

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN APLIKASI AMALAN ZIKIR
BERBASIS *ANDROID***



**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Jenjang Strata 1 Pada Program Studi Sistem Informasi**

OLEH :

AKIPSYA

2018210055

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PRABUMULIH

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Proposal Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Amalan Zikir Berbasis *Android*.
Diajukan Oleh : Akipsya
NIM : 2018210055
Jurusan : Sistem Informasi
Perguruan Tinggi : Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

Prabumulih, 17 Juni 2022

Disetujui :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

(Muchlis, S.Kom., M.Si.)

(Nurmayanti, S.Kom., M.Kom)

Mengetahui,

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PRABUMULIH

Ketua Program Studi

(Suhartini, S.Kom., M.Kom)

HALAMAN PENGESAHAN

Telah Dipertahankan Didepan Tim Penguji Skripsi

Pada Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Prabumulih

Pada Tanggal : 17 Juni 2022

Tim Penguji,

Ketua Penguji : Ariansyah, S.Kom., M.Kom. ()

Penguji I : Muchlis, S.Kom., M.Si. ()

Penguji II : Nurmayanti, S.Kom., M.Kom. ()

Penguji III : Sebri Hesinto, S.E., M.Si. ()

Penguji IV : Khana Wijaya, S.Kom., M.Kom. ()

Mengetahui,

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PRABUMULIH

Dekan,

(Andi Christian, S.Kom., M.Kom)

BIODATA LENGKAP

Data pribadi:

Nama : Akipsya
NIM : 2018 21 0055
Tempat, Tanggal Lahir : Pendopo, 30 Mei 2000
Jurusan : Sistem Informasi
Universitas : Universitas Prabumulih
Hobi : Olahraga
Motivasi : Semua Hanya Tentang Waktu, Tunggulah dan Tetap Berdoa, Jangan Berubah Apalagi Menyerah.
Alamat : Tl. Pipa Bawah, Kecamatan Tl. ubi, Kelurahan Tl. Ubi Barat, Kabupaten PALI, Provinsi Sumatera Selatan.
Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Amalan Zikir Berbasis *Android*.
Dosen Pembimbing I : Muchlis, S.Kom.,M.Si.
Dosen Pembimbing II : Nurmayanti, S.Kom.,M.Kom
Email : aqifsyah@gmail.com
Instagram : aqifsyah

Data Keluarga:

Nama Ayah : Zainuddin
Pekerjaan Ayah : Buruh
Nama Ibu : Asmiati
Pekerjaan Ibu : Pedagang
Jumlah Saudara Kandung : 6 orang
Jumlah Saudara Ipar : 5 orang
Alamat Orang Tua : Tl. Pipa Bawah, Kecamatan Tl. ubi, Kelurahan Tl. Ubi Barat, Kabupaten PALI, Provinsi Sumatera Selatan.

Pendopo, 17 Juni 2022

AKIPSYA (2018210055)

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

- *Selalu Bersyukur & Berpikir Positif*
- *Menjadi Pribadi Yang Berguna*

Kupersembahkan Kepada:

- ❖ *Kedua Orang Tua*
- ❖ *Ayuk, kakak, & adik ku*
- ❖ *Dosen Pembimbing*
- ❖ *Semua Dosen Terbaik Fakultas Ilmu
Komputer Universitas Prabumulih*
- ❖ *Sahabat, teman baik & teman
seperjuangan mahasiswa/I Sistem
Informasi*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah ﷻ, Sholawat serta salam, tak lupa peneliti panjatkan kepada nabi besar Muhammad ﷺ beserta keluarga dan para sahabat, karena berkat rahmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul **Rancang Bangun Aplikasi Amalan Zikir Berbasis *Android*** dapat selesai pada waktunya.

Selama penyusunan skripsi ini penulis banyak mengucapkan terima kasih atas sarannya, teruntuk kepada:

1. Bapak Haidir Wady, SE., M.SI selaku Ketua Universitas Prabumulih.
2. Bapak Suhardiman Gumanti, S.T., M.T selaku Wakil Ketua Universitas Prabumulih.
3. Bapak Dr. Drs. Zakaria Wahap, M.BA selaku Rektor Universitas Prabumulih.
4. Bapak Andi Christian, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih.
5. Ibu Suhartini, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
6. Bapak Muchlis. S.Kom., M.Si. selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan penelitian ini.
7. Ibu Nurmayanti. S.Kom., M.Kom selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan penelitian ini.

8. Kepada semua dosen-dosen mata kuliah yang telah mengajarkan dan memberikan banyak ilmu yang berguna bagi penulis.
9. Kepada seluruh keluarga tercinta yang tidak henti-hentinya memberikan do'a dan dukungannya baik secara materi maupun spirtual, sehingga peneliti mampu menyelesaikan penelitian ini.
10. Kepada sahabat dan teman dekat saya para pejuang sarjana komputer yang terlibat dalam penyusunan, ide dan pemikirannya, pencarian informasi yang berguna dalam penulisan penelitian ini.

Penelitian ini juga sangat jauh dari kata sempurna, masih banyak terdapat kekurangan dan kesalahan, untuk itu penulis juga ingin menyampaikan permohonan maaf atas kekeliruan yang penulis buat dan kepada Allah ﷻ penulis memohon ampun.

Penulis berharap penelitian ini dapat berguna bagi peneliti selanjutnya di masa yang akan datang. Kritik serta saran yang membangun sangat penulis harapkan guna untuk kesempurnaan penelitian ini di masa yang akan datang.

Prabumulih, 17 Juni 2022

Penulis,

AKIPSYA
2018210055

ABSTRAK

Akipsya : 2018210055 yang dibimbing oleh pembimbing I Bpk. Muchlis, S.Kom., M.Si, pembimbing II Ibu Nurmayanti, S.Kom., M.Kom dengan judul skripsi “Rancang Bangun Aplikasi Amalan Zikir Berbasis *Android*”. Kegiatan membaca zikir sering membuat orang bosan dikarenakan kegiatannya yang monoton yang hanya dengan membaca buku dan dibantu dengan tasbih saja. Namun dengan menerapkan sistem *multimedia* bisa jadi solusi agar proses membaca zikir menjadi tidak membosankan dikarenakan memiliki tampilan yang lebih menarik dan juga lebih mudah untuk dibaca. Aplikasi ini sendiri dapat digunakan dimanapun dan kapanpun, dan akan ditambahkan fitur tambahan seperti video dan juga audio agar mempermudah pengguna untuk mengoreksi bacaannya serta akan dilengkapi dengan hadits shahih sehingga pengguna tidak ragu ketika mengamalkannya. Untuk mengatasi masalah tersebut maka perlu dibangun aplikasi amalan zikir berbasis *android* agar dapat mempermudah kegiatan membaca zikir. Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem yaitu metode *waterfall* dengan tahapan *communication*, *planning*, *modeling*, *construction* dan *deployment*. Pengujian sistem menggunakan pengujian *black box*. Hasil dari pengujian *black box* menunjukkan keseluruhan kebutuhan fungsional dapat berjalan dengan baik sesuai dengan kebutuhan dan sistem dapat berjalan dengan baik.

Kata Kunci : Aplikasi, Zikir, *Multimedia*, *Android* dan metode *Waterfall*

ABSTRACT

Akipsya : 2018210055 which is supervised by supervisor I Mr. Muchlis, S.Kom., M.Si, second supervisor, Mrs. Nurmayanti, S.Kom., M.Kom with the thesis title "Designing Android-Based Zikr Applications". The activity of reading remembrance often makes people bored because of the monotonous activities that only read books and are assisted with tasbih. However, implementing a multimedia system can be a solution so that the process of reading remembrance is not boring because it has a more attractive appearance and is also easier to read. This application itself can be used anywhere and anytime, and additional features such as video and audio will be added to make it easier for users to correct their readings and will be equipped with authentic hadith so that users do not hesitate when practicing it. To overcome this problem, it is necessary to build an Android-based remembrance practice application in order to facilitate the activities of reading remembrance. The method used in system development is the waterfall method with the stages of communication, planning, modeling, construction and deployment. System testing using black box testing. The results of the black box test show that the overall functional requirements can run well according to the needs and the system can run well.

Keywords: *Applications, Zikr, Multimedia, Android and Waterfall method*

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
BIODATA LENGKAP	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Pengertian Rancang Bangun.....	8
2.2 Pengertian Aplikasi	8
2.3 Pengertian Amalan	9
2.4 Pengertian Zikir	10
2.5 Pengertian Android	10
2.6 Pengertian Kodular.....	11
2.7 Pengertian Photoshop CS6.....	12
2.8 Penelitian Terdahulu	12
2.9 Kerangka Pikir	14
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	16
3.1 Metode Penelitian	16
3.2 Jenis dan Sumber Data	16
3.3 Metode Pengumpulan Data	18
3.4 Metode Pengembangan Sistem.....	18

3.5	Alat Bantu Perancangan Sistem.....	20
3.6	Pengujian <i>Software</i>	25
3.7	Jadwal Penelitian	25
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....		26
4.1	Analisa Masalah	26
4.2	Perancangan Sistem.....	27
4.3	Analisa Model <i>Waterfall</i>	29
4.4	<i>Activity Diagram</i> yang diusulkan.....	30
4.5	<i>Class Diagram</i> yang diusulkan.....	31
4.6	Perancangan Antar Muka	31
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....		37
5.1	Implementasi	37
5.2	Implementasi Antar Muka.....	38
5.3	Implementasi Instalasi Program	43
5.4	Penggunaan Program.....	45
5.5	Pengujian Sistem	45
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....		54
6.1	Kesimpulan.....	54
6.2	Saran	55

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	13
Tabel 3.1 Simbol-simbol <i>Diagram Use Case Diagram</i>	22
Tabel 3.2 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i>	23
Tabel 3.3 Simbol-simbol <i>Class Diagram</i>	24
Tabel 3.4 Jadwal Penelitian.....	25
Tabel 5.1 Rencana Pengujian	46
Tabel 5.2 Hasil Pengujian Halaman Utama	51
Tabel 5.3 Hasil Pengujian Halaman <i>Menu</i> Utama	51
Tabel 5.4 Hasil Pengujian <i>Menu</i> Zikir Pagi, Zikir Petang, Zikir Susudah Sholat, dan Zikir Malam	52
Tabel 5.5 Hasil Pengujian Halaman <i>Menu</i> Video	52
Tabel 5.6 Hasil Pengujian Menu Profil.....	53
Tabel 5.7 Hasil Pengujian Menu <i>Exit</i>	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	15
Gambar 3.1 Model <i>Waterfall</i>	19
Gambar 4.1 <i>Use Case</i> Sistem Yang Sedang Berjalan.....	27
Gambar 4.2 <i>Use Case Diagram</i> yang Diusulkan	28
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Yang Diusulkan	30
Gambar 4.4 <i>Class Diagram</i> Yang Diusulkan	31
Gambar 4.5 Struktur Menu	32
Gambar 4.6 Halaman <i>Loading</i>	32
Gambar 4.7 Halaman Menu Utama	33
Gambar 4.8 Halaman Zikir Pagi	33
Gambar 4.9 Halaman Zikir Petang.....	34
Gambar 4.10 Halaman Zikir Sesudah Sholat Fardhu.....	34
Gambar 4.11 Halaman Zikir Malam	35
Gambar 4.12 Halaman Video.....	35
Gambar 4.13 Halaman Profil	36
Gambar 5.1 Implementasi Halaman <i>Loading</i>	38
Gambar 5.2 Implementasi Halaman <i>Menu</i> Utama.....	39
Gambar 5.3 Implementasi Halaman Zikir Pagi	40
Gambar 5.4 Implementasi Halaman Zikir Petang.....	40
Gambar 5.5 Implementasi Halaman Zikir Sesudah Sholat Fardhu.....	41
Gambar 5.6 Implementasi Halaman Zikir Malam	41
Gambar 5.7 Implementasi Halaman <i>Menu</i> Video.....	42
Gambar 5.8 Implementasi Halaman Profil	42
Gambar 5.9 Halaman Pengelola <i>File</i>	43
Gambar 5.10 Halaman Folder <i>APK</i>	43
Gambar 5.11 Halaman <i>File Apk</i>	44
Gambar 5.12 Halaman Pasang <i>Apk</i>	44
Gambar 5.13 Halaman Akhir Instalasi.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pertanyaan Wawancara

Lampiran 2 Lembar Absen Bimbingan Skripsi

Lampiran 3 Lembar Pelunasan Biaya Adminitrasi

Lampiran 4 Lembar Surat Keterangan Mata Kuliah yang ditempuh

Lampiran 5 Lembar Surat Keterangan Telah Mengikuti Ospek

Lampiran 6 Lembar Pemohonan Pengajuan Judul Proposal Skripsi

Lampiran 7 Lembar Verifikasi Judul

Lampiran 8 Lembar Surat Keterangan Serah Terima Proposal Skripsi

Lampiran 9 Lembar Surat Keputusan

Lampiran 10 Dokumentasi Foto

Lampiran 11 Lembar Revisi

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya teknologi telekomunikasi khususnya di bidang seluler terjadi dengan sangat pesat dikarenakan kebutuhan untuk berkomunikasi dan bertukar informasi dengan cepat dan mudah. Teknologi *mobile* saat sekarang ini memungkinkan kita mendapatkan informasi lebih terkini, dibandingkan dengan mendapatkan informasi dari buku yang hanya menginformasikan apa yang sudah di tulis. Oleh karena itu tuntutan global menuntut proses membaca untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan semangat membaca, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam melakukan proses membaca zikir.

