

## APLIKASI TUNTUNAN SHOLAT UNTUK ANAK BERBASIS ANDROID

Rasyid Sabirin<sup>1</sup>, M. Arif Suryawan<sup>1</sup>, Jum Saputri<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Dosen Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika

<sup>2</sup>Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika  
Universitas Dayanu Ikhsanuddin Baubau

<sup>1</sup>rasyidsabirin.saw@gmail.com

### ABSTRAK

Perkembangan sistem operasi seluler semakin maju sehingga dapat melakukan banyak hal. Salah satu sistem operasi *mobile* yang semakin berkembang adalah android. Android dapat digunakan oleh berbagai kalangan mulai dari orang dewasa sampai anak-anak. Penggunaan android di kalangan orang dewasa biasanya untuk saling berkomunikasi dan bertukar informasi, sedangkan penggunaan android di kalangan anak-anak biasanya hanya untuk bermain *game*. Kebanyakan orang tua di kota besar disibukkan oleh pekerjaan sehingga perkembangan rohani anak yang berupa pembelajaran tentang keagamaan terutama tentang tata cara sholat hampir sepenuhnya diserahkan kepada tempat penitipan anak. Kemajuan sistem operasi android dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan fungsi android dengan membuat suatu aplikasi tuntunan sholat untuk anak yang dapat memudahkan orang tua untuk mengajarkan tata cara sholat kepada anak. Pemanfaatan aplikasi ini dapat memudahkan anak untuk mempelajari tata cara sholat di mana saja tanpa harus membawa buku. Aplikasi Tuntunan Sholat Untuk Anak Berbasis Android adalah aplikasi yang dapat meningkatkan minat anak untuk mempelajari tata cara sholat karena aplikasi dilengkapi dengan video dan memiliki tampilan yang *user friendly*.

Kata kunci : Aplikasi Tuntunan Sholat, Anak-Anak, Android

### 1. PENDAHULUAN

Kemajuan sistem operasi telepon seluler makin berkembang pesat dan dapat melakukan banyak hal. Sistem operasi pada telepon seluler sering digunakan untuk menjalankan aplikasi-aplikasi *mobile* sebagai sarana hiburan, jejaring sosial ataupun sebagai media untuk mendapatkan dan mengolah data informasi.

Salah satu sistem operasi *mobile* yang saat ini semakin berkembang adalah android. Semakin berkembangnya perangkat *mobile* serta teknologi yang menyertainya akan sangat berpengaruh pada perkembangan aplikasi *mobile*. Android dapat digunakan oleh berbagai kalangan mulai dari orang dewasa sampai anak-anak. Penggunaan android di kalangan orang dewasa biasanya untuk saling berkomunikasi dan bertukar informasi, sedangkan penggunaan android di kalangan anak-anak biasanya hanya untuk bermain *game*.

Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya berjudul Rancang Bangun Aplikasi *E-Learning* Tuntunan Sholat Lengkap Berbasis *Mobile Android*. Aplikasi ini menjelaskan tentang pemanfaatan sistem operasi android sebagai media pembelajaran tuntunan sholat. Aplikasi tersebut memberikan berbagai macam informasi mengenai sholat tetapi aplikasi yang dibuat hanya mampu berjalan dengan baik pada *handphone* android dengan resolusi 480 x 800 pixel (HVGA) (Parno dkk., 2013).

Penelitian lainnya berjudul Rancang Bangun Aplikasi Fiqih Ibadah Sholat Berbasis Android. Aplikasi ini bertujuan untuk memberikan tuntunan mengenai ilmu fiqih khususnya ibadah sholat. Aplikasi yang dihasilkan sudah cukup baik namun memiliki tampilan yang kurang menarik karena setiap menu dan submenu memiliki tampilan yang hampir sama. Selain itu aplikasi tersebut juga belum dilengkapi dengan video tentang tata cara sholat (Atiroh dkk., 2014).

Penelitian berikutnya berjudul Pengembangan Aplikasi Tuntunan Shalat Malam Menggunakan Sistem Multimedia. Aplikasi tersebut bertujuan untuk memberikan informasi tentang sholat malam yang dilengkapi dengan penjelasan mengenai keutamaan-keutamaan sholat malam, doa-doa setelah sholat dan disertai dengan audio untuk mempermudah pengguna dalam menghafal doa. Aplikasi tersebut memberikan informasi yang sangat baik tentang sholat tetapi terbatas hanya dalam lingkup sholat malam saja (Sania dkk., 2015).

