PERENCANAAN PEMBUATAN APLIKASI PANDUAN SHALAT LENGKAP DAN DO'A HARIAN BERBASIS ANDROID

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir Pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya

OLEH

RAHAYU ANGGITA ASTRI
NIM C1857201048
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) PALANGKARAYA
2022

PERENCANAAN PEMBUATAN APLIKASI PANDUAN SHALAT LENGKAP DAN DO'A HARIAN BERBASIS ANDROID

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir Pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya

OLEH

RAHAYU ANGGITA ASTRI
NIM C1857201048
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) PALANGKARAYA
2022

PERSETUJUAN

PERENCANAAN PEMBUATAN APLIKASI PANDUAN SHALAT LENGKAP DAN DO'A HARIAN BERBASIS ANDROID

Proposal Tugas Akhir Ini Telah Disetujui Untuk DiSeminarkan
Pada Tanggal 12 Januari 2022

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Hafiz Riyadli, M.Kom.	Herkules, S.Kom., M.Cs.
NIK. 198604042010103	NIK. 198510042010106

Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

PERENCANAAN PEMBUATAN APLIKASI PANDUAN SHALAT LENGKAP DAN DO'A HARIAN BERBASIS ANDROID

Proposal Tugas Akhir Ini Telah Diseminarkan, Dinilai dan Disahkan
Oleh Tim Penguji Seminar Pada Tanggal 21 Januari 2022

Tim Penguji Seminar Proposal:

1. Rommi Kaestria, M.Kom ..... 
   Ketua
2. Hafiz Riyadli, M.Kom. .....
   Sekretaris
3. Herkules, S.Kom., M.Cs. .....
   Anggota

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas Berkat Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir dengan Judul "Perencanaan Pembuatan Aplikasi Panduan Shalat Lengkap dan Do'a Harian Berbasis Android" dapat diselesaikan sesuai rencana.

Pada kesempatan ini juga penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah meluangkan waktu untuk membantu dalam penyelesaian Proposal Tugas Akhir ini, maka dari itu penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada : yang terhormat :

1. Suparno, M.Kom., selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.
2. Masruchin, S.Pd.I., sekalu kepala TKA-TPA Tarbiatul Ikhsan yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Hafiz Riyadli, M.Kom., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan saran dan bimbingannya dalam materi penelitian.
4. Herkules, S.Kom., M.Cs., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan saran dan bimbingannya dalam hal format penulisan.
5. Kedua Orang Tua dan seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan selama penyusunan Proposal Tugas Akhir ini.

6. Bapak dan Ibu Dosen STMIK Palangkaraya yang telah banyak memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
7. Teman-teman yang selalu mendukung, memberikan semangat dan motivasi selama penyusunan Proposal Tugas Akhir ini.

Dalam penulisan dan penyusunan ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna menyempurnakan penulisan dan penyusunan Proposal Tugas Akhir ini di masa yang akan datang. Semoga Proposal Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang memerlukannya. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Palangka Raya, Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN i
HALAMAN PENGESAHAN ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR TABEL vi
DAFTAR GAMBAR vii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Perumusan Masalah 3
1.3 Batasan Masalah 3
1.4 Tujuan dan Manfaat 3
1.5 Sistematika Penulisan 4
BAB II KAJIAN PUSTAKA 6
2.1 Dasar Teori 6
2.2 Penelitian yang Relevan 33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 37
3.1 Jenis Penelitian 37
3.2 Desain Penelitian 38
3.3 Batasan Istilah 39
3.4 Data dan Sumber Data 41
3.5 Instrumen Penelitian 42
3.6 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data 43
3.7 Tinjauan Umum 47
3.8 Desain Sistem 48
3.9 Jadwal Penelitian 70
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1.Simbol *Use Case Diagram* 27
Tabel 2. 2. Simbol *Activity Diagram* 29
Tabel 2. 3. Simbol *Sequence Diagram* 31
Tabel 2. 4. Penelitian yang Relevan 34
Tabel 3. 1. Analisis PIECES 44
Tabel 3. 2. Tabel Perancangan *Storyboard* 48
Tabel 3. 3 Jadwal Penelitian 70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Desain Penelitian 39
Gambar 3. 2. Desain Use Case Diagram 49
Gambar 3. 3. Activity Diagram memulai Aplikasi 50
Gambar 3. 4. Activity Diagram Menu Shalat Wajib 51
Gambar 3. 5. Activity Diagram Menu Shalat Sunnah 52
Gambar 3. 6. Activity Diagram Menu Dzikir Setelah Shalat 53
Gambar 3. 7. Activity Diagram Menu Do'a Setelah Shalat 54
Gambar 3. 8. Activity Diagram Menu Do'a Harian 55
Gambar 3. 9. Sequence Diagram Menu Shalat Wajib 55
Gambar 3. 10. Sequence Diagram Menu Shalat Sunnah 56
Gambar 3. 11. Sequence Diagram Dzikir Setelah Shalat 56
Gambar 3. 12. Sequence Diagram Do'a Setelah Shalat 57
Gambar 3. 13. Sequence Diagram Do'a Harian 57
Gambar 3. 14. Tampilan Splash Screen 58
Gambar 3. 15. Tampilan Menu Utama 59
Gambar 3. 16. Tampilan Menu Shalat Wajib 60
Gambar 3. 17. Tampilan Menu Shalat Dzuhur 61
Gambar 3. 18. Tampilan Bacaan Shalat 62
Gambar 3. 19. Tampilan Menu Shalat Sunnah 63
Gambar 3. 20. Tampilan Menu Shalat Dhuha 64
Gambar 3. 21. Tampilan Niat Shalat Dhuha 65
Gambar 3. 22. Tampilan Menu Dzikir Setelah Shalat 66
Gambar 3. 23. Tampilan Menu Do'a Setelah Shalat 67
Gambar 3. 24. Tampilan Menu Do'a Harian 68
Gambar 3. 25. Tampilan Menu Bacaan Do'a Harian 69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas
Lampiran 2. Permohonan Izin Penelitian
Lampiran 3. Balasan Surat Izin Penelitian
Lampiran 4. Kartu Kegiatan Konsultasi
Lampiran 5. Surat Tugas Penguji Seminar Proposal
Lampiran 6. Instrumen Wawancara
Lampiran 7. Instrumen Observasi

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di zaman yang serba modern ini bermacam-macam informasi dapat dengan mudah dapat diperoleh. Berkembangnya teknologi dan informasi banyak sekali manfaat yang dapat diambil dengan banyaknya media pembelajaran baik itu berbasis web atau berbasis android.

Dalam dunia pendidikan tidak pernah lepas dari yang namanya proses pembelajaran antara seorang guru, murid, maupun lingkungan yang saling berkaitan. Pada proses pembelajaran pasti diperlukannya suatu media agar interaksi yang terjadi bisa tersampaikan dengan baik. Bukan hanya ilmu akademik yang harus ditingkatkan tetapi juga ilmu agama, keduanya harus berjalan dan ditingkatkan secara beriringan dan salah satunya yaitu tentang tata cara shalat.

Shalat merupakan salah satu ibadah yang wajib dilakukan bagi setiap umat muslim dan shalatpun merupakan salah satu alat komunikasi antara umat manusia dengan Sang Pencipta-Nya. Disamping itu, shalat adalah suatu perbuatan serta perkataan yang dimulai dari takbir dan diakhiri dengan salam sesuai dengan persyaratan yang ada. Shalat itu sendiri terdiri dari shalat fardhu (wajib) dan shalat sunnah. Di dalam shalat fardhu (wajib) itu terdiri atas 5 waktu antara lain yaitu shalat subuh, dzuhur, ashar, magrib dan isya'.

Shalat merupakan kewajiban bagi setiap umat islam, yang mana pada saat ini telah diajarkan di sekolah dan diberbagai lingkungan masyarakat seperti masjid, TKA-TPA, dan lain-lain. Namun kebanyakan referensi mengenai tata cara shalat dan do'a harian masih menggunakan media cetak. Sedangkan kebanyakan orang lebih memilih kemudahan dan efisiensi dari pada membaca sebuah buku, misalnya dengan menggunakan ponsel cerdas atau *smartphone*.

Teknologi saat ini mampu untuk memudahkan dalam memenuhi kebutuhan sehari–hari, salah satunya untuk media belajar tentang tata cara shalat dan do'a harian. Oleh sebab itu, perlu dilakukan penelitian untuk membantu mempermudah dalam mempelajari tata cara shalat dan do'a harian menggunakan media handphone cerdas/smartphone, maka dibuatlah suatu perencanaan pembuatan aplikasi pada handphone cerdas berbasis Android. Pada perencanaan aplikasi ini akan terdapat materi tentang tata cara shalat yang dimulai dari bacaan-bacaan shalat, gerakan-gerakan shalat, dzikir dan do'a setelah shalat serta do'a harian. Perencanaan Aplikasi ini juga nantinya dilengkapi dengan gambar dan suara untuk mempermudah pengguna dalam mempelajari shalat dan do'a harian.

Berdasarkan uraian tersebut penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan mengenai shalat dan do'a harian dengan judul **"PERENCANAAN PEMBUATAN APLIKASI PANDUAN SHALAT LENGKAP DAN DOA HARIAN BERBASIS ANDROID "**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu "Bagaimanakah cara Pembuatan Perencanaan Aplikasi Panduan Sholat Lengkap Dan Do'a Harian Berbasis Android?".

1.3 Batasan Masalah

Penulis memberikan batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini digunakan sebagai media pembelajaran pada TKA-TPA Tarbiatul Ikhsan.
2. Aplikasi ini hanya membahas mengenai panduan shalat lengkap dan do'a harian serta dilengkapi dengan dzikir dan do'a setelah shalat.
3. Pada do'a harian terdiri dari kumpulan do'a sehari-hari.
4. Perangkat lunak yang digunakan untuk merancang aplikasi ini menggunakan StarUML dan Figma.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan yang di capai dalam penelitian ini adalah untuk Merancang Aplikasi Panduan Shalat Lengkap Dan Do'a Harian Berbasis Android.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh dari perancangan Aplikasi ini adalah:

a. Bagi Penulis

Adapun manfaat bagi penulis yaitu untuk menambah wawasan dalam mengembangkan ilmu yang telah didapatkan selama perkuliahan serta dapat mengimplementasikannya kedalam sebuah perancangan yang akan dibuat tersebut.

b. Bagi Pengguna

Adapun manfaat yang didapatkan oleh pengguna yaitu dengan dirancangnya Aplikasi ini diharapkan dapat membantu pengguna smartphone khususnya anak-anak untuk lebih mudah mempelajari tentang shalat dan do'a-do'a harian tersebut.

c. Bagi STMIK Palangkaraya

Adapun manfaat yang yang diberikan kepada kampus adalah sebagai bahan referensi atau kajian oleh mahasiswa dalam mengerjakan tugas akhir dan juga sebagai bahan kepustakaan bagi kampus STMIK Palangkaraya.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas maka penulis membagi sistematika penulisan dalam beberapa bab yaitu sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, jenis penelitian dan sistematika penulisan.

2. Bab II Tinjauan Pustaka

   Pada bab ini menjelaskan tentang berbagai konsep dasar teori, kajian pustaka, permodelan yang digunakan, perangkat lunak yang digunakan serta kajian mengenai penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

3. Bab III Metode Penelitian

   Pada bab ini menjelaskan tentang jenis penelitian, desain penelitian, batasan istilah, data dan sumber data, instrument penelitian, teknik analisis dan prosedur pengumpulan data, tinjauan umum yang berkaitan dengan objek penelitian.

4. Bab IV Hasil Dan Pembahasan

   Pada bab ini berisikan tentang pembahasan terhadap hasil yang diperoleh dalam penelitian.

5. Bab V Kesimpulan Dan Saran

   Pada bab ini penulis akan memberikan kesimpulan terhadap hasil penelitian yang telah dibuat, serta memberikan saran bagi para pengembang aplikasi guna menjadi referensi untuk mengembangkan aplikasi ini.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

2.1 Dasar Teori

Pada bagian ini penulis akan menguraikan tentang dasar-dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan penelitian yang relevan.

Berikut adalah Teori yang berkaitan dengan topik penelitian:

2.1.1 Perencanaan

Perencanaan berasal dari kata "rencana" yang berarti pengambilan keputusan untuk mencapai tujuan. Menurut Ely (dalam Wahyudin Nur Nasution:2017) sebagaimana dikutip Sanjaya mengatakan bahwa perencanaan itu pada dasarnya merupakan suatu proses dan cara berpikir yang dapat membantu menciptakan hasil yang diharapkan.

Menurut Listyangsih (2014:90) Perencanaan adalah suatu proses yang berkesinambungan yang meliputi dua aspek , yaitu formulasi perencanaan dan pelaksanaannya. Perencanaan dapat digunakan untuk mengontrol dan mengevaluasi jalannya kegiatan, karena sifat rencana itu adalah sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa perencanaan merupakan suatu proses dan cara berfikir dibuat sebagai pedoman yang menjadi patokan dalam pelaksanaan kegiatan untuk mencapai suatu tujuan yang diharapkan.