Dalam Kitab *Mausuatul Adab Al-Islamiyyah* menjelaskan bahwa *Dzikrullah* (berzikir kepada Allah) merupakan amalan yang utama bagi kaum muslimin, memiliki kedudukan yang sangat tinggi di sisi Allah ﷻ, dan memiliki pahala yang sangat besar. *Dzikirullah* merupakan perkara teragung yang Allah ﷻ perintahkan di dalam Al-Qur'an melalui lisan Rasulullah ﷺ. *Dzikrullah* juga bisa menjadi penyempurna bagi kekurangan dalam sebagian ibadah seperti pada *qiyamul lail* dan puasa di siang hari. Demikianlah petunjuk Nabi ﷺ bahwasannya Beliau senantiasa berzikir kepada Allah ﷻ dalam berbagai keadaan dan kondisi, yakni senantiasa berzikir baik ketika berdiri, duduk, maupun berbaring. Berzikir ketika junub maupun tidak, disetiap waktu dan keadaan kecuali ketika buang

hajat. Jadi proses berzikir dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun kecuali pada saat yang telah disebutkan tadi. (Abdul Aziz Bin Fathi As-Sayyid Nada, 2019).

Proses membaca zikir saat ini masih menggunakan metode *konvensional* seperti misalnya proses membaca hanya menggunakan buku sebagai panduan untuk berzikir. Dalam penelitian ini penulis melakukan observasi dan juga wawancara pada masyarakat, dan juga jemaah masjid Al-Istiqomah yang terletak di kabupaten penulak abab lematang ilir, dari informasi yang di dapat dari narasumber penulis mendapatkan beberapa permasalahan yaitu mereka sering merasa bosan ketika membaca buku zikir dikarenakan tampilan yang ada di buku sangatlah monoton dan tidak menarik, dan mereka juga belum menemukan adanya aplikasi amalan zikir yang memiliki *referensi* sumber yang *valid* dari Al-Quran dan As-Sunnah. Oleh karena itu disini penulis ingin menerapkan teknologi yang sekarang banyak digunakan karena memiliki tampilan yang mudah dipahami untuk mengimplementasikan amalan zikir kedalam bentuk aplikasi.

Salah satu sistem operasi yang sekarang banyak digunakan adalah *android*. *Android* sebagai sistem operasi berbasis *linux* yang dapat digunakan diberbagai perangkat *mobile* atau *gadget*. Hingga saat ini *android* mampu berkembang lebih pesat dari para pesaingnya dari segi sistem maupun aplikasinya. Oleh karena itu, banyak aplikasi yang diciptakan berbasis *android*. Seperti yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu Aplikasi Amalan Zikir berbasis *Android*.

Berdasarkan hal tersebut, Penulis akan membangun aplikasi *mobile*, dimana *user* tidak hanya dapat membaca saja, tetapi *user* nantinya juga dapat mendengarkan, menonton video dan penulis akan menambahkan referensi dalil

dari sumber yang *valid* dan terpercaya dari Al-Quran dan As-Sunnah di setiap zikir yang di tampilkan. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis mengambil skripsi dengan judul **“Rancang Bangun Aplikasi Amalan Zikir Berbasis *Android*”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Setelah melakukan penelitian, Penulis memperoleh beberapa permasalahan dalam melakukan amalan zikir yaitu :

1. Proses membaca zikir masih bersifat konvensional.
2. Belum adanya aplikasi tentang zikir pagi petang menurut Al-Quran dan as-sunnah yang shahih, yang interaktif dan nyaman digunakan oleh pengguna.
3. Karena proses membaca tanpa bantuan media, proses membaca buku zikir menjadi membosankan karena tampilan yang ada pada buku kurang menarik.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah yaitu, bagaimana rancang bangun aplikasi amalan zikir berbasis *android*?

1.4 Batasan Masalah

Agar penulisan ini lebih terfokus dan tidak meluas, maka penulis membatasi penelitian ini :

1. Pembuatan aplikasi Amalan Zikir berbasis *android* hanya menggunakan *kodular*.
2. Aplikasi ini hanya bisa diinstal di *android* saja.
3. Membahas tentang zikir pagi, zikir petang, zikir setelah sholat, zikir malam, dan di lengkapi dengan referensi dalil dan audio serta video.
4. Aplikasi ini hanya dapat di jalankan pada versi android 4.1 keatas.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan sebelumnya, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk membuat aplikasi amalan zikir berbasis *android* menggunakan *kodular*.
2. Untuk membangun aplikasi *multimedia* sebagai alat bantu proses berzikir.
3. Untuk menerapkan objek *multimedia* pada aplikasi amalan zikir berbasis *android*.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menyimpulkan bahwa manfaat penelitian ini terdiri dari tiga bagian yaitu, sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat bagi Penulis

1. Menambah pengetahuan dan pemahanan dalam pembuatan aplikasi amalan zikir berbasis *android* menggunakan *kodular*.

2. Untuk memenuhi salah satu syarat Akademik Fakultas Ilmu Komputer, Fasilkom Prabumulih.

1.6.2 Manfaat bagi Pengguna

1. Dalam pembuatan aplikasi amalan zikir ini diharapkan berguna bagi masyarakat terutama bagi umat muslim sebagai alat bantu dalam proses mengamalkan zikir.
2. Aplikasi ini dilengkapi *referensi* dalil yang shahih yang membuat para pengguna tidak perlu ragu dalam mengamalkannya.
3. Dengan dibuatnya aplikasi amalan zikir berbasis *android* ini, diharapkan mampu membuat proses membaca zikir menjadi tidak membosankan dengan tampilan yang menarik dan mudah dipahami.

1.6.3 Manfaat bagi FASILKOM Prabumulih

1. Sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.
2. Sebagai sumber informasi bagi yang membaca skripsi ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematis penulisan disusun penulis untuk mempermudah penyusunan skripsi ini. Penulis akan menguraikan secara singkat sistematis penulisan pada masing-masing penulisan bab. Skripsi ini terdiri 6 (enam) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan tentang penjabaran teori serta pengertian-pengertian yang berhubungan dengan rumusan masalah, pembahasan, penelitian terdahulu dan kerangka pikir.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai metode penelitian, sumber dan jenis data, teknik mengumpulkan data, metode pengembangan sistem, alat bantu perancangan sistem, dan pengujian *software*, serta jadwal penelitian.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai analisa sistem, perancangan sistem yang akan dibuat, alat bantu perancangan sistem, gambaran sistem yang diusulkan dan perancangan antar muka sistem yang akan dibuat.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Dalam bab ini menjelaskan mengenai implementasi program yang telah dibuat dan melakukan pengujian terhadap sistem aplikasi amalan zikir berbasis *android* ini.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dari hasil pembahasan yang telah diuraikan di bab sebelumnya dan berisikan saran yang membangun dan bermanfaat untuk proses perkembangan sistem yang lebih baik lagi.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Rancang Bangun

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dikutip dari jurnal Jodi Hendrawan (2018:46), “kata rancang berarti mengatur segala sesuatu sebelum bertindak, mengerjakan atau melakukan sesuatu untuk merencanakan. Sedangkan kata bangun berarti sesuatu yang didirikan. Rancang bangun berarti merencanakan atau mendesain sesuatu yang akan dibuat”.

Menurut Ravi Rahmatul Fajri, Parhan Hambali, & Woro Isti Rahayu (2020:21), “rancang bangun merupakan suatu bentuk produk yang di ciptakan dari hasil penelitian untuk memudahkan peneliti dalam mengatasi permasalahan yang terdapat pada objek penelitian”.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa rancang bangun adalah kegiatan menerjemahkan hasil analisa kedalam bentuk paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut ataupun memperbaiki sistem yang ada.

2.2 Pengertian Aplikasi

Menurut Syafriah Fachri Pane, Muhammad Diar Fadillah, & Mochammad Zamzam (2020:53), “aplikasi adalah suatu perangkat lunak (*software*) atau program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu. Istilah aplikasi sendiri diambil dari bahasa Inggris *application* yang dapat diartikan sebagai penerapan atau

penggunaan. Secara harfiah, aplikasi merupakan suatu penerapan perangkat lunak atau *software* yang dikembangkan untuk tujuan melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh pemakai”.

Menurut Roni Habibi & Riki Karnovi (2020:14), “aplikasi adalah sebuah program siap pakai yang bisa dipakai untuk menjalankan sejumlah perintah dan pengguna aplikasi itu sendiri. Dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih akurat dan sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut”.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah suatu program komputer yang sudah siap di jalankan untuk melaksanakan suatu fungsi tertentu.

2.3 Pengertian Amalan

Menurut Moch. Sya'roni Hasan (2014:72), “ *amal* yang berarti pekerjaan atau perbuatan. *Amal* dalam bentuk *masdar* berarti perbuatan yang ditimbulkan oleh aktivitas berbuat yakni *amila*”.

Menurut Tasbih (2018:25), “secara semantik, kata *amal* berasal dari bahasa Arab, yang berarti pekerjaan. Biasanya digunakan untuk menggambarkan suatu aktivitas yang dilakukan dengan sengaja dan maksud tertentu”.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa amalan berarti perbuatan atau aktivitas yang baik.

2.4 Pengertian Zikir

Menurut Imam Abu Wafa (2021:27), “zikir berasal dari kata *dzakara-yadzuru-dzikron* yang berarti menyebut atau mengingat. Adapun kata *zkrullah* bermakna menyebut nama Allah ﷻ atau mengingat-nya pada setiap waktu. Sedangkan maksud dari berzikir adalah merealisasikan penghambaan diri kepada Allah ﷻ dan melaksanakan perintah-perintahnya pada semua waktu dan kondisi”.

Menurut Muhammad Basyrul Muvid (2020:1), “zikir adalah ucapan lisan, gerakan raga, getaran hati dengan cara-cara yang diajarkan agama, dalam rangka mendekatkan diri kepada Allah ﷻ, sebagai upaya untuk menyingkirkan keadaan lupa dan lalai kepada Allah ﷻ, dengan selalu ingat kepadanya”.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa zikir merupakan sebuah aktivitas ibadah dalam umat muslim untuk mengingat Allah. Diantaranya dengan menyebut dan memuji nama Allah, dan zikir adalah suatu kewajiban yang tercantum didalam Al-Qur’an.

2.5 Pengertian *Android*

Menurut Joni Karman, Hardi Mulyono & A. Taqwa Martadinata (2019:1), “*android* adalah sebuah sistem operasi perangkat *mobile* berbasis *Linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka”.

Menurut Gunawan, Sri Muliani Damanik, Freshtiya Beby Larasati Azhar Fadilah Zuhri, Solikhun (2021:1), “*android* merupakan sistem operasi yang digunakan pada *smartphone* yang menggunakan *linux* sebagai landasan sistem

operasi. *Android* memiliki sifat *open source* yakni memberikan izin kepada siapa saja dalam mengembangkannya”.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *android* merupakan sistem operasi *smartphone* yang tumbuh dan berkembang diatas sistem operasi *linux*.

2.6 Pengertian Kodular

Menurut Anjas Kumala & Slamet Winardi (2020), “*kodular* adalah situs *web* yang menyediakan *tools* untuk membuat aplikasi *android* dengan menggunakan *block programming*. Dengan kata lain, anda tidak perlu mengetik kode program secara manual untuk membuat aplikasi android. *Kodular* inilah merupakan menyediakan kelebihan fitur yakni *Kodular Store* dan *Kodular Extension IDE* yang bisa memudahkan *developer* melakukan unggah (*upload*) aplikasi *android* ke dalam *kodular store*, melakukan dalam pembuatan *block program extension IDE* sesuai dengan keinginan *developer*”.

