

LAPORAN AKHIR PENELITIAN DOSEN



PENGEMBANGAN APLIKASI ZIKIR BERBASIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* DENGAN FITUR PENGINGAT DAN PERSONALISASI JADWAL ZIKIR

Ketua : Khana Wijaya, S.Kom., M.Kom (NIDN. 0214089002)
Anggota 1 : Suhartini, S.Kom., M.Kom (NIDN. 0202027901)
Anggota 2 : Fajriyah, S.Kom., M.Kom (NIDN. 0227088802)
Anggota 3 : Sulistiya Wati (NIM. 2023230002)

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH
2025**

**HALAMAN PENGESAHAN
PENELITIAN DOSEN**

Judul	: Pengembangan Aplikasi Zikir Berbasis Artificial Intelligence Dengan Fitur Pengingat Dan Personalisasi Jadwal Zikir
Peneliti / Pelaksana	
Nama Lengkap	: Khana Wijaya, S.Kom., M.Kom
NIDN	: 0214089002
Jabatan Fungsional	: Kasubag Kemahasiswaan Fakultas Ilmu Komputer
Program Studi	: Informatika
Nomor HP	: 0822 8190 9558
Alamat (e-mail)	: khanawijaya90@gmail.com
Anggota (1)	
Nama Lengkap	: Suhartini, S.Kom., M.Kom
NIDN	: 0202027901
Perguruan Tinggi	: Universitas Prabumulih
Anggota (2)	
Nama Lengkap	: Fajriyah, S.Kom., M.Kom
NIM	: 0227088802
Perguruan Tinggi	: Universitas Prabumulih
Anggota (3)	
Nama Lengkap	: Sulistiya Wati
NIM	: 2023230002
Perguruan Tinggi	: Universitas Prabumulih
Alamat	: Jl. Patra No. 50 Kel. Sukaraja Kec. Prabumulih Selatan
Tahun Pelaksanaan	: 2025
Biaya Keseluruhan	: Rp. 5.000.000

Mengetahui,
Ketua Program Studi Informatika,



(Iwan Setiawan, M.Kom.)
NIDN : 0209129101

Prabumulih, 14 September 2025

Ketua Peneliti,

(Khana Wijaya, M.Kom)
NIDN : 0214089002

Mengetahui,
Ketua LPPM Fakultas Ilmu Komputer



Nurmayanti, S.Kom., M.Kom
NIDN : 0214039301

Ringkasan

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) membuka peluang besar dalam mendukung aktivitas keagamaan, khususnya dalam meningkatkan konsistensi dan kualitas ibadah zikir umat Muslim. Namun, sebagian besar aplikasi zikir yang tersedia saat ini masih bersifat statis, terbatas pada penyajian konten dan pengingat waktu yang belum adaptif terhadap kebiasaan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi zikir berbasis Android yang terintegrasi dengan teknologi AI melalui fitur chatbot islami dan smart reminder. Fitur chatbot berbasis AI dirancang untuk memberikan interaksi edukatif dan motivasional terkait zikir, doa, serta keutamaan ibadah berdasarkan referensi yang relevan, sehingga pengguna memperoleh pendampingan spiritual secara personal. Sementara itu, fitur smart reminder memanfaatkan analisis pola aktivitas dan kebiasaan pengguna untuk menentukan waktu pengingat zikir yang adaptif dan kontekstual. Metode pengembangan yang digunakan meliputi analisis kebutuhan pengguna, perancangan sistem, implementasi model AI, serta pengujian fungsional dan usability aplikasi. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah terciptanya aplikasi zikir berbasis AI yang mampu meningkatkan konsistensi pengguna dalam berzikir, memberikan pengalaman ibadah yang lebih personal, serta mendukung transformasi digital dalam praktik ibadah sehari-hari. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam pemanfaatan teknologi AI secara etis dan bermanfaat di bidang spiritualitas.