Pengembangan aplikasi yang dilakukan dalam penelitian ini dengan judul aplikasi tuntunan sholat untuk anak berbasis android. Aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan fungsi android sebagai media pembelajaran untuk anak dan memberikan informasi tentang sholat dan wudhu. Informasi yang disajikan mencakup bacaan niat wudhu dan sholat yang dilengkapi dengan suara, tata cara wudhu yang dilengkapi dengan suara, gambar dan

video, bacaan sholat yang dilengkapi dengan suara dan tata cara sholat yang dilengkapi dengan suara, gambar dan video. Aplikasi yang dihasilkan diharapkan dapat memudahkan dan meningkatkan minat anak untuk mempelajari tata cara sholat karena aplikasi dilengkapi dengan video.

**2. TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1 Hukum Islam**

*Mukallaf* adalah orang muslim yang dikenai kewajiban atau perintah untuk menjauhi larangan agama karena telah dewasa dan berakal (*akil baligh*) serta telah mendengar seruan agama. Hukum Islam yang biasa disebut juga hukum *syara* terbagi menjadi lima, yaitu wajib, sunnah, haram, makruh dan mubah (Samsuri, 2002).

**2.2 Wudhu**

Pengertian wudhu menurut Undang-Undang Agama ialah menyengajakan perbuatan yang khusus yang dibuka dengan niat wudhu guna menghilangkan hadas kecil dengan ketentuan dan syarat-syarat tertentu (Fatihuddin, 1999). Wudhu menurut bahasa artinya bersih dan indah, sedangkan menurut agama artinya membersihkan anggota wudhu untuk menghilangkan hadas kecil. Orang yang hendak melaksanakan sholat diwajibkan berwudhu terlebih dahulu karena wudhu adalah syarat sahnya sholat.

**2.3 Sholat**

Sholat ialah berhadap hati kepada Allah sebagai ibadat dalam bentuk beberapa perkataan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam serta menurut syarat-syarat yang telah ditentukan syara' (Waluyo, 2005).

**2.4 Android**

Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux (Arifianto, 2011). Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Android merupakan generasi baru *platform mobile* yang memberikan kesempatan kepada pengembang untuk melakukan pengembangan sesuai dengan yang diharapkan.

Aplikasi android dapat dikembangkan pada berbagai sistem operasi, diantaranya adalah Windows XP/Vista/7, Mac OS X (Mac OS X 10.48 atau yang lebih baru) dan Linux 10. Sejak dirilis pertama kali pada September 2008, sistem operasi *mobile* Android telah banyak mengalami perbaikan fitur yang membuat Android terdiri dari beberapa versi.

**2.5 Adobe Flash**

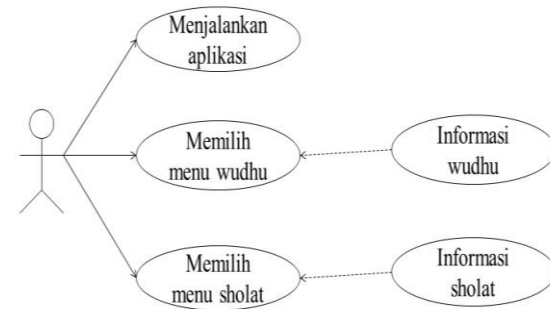
Flash merupakan software yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus melakukan animasi, serta mudah dipelajari. Flash tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini flash juga banyak digunakan

untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film.

**3. METODOLOGI PENELITIAN**

**3.1 Use Case Diagram**

*Use Case Diagram* merupakan gambaran yang diharapkan dari sebuah sistem yang mempresentasikan sebuah hubungan atau interaksi antara pengguna dengan sistem.