Menurut Yogi Aditya Saputra, Syafrial Fachri Pane, & Rolly Maulana Awangga (2020:6), “*kodular* adalah aplikasi *developer android apps* berbasis *web*”.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *kodular* merupakan sebuah *website* yang digunakan oleh *developer* untuk mempermudah pembuatan aplikasi *android*.

2.7 Pengertian *Photoshop CS6*

Menurut Herlinah (2019:5-6), “*Adobe Photoshop* adalah salah satu perangkat lunak editor gambar buatan *adobe* sistem yang di khususkan untuk pengeditan foto atau gambar serta pembuatan efek atau biasa disebut *layer style*”.

Menurut Musliadi KH (2019:8), “*Adobe Photoshop* merupakan *software* yang digunakan untuk mendesain tampilan dari aplikasi yang akan dibangun, seperti background, tombol, huruf, angka, dan tampilan lainnya”.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *adobe photoshop* adalah perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk mengedit gambar dan mendesain gambar.

2.8 Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan acuan serta penunjang dalam skripsi ini, maka dibutuhkanya penelitian terdahulu yang pernah ada dalam bentuk jurnal. Dari penelitian terdahulu, penulis tidak banyak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul penelitian ini. Namun penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai *referensi* dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian ini. Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu dapat dilihat pada tabel 2.1 dibawah ini :

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Penulis, Judul, & Tahun	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Devid Rachmat Hidayat dan Anggun Citra Dini Dwi Puspitasari. Perancangan Aplikasi Zikir Pagi dan Petang sesuai dengan AL-Qur'an dan Sunnah Berbasis <i>Android</i> . 2021	Aplikasi bantu dalam pengamalan zikir	Aplikasi <i>android</i> dan zikir pagi dan petang	Metode <i>Grounded Research</i> dan Diagram alir (<i>Flowchart</i>)
2.	Jodi Hendrawan. Rancang Bangun Aplikasi <i>Mobile Learning</i> Untuk tuntunan Shalat. 2018	Aplikasi untuk pembelajaran tuntunan sholat.	Aplikasi <i>Andoid</i> dan Menggunakan pemodelan <i>UML (Unified Modeling Language)</i>	Pengembangan perangkat lunak menggunakan konsep pemodelan <i>OO (Object Oriented)</i>
3.	Eri Satria, Dewi Tresnawati, & Cecep Saepuloh. Rancang Bangun Aplikasi Ibadah Zikir dan Doa Harian Berbasis <i>Android</i> . 2017	Aplikasi doa dan dzikir harian.	Aplikasi <i>android</i> dan zikir pagi dan petang	Metodologi <i>Luther Sutopo</i> dan Metode <i>Multimedia Development Life Cicle (MDLC)</i>

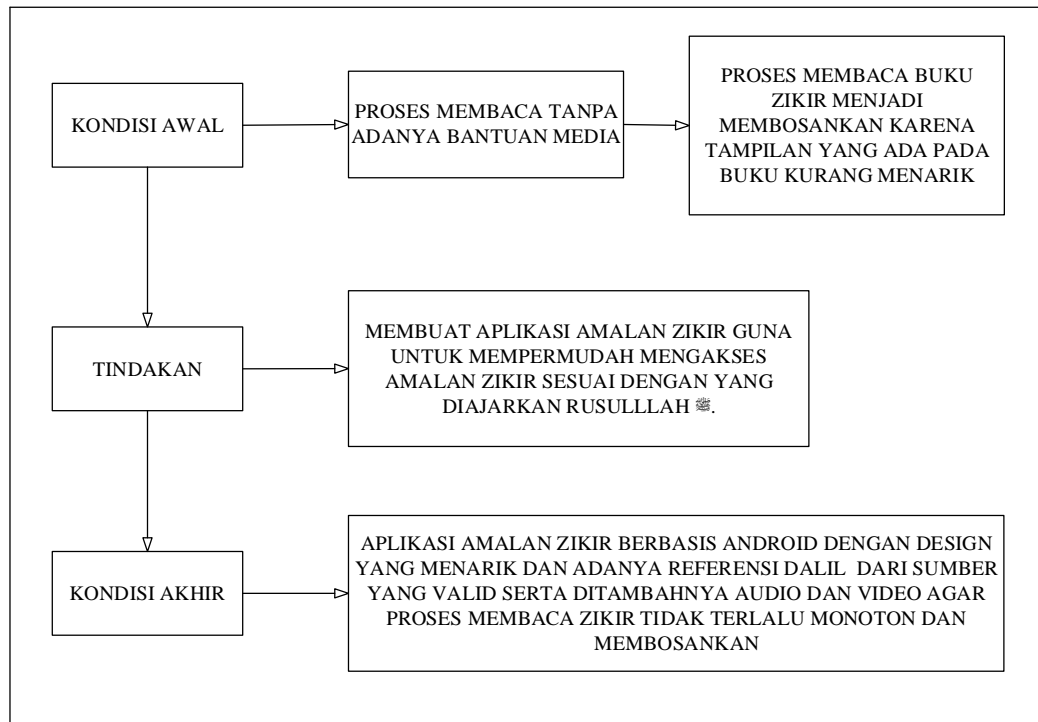
4.	Meriska Defriani & Asep Saepudin. Rancang Bangun Aplikasi Kumpulan Do'a Sehari-hari Berbasis <i>Mobile</i> . 2018	Aplikasi kumpulan do'a sehari-hari.	Membuat Perangkat Lunak (Aplikasi <i>Android</i>) dan Metode Pengembangan	<i>Sequence diagram</i> dan Bahasa Pemrograman Java
5.	Muhammad Iqbal Hanafri, Syaipul Ramdhan, Kholifatun Nisa. Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Profesi Berbasis Multimedia Menggunakan <i>Adobe Flash CS6</i> . 2017	Aplikasi pembelajaran pengenalan profesi berbasis multimedia.	Bahasa pemodelan menggunakan <i>UML</i>	<i>Adobe Flash CS6</i> dan Pengenalan Profesi

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2021)

2.9 Kerangka Pikir

Kerangka pemikiran adalah narasi atau pernyataan tentang kerangka konsep pemecahan masalah yang telah diidentifikasi dan dirumuskan.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka kerangka pikir harus dimulai dengan menegaskan teori apa yang dijadikan dan akan diuji dalam penelitian.



Sumber : Data diolah oleh peneliti (2022)

Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Menurut Sandu Siyoto & M. Ali Sodik (2015:4), “penelitian adalah suatu penyelidikan terorganisasi, atau penyelidikan yang hati-hati dan kritis dalam mencari fakta untuk menentukan sesuatu. Kata *research* terdiri dari dua kata yaitu *re* yang berarti kembali dan *to search* yang berarti mencari. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian *research* (penelitian) adalah mencari kembali suatu pengetahuan”.

Dalam melakukan penelitian, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Muamar Riza Pahlevi (2021:20), “metode analisis deskriptif kualitatif adalah menganalisis, menggambarkan, dan meringkas berbagai kondisi, situasi dari berbagai data yang dikumpulkan berupa hasil wawancara atau pengamatan mengenai masalah yang diteliti yang terjadi di lapangan”.

Tujuan dari penelitian deskriptif kualitatif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, *factual* dan akurat mengenai fakta-fakta, serta sifat-sifat hubungan antar fenomena yang diselidiki.

3.2 Jenis Data dan Sumber Data

Adapun jenis data dan sumber data yang digunakan penulis pada penelitian ini sebagai berikut :

3.2.1 Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data kualitatif, menurut Azwar dalam buku Eko Sudarmanto dkk (2021:148), “data kualitatif adalah data yang dinyatakan dalam bentuk kata, kalimat, dan gambar”. Data kualitatif didapat melalui suatu proses menggunakan teknik analisa mendalam dan tidak bisa diperoleh secara langsung. Dengan kata lain untuk mendapatkan data kualitatif lebih banyak membutuhkan waktu dan sulit dikerjakan karena harus melakukan wawancara dan observasi.

3.2.2 Sumber Data

Sumber data menjelaskan asal suatu data penelitian diperoleh. Sumber data terbagi atas sumber primer dan sumber sekunder.

1. Sumber Primer

Menurut Tarjo (2019:24), “sumber primer adalah tempat atau gudang penyimpanan yang orisinal dari data sejarah data primer merupakan sumber-sumber dasar yang merupakan bukti atau saksi utama dari kejadian yang lalu”.

2. Sumber Sekunder

Menurut Tarjo (2019:24), “sumber sekunder adalah catatan tentang adanya suatu peristiwa, ataupun catatan-catatan yang “jaraknya” telah jauh dari sumber orisinal”.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data-data adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Menurut Dede Rosyada (2020:176), “observasi adalah untuk mengamati, mendengarkan, dan merasakan fenomena yang sedang terjadi untuk kemudian mencatat semua kejadian, detail-detail kejadian, lalu hasil yang dicapai, atau efek yang terjadi dari perbuatan itu, apa, serta ekspresi perasaan mereka seperti apa, semua itu harus dicatat oleh peneliti”.

2. Wawancara

Menurut Radita Gora (2019:270), “wawancara dapat dipahami sebagai tindakan peneliti yang langsung menemui responden dan mengajukan tanya jawab. Dari tanya jawab ini nanti akan didapat data yang diperlukan”.

3. Studi Pustaka

Menurut Sugiarti dkk (2020:33), “studi Pustaka merupakan studi yang dilakukan dengan menggunakan dokumen sebagai sumber data utamanya, seperti naskah, buku, koran, majalah, dan lain-lain”.

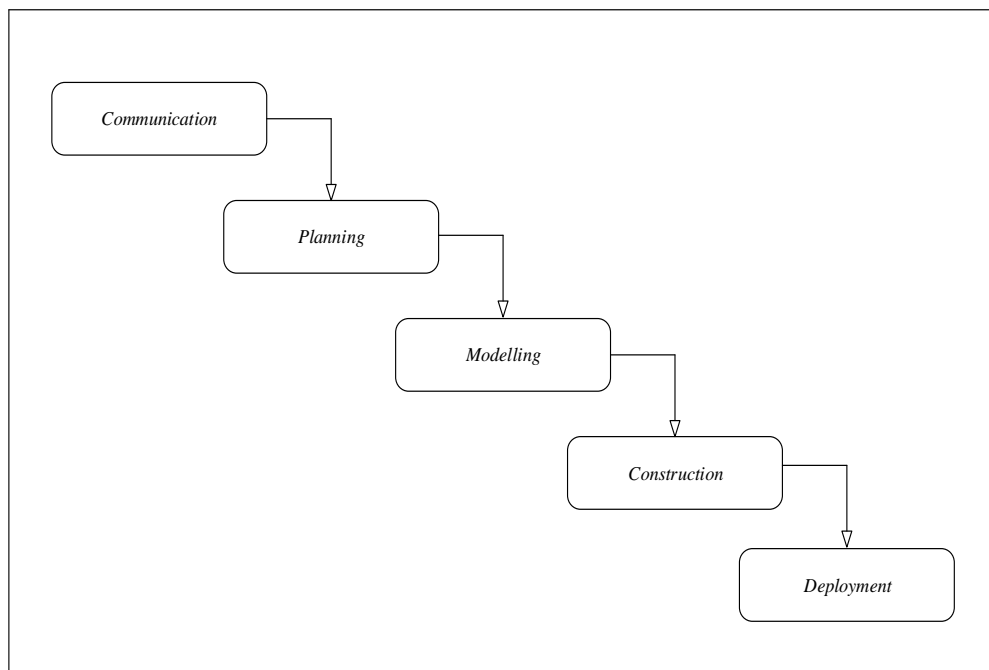
3.4 Metode Pengembangan Sistem

Adapun metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis dalam penelitian pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

3.4.1 Model Waterfall

Menurut M. Gilvy Langgawan Putra, dkk (2020:9), “metode *waterfall* merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang paling sederhana dan terkadang disebut sebagai *classic life cycle* (siklus hidup klasik) yang menyarankan pendekatan sistematis dan sekuensial untuk pengembangan perangkat lunak”.