2.1.2 Aplikasi

Aplikasi dapat diartikan sebagai suatu program berbentuk perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu yang berguna untuk membantu berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia.

Dalam penelitian Baenil Huda dan Bayu Priyatna (2019) menurut Hengky W. Pramana aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang sengaja dibuat untuk memenuhi kebutuhan akan berbagai aktivitas

ataupun pekerjaan, seperti aktivitas perniagaan, periklanan, pelayanan masyarakat, game, dan berbagai aktivitas lainnya yang dilakukan oleh manusia.

Dalam penelitian Baenil Huda dan Bayu Priyatna (2019) menurut Yuhefizar Aplikasi adalah program yang sengaja dibuat dan dikembangkan sebagai pemenuh kebutuhan penggunanya dalam menjalankan suatu pekerjaan tertentu.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang dapat membantu serta mempermudah suatu pekerjaan pengguna.

2.1.3 Panduan

Menurut Trim (2018: 34-35), buku panduan (manual book) berisikan sekumpulan informasi yang menjadi rujukan atau berupa instruksi-instruksi untuk melakukan sesuatu.

Sedangkan menurut Effendy "Buku Pedoman adalah buku yang berisi informasi, petunjuk, dan lain-lain yang menjadi petunjuk tuntunan bagi pembaca untuk mengetahui sesuatu secara lengkap".

Berdasarkan pendapat tersebut, maka kata panduan merupakan sebuah informasi atau petunjuk untuk melakukan suatu hal yang dapat dijadikan sebagai tuntunan bagi pembaca.

2.1.4 Shalat

Dalam mendefinisikan tentang arti kata shalat, Imam Rafi'I mendefinisikan bahwa shalat dari segi bahasa berarti do'a, dan menurut istilah syara' berarti ucapan dan pekerjaan yang dimulai dengan takbir, dan diakhiri/ditutup dengan salam.

Menurut Sayyid Sabiq shalat ialah suatu ibadah yang terdiri dari perkataan-perkataan dan perbuatan-perbuatan tertentu yang dimulai dengan takbir bagi Allah SWT dan diakhiri dengan memberi salam. Perkataan tersebut berupa bacaan-bacaan al-Qur'an, takbir, tasbih, dan doa. Sedangkan perbuatan yang dimaksud berupa gerakan-gerakan dalam shalat misalnya berdiri, ruku', sujud, duduk, dan gerakan-gerakan lain yang dilakukan dalam shalat.

Mengerjakan tepat waktu merupakan amalan mulia yang sangat dianjurkan, sedangkan meninggalkan shalat termasuk perbuatan yang ingkar kepada Allah. Shalat lima waktu akan membawa pelakunya mendekatkan diri kepada Allah SWT. Bagi orang yang memelihara shalat, maka shalat adalah cahaya baginya, sebagaimana sarana Allah untuk memberi petunjuk dan keselamatan.

1. Shalat Fardhu

   Shalat fardhu adalah shalat yang wajib dikerjakan sehari 5 kali yaitu mulai dari shalat subuh, dzuhur, ashar, maghrib dan isya.

   Ibadah shalat memiliki syarat dan rukun yang harus dikerjakan.

   a. Syarat Shalat

      Syarat merupakan hal yang harus dikerjakan ketika akan melaksanakan shalat dan terus ada sampai shalat selesai dilaksanakan. Syarat harus dipenuhi untuk kesahan dalam shalat yang akan dilaksanakan. Syarat shalat dibagi menjadi dua klasifikasi seperti halnya pendapat Madzhab Asy-Syafi'i, yaitu syarat wajib shalat dan syarat sah shalat.

1) Syarat Wajib Shalat

Yang dimaksud dengan syarat wajib shalat adalah hal-hal yang harus terpenuhi pada diri seseorang untuk melaksanakan shalat. Dengan demikian, syarat-syarat ini berkaitan dengan pelaku shalat (manusia) bukan shalat yang dilakukan (perbuatan).

Adapun syarat wajib shalat meliputi:

a) Telah menerima dakwah islam.
b) Beragama Islam.
c) Telah Mencapai Usia Baliq.
d) Berakal Sehat.
e) Suci dari haid dan nifas.

2) Syarat Sah Shalat

Syarat sah shalat ini merupakan hal-hal yang harus dipenuhi oleh seseorang sebelum melaksanakan ibadahnya. Jika salah satu dari hal-hal yang termasuk syarat sah shalat tidak terpenuhi maka shalatnya akan batal.

Syarat sah shalat dalam Mazhab Asy-Syafi'i sebagaimana disebutkan sebagai berikut :

a) Suci tubuhnya dari segala hadast dan najis.
b) Suci pakaiannya dari segala najis.
c) Suci tempatnya dari segala najis

d) Menutup aurat.

e) Berniat.

f) Menghadap kearah kiblat.

b. Rukun Shalat

Rukun shalat artinya sesuatu yang harus kita kerjakan ketika shalat. Apabila rukun shalat ini tertinggal maka shalatnya tidak sah.

Dalam Mazhab Asy-Syafi'i rukun shalat itu ada 13. Lima diantaranya terdapat pada ucapkan dan delapan diantaranya merupakan gerakan.

Lima rukun yang diucapkan adalah :

1) Takbiratul Ikhram
2) Membaca Surah Al-Fatihah
3) Membaca tasyahud akhir.
4) Membaca shalawat kepada Nabi setelah membaca tasyahud.
5) Mengucapkan salam yang pertama.

Sedangkan delapan rukun gerakan adalah:

1) Berniat
2) Berdiri bagi yang mampu, khusus untuk shalat fardhu.
3) Ruku.
4) I'tidal.
5) Sujud yang pertama dan kedua.

6) Duduk diantara dua sujud.

7) Duduk akhir.

8) Berurutan.

Adapun thama'ninah menurut madzhab ini adalah syarat terwujudnya rukuk, i'tidal, sujud, dan duduk. Thama'ninah ini harus dilakukan, meskipun bukan termasuk rukun tambahan.

c. Waktu shalat Fardhu (wajib)

Kewajiban shalat sejalan dengan kewajiban mengetahui ketentuan wajib shalat yang aturan pelaksanaannya mengacu pada Al-Qur'an dan As-Sunnah. Berikut adalah pandangan fikih menurut madzhab Asy-Syafi'i dalam merumuskan waktu shalat:

1) Waktu Shubuh

Waktu shubuh ini dimulai dari munculnya fajar hingga saat langit terang (*al-isfar*).

2) Waktu Zuhur

Waktu zhuhur dimulai dari hilangnya bayangan karena matahari tepat berada di atas dan berakhir hingga pada saat penjang bayangan sama dengan pemilik bayangan.

3) Waktu Ashar

Waktu ashar dimulai dari panjang bayangan sedikit lebih panjang dari pemilik bayangan dan berakhir hingga panjang bayangan dua kali lipat panjang pemilik bayangan.

4) Waktu Maghrib

Waktu maghrib dimulai dari terbenamnya matahari hingga hilangnya mega yang berwarna merah (*al-syafaq al-ahmar*).

5) Waktu Isya

Waktu isya' dimulai saat mega merah telah hilang dan berakhir hingga sepertiga malam.

d. Waktu yang Dilarang untuk Shalat

Adapun waktu yang dilarang untuk shalat adalah sebagai berikut:

1) Setelah shalat Subuh sampai terbit matahari.
2) Setelah shalat Ashar hingga terbenamnya matahari.
3) Ketika matahari terbenam
4) Ketika matahari terbit
5) Ketika *istiwa',* yakni matahari sedang tegak lurus.

e. Hal-hal yang dihindari Ketika Shalat

Sebagaimana terdapat perbuatan yang harus dikerjakan, didalam shalat juga ada beberapa hal yang harus dihindai agar shalat yang dikerjakan menjadi sempurna. Larangan itu adakalanya dihukumi haram dan adakalanya dihukumi makruh.

Apabila seorang yang shalat mengerjakan perbuatan yang haram, maka hal itu dapat membatalkan shalatnya dan wajib mengulangi shalat tersebut. Namun, apabila yang dikerjakan

adalah perbuatan yang makruh, maka tidak membatalkan shalat namun mengurangi kualitas dari shalat tersebut.

1) Perbuatan yang Membatalkan Shalat

Perbuatan yang membatalkan Shalat diantaranya adalah sebagai berikut:

a) Hadats.
b) Terkena najis yang tidak dapat dima'fu(dimaafkan).
c) Aurat terbuka.
d) Berbicara dengan sengaja.
e) Makan dan minum.
f) Bergerak yang banyak.
g) Sengaja menambah atau mengurangi rukun shalat.
h) Niat berhenti dari shalat.
i) Tidak mengikuti gerakan shalat imam apabila saat berjamaah.

2) Perbuatan yang Makruh ketika Shalat

Perbuatan yang Makruh ketika Shalat antaralain adalah sebagai berikut:

a) Meninggalkan perbuatan sunnah.
b) Menolehkan kepala.
c) Menengadah.
d) Menahan hajat.

e) Menahan lapar.

f) Menahan kantuk.

g) Menggunakan sesuatu yang mengganggu.

h) Shalat di sekitar najis dan tempat kotor.

i) Meludah.

j) Bertolak pinggang.

k) Menguap atau batuk.

l) Mempermainkan anggota badan.

m) Mengangkat pakaian.

n) Membersihkan tempat sujud saat shalat sedang berlangsung.

o) Memejamkan mata.

f. Cara-cara mengerjakan shalat

Adapun cara-cara dalam mengerjakan shalat adalah sebagai berikut:

1) Berdiri tegak menghadap kiblat dengan membaca niat sesuai dengan shalat yang akan dikerjakan.
2) Takbiratul ihram, yakni mengangkat kedua belah tangan sambil membaca "Allahu Akbar".
3) Kedua belah tangan bersedekap lalu membaca do'a iftitah.
4) Setelah selesai membaca do'a iftitah, dilanjutkan dengan membaca surat Al-Fatihah.

5) Setelah membaca surat Al-Fatihah maka dilanjutkan dengan membaca surat pendek yang ada dalam Al-quran, seperti surat Al-Ikhlas, Al-Falaq, An-Nas dan lain sebagainya.
6) Setelah selesai membaca surat pendek, kedua tangan diangkat setinggi telinga sambil membaca "Allaahu Akbar", badan membungkuk, kedua tangan memegang lutut, punggung dan kepala rata. Kemudia membaca tasbih "Subhaana robbiyal-'adhiimii wa bi hamdih" sebanyak tiga kali.
7) Selesai rukuk, berdiri tegak (I'tidal) sambil mengangkat kedua belah tangan setara dengan telinga, sambil membaca "Sami'allaahu li man hamidah".
8) Usai I'tidal, dilanjutkan dengan sujud, yakni meletakkan dahi ke bumi, ketika bergerak turun membaca tasbih "Subhaana robbiyal-a 'laa wa bi hamdih" sebanyak tiga kali.
9) Usai sujud, sambil bergerak duduk membaca "Allaahu Akbar". Setelah duduk membaca "Rabbighfirlii warhamnii wajburnii warfa'nii warzuqnii wahdinii wa 'aafinii wa'fu 'annii". Sujud ke dua, ketiga, dan keempat dilakukan sebagaimana sujud yang pertama, baik caranya maupun bacaannya.
10) Pada rakaat kedua, jika kita mengerjakan shalat tiga rakaat atau empat rakaat, duduk untuk membaca tahiyat awal, dengan duduk kaki kanan tegak dan telapak kaki kiri diduduki.

11) Bacaan tasyahud akhir sama dengan bacaan tasyahud awal tetapi ditambah dengan shalawat atas Nabi Muhammad.

12) Usai tahiyat akhir, dilanjutkan dengan salam menengok ke kanan dan kekiri.

2. Shalat Sunnah

Shalat sunnah adalah shalat yang dianjurkan untuk dikerjakan. Namun apabila tidak dilaksanakan maka tidak akan mendapatkan dosa, dan apabila dilaksanakan maka seseorang yang mengerjakannya tetap akan mendapatkan pahala.

Dalam ajaran agama Islam, shalat sunnah terbagi menjadi beberapa macam, dari mulai shalat dhuha, tahajud, istikhara, hingga shalat rawatib yang merupakan shalat sunah yang menyertai shalat fardhu.

a. Shalat Dhuha

Shalat dhuha berasal dari kata *ad-dhuha* yang artinya matahari naik. Menurut istilah shalat dhuha yaitu shalat yang dilakukan pada pagi hari apabila matahari telah bercahaya terang setelah terbit. Shalat dhuha disebut juga shalat *Isyara*, yaitu shalat di waktu pagi.