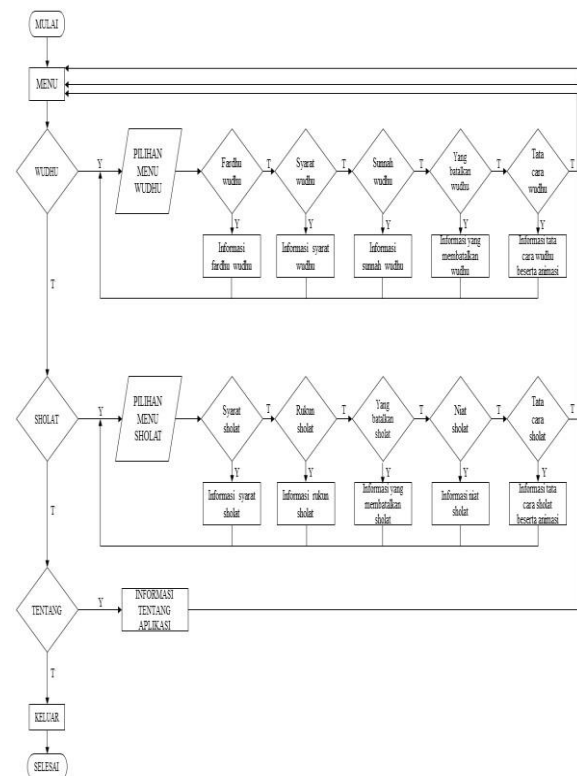


Gambar 1. Use Case Diagram

*Use case diagram* diatas menggambarkan sistem yang berjalan dalam aplikasi tuntunan shalat untuk anak berbasis android. Pengguna dapat memilih menu yang di inginkan, terdiri atas dua yaitu menu wudhu dan menu shalat. Menu wudhu dan sholat memberikan tampilan gambar dan cara berwudhu yang akan mudah dipahami oleh anak-anak.

**3.2 Flowchart Aplikasi**

*Flowchart* aplikasi tuntunan sholat untuk anak berbasis android ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 2. Flowchart Aplikasi

Flowchart aplikasi tuntunan sholat untuk anak pada gambar diatas, *user* membuka aplikasi maka akan muncul halaman awal yang berisi judul aplikasi, terdapat tombol yang akan mengarahkan *user* ke menu utama dan tombol yang akan mengarahkan *user* keluar dari aplikasi. Selanjutnya *user* memilih salah satu menu pada halaman menu utama yang terdiri dari wudhu, sholat dan tentang.

Menu wudhu berisi informasi tentang wudhu, menu sholat berisi informasi tentang sholat, sedangkan menu tentang berisi informasi tentang aplikasi. Setiap menu berisi gambar dan suara tata cara berwudhu dan sholat.

**4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**a. Halaman Awal Aplikasi**

Halaman awal aplikasi ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Halaman Awal Aplikasi

Pada tampilan tersebut terdapat judul aplikasi dan *button* yang mengarahkan *user* ke menu utama dan keluar dari aplikasi.

**b. Implementasi Halaman Menu Utama**

Implementasi halaman menu utama ditunjukkan pada gambar 4.



Gambar 4. Menu Utama

Gambar 4 merupakan tampilan menu utama aplikasi. Pada menu utama terdapat lima *button* yang dapat diakses oleh *user* yaitu wudhu, sholat, tentang, kembali dan keluar.

**c. Implementasi Halaman Menu Wudhu**

Implementasi halaman menu wudhu ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Menu Wudhu

Gambar 5 merupakan tampilan menu wudhu. Pada menu wudhu terdapat tujuh menu yang dapat diakses yaitu fardhu wudhu, syarat wudhu, sunnah wudhu, yang membatalkan wudhu, tata cara wudhu, kembali dan keluar.

**d. Implementasi Halaman Fardhu Wudhu**

Implementasi halaman fardhu wudhu ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Halaman Fardhu Wudhu

Gambar 6 merupakan tampilan menu wudhu. Pada menu wudhu terdapat tujuh menu yang dapat diakses yaitu fardhu wudhu, syarat wudhu, sunnah wudhu, yang membatalkan wudhu, tata cara wudhu, kembali dan keluar.

**d. Implementasi Halaman Syarat Wudhu**

Implementasi halaman syarat wudhu ditunjukkan pada Gambar 7.



Pada halaman syarat wudhu terdapat sembilan *button* yang dapat diakses yaitu enam *button* untuk menampilkan penjelasan tentang syarat wudhu, *button* kembali untuk menampilkan halaman menu wudhu, *button* home berfungsi untuk kembali ke menu utama dan *button* keluar untuk keluar dari aplikasi.

**e. Implementasi Halaman Sunnah Wudhu**

Implementasi halaman sunnah wudhu ditunjukkan pada Gambar 8.