Tahapan metode *waterfall* menurut Pressman & Maxim dalam buku M. Gilvy Langgawan Putra, dkk :



Sumber : M. Gilvy Langgawan Putra, dkk (2020)

Gambar 3.1 Metode Waterfall

1. *Communication*

Tahap *communication* merupakan tahap pertama dalam metode *waterfall*. Pada tahap ini, seluruh kebutuhan dan data-data yang diperlukan dalam pengembangan perangkat lunak dikumpulkan.

2. *Planning*

Tahap *planning* merupakan tahap untuk perencanaan pengembangan perangkat lunak, mulai dari estimasi waktu pengembangan perangkat lunak, penjadwalan pengembangan perangkat lunak, hingga pelacakan pengembangan perangkat lunak.

3. *Modelling*

Tahap *modelling* merupakan tahap pemodelan perangkat lunak yang berisi analisis dari kebutuhan perangkat lunak hingga desain sistem perangkat lunak. Pada tahap ini dibuat berbagai diagram yang dapat menggambarkan cara kerja sistem, tampilan sistem, dan algoritma sistem.

4. *Construction*

Tahap *construction* merupakan tahap untuk mengubah desain sistem yang telah dibuat pada tahap sebelumnya menjadi baris-baris kode. Pengujian kode sistem juga termasuk pada tahap ini.

5. *Deployment*

Tahap *deployment* merupakan tahap untuk mempublikasikan perangkat lunak yang telah dibuat kepada pengguna. Dalam tahap ini, pengguna dapat memberikan *feedback* terhadap perangkat lunak yang telah dibuat untuk menjadi lebih baik.

3.5 Alat Bantu Perancangan Sistem

Dalam penelitian ini penulis menggunakan *UML (Unified Modeling Language)* sebagai alat bantu analisis dan perancangan sistem. Menurut Prof. Dr.

Ir. Riri Fitri Sari, M.M. & Ardiati Utami (2021:107), “*UML (Unified Modeling Language)* adalah bahasa pemodelan standar yang umum di bidang rekayasa perangkat lunak. *UML* meliputi teknik notasi grafik untuk membuat model abstrak dari sistem tertentu. *UML* adalah bahasa grafis untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan, dan membangun system”.

Menurut M. Harry K Saputra & Lusita Violita Aprilian (2020:76), “*UML (Unified Modeling Language)* adalah bahasa pemodelan standar yang terdiri dan serangkaian diagram terintegrasi, yang dikembangkan untuk membantu pengembang sistem dan perangkat lunak untuk menentukan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan *artefak* sistem perangkat lunak”.

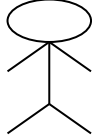


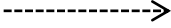

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *UML (Unified Modeling Language)* adalah suatu permodelan untuk merancang pengembangan *software* yang berbasis *object oriented*.

Diagram – diagram yang terdapat didalam pemodelan *UML* adalah sebagai berikut :

1. *Use Case Diagram*

Menurut Bay Haqi & Heri Satria Setiawan (2019:76), “*Use Case Diagram*, yaitu salah satu jenis diagram pada *UML* yang menggambarkan interaksi antara *system* dan *actor*. *Use case* diagram juga dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pemakai sistem dengan sistemnya”. Berikut ini adalah simbol-simbol yang ada pada diagram *usecase* :

Tabel 3.1 Simbol – Simbol *Diagram Use Case*






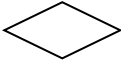
Simbol	Keterangan
<p data-bbox="387 472 560 501">Aktor / <i>Actor</i></p> 	<p data-bbox="655 472 1350 869">Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, biasanya dinyatakan dalam menggunakan kata benda diawal frase nama aktor.</p>
<p data-bbox="411 911 536 940"><i>Use Case</i></p> 	<p data-bbox="655 911 1350 1016">Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor .</p>
<p data-bbox="328 1205 624 1234">Asosiasi / <i>Association</i></p> 	<p data-bbox="655 1135 1350 1317">Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.</p>
<p data-bbox="360 1467 592 1496"><i>Ekstensi / extend</i></p> 	<p data-bbox="655 1397 1350 1579">Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan</p>
<p data-bbox="392 1713 555 1742">Generalisasi</p> 	<p data-bbox="655 1644 1350 1825">Hubungan generalisasi dan spesialisasi antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang umum dari yang lain</p>

Sumber : Kusno Harianto, Heny Pratiwi, & Yonatan Suhariyadi, (2019)

2. Activity Diagram

Menurut Bay Haqi & Heri Satria Setiawan (2019:77), “Activity Diagram atau diagram aktivitas, yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang dapat memodelkan proses-proses apa saja yang terjadi pada system”.

Tabel 3.2 Simbol - Simbol Activity Diagram






Simbol	Keterangan
Start 	Menunjukkan awal dari suatu diagram Aktivitas
End 	Menunjukkan akhir dari suatu diagram Aktivitas
Penggabungan 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
Swimlane 	Menunjukkan aktor dari diagram aktivitas yang dibuat
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan system
Percabangan / <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas digabungkan lebih dari satu

Sumber : Kusno Harianto, Heny Pratiwi, & Yonatan Suhariyadi, (2019)

3. Class Diagram

Menurut Kusno Harianto, Heny Pratiwi & Yonatan (2019:17), “*class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. *Class diagram* mendeskripsikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagai hubungan statis yang terdapat diantara mereka”.

Tabel 3.3 Simbol - Simbol Class Diagram

Simbol	Keterangan
<p><i>Class</i></p> 	Kelas pada struktur
<p>Antarmuka/<i>interface</i></p> 	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
<p>Asosiasi/<i>association</i></p> 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
<p>Asosiasi berarah/<i>directed association</i></p> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
<p>Generalisasi</p> 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)

Sumber : Kusno Harianto, Heny Pratiwi, & Yonatan Suhariyadi, (2019)

3.6 Pengujian Software

Dalam melakukan pengujian *software*, peneliti menggunakan pengujian *software* menggunakan *Black Box Testing*. Menurut Wahyu Nur Cholifah, Yulianingsih, dan Sri Melati Sagita (2018:207), “*Black Box Texting* adalah pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program untuk mengetahui apakah fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan”. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan fungsi yang dibutuhkan.

3.7 Jadwal Penelitian

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa jadwal kegiatan yang akan dijelaskan pada tabel 3.1 berikut ini :

Tabel 3.4 Jadwal Penelitian

No	Nama Kegiatan	Bulan / Tahun								Ket
		Februari 2022				Maret 2022				
		1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Pembekalan Skripsi		■							
2	Pengesahan Pembimbing			■						
3	Pengajuan Judul				■					
4	Pengambilan Data					■				
5	Penyusunan Skripsi						■			
6	Seminar Skripsi								■	

Sumber : Data diolah oleh penulis (2022).

BAB IV

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisa Masalah

Analisa merupakan suatu proses untuk mengamati dan mengevaluasi secara detail suatu permasalahan yang terjadi pada sistem sehingga dapat memperoleh pemahaman yang tepat. Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan pada sistem proses membaca zikir dapat dikatakan berjalan dengan cukup baik, apabila semua faktor dari sistem yang mendukung telah terpenuhi dengan baik. Faktor pendukung sistem antara lain buku zikir dengan referensi dalil yang sahih, sarana dan prasarana yang menunjang seperti tasbih agar jumlah zikir yang dibaca lebih akurat.

Permasalahan dalam sistem proses membaca zikir yaitu proses membaca saat ini belum menggunakan sistem media khusus untuk menarik masyarakat atau umat muslim agar lebih giat dalam membaca zikir. Oleh karena itu, penulis mencoba memberikan pemecahan masalah dengan membuat sebuah aplikasi amalan zikir sebagai alat bantu proses membaca zikir dengan menggunakan *kodular* agar masyarakat atau umat muslim lebih giat dalam membaca zikir.

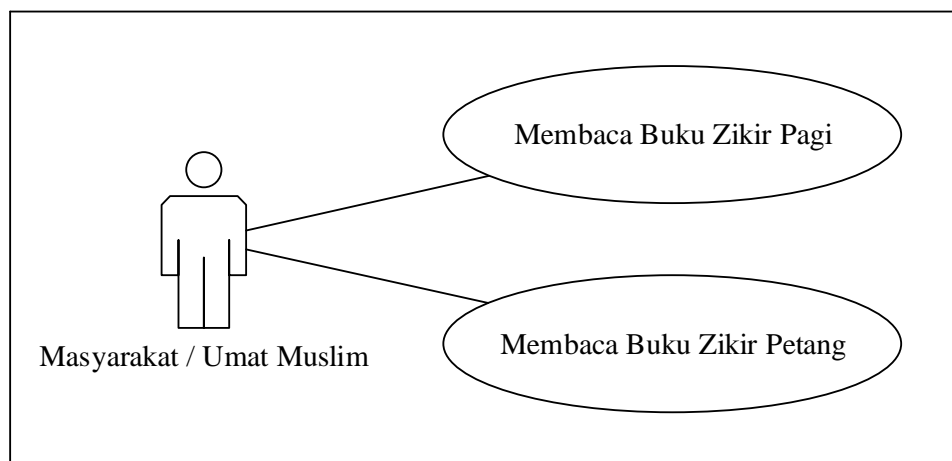
4.1.1 Analisa Sistem yang Berjalan

Analisis sistem yang berjalan merupakan gambaran tentang sistem yang saat ini sedang berjalan, proses membaca zikir yang berjalan saat ini masih bersifat konvensional yaitu dengan menggunakan buku al ma'tsurat, bantuan tasbih yang masih kurang menarik dan membosankan untuk dibaca. Analisis sistem ini

bertujuan untuk membuat sistem yang baru berbasis *multimedia* sehingga proses membaca zikir lebih efektif dan efisien (tepat waktu dan tepat guna) untuk mendapatkan sistem baru yang bertujuan menentukan kelemahan dari prosedur dan metode yang digunakan saat ini.

4.1.2 Analisa Prosedur Sistem yang Sedang Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan menjelaskan tentang analisa prosedur dalam proses membaca zikir, yaitu mengenai analisa sistem media proses membaca zikir al ma'tsurat. Adapun analisa sistem yang sedang berjalan pada proses membaca zikir sebagai berikut:



Sumber : Data yang diolah Peneliti (2022)

Gambar 4.1 Use Case Sistem Yang Sedang Berjalan

4.2 Perancangan Sistem

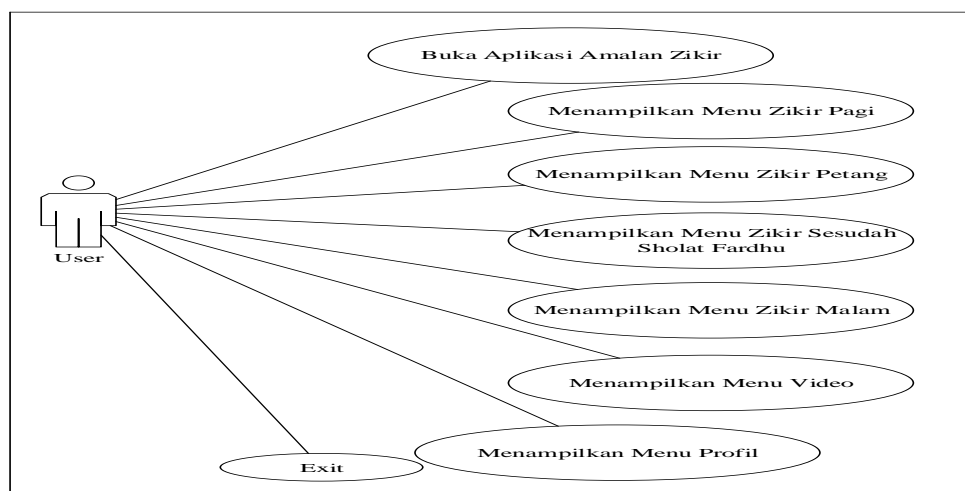
Perancangan Sistem merupakan proses pengembangan sistem baru dari permasalahan yang terjadi dari sistem lama, dimana permasalahan yang terjadi di sistem lama dapat diperbaiki dan diatasi untuk menjadi sistem yang lebih baik lagi. Tujuan perancangan sistem adalah memberikan gambaran secara detail

dalam bentuk *diagram* dan *design* sistem yang akan dibuat nantinya. Dari tahapan perancangan ini menghasilkan suatu sistem baru yang benar-benar dapat menjelaskan semua aktivitas dengan baik sehingga hasil yang diinginkan sesuai dengan keinginan pengguna dan diharapkan pula dapat meminimalisasi kelemahan dan meningkatkan sistem yang sedang berjalan.