Shalat Dhuha merupakan shalat sunnah yang diistimewakan oleh Allah dan Rasulullah. Selain itu,

keistimewaan Shalat Dhuha bagi setiap muslim yang menunaikan nya antara lain:

1) Muslim yang senantiasa menunaikan shalat Dhuha akan selalu merasa bersyukur kepada Allah.
2) Muslim yang menunaikan shalat Dhuha akan dimurahkan rahmat dan rezekinya oleh Allah.
3) Muslim yang menunaikan shalat Dhuha akan diberikan pahala yang banyak.
4) Muslim yang menunaikan shalat Dhuha akan dipelihara oleh Allah.
5) Muslim yang melakukan shalat Dhuha akan diampuni dosa-dosanya oleh Allah. Oleh karena itu shalat Dhuha disebut juga shalat *awwasi* atau shalat pengampun dosa.
6) Muslim yang menunaikan shalat Dhuha termasuk golongan hamba yang selalu mengingat Allah.
7) Shalat Dhuha dianggap sebagai sedekah bagi seluruh anggota tubuh.

Waktu yang tepat untuk melakukan shalat Dhuha yaitu setelah matahari bercahaya terang sampai menjelang shalat Zuhur. Waktu yang paling utama yakni seperempat waktu siang (jam 08.00-09.00 pagi). Shalat Dhuha dilakukan paling sedikit-dikitnya dua rakaat dan sebanyak-banyaknya 12 rakaat. Shalat

Dhuha dikerjakan sebagaimana shalat biasa. Tata caranya sebagai berikut:

1) Niat dengan membaca *"Usholli Sunnata-dh dhuhaa Rak'ataini Mustaqbilal Qiblati Adaa'an Lillaahi Ta'aalaa."*

2) Takbiratul ihram, dilanjutkan dengan membaca surah al-fatihah. Untuk surah pilihan, pada rakaat pertama membaca QS. As-Syams, sedangkan pada rakaat kedua membaca QS. Ad-Dhuha.

b. Shalat Tahajud

Shalat Tahajud disebut juga *qiamullail* atau shalat malam. Didalam Al-Qur'an Allah telah mewahyukan bagi orang-orang yang senantiasa bangun di waktu malam untuk menunaikan *qiamullail,* bahwa shalat malam itu banyak kemanfaatannya. Shalat Tahajud dikerjakan sebagaimana shalat biasa. Berikut adalah bacaan niatnya:

"Ushallii sunnatat-tahajjudi rak'ataini lillaahi ta'aalaa".

Keistimewaan shalat tahajud:

"*Dan pada sebagian malam hari shalat Tahajudlah kamu sebagai suatu ibadah tambahan bagimu;mudah-mudahan Tuhan-Mu mengangkat kamu ke tempat yang terpuji*." (QS. Al-Isra: 79).

c. Shalat Istikharah

Sebagai muslim/muslimah, kita menyadari bahwa Allah-lah yang maha mengatur seluruh urusan. Sebaiknya, 19ank ar cara lain menghadapi segala permasalahan/maupun pilihan selain berserah diri atau menyerahkan semuanya kepada Allah. Shalat istikharah yakni shalat yang dilakukan sebagai sarana mohon petunjuk atau pilihan yang baik bagi setiap muslim. Sebagaimana firman Allah. *"Boleh kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu; Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui."* (QS. Al-Baqarah(2): 216).

Melalui surah di atas, setiap muslim diwajibkan meminta petunjuk kepada Allah, terlebih pilihan yang sangat menentukan masa depan. Shalat ini bertujuan untuk memohon kepada Allah ketentuan pilihan mana yang lebih baik antara dua hal atau lebih yang belum dapat ditentukan baik dan buruknya. Jika dilakukan dalam waktu berikutnya Allah akan mendatangkan petunjuknya, baik melalui mimpi atau kemantapan hati.

Shalat istikharah dapat dilakukan sewaktu-waktu selain waktu-waktu yang diharamkan untuk shalat. Namun, shalat ini disunahkan waktunya pada malam hari, supaya lebih khusyuk. Shalat ini dilakukan sebanyak dua rakaat. Cara melaksanakannya

sama dengan shalat biasa. Tidak ada yang dikhususkan. Setelah melakukan shalat ini terus memanjatkan do'a dan memperbanyak istigfar.

Shalat ini diawali dengan niat dalam hati, dengan membaca *"Ushallii sunnatal-istikharaati rak'ataini lillaahi ta'aalaa"*.

d. Shalat Hajat

Hajat, menurut bahasa mempunyai arti 'barang yang dikehendaki'. Menurut istilah, yaitu shalat yang dilakukan karena dalam menghadapi suatu persoalan atau problematika yang sangat sulit diatasi demi kebaikan agama dan dunia. Shalat ini dapat dilakukan setiap saat habis wudhu, kecuali waktu yang diharamkan. Setelah melakukan shalat hajat, diwajibkan untuk beristigfar dan memunajat pujian kepada Allah.

Bilangan rakaat shalat hajat adalah dua rakaat, empat rakaat, atau dua belas rakaat. Cara melaksanakannya sama dengan shalat biasa. Diawali dengan niat, dan membaca *"Ushallii sunnatal-haajati rak'ataini lillaahi ta'aalaa"*.

e. Shalat Witir

Dilihat dari segi bahasa witir mempunyai arti ganjil atau tunggal. Shalat witir adalah shalat yang dilaksanakan pada malam hari selepas shalat isya' dimana jumlah rakaatnya adalah ganjil.

Shalat witir dapat dikerjakan setelah usai melakukan shalat isya' sampai sahur/menjelang datangnya subuh. Shalat witir dapat ditunaikan sekurang-kurangnya satu rakaat saja. Namun, boleh jika dilaksanakan sebanyak tiga rakaat, yakni dua rakaat pertama selanjutnya disusul dengan satu rakaat. Tetapi, yang paling sempurna shalat witir ditunaikan sebanyak 11 rakaat.

Niat shalat witir 2 rakaat:

"Ushallii sunnatal-witri rak'ataini lillaahi ta'aalaa".

Niat shalat witir 1 rakaat:

"Ushallii sunnatal-witri rak'atan lillaahi ta'aalaa".

f. Shalat Taubat

Setiap manusia pasti pernah melakukan dosa, dari dosa yang sangat kecil hingga perbuatan yang sangat besar yang sangat dimurkai Allah. Sebagaimana firman Allah dalam Al-Qur'an *"Dan (juga) orang-orang yang apabila mengerjakan perbuatan keji tahu menganiaya diri sendiri, mereka ingat akan Allah, lalu memohon ampun terhadap dosa-dosa mereka dan siapa lagi yang dapat mengampuni dosa selain Allah? Dan mereka tidak meneruskan perbuatan kejinya itu, sedang mereka mengetahui."* (QS. Ali-Imran (3) : 135).

Berdasarkan ayat di atas meski dosa kita sebesar gunung dan seluas buih lautan, Allah akan mengampuni dosa-dosa kita,

asalkan dilakukan dengan sepenuhnya penyesalan dan tidak akan mengulangi lagi di kehidupan yang kelak akan datang.

Shalat taubat boleh dilakukan sewaktu-waktu diluar waktu yang diharamkan. Shalat ini dapat dilakukan setelah melakukan shalat fardhu maupun shalat-shalat sunnah yang lain. Shalat taubat dilaksanakan berkisar antara dua rakaat sampai empat rakaat. Cara melaksanakannya sama dengan shalat biasa. Diawali dengan niat, dan membaca "Ushallii sunnatal-taubati rak'ataini lillaahi ta'aalaa".

2.1.5 Do'a Harian

Do'a telah dikenal sejak petama kali diciptakan manusia yaitu Nabi Adam. Dalam Kitab "Khazinatul Asrar" sebagaimana ditulis oleh Labib MZ diterangkan sesudah Nabi Adam diciptakan dan ditiupkan ruh, beliau berdoa kepada Allah "Wahai Tuhanku, tunjukilah aku jalan yang lurus, yaitu jalan orang-orang yang telah Engkau anugerahi nikmat kepada mereka, bukan jalan mereka yang Engkau murkai dan bukan pula jalan mereka yang sesat" yang terkandung dalam Surat Al-Fatihah.

Secara bahasa, kata "do'a" itu bermakna seruan. Jadi berdo'a itu artinya menyeru, menucap, memanggil. Sedang menurut istilah do'a merupakan suatu media komunikasi antara seorang hamba dengan Sang Pencipta dalam rangka memohon dan meminta hajat hidup di dunia dan

di akhirat, mengeluh dan mengadu atas permasalahan yang dihadapi, atau memohon perlindungan dari segala macam marabahaya.

Menurut Ibnul Qayyim dalam kitabnya, Bada'I'ul Fawa'id menerangkan bahwa do'a merupakan permohonan untuk segala sesuatu yang bermanfaat dan tuntutan untuk menjauhkan segala sesuatu yang mendatangkan kemudharatan.

2.1.6 Android

Android adalah *platform software* yang bersifat *open source* untuk *mobile device*. Android berisi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi-aplikasi dasar. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi. Adapun definisi Android menurut beberapa para ahli sebagai berikut:

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. (Nazruddin Safaat H, 2012:1)

Menurut Akhmad Dharma Kasman (2016:2), "Android adalah sebuah sistem operasi telepon seluler dan 23ank are tablet layar sentuh (touchscreen) yang berbasis linux."

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa Android adalah sebuah sistem operasi yang digunakan pada perangkat elektronik yang berbasis layar sentuh (touchscreen).

2.1.7 Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)

Metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). (Iwayan S.A Mukti, 2016).

Keenam tahapan ini tidak harus berurutan dalam perakitannya, tahapan-tahapan tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun demikian, tahap *concept* memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan. Berikut adalah penjelasan tahapan-tahapan dari konsep MDLC.

1) *Concept*

Pada tahap *concept* ini adalah tahapan untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program

2) *Design*

Pada tahap *design* ini merupakan tahapan pembuatan spesifikasi mengenai arsitekturprogram, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program.

3) *Material Collecting*

Pada tahap *material collecting* ini merupakan tahapan pengumpulan bahan sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain: gambar, audio dan lain-lain yang

diperoleh secara gratis atau dengan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya.

4) *Assembly*

Pada tahap *assembly* ini merupakan tahapan pembuatan semua objek atau bahan multimedia.

5) *Testing*

Pada tahap *testing* ini merupakan tahapan yang dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak.

6) *Distribution*

Pada tahap *distribution* ini merupakan tahapan dimana aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Tahap ini juga disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya lebih baik.

2.1.8 Analisis PIECES

Menurut Al fatta dalam Ryan Suarantalla (2017), analisis PIECES adalah untuk mengidentifikasi masalah, harus dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi, dan pelayanan pelanggan. Panduan ini dikenal dengan analisis PIECES *(Performance, Information, Economy, Control, Eficiency, dan Services)*.

> Menurut Wukil Ragil dalam Yustina Meisella Kristania (2019), metode PIECES adalah metode analisis sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik. Dalam menganalisis sebuah sistem, biasanya akan dilakukan terhadap beberapa aspek antara lain adalah kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan pelanggan. Analisis ini disebut dengan PIECES Analysis (*Performance, Information, Economy, Control, Eficiency and Service).*

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa analisis PIECES merupakan metode yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah terhadap kinerja (*Peformance*), informasi (*Information*), ekonomi (*Economy*), keamanan aplikasi (*Control*), dan pelayanan pelanggan (*Service*).

2.1.9 UML (*Unified Modelling Language*)

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:13), "*Unified Modeling Language* (UML) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia 26ank are untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. UML hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan. Jadi penggunaan UML tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya UML paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek".

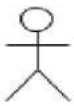
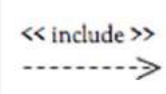
UML mendeskripsikan *Object Oriented Programming* (OOP) dengan beberapa diagram untuk memodelkan gambaran aplikasi yang

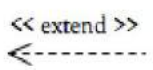
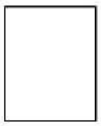
akan dikembangkan. Berikut ini adalah penjelasan mengenai *use case diagram, activity diagram, dan sequence diagram*:

1) Use Case Diagram

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:155), "*Use Case* atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih 27ank dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu". Berikut ini adalah simbol-simbol *Use Case Diagram*:

Tabel 2. 1.Simbol *Use Case Diagram*

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1	2	3	4
1.		*Actor*	Menspesifikasikan himpuan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan *use case*.
2.		*Use Case*	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor.
3.		*Include*	Menspesifikasikan bahwa *use case* sumber secara *eksplisit*.

1	2	3	4
4.		*Extend*	Menspesifikasikan bahwa *use case* target memperluas perilaku dari *use case* sumber pada suatu titik yang diberikan.
5.		*Association*	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
6.		*System*	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.

2) Activity Diagram

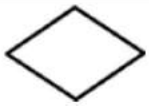
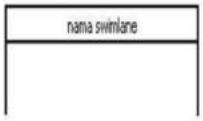
Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:161), "Diagram aktivitas atau activity diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan 28ank , jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem".

Activity Diagram merupakan diagram yang bersifat dinamis yang merupakan tipe khusus dan diagram state yang memperlihatkan aliran dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya dari suatu sistem. *Activity Diagram* merupakan yang paling penting dalam pemodelan fungsi-fungsi dalam suatu sistem dan memberi tekanan pada kendali antar objek. *Activity Diagram* berfokus pada aktivitas-aktivitas yang terjadi yang terkait dalam suatu proses tunggal. Jadi dengan kata

lain, diagram ini menunjukkan bagaimana aktivitas-aktivitas tersebut satu sama lain.