Gambar 8 Halaman Sunnah Wudhu

Gambar 8 merupakan tampilan halaman sunnah wudhu. Pada halaman ini, informasi mengenai sunnah wudhu akan ditampilkan dan berganti secara otomatis dari sunnah wudhu pertama sampai sunnah wudhu kesepuluh.

**f. Implementasi Halaman Yang Membatalkan Wudhu**

Implementasi halaman yang membatalkan wudhu ditunjukkan pada gambar 9.



Gambar 9. Halaman Yang Membatalkan Wudhu

Pada halaman yang membatalkan wudhu terdapat beberapa *button* yang dapat diakses yaitu *button* untuk menampilkan penjelasan tentang hal-hal yang membatalkan wudhu, *button* untuk kembali ke menu wudhu, *button* untuk kembali ke menu utama dan *button* untuk keluar dari aplikasi. Jika penjelasan tentang hal-hal yang membatalkan wudhu ditekan maka akan memunculkan suara yang memberikan penjelasan mengenai hal yang membatalkan wudhu.

**g. Implementasi Halaman Tata Cara Wudhu**

Implementasi halaman tata cara wudhu ditunjukkan pada Gambar 10.



Gambar 10. Halaman Tata Cara Wudhu

Pada halaman tata cara wudhu terdapat enam belas *button*. Dua belas *button* berfungsi untuk menampilkan informasi bacaan dan gerakan wudhu, satu *button* berfungsi untuk menampilkan video wudhu, satu *button* berfungsi untuk kembali ke menu wudhu, satu *button* yang berfungsi untuk kembali ke menu utama dan satu *button* yang berfungsi untuk keluar dari aplikasi.

**h. Implementasi Halaman Menu Sholat**

Implementasi halaman menu sholat ditunjukkan pada gambar 11.



Gambar 11. Halaman Menu Sholat

Gambar 11 merupakan tampilan halaman menu sholat. Pada menu sholat terdapat tujuh menu yang dapat diakses oleh *user* yaitu syarat sholat, rukun sholat, yang membatalkan sholat, niat sholat, tata cara sholat, kembali dan keluar.

**i. Implementasi Halaman Syarat Sholat**

Implementasi halaman syarat sholat ditunjukkan pada gambar 12.



Gambar 12. Halaman Syarat Sholat

Gambar 12 merupakan tampilan halaman syarat sholat. Pada halaman ini terdapat dua belas *button* yang dapat diakses yaitu delapan *button* untuk memperdengarkan suara tentang syarat sholat, *button* ulang, *button* kembali, *button* home dan *button* keluar.

**j. Implementasi Halaman Rukun Sholat**

Implementasi halaman rukun sholat saat menu rukun sholat dipilih ditunjukkan pada gambar 13.



Gambar 13. Halaman Syarat Sholat

Gambar 13 merupakan tampilan halaman saat menu rukun sholat dipilih. Pada halaman rukun sholat terdapat enam belas *button* yang dapat diakses yaitu tiga belas *button* untuk menampilkan informasi rukun sholat, *button* kembali yang berfungsi untuk menampilkan halaman menu sholat, *button* home berfungsi untuk kembali ke menu utama dan *button* keluar untuk keluar dari aplikasi.

**k. Implementasi Halaman Yang Membatalkan Sholat**

Implementasi halaman yang membatalkan sholat saat dipilih ditunjukkan pada gambar 14.

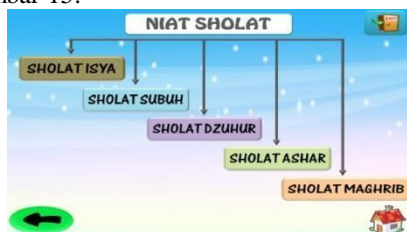


Gambar 14. Halaman Yang Membatalkan Sholat

Pada halaman yang membatalkan sholat terdapat tiga belas *button* yang dapat diakses. Sepuluh *button* berfungsi untuk menampilkan penjelasan mengenai hal-hal yang dapat membatalkan sholat, satu *button* berfungsi untuk kembali ke menu sholat, satu *button* yang berfungsi untuk kembali ke menu utama dan satu *button* untuk keluar dari aplikasi.

**l. Implementasi Halaman Niat Sholat**

Implementasi halaman niat sholat ditunjukkan pada gambar 15.