Berdasarkan analisa dari sistem yang ada maka diusulkan suatu sistem yang menggunakan teknologi informasi sebagai penunjang aktivitas dalam membaca zikir. Aplikasi ini dibuat menggunakan pemograman *kodular*. Untuk mempermudah dalam pembuatan aplikasi ini, maka diusulkan suatu sistem menggunakan *use case diagram*. Perancangan sistem ini dibuat sebagai tahapan untuk mempersiapkan proses implementasi sistem yang diinginkan.

4.2.1 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Rancangan aplikasi untuk memberikan kemudahan pada masyarakat atau umat muslim dalam proses membaca zikir. Gambaran sistem yang diusulkan bertujuan untuk menghasilkan perancangan sistem yang akan dibuat.



Sumber : Data yang diolah Peneliti (2022)

Gambar 4.2 Use Case Diagram yang Diusulkan

4.3 Analisa Model *Waterfall*

Menurut M. Gilvy Langgawan Putra, dkk (2020:9), “metode *waterfall* merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang paling sederhana dan terkadang disebut sebagai *classic life cycle* (siklus hidup klasik) yang menyarankan pendekatan sistematis dan sekuensial untuk pengembangan perangkat lunak”.

1. *Communication*

Tahap mencari kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi amalan zikir seperti laptop, sistem operasi *windows 10*, *kodular*, *Android*.

2. *Planning*

Pada tahap ini, penulis melakukan wawancara ke objek penelitian tentang aplikasi seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*.

3. *Modelling*

Tahap ini proses mendesain aplikasi bagaimana yang akan buat sesuai dengan kebutuhan pengguna.

4. *Construction*

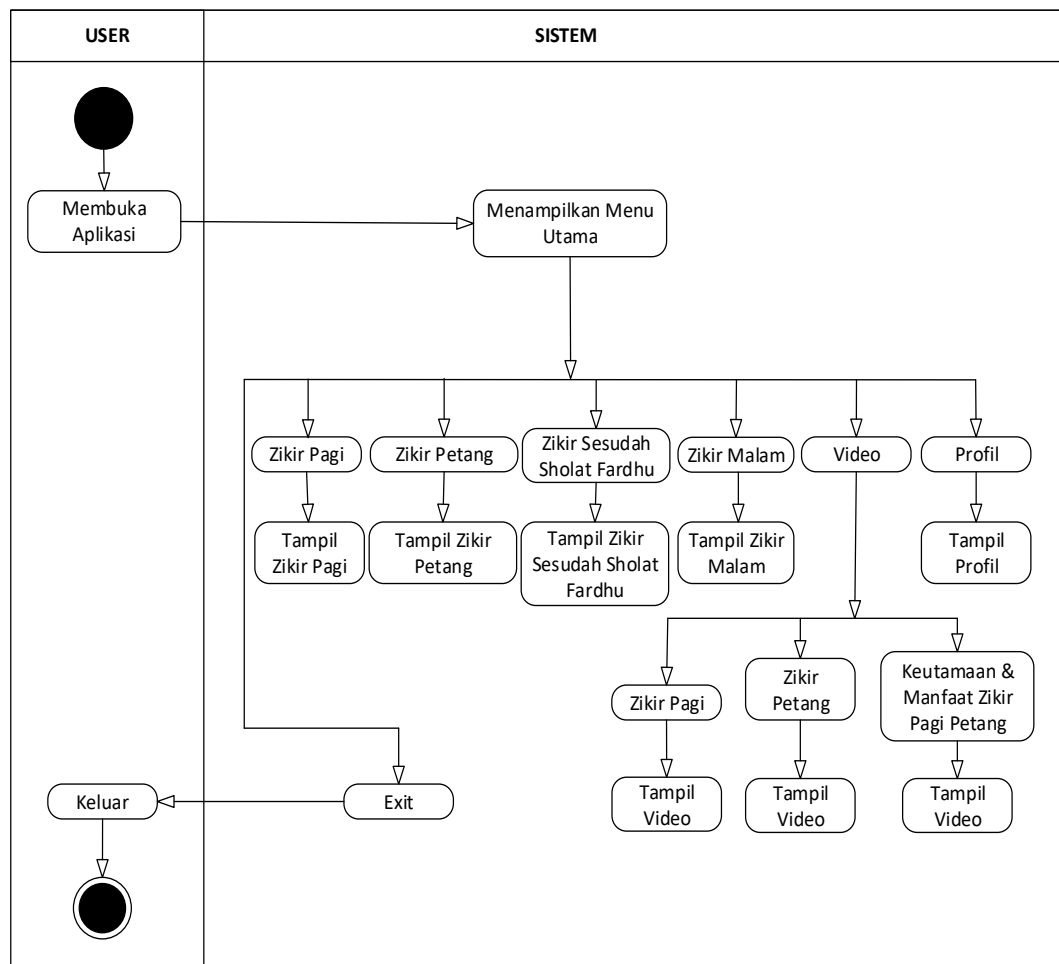
Construction, tahap memasukkan koding- koding yang dimengerti mesin ke program yang di buat supaya program dapat berjalan sesuai keinginan. Dan tahap pengujian program yang dibuat. Apakah sudah benar atau masih ada *error*.

5. Deployment

Tahap mempublikasikan perangkat lunak yang telah dibuat kepada pengguna. Dalam tahap ini, pengguna dapat memberikan *feedback* terhadap perangkat lunak yang telah dibuat untuk menjadi lebih baik.

4.4 Activity Diagram yang Diusulkan

Activity diagram memodelkan alur kegiatan sebuah proses dan urutan aktivitas dalam suatu proses atau menu yang ada di perangkat lunak.

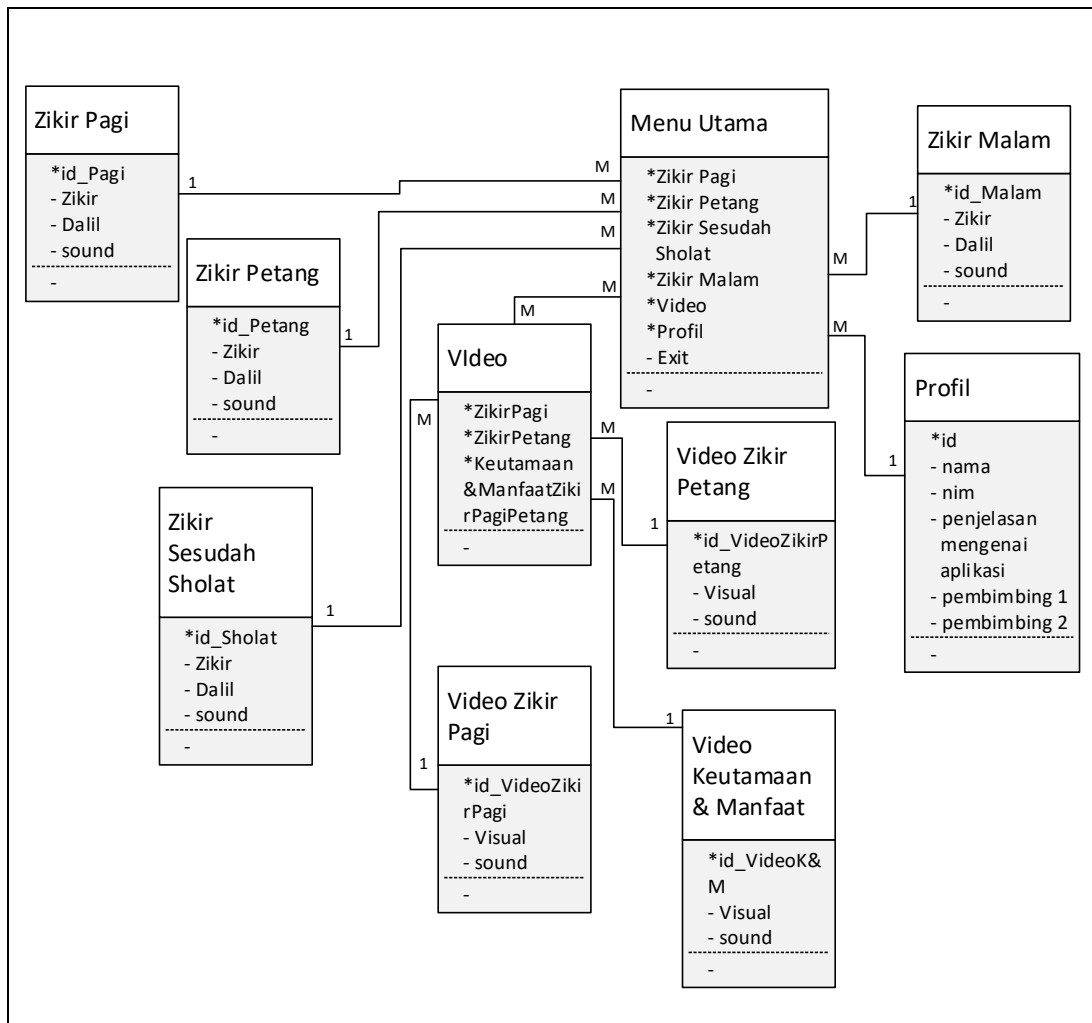


Sumber : Data yang diolah Peneliti (2022)

Gambar 4.3 Activity Diagram Yang Diusulkan

4.5 Class Diagram Yang Diusulkan

Class diagram mendeskripsikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagai hubungan statis yang terdapat diantara mereka.



Sumber : Data yang diolah Peneliti (2022)

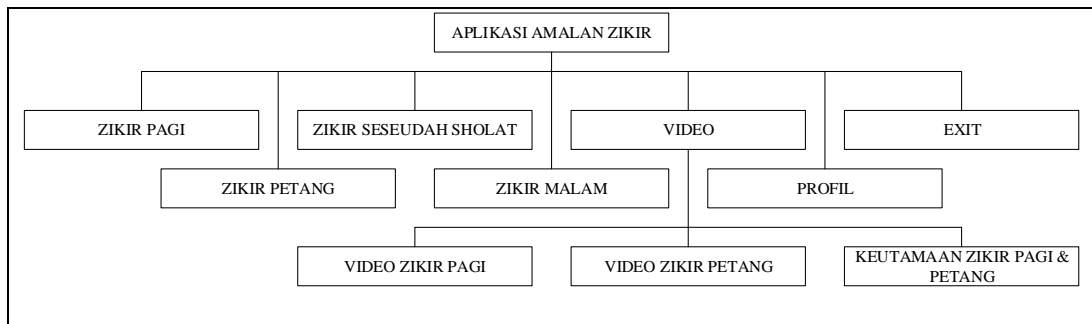
Gambar 4.4 Class Diagram Yang Diusulkan

4.6 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka merupakan tampilan aplikasi yang akan dibuat sehingga dapat mempermudah dalam melakukan desain aplikasi.

1. Struktur Menu

Struktur menu merupakan gambaran menu-menu yang terdapat di aplikasi yang dibuat.

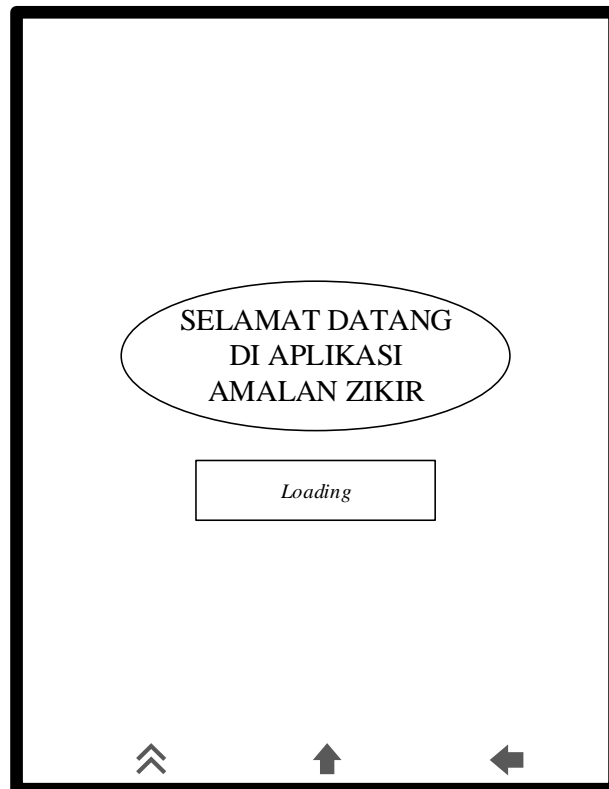


Sumber : Data yang diolah Peneliti (2022)

Gambar 4.5 Struktur Menu

2. Halaman *Loading*

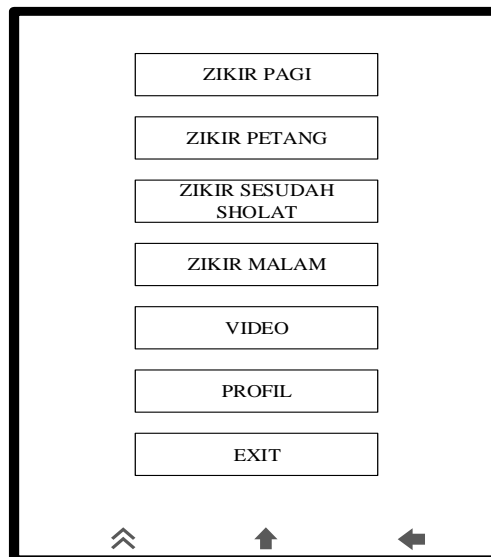
Halaman *loading* merupakan tampilan awal saat aplikasi dijalankan.