Berikut ini adalah 29ank a-simbol dalam *Activity Diagram*:

Tabel 2. 2. Simbol *Activity Diagram*

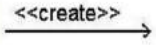
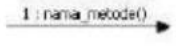
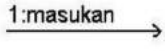
No.	Simbol	Nama	Keterangan
1	2	3	4
1.		*Status Awal*	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2.		*Aktivitas*	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3.		*Status Akhir*	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
4.		*Decision*	Asosiasi percabangan dimana jika terdapat pilihanaktivitas lebih dari satu.
5.		*Join*	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
6.		*Swimlane*	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

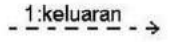
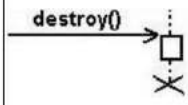
1	2	3	4
7.		*Fork*	Digunakan untuk menunjukan kegiatan yang dilakukan secara parallel
8.		*Join*	Digunakan untuk menunjukan kegiatan yang digabungkan.

3) Sequence Diagram

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:165), "diagram sequence menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dengan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambarkan diagram sequence maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah use case beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. Membuat diagram sequence juga dibutuhkan untuk melihat skenario yang ada pada use case. Banyaknya diagram sequence yang harus digambar adalah minimal sebanyak pendefinisian use case yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua use case yang telah didefinisikan interaksi jalannya pesan sudah dicakup dalam diagram sequence sehingga semakin banyak use case yang didefinisikan maka diagram sequence yang harus dibuat juga semakin banyak". Berikut ini adalah simbol-simbol dalam *Sequence Diagram*:

Tabel 2. 3. Simbol *Sequence Diagram*

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1	2	3	4
1.		*Aktor*	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.
2.		*Lifeline*	Menyatakan kehidupan suatu objek
3.		*Objek*	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.
4.		*Waktu aktif*	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi pesan.
5.		Pesan tipe *create*	Menyatakan suatu objek membat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.
6.		Pesan tipe *call*	Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.
7.		Pesan tipe *send*	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.

1	2	3	4
8.		Pesan tipe *return*	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.
9.		Pesan tipe *destroy*	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sekalinya jika *create* maka ada *Destroy.*
10.		Join	Digunakan untuk menunjukan kegiatan yang digabungkan.

2.1.10 StarUML

StarUML adalah sebuah aplikasi modern dan interaktif di mana pengguna dapat merancang dan membuat diagram UML secara cepat, *flexible, extensible, dan featureful*. Tujuan dari StarUML adalah untuk membangun sebuah alat pemodelan perangkat lunak dan juga platform yang menarik menggantikan software UML komersial seperti Rational Rose, Together dan sebagainya.

2.1.11 Figma

Figma adalah aplikasi desain antarmuka yang berjalan di browser. Figma memberi semua alat yang dibutuhkan untuk fase desain

proyek, termasuk alat gambar 33ank a yang mampu membuat ilustrasi sepenuhnya, serta kemampuan *prototyping* (Bracey, 2018).

Figma merupakan salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, website dan lain-lain. Figma juga merupakan sebuah aplikasi desain grafis khusus untuk mendesain prototype, user interface, dan antar muka aplikasi. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet. Umumnya Figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang UI/UX, web design dan bidang lainnya yang sejenis. Selain mempunyai kelengkapan fitur layaknya Adobe XD, Figma memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda. Hal tersebut bisa dikatakan kerja kelompok 33ank arena kemampuan aplikasi figma tersebut lah yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak UI/UX designer untuk membuat prototype website atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif.

2.2 Penelitian yang Relevan

Berikut ini adalah penelitian yang relevan yang dijadikan acuan bagi penulis untuk mendukung penulisan penelitian ini:

Tabel 2. 4. Penelitian yang Relevan

No.	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan PL	Hasil	Perbedaan
1	2	3	4	5	6
1.	Ari Hamdan/2019	Perancangan Aplikasi Tata Cara Wudhu Dan Shalat Berbasis Android	-	Hasil penelitian ini adalah sebuah perancangan aplikasi tata cara wudhu dan shalat, dirancang agar pengguna tidak akan merasakan kesulitan lagi untuk memahami tentang tata cara wudhu dan shalat.	Pada Penelitian terdahulu membahas mengenai tata cara wudhu dan shalat. Sedangkan Penelitian yang penulis lakukan yaitu membahas mengenai shalat lengkap dan do'a harian.
2.	Efmi Maiyana /2018	Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa	SDLC	Aplikasi kumpulan doa harian berbasis android ini dikembangkan untuk mempermudah proses penghafalan dan pengingat doa-doa harian.	Pada penelitian terdahulu berisi tentang perancangan aplikasi kumpulan do'a saja. Sedangkan penulis merancang aplikasi panduan shalat lengkap dan dilengkapi dengan do'a harian.

1	2	3	4	5	6
3.	Sunardi, dkk/2021	Perancangan Aplikasi Arah Kiblat dan Jadwal Waktu Shalat Berbasis Android "AQ-Shalat"	-	Hasil dari penelitian ini adalah sebuah perancangan aplikasi arah kiblat dan jadwal waktu shalat yang mana dirancang untuk memanfaatkan teknologi informasi dan telekomunikasi berbasis android.	Penelitian yang dilakukan oleh penulis berupa perancangan panduan shalat lengkap dan do'a harian yang bertujuan agar mempermudahkan siapa saja yang ingin belajar mengenai shalat dan menghafal do'a harian tanpa harus menggunakan buku karena perancangan ini berbasis android.
4.	Dede Andri Wahyudin, dkk/2017	Perancangan Aplikasi Tuntunan Wudhu dan Shalat Berdasarkan Al-Qur'an dan As-Sunnah berbasis Android	*Waterfall*	Hasil dari penelitian ini adalah perancangan sebuah aplikasi tuntunan wudhu dan shalat berdasarkan Al-Qur'an dan As-Sunnah yang dilengkapi dengan dengan do'a sehari-hari, surah pendek serta arah kiblat.	Pada penelitian sebelumnya menggunakan Waterfall sebagai metode pengembangannya, sedangkan penulis menggunakan metode prototype. Dan pada penelitian sebelumnya dilengkapi dengan do'a sehari-hari, surah pendek serta arah kiblat. Sedangkan penelitian yang penulis lakukan dilengkapi dengan dzikir dan do'a setelah melakukan shalat.

1	2	3	4	5	6
5.	Yuliani Siska Saputri/2017	Perancangan Aplikasi Belajar Shalat Fardu Dan Shalat Jenazah Berbasis Android	*Waterfall*	Hasil dari penelitian ini adalah sebuah perancangan aplikasi belajar shalat fardhu dan shalat jenazah yang mana nantinya dapat mempermudahkan dalam pengulangan pembelajaran shalat dan agar semakin fasih dan benar dalam pengucapan bacaan shalat.	Pada penelitian sebelumnya hanya membahas mengenai shalat fardhu dan jenazah, sedangkan penelitian yang penulis lakukan dilengkapi juga dengan shalat sunnah.
6.	Sri Rahayu,Putri Denenty/2017	Pengembangan Aplikasi Wudhu Dan Shalat Untuk Anak Menggunakan Sistem Multimedia	*Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*	Hasil dari penelitian ini adalah Aplikasi wudhu dan shalat untuk anak menggunakan sistem multimedia	Penelitian sebelumnya membahas tentang wudhu dan shalat, sedangkan penelitian yang penulis lakukan membahas tentang shalat dan do'a harian.
7.	Della Riska, Wanty Eka Jayanti, Eva Meilinda/2017	Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif "ANAK muslim" Berbasis *Android* Menggunakan *Construct2*	*Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*	Hasil penelitian ini yaitu suatu media pengenalan huruf hijaiyah, menghafal 15 doa harian yang berisi tulisan arab, teks, gambar, dan menghafal gerakan cara wudhu serta doanya.	Penelitian sebelumnya membahas tentang media pembelajaran huruf hijaiyah, do'a harian, cara wudhu serta do'anya. Sedangkan penelitian yang penulis lakukan membahas tentang shalat dan do'a harian serta dzikir dan do'a setelah shalat.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pada penelitian kualitatif, semakin mendalam, teliti, dan tergali suatu data yang didapatkan, maka dapat diartikan bahwa semakin baik kualitas penelitian tersebut. Prosedur pelaksanaan penelitian kualitatif bersifat fleksibel sesuai dengan kebutuhan, serta situasi dan kondisi di lapangan.

Kemudian, untuk pengembengan dalam penelitian ini menggunakan model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Kegiatan yang dilakukan pada tahapan MDLC ini adalah sebagai berikut:

1) Konsep (*Concept*)

Pada tahapan ini untuk menentukan tujuan, jenis, kegunaan dan siapa saja yang akan menjadi sasaran dalam pembuatan aplikasi media pembelajaraan ini. Pada penelitian ini penentuan tujuan media pembelajaraan pada anak-anak TKA (Taman Kanak-Kanak Al-Qur'an) dan TPA (Taman Pendidikan Al-Qur'an) untuk belajar lebih mudah tentang shalat dan menghafal doa-doa harian melalui media pembelajaraan ini, dan tidak dibatasi pada waktu untuk untuk menggunakan media pembelajaraan ini.

2) Desain *(Design)*

Pada tahapan ini peneliti menggunakan *storyboard* dan *figma* untuk menggambarkan deskripsi tiap *layout* dan juga *starUML* untuk menggambarkan aliran dari satu *layout* ke *layout* lain. *Layout* disini bisa disebut sebagai halaman untuk menyimpan isi menu yang akan ditampilkan.

3) Pengumpulan Bahan *(Material Collecting)*

Pada tahapan ini merupakan pengumpulan sekaligus persiapan semua materi yang diperlukan dalam proses pembuatan media pembelajaraan ini. yaitu termasuk dari gambar, audio, dan lain-lain sesuai dengan kebutuhan dapat diperoleh secara gratis. Untuk pengumpulan materi disini peneliti mengunduh secara gratis melalui *internet* termasuk gambar dalam bentuk format **.png* atau **.jpeg*.

4) Pembuatan *(Assembly)*

Pada tahapan ini proses pembuatan rancangan aplikasi sesuai dengan diagram alur melalui *starUML*. *Software* yang digunakan dalam proses pembuatan rancangan ini yaitu menggunakan figma.

3.2 Desain Penelitian

Agar penelitian berjalan sesuai dengan yang diharapkan, maka perlu direncanakan secara cermat dengan cara membuat desain penelitian terlebih dahulu. Desain penelitian merupakan sebuah kerangka kerja yang digunakan penulis untuk mendapatkan sebuah gambaran yang diperlukan untuk

menyelesaikan masalah penelitian. Adapun desain penelitian adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 1. Desain Penelitian

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa penulis pertama kali melakukan identifikasi masalah untuk mendefinisikan masalah yang ada pada objek penelitian, analisis masalah, pengumpulan data. desain sistem, hasil penelitian, dan tahapan yang terakhir adalah kesimpulan.

3.3 Batasan Istilah

Dalam penelitian ini diperlukannya batasan istilah agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap judul penelitian. Adapun batasan istilah yang terkait dengan judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.3.1 Perencanaan

Perancangan merupakan suatu upaya dalam menentukan berbagai hal yang hendak dicapai atau tujuan di masa depan dan juga untuk menentukan beragam tahapan yang memang dibutuhkan demi mencapai tujuan tersebut.

3.3.2 Aplikasi

Aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi penggunanya.

3.3.3 Panduan

Panduan adalah sebuah petunjuk atau informasi untuk melakukan suatu hal yang dapat dijadikan sebagai tuntunan bagi pembaca.

3.3.4 Shalat

Sholat adalah suatu ibadah yang meliputi peragaan tubuh yang khusus dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam (taslim). Shalat merupakan ibadah yang mencakup berbagai ibadah didalamnya seperti zikir kepada Allah SWT, tilawah kitabullah, berdiri menghadap Allah SWT, sujud, doa, tasbih dan takbir.

Sedangkan panduan sholat merupakan tata cara yang dikerjakan dalam pelaksanaan sholat, mulai dari bacaan hingga pergerakan yang dilakukan pada pelaksanaan sholat tersebut.

3.3.5 Do'a Harian

Doa merupakan suatu permohonan atau permintaan yang bersifat baik terhadap Allah SWT, seperti meminta kesehatan, keselamatan, rezki yang halal dan tabahan dalam menjalani kehidupan. Sebaiknya kita semua meminta atau berdoa kepada Allah SWT setiap waktu, setiap saat, kapanpun dan dimanapun karena selalu didengar oleh-Nya.

Sedangkan Do'a harian ini merupakan sebuah do'a yang dapat diamalkan pada saat kita ingin memulai dan mengakhiri sebuah tindakan.

3.3.6 Android

Android adalah sistem operasi yang dirancang oleh Google dengan basis karnel Linux untuk mendukung kinerja perangkat elektronik layar sentuh, seperti tablet atau smartphone.

3.4 Data dan Sumber Data

3.4.1 Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan data primer dan data skunder. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari narasumber. Sedangkan data skunder merupakan data yang bersumber dari buku, jurnal, internet dan lainnya.