DAFTAR ISI

Halaman

COVER	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Pengertian Pengembangan	4
2.2 <i>Aplikasi</i>	4
2.3 Artificial Intellegence.....	5
2.4 Pengertian Amalan	5
BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	
3.1 Tujuan	8
3.2 Manfaat	8
BAB IV METODE PENELITIAN	
4.1 Metode.....	9
4.2 Jenis Data	9
4.3 Sumber Data	10
4.4 Teknik Pengumpulan Data	10
4.5 Metode Pengembangan Sistem	11
4.6 Alat Perancangan Sistem	12
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	
5.1 Perancangan Sistem Yang Diusulkan	14
5.2 Rancangan Activity.....	14
5.3 Class Diagram yang Diusulkan.....	15
5.4 Tampilan Halaman Loading.....	16
5.5 Tampilan Halaman Menu Utama	16
5.6 Tampilan Halaman Zikir Pagi	17
5.7 Tampilan Halaman Zikir Petang	18
5.8 Tampilan Halaman Zikir Sesudah Sholat	18
5.9 Tampilan Halaman Zikir Malam	19
5.10 Tampilan Halaman Menu Video	19
BAB VI RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA	
6.1 Rencana Tahapan Berikutnya	20
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN	
7.1 Kesimpulan	21
7.2 Saran	21
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

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 SWT, dan memiliki pahala yang sangat besar. Dzikirullah merupakan perkara teragung yang Allah SWT perintahkan di dalam Al-Qur'an melalui lisan Rasulullah. Dzikrullah juga bisa menjadi penyempurna bagi kekurangan dalam sebagian ibadah seperti pada qiyamul lail dan puasa di siang hari. Demikianlah petunjuk Nabi bahwasannya Beliau senantiasa berzikir kepada Allah SWT 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 Baiturrahman Prabumulih 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 penelitian dengan judul “pengembangan Aplikasi Zikir Berbasis Artificial Intellegence Dengan Fitur Pengingat dan Personalisasi Jadwal Zikir.

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 dilengkapi dengan referensi dalil dan audio serta video.
4. Aplikasi ini hanya dapat di jalankan pada versi android 4.1 keatas.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses, cara pembuatan, atau yang dapat dikaitkan dengan pendidikan berarti suatu proses perubahan secara bertahap kearah tingkat yang berkecenderungan lebih tinggi dan meluas secara menyeluruh dan dapat tercipta suatu kesempurnaan. (Maida, 2018).

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik (Ritonga et al., 2022).

Pengembangan berarti sebagai proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik atau dengan ungkapan lain, pengembangan berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran. Mengembangkan berarti memperdalam, memperluas, dan menyempurnakan pengetahuan, teori, tindakan atau produk yang telah ada, sehingga menjadi lebih efektif dan efisien. Mengembangkan produk dalam arti luas dapat berupa memperbarui produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih Praktis, Efektif, Dan Efisien) atau menciptakan produk baru yang sebelumnya belum ada.

2.2 Aplikasi

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 (Syafrial Fachri Pane, 2020 : 53).

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 (Roni Habibi, 2020:14).

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

2.3 Artificial Intelligence

Artificial Intelligence adalah cabang ilmu komputer yang berkaitan dengan otomatisasi perilaku cerdas. Definisi ini menekankan pada kemampuan mesin untuk melakukan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia (Luger & Stubblefield, 1993).

AI adalah cabang ilmu komputer yang berfokus pada pengautomatisasian tingkah laku cerdas. Definisi ini mencakup kemampuan mesin untuk berpikir, menimbang tindakan, dan mengambil keputusan seperti manusia (Harvei Desmon Hutahaeen, 2016).

2.4 Pengertian Amalan

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

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

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

2.5 Pengertian Zikir

Zikir berasal dari kata *dzakara-yadzkuru-dzikron* yang berarti menyebut atau mengingat. Adapun kata *zikrullah* bermakna menyebut nama Allah SWT atau mengingatnya pada setiap waktu. Sedangkan maksud dari berzikir adalah merealisasikan penghambaan diri kepada Allah SWT dan melaksanakan perintah-perintahnya pada semua waktu dan kondisi (Imam Abu Wafa, 2021:27).

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

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.

BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

3.1 Tujuan

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.

3.2 Manfaat

Adapun manfaat penelitian ini yaitu, sebagai berikut :

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.

BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1 Metode Penelitian

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 (Sandu Siyoto, 2015).

Dalam melakukan penelitian, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. 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 (Muamar Riza Pahlevi, 2021:20).