Gambar 4.6 Halaman *Loading*

3. Halaman Menu Utama

Pada rancangan desain halaman menu utama terdiri dari 6 (enam) *button* menu bisa dilihat pada tampilan dibawah ini :



Gambar 4.7 Halaman Menu Utama

4. Halaman Zikir Pagi

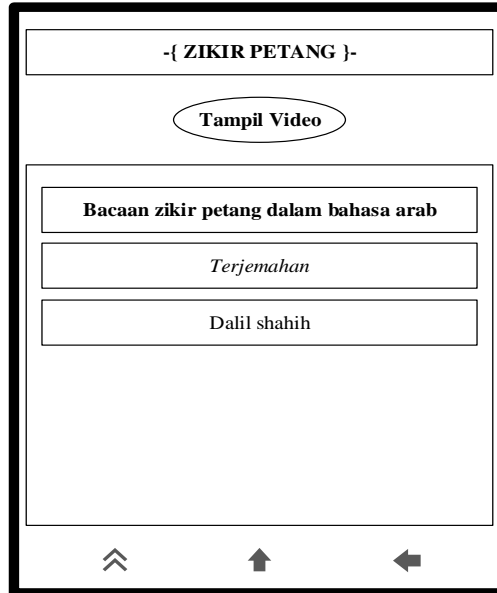
Berikut adalah rancangan desain halaman zikir pagi :



Gambar 4.8 Halaman Zikir Pagi

5. Halaman Zikir Petang

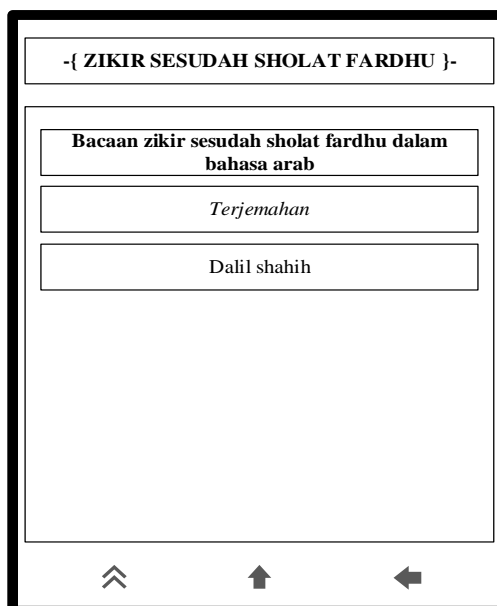
Berikut adalah rancangan desain halaman zikir petang :



Gambar 4.9 Halaman Zikir Petang

6. Halaman Zikir Sesudah Sholat Fardhu

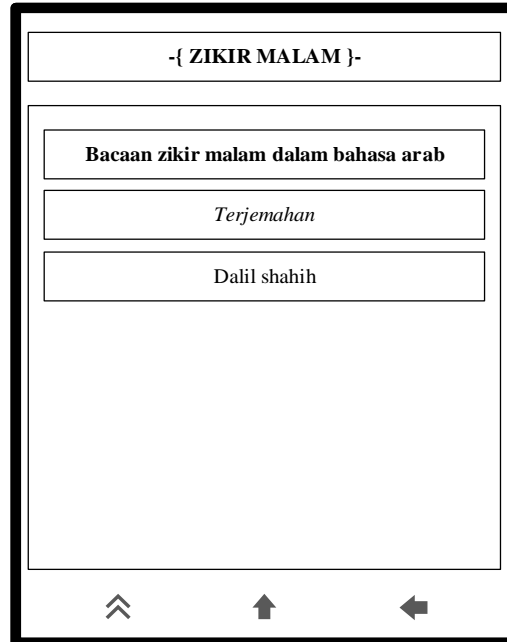
Berikut adalah rancangan desain halaman zikir sesudah sholat fardhu :



Gambar 4.10 Halaman Zikir Sesudah Sholat Fardhu

7. Halaman Zikir Malam

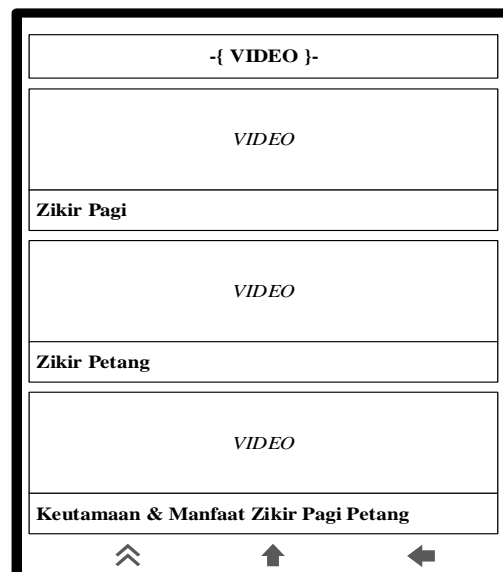
Berikut adalah rancangan desain halaman zikir malam :



Gambar 4.11 Halaman Zikir Malam

8. Halaman Video

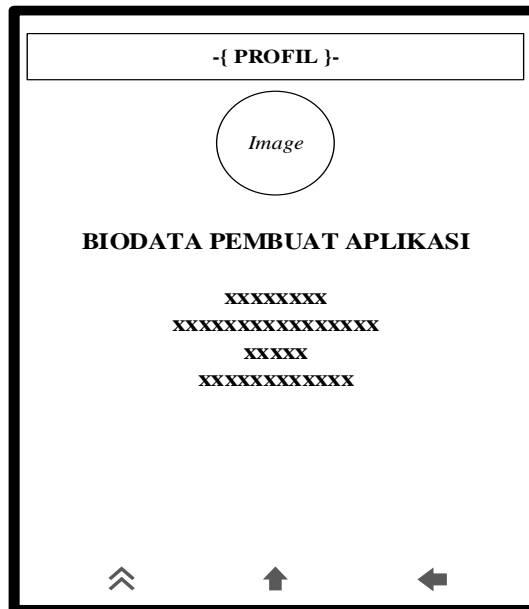
Berikut adalah rancangan desain halaman video :



Gambar 4.12 Halaman Video

9. Halaman Profil

Berikut adalah rancangan desain halaman profil :



Gambar 4.13 Halaman Profil

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 Implementasi

Tahap Implementasi merupakan tahapan penerapan sistem agar dapat dioperasikan. Tahapan ini mengenai implementasi perangkat lunak, implementasi perangkat keras, implementasi antar muka, implementasi instalasi program dan pengujian sistem.

5.1.1 Implementasi Perangkat Lunak

Untuk mendukung sistem yang diusulkan dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan, dibutuhkan *software* atau perangkat lunak dalam proses pembuatannya, antara lain :

1. Sistem Operasi : *Windows*
2. Pemograman : *Kodular*

5.1.2 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat Keras (*Hardware*) merupakan komponen – komponen fisik yang bersifat dapat dilihat, disentuh, dan berbentuk nyata yang membentuk satu kesatuan sistem. *Hardware* digunakan sebagai media untuk menjalankan perangkat lunak dan peralatan ini berfungsi untuk menjalankan intruksi – intruksi yang diberikan dan mengeluarkan dalam bentuk informasi yang digunakan manusia untuk laporan. Spesifikasi perangkat keras yang digunakan dalam mengimplemtasikan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. *Smartphone Android (Vivo Y91c)*
2. *Oreo, FunTouch OS 4.5*

3. Ram 2GB, Penyimpanan internal 32GB
4. Kapasitas Baterai 4030mAh

5.2 Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka dilakukan dengan membuat antar muka antar *form* yang ada di aplikasi ini.

5.2.1 Implementasi Halaman Loading

Halaman *loading* merupakan tampilan awal jalannya aplikasi amalan zikir setelah terinstal di *smartphone android*.



Gambar 5.1 Implementasi Halaman *Loading*

5.2.2 Implementasi Halaman *Menu Utama*

Pada halaman ini, terdiri dari 7 *button* yang dapat dipilih oleh *user* antara lain *button* zikir pagi, *button* zikir petang, *button* zikir sesudah sholat, *button* zikir malam, *button* video, *button* profil, dan *button* *exit*. *Button* zikir pagi akan menuju ke zikir pagi, *button* zikir petang akan menuju ke zikir petang, *button* zikir sesudah sholat akan menuju ke zikir sesudah sholat, *button* zikir malam akan menuju ke zikir malam, *button* video akan menuju ke menu video, *button* profil akan menuju ke tentang penulis, dan *button* *exit* untuk keluar aplikasi.



Gambar 5.2 Implementasi Halaman *Menu Utama*

5.2.3 Implementasi Halaman *Zikir Pagi*

Pada halaman ini akan menampilkan bacaan zikir di pagi hari, dimana saat bacaan zikir yang ditulis menggunakan huruf arab di klik akan mengeluarkan suara.



Gambar 5.3 Implementasi Halaman Zikir Pagi

5.2.4 Implementasi Halaman Zikir Petang

Pada halaman ini akan menampilkan bacaan zikir di sore hari, dimana saat bacaan zikir yang ditulis menggunakan huruf arab di klik akan mengeluarkan suara.



Gambar 5.4 Implementasi Halaman Zikir Petang

5.2.5 Implementasi Halaman Zikir Sesudah Sholat Fardhu

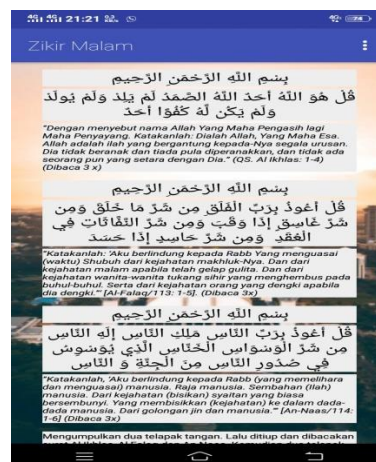
Pada halaman ini akan menampilkan bacaan zikir sesudah sholat fardhu, dimana saat bacaan zikir yang ditulis menggunakan huruf arab di klik akan mengeluarkan suara.



Gambar 5.5 Implementasi Halaman Zikir Sesudah Sholat Fardhu

5.2.6 Implementasi Halaman Menu Zikir Malam

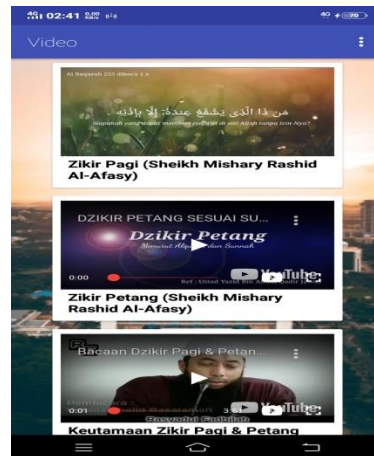
Pada halaman ini akan menampilkan bacaan zikir di malam hari, dimana saat bacaan zikir yang ditulis menggunakan huruf arab di klik akan mengeluarkan suara.



Gambar 5.6 Implementasi Halaman Zikir Malam

5.2.7 Implementasi Halaman *Menu Video*

Pada halaman ini, menampilkan *menu* video untuk kita menonton dan mendengarkan, zikir dipagi hari, zikir disore hari, zikir sesudah sholat, serta keutamaan & manfaat zikir pagi petang.



Gambar 5.7 Implementasi Halaman *Menu Video*

5.2.8 Implementasi Halaman Profil

Pada halaman ini menampilkan data profil pembuat aplikasi secara singkat.