3.4.2 Sumber Data

Adapun sumber data terdiri dari sumber data primer dan sumber data skunder. Pada penelitian ini yang penulis gunakan adalah sumber data primer dan sumber data skunder:

3.4.2.1 Data Primer

Data primer merupakan data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti. Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah pengajar TKA-TPA Tarbiatul Ikhsan.

3.4.2.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan data diluar kata-kata dan tindakan, data tersebut yakni data tertulis. Data ini dapat diperoleh dari perpustakaan atau dari laporan-laporan penulis terdahulu. Data sekunder ini merupakan sumber data pelengkap yang berfungsi untuk melengkapi data yang diperlukan oleh data primer. Data sekunder ini diambil dari dokumen, observasi serta penelitian terdahulu yang relevan.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sebuah alat bantu yang digunakan oleh penulis untuk mendapatkan atau mengumpulkan data agar penelitian yang dilakukan tersebut dapat dilaksanakan dengan mudah.

Instrumen yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Dalam melakukan proses observasi penulis langsung terjun ke tempat penelitian atau objek penelitian untuk meneliti secara langsung. Untuk wawancara penulis membutuhkan sebuah pedoman yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang ingin diajukan kepada narasumber.

3.6 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

Adapun teknik analisis dan prosedur pengumpulan data adalah sebagai berikut:

3.6.1 Teknik Analisis

a. Analisis Sistem Berjalan

Berdasarkan analisa sistem yang sedang berjalan pada TKA-TPA Tarbiatul Ikhsan Desa Sebangau Permai Kabupaten Pulang Pisau tentang belajar mengenai panduan shalat dan do'a harian saat ini belum ada pintasan teknologi, karena sistem yang sedang berjalan masih dalam bentuk buku. Jadi hal ini kurang menarik perhatian murid/santi karena masih harus membuka dan melihat bacaan serta panduan shalat dan do'a harian tersebut.

Untuk mengidentifikasi masalah tersebut, harus dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi, dan pelayanan pelanggan. Panduan ini dikenal dengan analisis PIECES (*performance, information, economy, control,*

efficiency, dan services). Dari analisis ini biasanya didapatkan beberapa masalah utama. Hal ini penting karena biasanya yang muncul di permukaan bukan masalah utama, tetapi hanya gejala dari masalah utama saja.

Tabel 3. 1. Analisis PIECES

Jenis Analisis	**Sistem Lama (Sistem yang sedang berjalan)**	**Sistem Baru (Sistem yang diusulkan)**
1	2	3
Analisis Kinerja (*Performance*)	Sistem pembelajaran shalat dan do'a harian pada TKA-TPA Tarbiatul Ikhsan yang sedang berjalan masih menggunakan sistem konvensional, yaitu menggunakan media cetak atau pengajar menyampaikan materi mengenai shalat dan do'a harian tersebut dengan metode ceramah.	Sistem pembelajaran yang diusulkan yaitu dengan menggunaan android sebagai medianya. Tentunya hal ini dimaksudkan agar proses belajar lebih efisien dan menarik karena tampilan aplikasi yang beragam serta bisa diakses kapanpun dan dimanapun.
Analisis Informasi (*Information*)	Informasi yang didapatkan dari media cetak pada umumnya terbatas. Maka pengajar harus mengambil informasi dari beberapa buku agar informasi/materi yang didapatkan lengkap.	Informasi dalam sistem yang dirancang lengkap karena sudah diambil dari beberapa referensi yang dikumpulkan menjadi satu.
Analisis Ekonomi (*Economy*)	Dalam pengadaan buku-buku pelajaran TKA-TPA ini memerlukan biaya untuk membelinya.	Pada sistem yang diusulkan tidak ada biaya tambahan yang diperlukan karena aplikasi dapat diakses dari perangkat masing-masing pengajar dan murid sehingga tidak perlu membeli buku lagi.
Analisis Pengendalian (*Controlling*)	Pengajar membutuhkan lebih dari 1 sumber buku untuk mengajar karena pada umumnya jarang ada satu buku yang isinya lengkap.	Sistem yang diusulkan memiliki keunggulan dalam hal kelengkapan materi agar pengajar tidak perlu lagi menggunakan

		beberapa buku untuk mengajar.
Analisis Efisiensi (*Efficiency*)	Sistem yang sedang berjalan dirasa belum maksimal dan dibutuhkan adanya teknologi baru sebagai media pembelajarannya.	Sistem yang diusulkan dapat bermanfaat bagi pengajar dan murid TKA-TPA Tarbiatul Ikhsan untuk menunjang proses belajar mengajar.
Analisis Pelayanan *(Service)*	Layanan tentang panduan shalat dengan cara manual masih belum maksimal dan kurang efisien.	Layanan sistem tentang panduan shalat yang diusulkan sudah maksimal.

b. Analisa Sistem yang Diusulkan

Dari hasil analisa sistem yang berjalan yang dijelaskan, maka penulis menemukan beberapa permasalahan, antara lain seperti : sulitnya bagi para murid/santri untuk memahami dan mengingat penjelasan tentang tata cara shalat dan do'a harian karena masih dalam bentuk buku karena belum adanya pintasan teknologi yang masuk, untuk itu penulis mengusulkan sebuah rancangan aplikasi sistem panduan shalat lengkap dan do'a harian berbasis android.

Didalam perancangan aplikasi tersebut tersedia penjelasan tentang shalat dan do'a harian, contoh bacaan shalat, gerakan shalat, dzikir dan do'a setelah shalat, kumpulan do'a harian yang dilengkapi dengan suara.

c. Analisis Kelemahan Sistem yang Berjalan

Dari hasil analisa sistem TKA-TPA Tarbiatul Ikhsan, penulis menguraikan beberapa kelemahan pada proses sistem yang sedang berjalan ini diantaranya adalah:

1) Terjadinya penumpukan buku-buku pelajaran
2) Pengajar harus menggunakan beberapa buku untuk mengajar
3) Murid jarang memperhatikan karena bosan membaca buku.

3.6.2 Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Prosedur pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Observasi

Observasi yang dilakukan penulis yaitu dengan cara melakukan pengamatan langsung pada objek penelitian untuk mengetahui kondisi yang terjadi pada tempat penelitian.

2) Wawancara

Metode wawancara ini dilakukan melalui proses komunikasi atau percakapan berupa sejumlah pertanyaan yang diajukan kepada narasumber. Dalam hal ini wawancara dilakukan kepada pengajar TKA-TPA Tarbiatul Ikhsan.

3) Studi Pustaka (*Library Research*)

Pengumpulan data dengan prosedur Studi Pustaka ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari beberapa referensi seperti internet, buku-buku, jurnal, penelitian skripsi dan bacaan-bacaan yang dijadikan sebagai sumber referensi untuk melengkapi data yang diperlukan.

3.7 Tinjauan Umum

TKA-TPA Tarbiatul Ikhsan merupakan salah satu Taman Pendidikan Al-Qur'an yang terletak di Jalan Damai RT.003, RW.004 Desa Sebangau Permai, Kecamatan Sebangau Kuala, Kabupaten Pulang Pisau, Kalimantan Tengah. TKA-TPA ini merupakan TKA-TPA pertama yang berada di Desa Sebangau Permai yang diresmikan pada tahun 2007. TKA-TPA ini berdiri di bawah naungan Lembaga Pengembangan Pendidikan Taman Kanak-kanak Al-Qur'an (LPPTKA) dan Badan Komunikasi Pemuda Remaja Masjid Indonesia (BKPRMI) Pulang Pisau.

Dalam penelitian ini, yang menjadi objek penelitian adalah pengajar dan para murid/santri pada TKA-TPA Tarbiatul Ikhsan.

3.8 Desain Sistem

Pada tahap ini penulis akan menguraikan desain dan rancangan yang menjadi komponen penyusun untuk membangun tampilan aplikasi.

3.8.1. Perancangan *Storyboard*

Perancangan *storyboard* merupakan rangkaian gambar yang dibuat secara keseluruhan sehingga memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dibuat. Berikut ini tabel perancangan *storyboard* pada aplikasi yang akan dibuat terdiri dari beberapa halaman:

Tabel 3. 2. Tabel Perancangan *Storyboard*

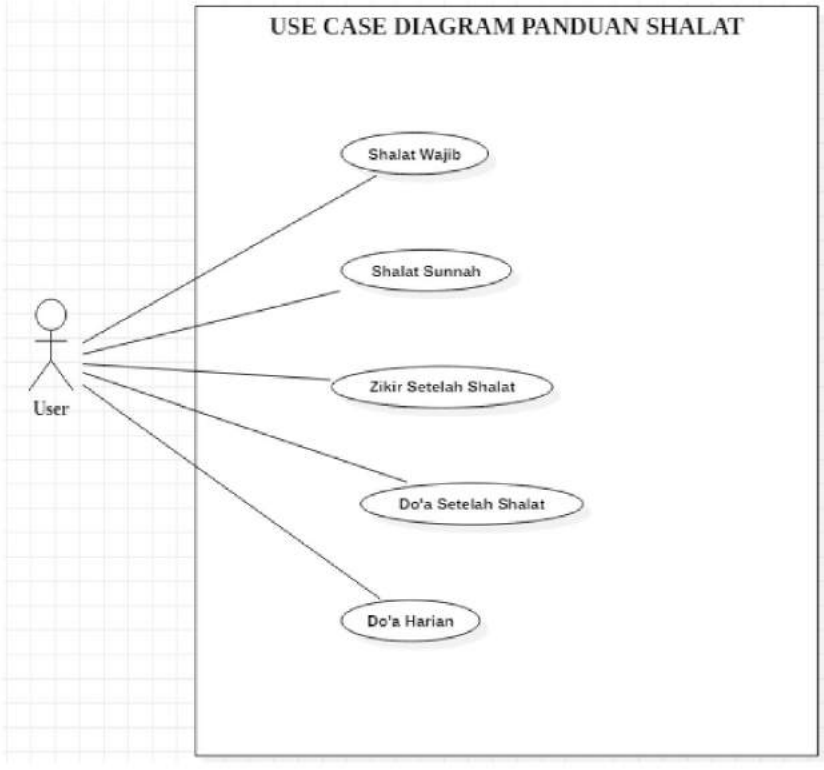
Scene 1	Scene halaman pembuka, menampilkan splashscreen
Scene 2	Scene halaman menu utama, yang mana didalamnya terdapat tampilan menu utama yang terdiri dari shalat wajib, shalat sunnah, dzikir setelah shalat, do'a setelah shalat dan do'a harian.
Scene 3	Scene halaman menu shalat wajib, yang mana didalamnya akan menampilkan pilihan shalat wajib seperti shalat dzuhur, asyar, magrib, isya dan subuh. Ketika memilih salah satunya maka akan menampilkan bacaan-bacaan shalat. Kemudian ketika memilih salah satu bacaan shalat tersebut akan menampilkan penjelasan bacaan, gambar, bacaan yang dipilih, audio, bacaan dalam bentuk latin dan juga terjemah.
Scene 4	Scene halaman menu shalat sunnah, yang mana didalamnya akan menampilkan pilihan shalat sunnah seperti shalat dhuha, tahajud, istikharah, hajat, witir dan taubat. Ketika memilih salah satunya maka akan menampilkan bacaan-bacaan shalat. Kemudian ketika memilih salah satu bacaan shalat tersebut akan menampilkan bacaan yang dipilih, audio, bacaan dalam bentuk latin dan juga terjemah.
Scene 5	Scene halaman menu dzikir setelah shalat, yang mana didalamnya akan menampilkan bacaan dzikir dalam bentuk arab dan juga latin.
Scene 6	Scene halaman menu do'a setelah shalat, yang mana didalamnya akan menampilkan bacaan do'a dalam bentuk arab dan juga latin.
Scene 7	Scene halaman menu do'a harian, yang mana didalamnya akan menampilkan beberapa pilihan do'a harian. Ketika memilih salah satunya maka akan menampilkan gambar, bacaan do'a harian dalam bentuk arab, audio, bacaan dalam bentuk latin dan juga terjemah.

3.8.2. Desain Proses

Pada tahap desain proses ini penulis menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) untuk menggambarkan urutan instruksi dari aplikasi yang dibuat. Berikut desain dari *Use Case Diagram, Activity Diagram* serta *Sequence Diagram* dalam penelitian ini:

a. Use Case Diagram

Gambar di bawah menerangkan bahwa user dapat melihat menu-menu yang ada pada aplikasi yaitu terdapat menu shalat wajib, shalat sunnah, dzikir setelah shalat, do'a setelah shalat dan do'a harian.



