECIS 2013 Completed Research: http://aisel.aisnet.org/ecis2013_cr/49

[8] Sholihah. (2015). Retrieved from Sebab Orang Malas Beribadah.

[9] Sugiyono. (2008). Metode Penelitian Kunatitatif Kualitatif dan R&D. Bandung.

[10] Vincent, J. (2017). The Verge. Retrieved from The Verge: https://www.theverge.com/2017/2/16/14634656/android-ios-market-share-blackberry-2016

[11] Yoga, P. (2015). Pengukuran Kualitas Website Menggunaka Metode WebQual 4.0.