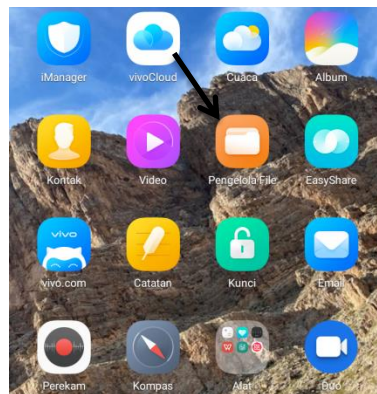


Gambar 5.8 Implementasi Halaman Profil

5.3 Implementasi Instalasi Program

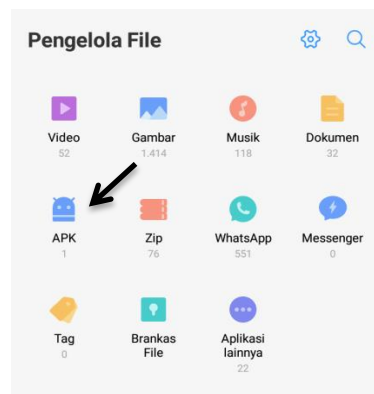
Hasil jadi dari pembuatan aplikasi amalan zikir ini adalah *file* akhir *apk* (*android application package*), *file apk* ini yang nantinya akan di instal pada *smartphone android*. Berikut cara instalasi aplikasi amalan zikir di *android* :

1. Hal yang perlu disiapkan dalam instalasi aplikasi ini adalah kabel data untuk menghubungkan *android* dengan laptop, untuk memindahkan *file apk* ataupun dapat di *download* melalui *link* yang nanti di sediakan.
2. Setelah *apk* tersimpan di *smartphone*, selanjutnya mencari *file* tersebut di pengelola *file*.



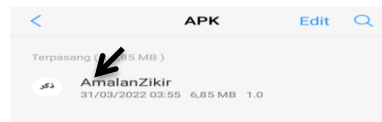
Gambar 5.9 Halaman Pengelola File

3. Setelah diklik pengelola *file*, selanjutnya pilih folder *APK*.



Gambar 5.10 Halaman Folder APK

4. Setelah diklik folder *apk*, maka akan muncul *file* yang kita pindahkan dari laptop sebelumnya. Klik *file* tersebut untuk melanjutkan penginstalasi program.



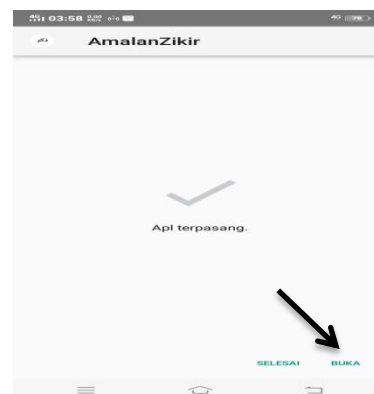
Gambar 5.11 Halaman File Apk

5. Setelah diklik *file apk* tersebut, maka akan muncul pilihan *instal* dan *batal*. Pilih menu *instal* untuk melanjutkan.



Gambar 5.12 Halaman Pasang Apk

6. Terakhir setelah *apk* terpasang di *android*, akan muncul *menu* buka untuk menjalankan aplikasi di *android*.



Gambar 5.13 Halaman Akhir Instalasi

5.4 Penggunaan Program

Pada bagian ini akan dijelaskan secara singkat penggunaan aplikasi amalan zikir ini. Berikut ini adalah penjelasan penggunaannya :

1. Setelah aplikasi terinstal di *android*, maka akan muncul ikon aplikasi tersebut di layar *android*. Klik ikon tersebut untuk menjalankan aplikasi.
2. Kemudian setelah diklik, akan tampil halaman awal aplikasi halaman *loading* tunggu tiga detik, maka akan pindah ke halaman *menu* utama.
3. Pada halaman *menu* utama, terdapat 7 tombol materi yang dibisa dipilih oleh *user*, antara lain tombol zikir pagi, tombol zikir petang, tombol zikir sesudah sholat, tombol zikir malam, tombol video, tombol profil, dan *exit*.

5.5 Pengujian Sistem



Pengujian sistem merupakan bagian terpenting dalam pembuatan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menguji apakah program yang dbuat sudah dapat berjalan sesuai dengan harapan pengguna atau masih ada yang *error*.



5.5.1 Rencana Pengujian





Pengujian aplikasi dalam penelitian ini dilakukan pengujian *Black Box Testing* yaitu menguji perangkat lunak dari segi fungsional atau hasil akhirnya saja tanpa memperdulikan desain dan kode.



Adapun hal - hal yang akan diuji melalui teknik pengujian adalah sebagai berikut :


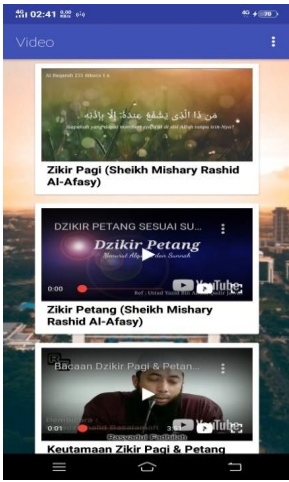
Tabel 5.1 Rencana Pengujian



No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Ketika aplikasi mulai dijalankan masuk ke halaman <i>loading</i> yang berisikan hadits selama tiga detik sebelum masuk ke menu utama, pada menu utama terdapat tombol zikir pagi, tombol zikir petang, tombol zikir sesudah sholat fadhuh, tombol video, tombol profil dan tombol exit.			Valid
2.	Klik tombol zikir pagi maka akan			Valid

<p>tampil halaman zikir pagi yang terdapat bacaan zikir pagi bertuliskan huruf arab, terjemahan, dan hadits shahih dan pada saat mengklik bacaan zikir yang bertuliskan huruf arab maka akan mengeluarkan suara sesuai dengan bacaan yang dituliskan.</p>			
<p>3. Klik tombol zikir petang maka akan tampil halaman zikir petang yang terdapat bacaan zikir</p>			<p>Valid</p>

<p>petang bertuliskan huruf arab, terjemahan, dan hadits shahih dan pada saat mengklik bacaan zikir yang bertuliskan huruf arab maka akan mengeluarkan suara sesuai dengan bacaan yang dituliskan.</p>			
<p>4. Klik tombol zikir sesudah sholat fardhu maka akan tampil halaman zikir sesudah sholat fardhu yang terdapat bacaan zikir sesudah sholat fardhu bertuliskan</p>			<p>Valid</p>

	<p>huruf arab, terjemahan, dan hadits shahih dan pada saat mengklik bacaan zikir yang bertuliskan huruf arab maka akan mengeluarkan suara sesuai dengan bacaan yang dituliskan.</p>			
<p>5.</p>	<p>Klik tombol zikir malam maka akan tampil halaman zikir malam yang terdapat bacaan zikir malam bertuliskan huruf arab, terjemahan, dan hadits shahih dan pada saat</p>			<p>Valid</p>

	<p>mengklik bacaan zikir yang bertuliskan huruf arab maka akan mengeluarkan suara sesuai dengan bacaan yang dituliskan.</p>			
6.	<p>Klik tombol video maka akan tampil tiga pilihan video, zikir pagi (sheikh mishary Rashid al-afasy), zikir petang (sheikh mishary Rashid al-afasy), dan keutamaan zikir pagi dan petang yang disampaikan oleh ust. Khalid basalamah.</p>			Valid

7.	Klik tombol profil maka akan tampil profil singkat mengenai pembuat aplikasi.			Valid
----	---	---	--	-------

5.5.2 Hasil Pengujian

Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan komponen dari aplikasi ini telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau tidak dan mencari kesalahan yang mungkin terjadi. Berikut hasil pengujian aplikasi :

Table 5.2 Hasil Pengujian Halaman Utama

Kasus Uji	Alur Uji	Aksi	Hasil yang diharapkan	Hasil Uji
Halaman Loading	Tunggu tiga detik	Tunggu	Menampilkan Menu Utama	<i>Valid</i>

Table 5.3 Hasil Pengujian Halaman Menu Utama

Kasus Uji	Alur Uji	Aksi	Hasil yang diharapkan	Hasil Uji
Halaman Menu Utama	Memilih Tombol Zikir Pagi	Klik	Menampilkan Zikir Pagi, terjemahan, dan dalil.	<i>Valid</i>
	Memilih Tombol Zikir Petang	Klik	Menampilkan Zikir Petang, terjemahan, dan dalil.	<i>Valid</i>
	Memilih Tombol Zikir	Klik	Menampilkan Zikir	<i>Valid</i>

	Sesudah Sholat		Sesudah Sholat, terjemahan, dan dalil.	
	Memilih Tombol Zikir Malam	Klik	Menampilkan Zikir Malam, terjemahan, dan dalil.	<i>Valid</i>
	Memilih Tombol Video	Klik	Menampilkan Menu Video	<i>Valid</i>
	Memilih Tombol Profil	Klik	Menampilkan data singkat tentang penulis	<i>Valid</i>
	Memilih Tombol <i>exit</i>	Klik	Keluar Aplikasi	<i>Valid</i>

Table 5.4 Hasil Pengujian *Menu Zikir Pagi, Zikir Petang, Zikir Sesudah Sholat, dan Zikir Malam.*

Kasus Uji	Alur Uji	Aksi	Hasil yang diharapkan	Hasil Uji
Halaman <i>Menu Zikir Pagi, Zikir Petang, Zikir Sesudah Sholat, dan ZikirMalam</i>	Memilih bacaan zikir yang bertuliskan huruf arab	Klik	Mengeluarkan suara sesuai dengan bacaan zikir yang di klik	<i>Valid</i>

Table 5.5 Hasil Pengujian Halaman *Menu Video*

Kasus Uji	Alur Uji	Aksi	Hasil yang diharapkan	Hasil Uji
Halaman <i>Menu Video</i>	Memilih Zikir pagi	Klik	Menampilkan Video bacaan Zikir Pagi	<i>Valid</i>
	Memilih Zikir Petang	Klik	Menampilkan Video bacaan Zikir Petang	<i>Valid</i>
	Memilih Keutamaan dan	Klik	Menampilkan Video Ceramah	<i>Valid</i>

	Manfaat Zikir Pagi dan Petang		Tentang Keutamaan Zikir Pagi dan Petang	
--	-------------------------------	--	---	--

Table 5.6 Hasil Pengujian Menu Profil

Kasus Uji	Alur Uji	Aksi	Hasil yang diharapkan	Hasil Uji
Halaman <i>Menu Profil</i>	Menyimak Data Pembuat Program	Klik	Menampilkan data pembuat program	<i>Valid</i>

Table 5.7 Hasil Pengujian Menu *Exit*

Kasus Uji	Alur Uji	Aksi	Hasil yang diharapkan	Hasil Uji
Tombol <i>Exit</i>	Memilih Tombol <i>Exit</i>	Klik	Keluar Aplikasi	<i>Valid</i>

5.5.3 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian diatas , dapat diambil kesimpulan bahwa desain aplikasi ini dibuat sesuai dengan perancangan *interface*, *use case diagram*, *activity diagram* dan *class diagram* yang diusulkan dan telah dibuat sebelumnya. Dan aplikasi ini menampilkan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa, perancangan, implementasi dan pengujian dalam pembuatan aplikasi amalan zikir berbasis *android* ini, maka dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi amalan zikir berbasis *android* ini telah berhasil dibuat menggunakan *kodular* dan dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam proses membaca zikir.
2. Aplikasi ini menerapkan objek *Multimedia* supaya masyarakat umum ataupun umat muslim tidak merasa bosan dalam membaca zikir.
3. Aplikasi ini dibangun dengan tampilan yang mudah untuk dipahami oleh penggunanya.
4. Pembuatan aplikasi ini menggunakan metode pengembangan *waterfall* yang terdiri dari lima tahapan, yaitu : *communication, planning, modeling, construction, dan deployment*.
5. Alat bantu analisis dan perancangan sistem yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu dengan menggunakan tiga diagram *uml* (*unified modeling language*) yang terdiri dari *use case diagram, activity diagram, dan class diagram*.
6. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif.