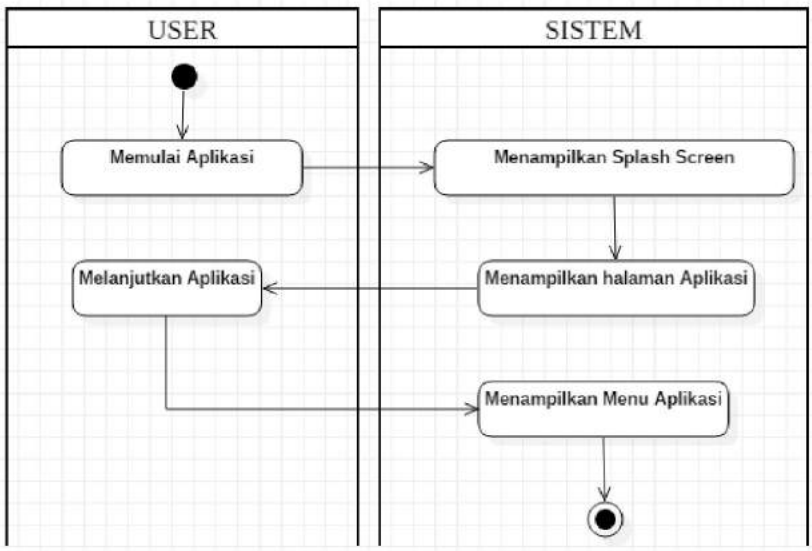
Gambar 3. 2. Desain Use Case Diagram

b. Activity Diagram

Pada *Activity Diagram* ini digambarkan aktivitas-aktivitas apa saja yang dikerjakan oleh sebuah sistem. Adapun Activity diagram adalah sebagai berikut:

1) Activity Diagram memulai Aplikasi

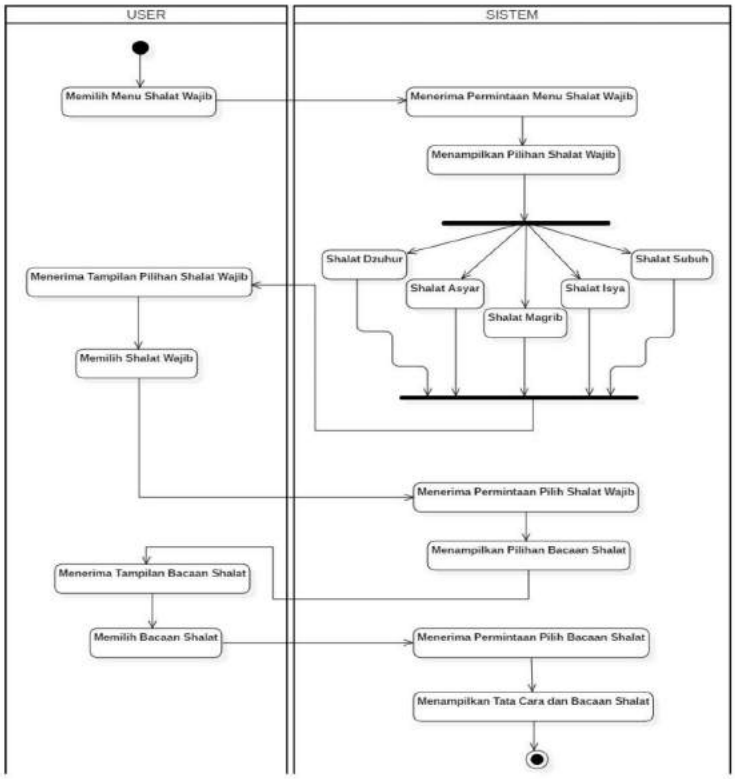
Gambar di bawah menjelaskan bahwa user atau pengguna akan memulai aplikasi. Pada saat pengguna memulai aplikasi sistem atau aplikasi akan menampilkan Splash Screen terlebih dahulu, kemudian sistem menampilkan halaman aplikasi. Selanjutnya pengguna melanjutkan aplikasi tersebut dan sistem akan menampilkan menu aplikasi.



Gambar 3. 3. Activity Diagram memulai Aplikasi

2) Activity Diagram Menu Shalat Wajib

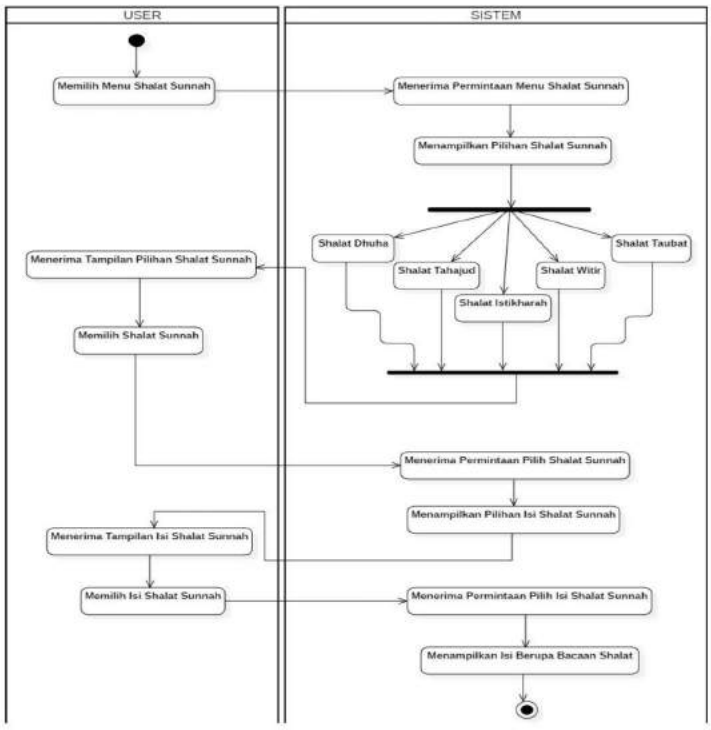
Gambar di bawah menjelaskan suatu aktifitas yang terjadi ketika pengguna memilih menu shalat wajib. Pada saat user atau pengguna memilih menu shalat wajib, maka sistem atau aplikasi menerima menu yang telah dipilih oleh pengguna, selanjutnya aplikasi akan menampilkan pilihan shalat wajib. Pengguna memilih salah satu dari shalat wajib tersebut, maka aplikasi pun menampilkan pilihan bacaan shalat. Selanjutnya pengguna kembali memilih salah satu bacaan shalat tersebut, dan aplikasi pun akan menampilkan tata cara dan bacaan shalat.



Gambar 3. 4. Activity Diagram Menu Shalat Wajib

3) Activity Diagram Menu Shalat Sunnah

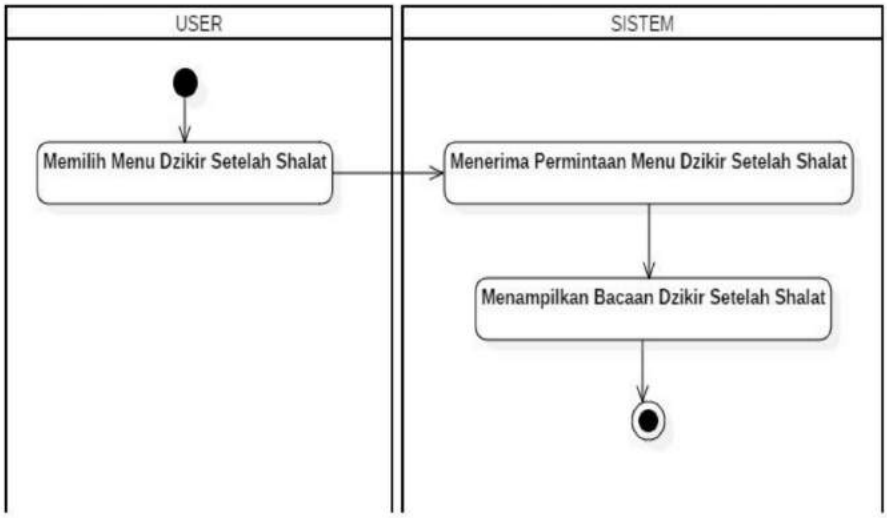
Gambar di bawah menjelaskan suatu aktifitas yang terjadi ketika pengguna memilih menu shalat sunnah. Pada saat user atau pengguna memilih menu shalat sunnah, maka sistem atau aplikasi akan merespon dari menu yang telah dipilih oleh pengguna, selanjutnya aplikasi akan menampilkan pilihan shalat sunnah. Pengguna menerima tampilan dan memilih salah satu dari shalat sunnah tersebut, maka aplikasi pun menampilkan pilihan isi bacaan shalat sunnah. Selanjutnya pengguna akan memilih salah satu isi shalat sunnah tersebut, maka aplikasi pun akan isi yang berupa bacaan shalat.



Gambar 3. 5. Activity Diagram Menu Shalat Sunnah

4) Activity Diagram Menu Dzikir Setelah Shalat

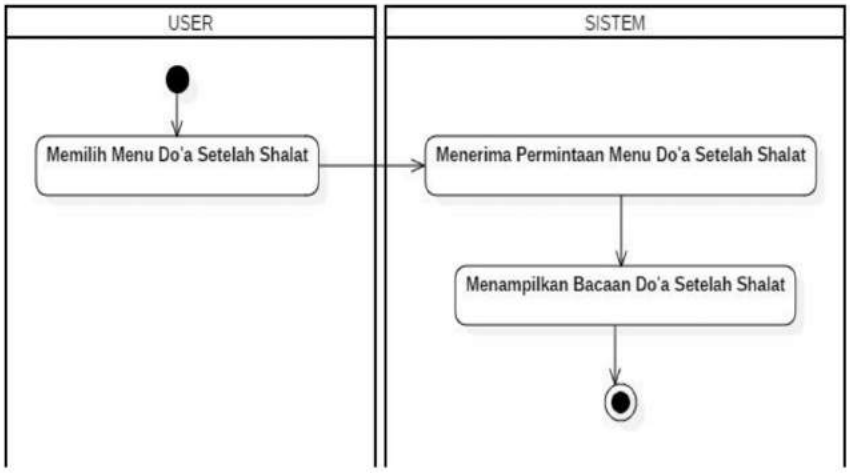
Gambar di bawah menjelaskan suatu aktifitas yang terjadi ketika pengguna memilih menu dzikir setelah shalat. Pada saat user atau pengguna memilih menu dzikir setelah shalat, maka sistem atau aplikasi menerima permintaan pengguna dan akan menampilkan bacaan dzikir setelah shalat.



Gambar 3. 6. Activity Diagram Menu Dzikir Setelah Shalat

5) Activity Diagram Menu Do'a Setelah Shalat

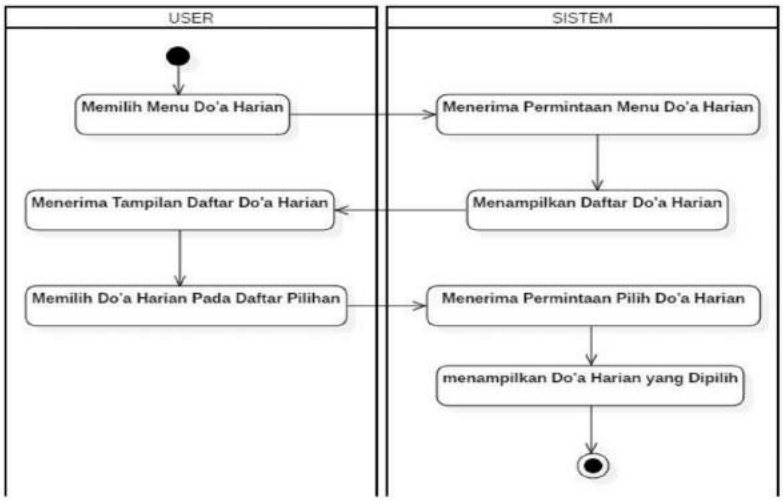
Gambar di bawah menjelaskan suatu aktifitas yang terjadi ketika pengguna memilih menu do'a setelah shalat. Pada saat user atau pengguna memilih menu do'a setelah shalat, maka sistem atau aplikasi akan menerima permintaan pengguna dan akan menampilkan bacaan do'a setelah shalat.



Gambar 3. 7. Activity Diagram Menu Do'a Setelah Shalat

6) Activity Diagram Menu Do'a Harian

Gambar di bawah menjelaskan aktifitas yang terjadi ketika pengguna memilih menu do'a harian. Pada saat user atau pengguna memilih menu do'a harian, maka sistem atau aplikasi akan menerima menu yang telah dipilih oleh pengguna dan menampilkan daftar dari do'a harian. Pengguna menerima tampilan daftar tersebut dan kembali memilih do'a harian pada daftar pilihan, aplikasi menerima kembali permintaan pengguna dan menampilkan do'a harian yang dipilih oleh pengguna.