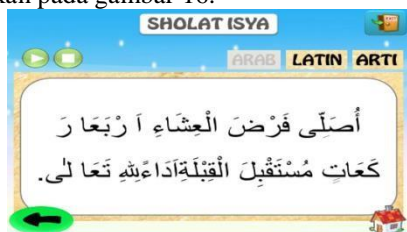


Gambar 15 Halaman Niat Sholat

Pada halaman niat sholat terdapat delapan *button* yang dapat diakses. Lima *button* untuk mengakses informasi niat masing-masing sholat, satu *button* untuk mengakses menu sholat, satu *button* untuk mengakses menu utama dan satu *button* untuk keluar dari aplikasi.

**m. Implementasi Halaman Niat Tiap Sholat**

Implementasi halaman niat tiap sholat ditunjukkan pada gambar 16.



Gambar 16 Halaman Niat Tiap Sholat

Pada halaman niat tiap sholat terdapat delapan *button* yaitu tiga *button* yang memberikan informasi mengenai niat sholat yang terdiri dari tulisan Arab, latin dan arti, satu *button* yang digunakan untuk memainkan suara, satu *button* yang digunakan untuk menghentikan suara, satu *button* yang digunakan untuk kembali ke menu niat sholat, satu menu yang digunakan untuk kembali ke menu utama dan satu menu untuk keluar dari aplikasi.

**n. Implementasi Halaman Tata Cara Sholat**

Implementasi halaman menutata carasholat ditunjukkan pada gambar 17.



Gambar 17 Halaman Menu Tata Cara Sholat

Halaman tata cara sholat terdiri atas tujuh belas *button*. Tiga belas *button* berfungsi untuk menampilkan informasi bacaan dan gerakan sholat, satu *button* berfungsi untuk menampilkan video tata cara sholat, satu *button* berfungsi untuk kembali ke menu sholat, satu *button* yang berfungsi untuk kembali ke menu utama dan satu *button* yang berfungsi untuk keluar dari aplikasi.

**5. KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi tuntunan sholat untuk anak berbasis android dapat memudahkan anak untuk mempelajari tata cara sholat. Aplikasi terdiri dari dua menu utama yaitu wudhu dan sholat. Menu wudhu memberikan informasi tentang bacaan niat wudhu dan tata cara wudhu yang dilengkapi dengan video. Sedangkan menu sholat memberikan informasi tentang bacaan niat sholat fardhu dan tata cara sholat yang ditampilkan dengan gambar dan video. Aplikasi yang dihasilkan dapat memudahkan anak untuk mempelajari tata cara sholat yang baik dan benar karena aplikasi dilengkapi dengan video.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arifianto, T., 2011, *Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan LWUIT*, Andi Offset, Yogyakarta.

Atiroh, M.Z., Bunyamin., Satria, E., 2014, Rancang Bangun Aplikasi Fiqih Ibadah Shalat Berbasis Android, *Jurnal Algoritma 11*, 1-9.

Fatihuddin, U., 1999, *Penuntun Shalat Khusus Wanita*, Terbit Terang, Surabaya.

Jogiyanto, H.M., 2005, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Andi Offset, Yogyakarta.

Kadir, A., 2003, *Pengenalan Sistem Informasi*, Andi Offset, Yogyakarta.

Norman, R., 1996, *Object Oriented Systems Analysis and Design*, Prentice Hall, Jakarta.

Nugroho, A., 2009, *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java*, Andi Offset, Yogyakarta.

Parno., Dharmayanti., Rachman, D.B., 2013, Rancang Bangun Aplikasi E-Learning Tuntunan Sholat Lengkap Berbasis Mobile Android, *Jurnal Sentika*, 253-259.

Samsuri, M., 2002, *Penuntun Shalat Lengkap*, Apollo Lestari, Surabaya.

Sania, A., Alviah, R., Tresnawati, D., 2015, Pengembangan Aplikasi Tuntunan Shalat Malam Menggunakan Sistem Multimedia, *Jurnal Algoritma 12*, 1-7.

Susanto, A., 2002, *Sistem Informasi Manajemen, Konsep dan Pengembangannya*. Lingga Jaya, Bandung.

Waluyo, A., 2005, *Bimbingan Shalat Fardhu*, AW Publisher, Surabaya.