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

4.2 Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data kualitatif, 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 (Eko Sudarmanto, 2021:148).

4.3 Sumber Data

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

1. Sumber Primer

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 (Tarjo, 2019).

2. Sumber Sekunder

Sumber sekunder adalah catatan tentang adanya suatu peristiwa, ataupun catatan-catatan yang jaraknya telah jauh dari sumber orisinal (Tarjo, 2019).

4.4 Teknik Pengumpulan Data

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

1. Observasi

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 (Dede Rosyada, 2020).

2. Wawancara

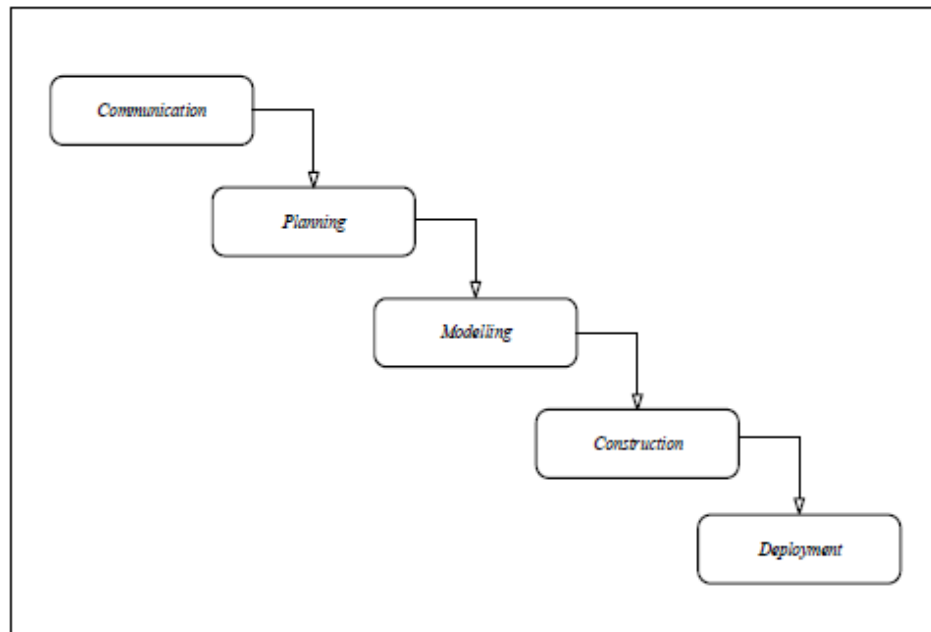
Wawancara dapat dipahami sebagai tindakan peneliti yang langsung menemui responden dan mengajukan tanya jawab. Dari tanya jawab ini nanti akan didapat data yang diperlukan (Radita Gora, 2019).

3. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan studi yang dilakukan dengan menggunakan dokumen sebagai sumber data utamanya, seperti naskah, buku, koran, majalah, dan lain-lain (Sugiarti, 2020).

4.5 Metode Pengembangan Sistem

Adapun metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah metode waterfall. 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 (M. Gilvy Langgawan Putra, 2020).



Gambar 4.1 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.

4.6 Alat Bantu Perancangan Sistem

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

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 (M. Harry, 2020).

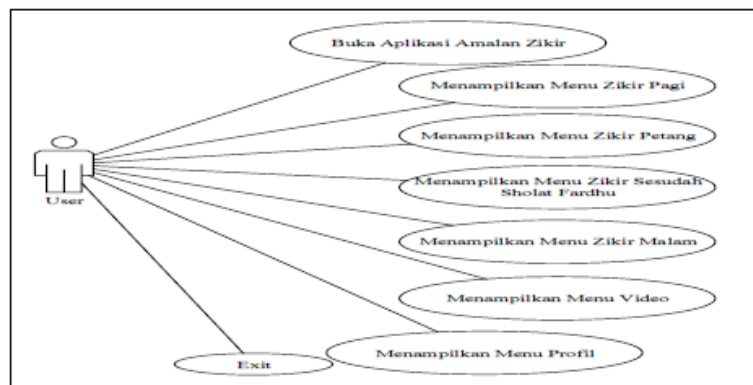
Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *UML (Unified Modeling Language)* adalah suatu permodelan untuk merancang pengembangan *software* yang berbasis *object oriented*.