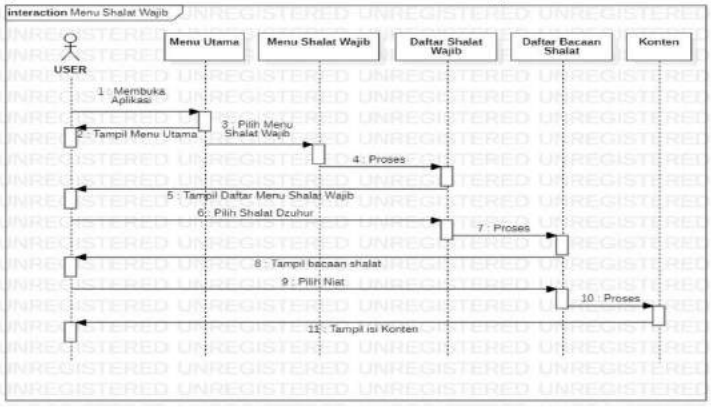
Gambar 3. 8. Activity Diagram Menu Do'a Harian

c. Sequence Diagram

Sequence Diagram ini menjelaskan dan menampilkan interaksi antar objek-objek dalam sebuah sistem secara terpecinci. Adapun sequence diagramnya adalah sebagai berikut:

1) Sequence Diagram Menu Shalat Wajib

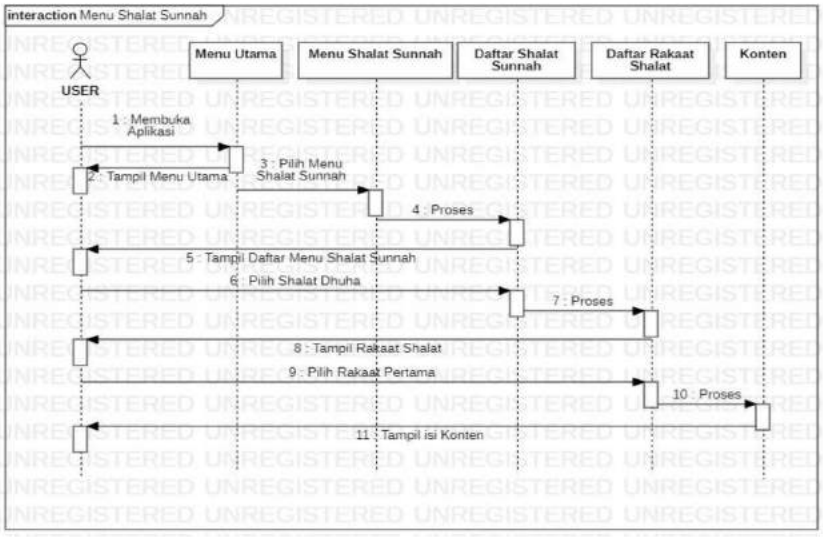
Sequence diagram ini memperlihatkan proses yang terjadi ketika user memilih menu shalat wajib.



Gambar 3. 9. Sequence Diagram Menu Shalat Wajib

2) Sequence Diagram Menu Shalat Sunnah

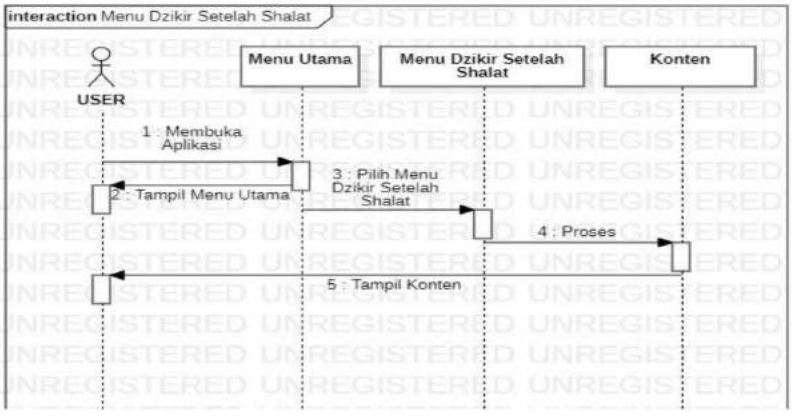
Sequence diagram ini memperlihatkan proses yang terjadi ketika user memilih menu shalat sunnah.



Gambar 3. 10. Sequence Diagram Menu Shalat Sunnah

3) Sequence Diagram Menu Dzikir Setelah Shalat

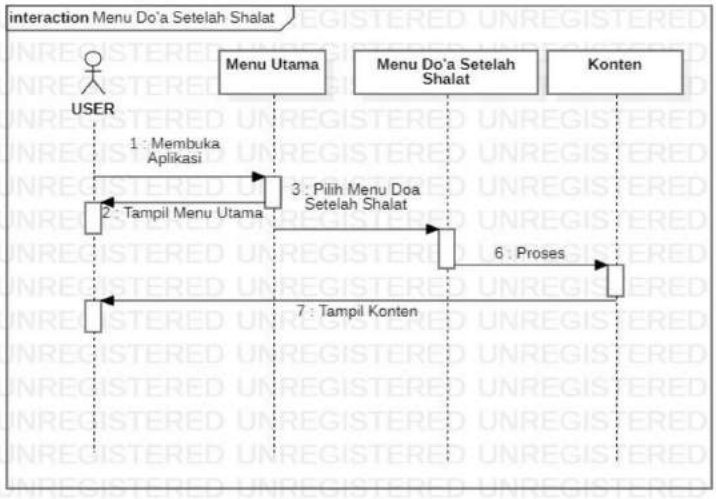
Sequence diagram ini memperlihatkan proses yang terjadi ketika user memilih menu dzikir setelah shalat.



Gambar 3. 11. Sequence Diagram Dzikir Setelah Shalat

4) Sequence Diagram Menu Do'a Setelah Shalat

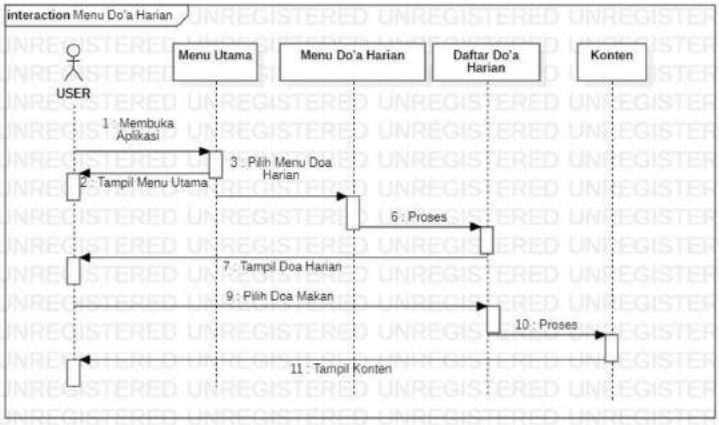
Sequence diagram ini memperlihatkan proses yang terjadi ketika user memilih menu do'a setelah shalat.



Gambar 3. 12. Sequence Diagram Do'a Setelah Shalat

5) Sequence Diagram Menu Do'a Harian

Sequence diagram ini memperlihatkan proses yang terjadi ketika user memilih menu do' a harian. Adapun proses nya adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 13. Sequence Diagram Do'a Harian

3.8.2 Desain Antar Muka

Desain antar muka merupakan bagian sistem yang memungkinkan manusia berinteraksi dengan *Smartphone*, karena yang pertama kali dilihat ketika aplikasi dijalankan adalah tampilan antar muka aplikasi.

1) Tampilan SplashScreen

Tampilan ini digunakan sebagai tampilan awal yaitu tampilan pembuka. Berikut adalah tampilan splash screen:



Gambar 3. 14. Tampilan Splash Screen

2) Tampilan Menu Utama

Pada tampilan menu utama akan menampilkan lima menu yaitu menu shalat wajib, shalat sunnah, dzikir setelah

shalat, do'a setelah shalat, dan do'a harian. Berikut adalah tampilan menu utama :



Gambar 3. 15. Tampilan Menu Utama

3) Tampilan Menu Shalat Wajib

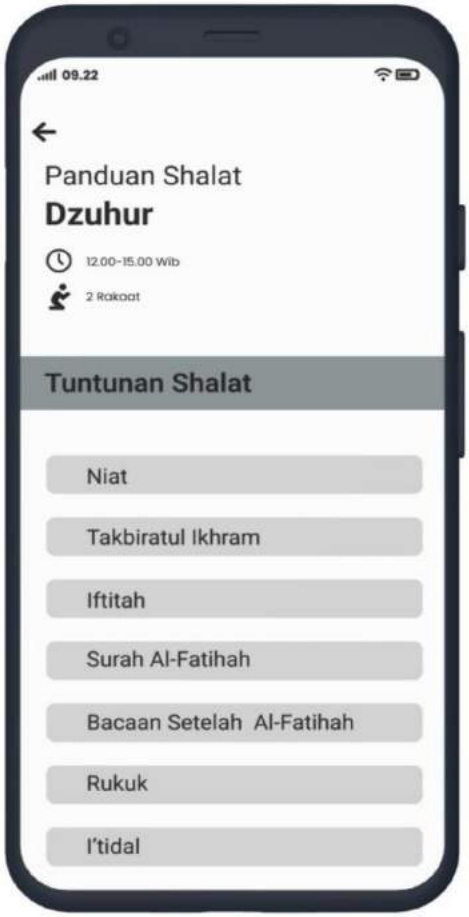
Tampilan menu shalat wajib ini terdapat pilihan shalat wajib yaitu shalat dzuhur, shalat asyar, shalat magrib, shalat isya dan subuh. Berikut adalah tampilan menu shalat wajib:



Gambar 3. 16. Tampilan Menu Shalat Wajib

4) Tampilan Menu Shalat Dzuhur

Pada tampilan menu shalat dzuhur ini akan menampilkan waktu shalat, jumlah rakaat shalat dan pilihan berupa bacaan-bacaan shalat. Untuk menu shalat Asyar, Magrib dan Isya memiliki pilihan yang sama. Sedangkan untuk shalat Subuh mendapat tambahan Do'a Qunut. Berikut adalah tampilan menu Shalat Dzuhur:



Gambar 3. 17. Tampilan Menu Shalat Dzuhur

5) Tampilan Bacaan Shalat

Tampilan bacaan shalat ini terdapat penjelasan mengenai tata cara dan gambar mengenai gerakan shalat, kemudian terdapat bacaan shalat dalam bentuk arab, latin, terjemahan serta audio dari bacaan tersebut. Berikut adalah tampilan dari salah satu menu Bacaan Shalat:



Gambar 3. 18. Tampilan Bacaan Shalat

6) Tampilan Menu Shalat Sunnah

Pada tampilan menu shalat sunnah ini terdapat pilihan shalat sunnah yang terdiri dari shalat dhuha, shalat tahajud, shalat istikharah, shalat hajat, shalat witir dan shalat taubat. Berikut adalah tampilan menu shalat sunnah:



Gambar 3. 19. Tampilan Menu Shalat Sunnah

7) Tampilan Menu Shalat Dhuha

Pada tampilan menu shalat dhuha ini menampilkan waktu shalat dhuha, jum'lah rakaat dan pilihan bacaan shalat dhuha. Berikut adalah tampilan menu shalat dhuha:



Gambar 3. 20. Tampilan Menu Shalat Dhuha

8) Tampilan Niat Shalat Dhuha

Tampilan niat shalat dhuha ini terdapat bacaan shalat dalam bentuk arab, latin, terjemahan dan juga audio dari bacaan tersebut. Berikut adalah tampilan dari salah satu menu Bacaan Shalat:



ar 3. 21. Tampilan Niat Shalat Dhuha

9) Tampilan Menu Dzikir Setelah Shalat

Pada tampilan menu dzikir setelah shalat ini terdapat bacaan dalam bentuk arab dan latin. Berikut adalah tampilan menu dzikir setelah shalat:



Gambar 3. 22. Tampilan Menu Dzikir Setelah Shalat

10) Tampilan Menu Do'a Setelah Shalat

Pada tampilan menu do'a setelah shalat ini terdapat bacaan do'a dalam bentuk arab dan latin. Berikut adalah tampilan menu do'a setelah shalat:



Gambar 3. 23. Tampilan Menu Do'a Setelah Shalat

11) Tampilan Menu Do'a Harian

Pada tampilan menu do'a harian ini akan menampilkan pilihan do'a harian. Berikut adalah tampilan menu do'a harian:



Gambar 3. 24. Tampilan Menu Do'a Harian

12) Tampilan Menu Bacaan Do'a Harian

Pada tampilan menu bacaan do'a harian ini terdapat gambar kemudian bacaan do'a dalam bentuk arab, latin, terjemah serta audio dari do'a tersebut. Berikut adalah salah satu tampilan dari menu bacaan do'a harian:



Gambar 3. 25. Tampilan Menu Bacaan Do'a Harian

3.9 Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian yang direncanakan penulis adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Jadwal Penelitian

No	Rencana Kegiatan	2021												2022															
		Okt				Nov				Des				Jan				Feb				Mar				Apr			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi Awal																												
2	Identifikasi Masalah																												
3	Pengumpulan Data																												
4	Penyusunan Proposal																												
5	Seminar Proposal																												
6	Penyelesaian Laporan Tugas akhir																												
7	Sidang Tugas Akhir																												

DAFTAR PUSTAKA

Al-Jauzairi, Abdurrahman, Syaikh (2012). *Fikih Empat Madzhab*. Pustaka Al-Kautsar.

Amez, Amoure. 2021. Tata Cara Shalat Wajib dan Sunah Beserta Bacaan Niat dan Doanya."https://www.brilio.net/creator/tata-cara-sholat-wajib-beserta-bacaan-niat-dan-doanya-ad6b61.html". diakses pada 6 November 2021. Jam 18.14 Wib.

Arifin, H. (2013*). Hafalan Bacaan Shalat, Do'a, Juz'amma, dan Amalan-Amalan Penting.* Al.Barokah.