6.2 Saran

Aplikasi ini mungkin masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan, maka dari itu penulis memberikan saran diantaranya :

1. Bagi pengguna aplikasi ini, ketika ingin keluar aplikasi, diharapkan untuk keluar menggunakan tombol *exit* pada menu utama aplikasi bukan langsung mengklik tombol *Home* di *Android*. Supaya saat ingin membuka kembali aplikasinya, akan kembali menampilkan tampilan awal saat *loading* bukan tampilan akhir saat menggunakan aplikasi.
2. Dalam proses pengembangan sistem selanjutnya, diharapkan *programmer* dapat mengembangkan sesuai dengan perkembangan zaman (*trend*).
3. Aplikasi amalan zikir ini tidak hanya digunakan untuk membaca zikir saja akan tetapi dapat juga digunakan sebagai media untuk menghafal zikir.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjas Kumala, & Slamet Winardi. (2020). APLIKASI PENCATATAN PERBAIKAN KENDARAAN BERMOTOR BERBASIS ANDROID. *Jurnal Intra Tech*, 114.
- Bay Haqi & Heri Satria Setiawan . (2019). *Aplikasi Absensi Dosen dengan Java dan Smartphone Sebagai Barcode Reader*. Jakarta: PT Media Komputindo.
- Devid Rachmat Hidayat & Anggun Citra Dini Dwi Puspitasari. (2021). PERANCANGAN APLIKASI ZIKIR PAGI DAN PETANG SESUAI DENGAN AL-QUR'AN DAN SUNNAH BERBASIS ANDROID. *Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK)*, 1061.
- Dr. Sandu Siyoto & M. Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Eko Sudarmanto, Ardharikhsa Zukhruf Kurniullah, Erika Revida Rolyana Ferinia, Marisi Butarbatar, Leon A. Abdillah, Andriasan Sudarso, Bonaraja Purba, Sukarman Purba, Ika Yuniwati, A. Nurrochman Hidayatullah, Irawati HM, & Nurmadhani Fitri Suyuthi. (2021). *Desain Penelitian Bisnis : Pendekatan Kuantitatif*. Yayasan Kita Menulis.
- Eri Satria, Dewi Tresnawati, & Cecep Saepuloh. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Ibadah Dzikir Dan Doa Harian Berbasis Android. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 368.
- Gunawan, Sri Muliani Damanik, Freshiya Beby Larasati, Azhar Fadilah Zuhri, & Solikhun. (2021). *Dasar-dasar Pemrograman Android*. Yogyakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Hasan, M. S. (2014). IMPLEMENTASI KEGIATAN AMAL SALEH DALAM PENINGKATAN KECERDASAN SPIRITUAL: Studi Kasus di Pondok Pesantren al Urwatul Wutsqo Bulurejo Diwrek Jombang. *Didaktika Religia*, 72.
- Herlina & Musliadi. (2019). *Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Herin Mawarti, Idauli Simbolon, I Gede Purnawinadi, Khotimah, Lilik Pranata, Sedia Simbolon, Mubarak, Samuel M. Simanjuntak, Umi Faridah, Zuliani, Dheni Koerniawan, & James Richard Maramis. (2021). *Pengantar Riset Keperawatan*. Yayasan Kita Menulis.
- Imam Abu Wafa. (2021). *Doa dan Zikir Harian Nabi SAW*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- Jodi Hendrawan. (2018). RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE LEARNING UNTUK TUNTUNAN SHALAT. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 44.
- Joni Karman, Hardi Mulyono, & A. Taqwa Martadinata. (2019). *Sistem Informasi Geografis Berbasis Android Study Kasus Aplikasi SIG Parawisata*. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA.
- Kusno Harianto, Heny Pratiwi, & Yonatan Suhariadi. (2019). *Sistem Monitoring Lulusan Perguruan Tinggi dalam Memasuki Dunia Kerja Menggunakan Treacer Study*. Surabaya: Media Sahabat Cendikia.
- M. Gilvy Langgawan Putra, Sri Rahayu Natasia, Yuyun Tri Wiranti, Hemy Octantia, dan Sadriansyah. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN METODE GAMIFICATION UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI PEMBELAJARAN PADA PERGURUAN TINGGI DI MASA COVID-19*. Malang: Media Nusa Creative.
- M. Harry K Saputra & Lusya Violita Aprilia. (2020). *Belajar Metode SAW*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Meriska Defriani, & Asep Saepudin. (2018). RANCANG BANGUN APLIKASI KUMPULAN DO'A SEHARI-HARI BERBASIS MOBILE. 2.
- Muamar Riza Pahlevi. (2021). *DPRD Kabupaten Berebes Dari Masa Ke Masa*. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA.
- Muhamad Basyrul Muvid. (2020). *Zikir Penyejuk Jiwa*. Tangerang Selatan: Alifia Books.
- Muhammad Iqbal Hanafri, Syaipul Ramdhan, & Kholifatun Nisa. (2017). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Profesi Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6. *JURNAL SISFOTEK GLOBAL*, 38.
- Prof. Dr. Dede Rosyadah, M.A. (2020). *Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Pendidikan*. Jakarta: KENCANA.
- Prof. Dr. Ir. Riri Fitri Sari & Ardiati Utami S. (2021). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek Menggunakan PHP*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Radita Gora, S.Sos, MM. (2019). *Riset Kualitatif Public Relations*. Surabaya: CV. Jakad Publishing.
- Roni Habibi & Riki Karnovi. (2020). *Tutorial Membuat Aplikasi Sistem Monitoring Terhadap Job Desk Operational Human Capital (OHC)*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Sugiarti, Eggy Fajar Andalas, & Arif Setiawan. (2020). *Desain Penelitian Kualitatif Sastra*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

- Syafrial Fachri Pane, Muhammad Diar Fadillah, & Mochammad Zamzam. (2020). *Membangun Aplikasi Peminjaman Jurnal menggunakan Aplikasi Oracle Apex Online*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Tarjo. (2019). *Metode Penelitian Sistem 3x Baca*. Yogyakarta: CV BUdi Utama.
- Tasbih. (2018). KONSEP AMAL SALEH MENURUT AL-QURAN. *Jurnal al-Asas*, 25.
- Wahyu Nur Cholifah, Yulianingsih, & Sri Melati Sagita. (2018). PENGUJIAN BLACK BOX TESTING PADA APLIKASI ACTION & STRATEGY BERBASIS ANDROID DENGAN TEKNOLOGI PHONEGAP. *Jurnal String*, 207.
- Woro Isti Rahayu, Ravi Rahmatul Fajri, & Parhan Hambali, (2020). *Rancang Bangun Aplikasi Penentuan Share Promo dari Website ke Media Sosial Berbasis Dekstop*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Yogi Aditya Saputra, Syahrial Fachri Pane, & Rolly Maulana Awangga. (2020). *Big Data : Implementasi Hadoop MapReduce pada Pemetaan Sekolah Menggunakan Python*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.

LAMPIRAN WAWANCARA

Peneliti : Akipsya (2018210055)

**Narasumber : Muhammad Syaibi (Salah Seorang Masyarakat, dan juga
Jemaah Masjid Al-Istiqomah Kab. PALI)**

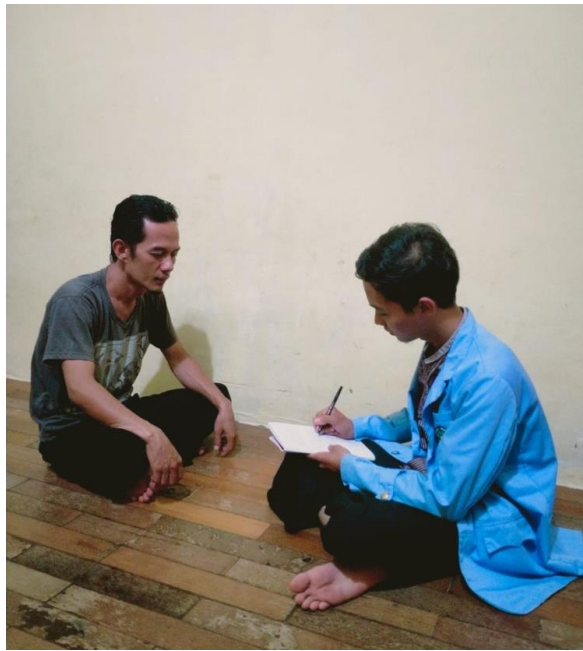
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anda sering melakukan zikir pagi dan petang?	Iya, saya selalu meluangkan waktu untuk melakukan amalan tersebut.
2	Setelah melakukan zikir, apakah ada perubahan yang anda rasakan pada diri anda?	Saya merasakan ketenangan, merasa terjaga, dan juga merasakan bahwa setiap keadaan persoalan yang saya hadapi dipermudah.
3	Apakah pernah anda merasakan bosan & malas untuk berzikir?	Saya sering merasakan malas untuk berzikir biasanya pada hari senin dan kamis di sore hari karena pada hari itu jadwal kerja saya padat dan biasanya pulang kerumah langsung tidur karena kelelahan.
4	Buku apa yang anda gunakan, yang dapat memberikan referensi dalil yang jelas perintahnya mengenai zikir yang anda baca?	Buku yang saya gunakan yaitu buku dzikir pagi petang dan sesudah sholat fardhu menurut al-quran dan as-sunnah yang shahih, yang ditulis oleh Yazid bin Abdul Qadir Jawas. Saya menggunakan buku ini karena

		adanya referensi dalil yang shahih di setiap bacaan zikir yang ditulis.
5	Adakah kendala dalam pelaksanaan amalan yang sering anda kerjakan?	Kalau sekarang Alhamdulillah tidak ada kendala apapun kecuali hanya rasa malas dalam melaksanakannya saja, namun dulu sebelum saya hafal zikir-zikir yang harus di bacakan saya memiliki banyak kendala contoh buku saya sering tertinggal, cetakan bacaan yang ada dibuku tidak jelas membuat saya sulit membacanya, dan saya belum terlalu bisa membaca huruf al-quran dengan benar jadi saya sering mencari zikir yang sama pada aplikasi <i>youtube</i> dan menyimak bacaan yang diucapkan.

Pali, 10 November 2021

Narasumber

Muhammad Syaibi



Wawancara dilakukan pada : Rabu, 10 November 2021

Kantor :
Jalan Patra No.50 Rt.01 Rw.03 Kelurahan Sukaraja
Kecamatan Prabumulih Selatan Kota Prabumulih
Sumatera Selatan Indonesia
Telp (0713)322417 / Fax (0713)322418
e-mail : stmikprabumulihnew@gmail.com

Perguruan Tinggi
STMIK
(Sekolah Tinggi Manajemen
Informatika & Komputer Prabumulih)



SURAT KEPUTUSAN
KETUA SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER PRABUMULIH
NOMOR : 074 / SK / STMSIK-P / I / 2022

TENTANG

PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI (S1)
TAHUN AKADEMIK 2021/2022

- Menimbang : a. Bahwa mahasiswa semester akhir diharuskan membuat Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Sistem Informasi;
b. Bahwa untuk kelancaran pelaksanaan kegiatan dimaksud, dipandang perlu untuk menunjuk Pembimbing Skripsi bagi setiap mahasiswa;
c. Bahwa untuk memenuhi butir-butir diatas, perlu diterbitkan Surat Keputusan sebagai landasan hukumnya.
- Mengingat : 1. UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. UU Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi
3. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 15 tahun 2005;
4. Surat Keputusan Direktur Jendral Pendidikan Tinggi Menristek;
5. Surat Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Nomor : 404/SK/BAN-PT/Akred/S/II/2018 tentang terakreditasi Program Studi Sistem Informasi (Strata Satu) Pada STMIK Prabumulih Prabumulih.
6. Statuta STMIK Prabumulih

MEMUTUSKAN

- MENETAPKAN PERTAMA** : Menunjuk dan Menugaskan Saudara;
Muchlis, S.Kom.,M.Si
Nurmayanti, S.Kom.,M.Kom
Berturut-turut sebagai pembimbing I dan Pembimbing II dalam penyusunan Skripsi bagi mahasiswa dibawah ini :
Nama : Akipsyah
NIM : 2018210055
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Amalan Zikir Berbasis Android
- KEDUA** : Surat Keputusan ini perbaharuan berlaku 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan dan apabila dalam waktu tersebut mahasiswa belum menyelesaikan skripsi, maka akan diterbitkan Surat Keputusan Pembimbing yang baru, dengan ketentuan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya.
- KETIGA** : Surat Keputusan asli ini diberikan kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk dilaksanakan dan diindahkan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Prabumulih
Pada tanggal : 10 Januari 2022

Kema

Andi Christian, S.Kom, M.Kom
PRABUMULIH
NIDN. 0216088301