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Perancangan Sistem Yang Diusulkan

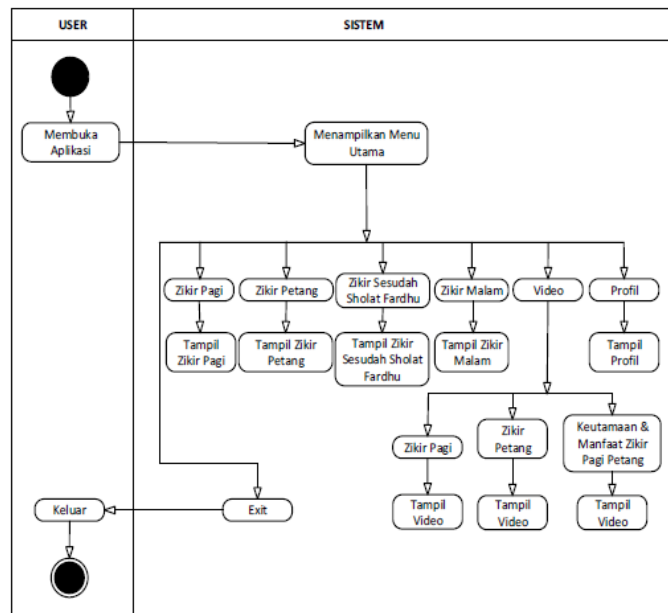
Rancangan aplikasi untuk memberikan kemudahan pada masyarakat atau umat muslim dalam proses membaca zikir. Gambaran sistem yang diusulkan bertujuan untuk menghasilkan perancangan sistem yang akan dibuat.



Gambar 5.1 Rancangan Sistem

5.2 Rancangan Activity Diagram

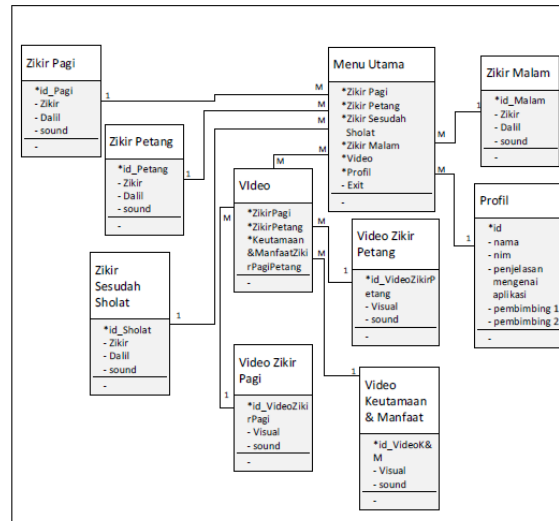
Activity diagram memodelkan alur kegiatan sebuah proses dan urutan aktivitas dalam suatu proses atau menu yang ada di perangkat lunak.



Gambar 5.2 Activity Diagram yang diusulkan

5.3 Class Diagram yang diusulkan

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



Gambar 5.3 Class Diagram

5.4 Tampilan Halaman Loading

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



Gambar 5.4 Halaman Loading

5.5 Tampilan 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 5.5 Halaman Menu Utama

5.6 Tampilan 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 5.6 Halaman Zikir Pagi

5.7 Tampilan 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 5.7 Halaman Zikir Petang

5.8 Tampilan 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 5.8 Halaman Zikir Sesudah Sholar Fardhu

BAB VI

RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Adapun rencana tahap berikutnya dalam penelitian ini yaitu aplikasi yang sudah dikembangkan dapat digunakan secara global oleh semua pengguna khususnya Masyarakat kota Prabumulih dan sekitarnya. Serta diharapkan juga penelitian ini dapat terpublikasi pada jurnal bereputasi sinta 1-6.

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 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.

7.2 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, Freshtiya 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 Diwek 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 & Lusita 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 Penyeljuk 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.

Syafril 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, Syahril Fachri Pane, & Rolly Maulana Awangga. (2020). Big Data : Implementasi Hadoop MapReduce pada Pemetaan Sekolah Menggunakan Python. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.