Ali, Hasan. tanpa tahun. *Kumpulan Do'a Anak*. Putra Mandiri. Surakarta.

Apandi, Idris. 2020. MENGENAL BUKU PANDUAN/PEDOMAN." https://www.kompasiana.com/idrisapandi/5f930415d541df356c63f602/mengenal-buku-panduan-pedoman". Diakses 16 November 2021. Jam 06.53 Wib.

Hamdan, A. (2019). *Perancangan Aplikasi Tata Cara Wudhu Dan Shalat Berbasis Android.* Jurnal Perencanaan, Sains Dan Teknologi (JUPERSATEK), 2(2), 96-107.

Hasan, Moh. (2017). *Panduan Shalat Lengkap (Wajib dan Sunnah).* Media Mutiara..

Huda, B., & Priyatna, B. (2019). *Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-commerce. Systematics*, 1(2), 81-88.

Iwayan S.A Mukti, A. S. M. L. A. S., 2016. *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Untuk Anak Umur 6-9 Tahun Berbasis Android.* E-JOURNAL, 7(1),pp.1-6.

Kristania, Y. M. (2019). *Pemanfaatan Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Distro Pak Eko).* EVOLUSI: Jurnal Sains dan Manajemen, 7(2).

Maiyana, E. (2018). "*Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa*". Jurnal Sains dan Informatika: Research of Science and Informatic, 4(1), 54-65.

Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). *Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma*. Jurnal Digit, 10(2), 208-219.

Rahayu, S., & Denenty, P. (2017). *Pengembangan Aplikasi Wudhu Dan Shalat Untuk Anak Menggunakan Sistem Multimedia*. Jurnal Algoritma, 14(2), 606-612.

Riska, D., Jayanti, W. E., & Meilinda, E. (2017). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif "ANAK muslim" Berbasis Android Menggunakan Construct2. Jurnal Khatulistiwa Informatika, 5(2).

STMIK Palangkaraya, 2021. *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*, Palangka Raya.

Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek (Edisi Revisi)*. Bandung: Informatika.

Sunardi, S., Fadlil, A., & Darajat, M. N. (2021). *Perancangan Aplikasi Arah Kiblat dan Jadwal Waktu Shalat Berbasis Android "AQ-Shalat"*. Al-Marshad: Jurnal Astronomi Islam dan Ilmu-Ilmu Berkaitan, 7(2), 202-214.

Wahyudin, D. A., Kurniabudi, K., & Rahim, A. (2017). *Perancangan Aplikasi Tuntunan Wudhu Dan Shalat Berdasarkan Al-Qur'an Dan As-Sunnah Berbasis Android*. Jurnal Processor, 10(1), 395-405.

Yuliani, S. S. (2017). "*Perancangan Aplikasi Belajar Shalat Fardu Dan Shalat Jenazah Berbasis Android*" (Doctoral dissertation, STIKOM DINAMIKA BANGSA JAMBI).

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas Dosen Pembimbing

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www. stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
No.610/STMIK-C.1/AK/II/2021

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan nama-nama tersebut di bawah ini :

1. Nama : Hafiz Riyadli, M. Kom.
   NIK : 198604042010103
   Sebagai Pembimbing I dalam **Materi Penelitian dan Program**

2. Nama : Herkules, S. Kom., M. Cs.
   NIK : 198510042010106
   Sebagai Pembimbing II dalam **Format Penulisan**

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama	:	Rahayu Anggita Astri
NIM	:	C1857201048
Judul Tugas Akhir	:	Perancangan Aplikasi Panduan Sholat Lengkap dan Do'a Harian Berbasis Android
Berlaku s/d	:	28 September 2022

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 28 September 2021
Ketua Program Studi
Sistem Informasi

Nortyayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :
1. Ketua STMIK Palangkaraya
2. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
3. Dosen Pembimbing yang bersangkutan
4. Arsip Program studi Sistem Informasi

Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No. 114 ~ Telp. 0536-3224593 ~ Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
Email: humas@stmikplk.ac.id ~ Website: www.stmikplk.ac.id

Nomor : 675/STMIK-C.1/AA/XI/2021
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Pengurus TKA-TPA Tarbiatul Ikhsan**
di-
Sebangau Permai

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Sistem Informasi (S1) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa kami berikut:

Nama	:	RAHAYU ANGGITA ASTRI
NIM	:	C1857201048
Prodi (Jenjang)	:	Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	:	2021/2022 (7)
Lama Penelitian	:	17 November 2021 s.d 17 Desember 2021
Tempat Penelitian	:	TKA-TPA Tarbiatul Ikhsan Desa Sebangau Permai Kec. Sebangau kuala

Dengan judul Tugas Akhir:

Perancangan Aplikasi Panduan Shalat Lengkap dan Do'a Harian Berbasis Android

Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 17 November 2021
Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

Lampiran 3. Balasan Surat Izin Penelitian

TAMAN KANAK-KANAK/PENDIDIKAN AL QUR'AN
TARBIATUL IKHSAN
DESA SEBANGAU PERMAI KECAMATAN SEBANGAU KUALA
KABUPATEN PULANG PISAU PROVINSI KALIMANTAN TENGAH

SURAT REKOMENDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **MASRUCHIN, S.Pd.I**
Jabatan : Kepala TKA/TPA Tarbiatul Ikhsan

Memberi izin kepada :

Nama : **RAHAYU ANGGITA ASTRI**
N I M : C1857201048
Prodi : Sistem Informasi (1)

Untuk melakukan penelitian di TKA/TPA Tarbiatul Ikhsan dari tanggal 17 November sampai dengan 17 Desember tahun 2021 sebagai syarat penyusunan Tugas Akhir **Mahasiswa**.

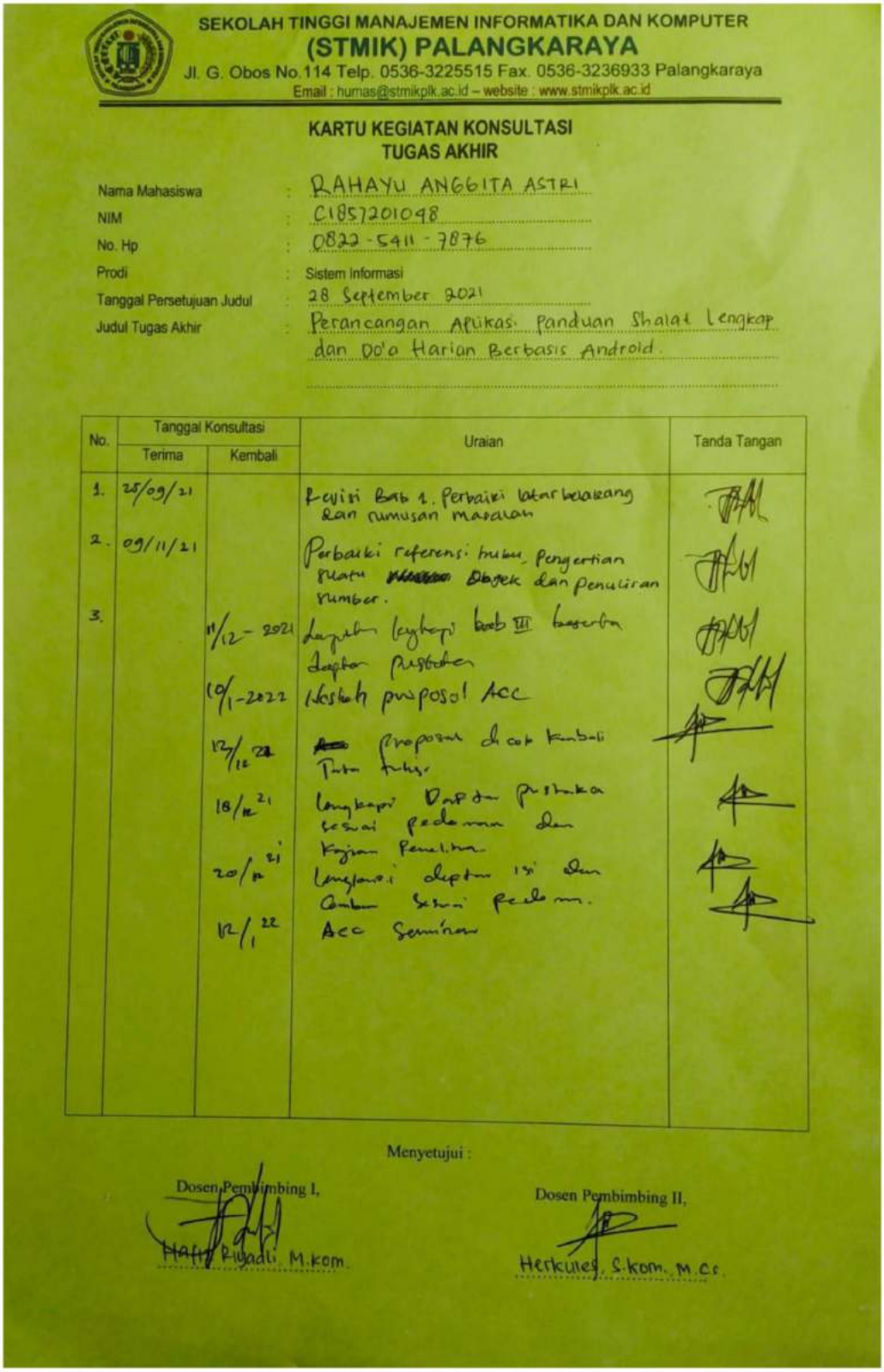
Demikian surat rekomendasi pemberian izin penelitian ini di buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Sebangau Permai, November 2021

Kepala TKA/TPA

MASRUCHIN, S.Pd.I

Lampiran 4. Kartu Kegiatan Konsultasi



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : RAHAYU ANGGITA ASTRI
NIM : C1857201098
No. Hp : 0822-5411-7876
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 28 September 2021
Judul Tugas Akhir : Perancangan Aplikasi Panduan Shalat Lengkap dan Do'a Harian Berbasis Android

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.	25/09/21		Revisi Bab 1. Perbaiki latar belakang dan rumusan masalah	
2.	09/11/21		Perbaiki referensi buku, pengertian suatu ~~Objek~~ Objek dan penulisan sumber.	
3.		11/12-2021	Lanjut lengkapi bab III tambahkan daftar pustaka	
		10/1-2022	Konsul proposal ACC	
		12/1 '22	~~Acc~~ Proposal di cek kembali Tata tulis.	
		18/1 '21	Lengkapi DaPus dan perbaikan sesuai pedoman dan Kajian Penelitian	
		20/1 '21	Lengkapi daftar isi dan Gambar Sesuai Pedoman.	
		12/1 '22	Acc Seminar	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,
Hafiz Rijadi, M.kom.

Dosen Pembimbing II,
Herkules, S.kom. M.Cs.

Lampiran 5. Surat Tugas Penguji Seminar Proposal

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3224593, 3225515 Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www. stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
PENGUJI SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR
No.084/STMIK-3.C.1/AK/I/2022

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

1. Nama : Rommi Kaestria, M.Kom.
   NIK : 198605242011103
   Sebagai Ketua
2. Nama : Hafiz Riyadli, M.Kom.
   NIK : 198604042010103
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Herkules, S.Kom., M.Cs.
   NIK : 198510042010106
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir :

Nama	:	Rahayu Anggita Astri
NIM	:	C1857201048
Hari/ Tanggal	:	Jum'at, 21 Januari 2022
Waktu	:	08.00 sd 10.00
Judul Proposal	:	Perancangan Aplikasi Panduan Shalat Lengkap dan Do'a Harian Berbasis Android

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 17 Januari 2022
Ketua Program Studi
Sistem Informasi,

Nomayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :
1. Ketua STMIK Palangkaraya
2. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
3. Dosen Yang Menguji
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

*) Harap Diberitahukan 1 (Satu) Hari Sebelumnya Kepada Setiap Dosen Melalui SMS/WA

Lampiran 6. Instrumen Wawancara

INSTRUMEN WAWANCARA

Narasumber : Pengajar TKA-TPA

1. Bagaimana proses pembelajaran shalat dan do'a harian pada TKA-TPA Tarbiatul Ikhsan ini ?
2. Dalam mengajarkan hal tersebut apakah disampaikan dengan memberikan contoh atau hanya bacaannya saja ?
3. Apakah dalam menyampaikan materi mengenai shalat dan do'a harian pengajar mengalami kesulitan ?
4. Apa yang menjadi kendala bagi pengajar dalam mengajarkan hal tersebut kepada para murid/santri ?
5. Apakah jika dibuatkan sebuah aplikasi berbasis android dapat memudahkan dalam hal tersebut ?

Lampiran 7. Instrumen Observasi

INSTRUMEN OBSERVASI

Adapun instrument observasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengamatan mengenai cara pengajar menyampaikan materi mengenai shalat dan do'a harian kepada para murid/santri.
2. Pengamatan para murid/santri dalam menerima materi yang disampaikan oleh pengajar.
3. Kendala yang terjadi dalam menyampaikan materi mengenai shalat dan do'a harian.