

TUGAS AKHIR

SISTEM APLIKASI E-DAKWAH BERBASIS MOBILE

LPCR MUHAMMADIYAH



Disusun Oleh :

Lutfiana Gita Asmara (18.0502.0007)

DENNY ALFANDY (18.0502.0008)

Firmantya Safri Wijaya (18.0502.0011)

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI D3

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG

TAHUN AJARAN 2020-2021

TUGAS AKHIR
SISTEM APLIKASI E-DAKWAH BERBASIS MOBILE
LPCR MUHAMMADIYAH

Disusun sebagai salah satu syarat Memperoleh gelar Ahli Madya Program studi
Teknologi Informasi Diploma (D3) Fakultas Teknik
Universitas muhammadiyah Magelang



Pengusul :

Lutfiana Gita Asmara (18.0502.0007)

DENNY ALFANDY (18.0502.0008)

Firmantya Safri Wijaya (18.0502.0011)

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI D3
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
TAHUN AJARAN 2020-2021

HALAMAN PENEGASAN

Tugas Akhir ini adalah hasil karya kami sendiri, dan semua sumber baik yang di kutip maupun di rujuk telah kami nyatakan dengan benar.

Nama : Lutfiana Gita Asmara
 : Firmantya Safri Wijaya
 : Denny Alfandy
NPM : 18.0502.0007
 : 18.0502.0011
 : 18.0502.0008

Magelang,

Firmantya Safri Wijaya
18.0502.0011

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

SISTEM APLIKASI E DAKWAH BERBASIS MOBILE LPCR MUHAMMADIYAH

dipersiapkan dan disusun oleh

LUTFIANA GITA A

FIRMANTYA SAFRI WIJAYA

DENNY ALFANDY

NPM.

18.0502.0007

18.0502.0011

18.0502.0008

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 2021

Pembimbing I

Pembimbing II

Nugroho Agung P ST., M.Kom
NIDN.

Setiya Nugroho, ST., M.Kom
NIDN.

Penguji I

Penguji II

R.Arry Widyanto, S.Kom, MT
NIDN.

Meidar Hadi Avizenna, S.Kom, MT
NIDN.

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 2021
Dekan

Yun Arifatul, ST., M.Eng
NIDN.

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI TUGAS AKHIR
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Muhammadiyah Magelang, yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Firmantya Safri Wijaya
: Lutfiana Gita Asmara
: DENNY ALFANDY

NPM : 18.0502.0011

: 18.0502.0007

: 18.0502.0008

Program Studi : Teknologi Informasi D3

Fakultas : Teknik

Jenis karya : Tugas Akhir

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Magelang **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah yang berjudul :

Sistem Aplikasi E-Dakwah Berbasis Mobile LPCR Muhammadiyah.

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Magelang berhak menyimpan, mengalihmedia/memformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir tersebut selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di :

Pada tanggal :

Yang menyatakan

Firmantya Safri Wijaya

18.0502.0011

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas berkat nikmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Penyusunan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya Teknik Program Studi Teknologi informasi D3 Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Magelang.

Penulis menyadari bahwa Penyelesaian Tugas Akhir ini banyak memperoleh bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, diucapkan terima kasih kepada :

1. Nugroho Agung P, S.T., M.Kom selaku dosen pembimbing utama yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penyusunan Laporan tugas akhir ini.
2. Setiya Nugroho, ST., M. Eng selaku dosen pembimbing pendamping yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penyusunan Laporan tugas akhir ini.
3. Beberapa pihak yang telah banyak membantu dalam usaha memperoleh data yang diperlukan.
4. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral.
5. Para sahabat yang telah banyak membantu dalam penyelesaian Tugas akhir ini.

Akhir kata, semoga Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu dan semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Magelang, 2021

.....

DAFTAR ISI

HALAMAN KULIT MUKA	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENEGASAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR LAMPIRAN	
INTISARI	
ABSTRACT	
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	5
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan	7
D. Batasan Masalah	7
E. Manfaat Penelitian	
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Penelitian yang Relevan	8
B. Teknologi Dakwah	9
C. Konsep E-Dakwah	10
D. Sistem Informasi Geografi.....	12
E. Kerangka Konsep E- Dakwah.....	13

BAB III METODE PERANCANGAN SISTEM	15
A. Tahap Pra Desain Model	15
1. Tujuan pra desain	17
2. Hasil pra desain	17
B. Tahap Perancangan desain Model Aplikasi	16
1. UML	18
2. ERD	18
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	15
A. Implementasi	
1. Implementasi Sistem	
2. Implementasi Data base	
3. Kebutuhan Perangkat Keras	
4. Kebutuhan Perangkat Lunak	
B. Pengujian	
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil	
B. Pembahasan	
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan	
B. Saran	
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

INTISARI

Nama

Firmantya Safri wijaya

Lutfiana Gita Asmara

DENNY ALFANDY

Program Studi : Teknologi informasi D3

Judul : Sistem Aplikasi E Dakwah Berbasis Mobile Ipcr Muhammadiyah

Perkembangan teknologi komunikasi telah disikapi secara proaktif oleh Muhammadiyah Kususnya LPCR (Lembaga Pengembangan Cabang dan Ranting). Muhammadiyah telah memodernisasi metode dakwah dengan memanfaatkan teknologi informasi pada setiap aktivitasnya , akan tetapi masih terbatas pada media yang umum digunakan oleh masyarakat seperti media sosial, web di Internet dan lain sebagainya, sehingga masih terbatas, parsial dan belum tersebar menyeluruh secara merata kepada semua lapisan masyarakat. Namun demikian terdapat rumusan masalah didalam pengembangan sistem berupa Bagaimana cara membuat sistem e-dakwah dalam bentuk Mobile LPCR Muhammadiyah, dan dapat membantu menyampaikan informasi tentang e-dakwah kepada Kader muhamaddiyah. Sehingga didapat Manfaat dari pengembangan sistem e dakwah berupa Memberikan kontribusi positif kepada kader muhamadiyah tentang siar agama Islam khususnya Dakwah melalui teknologi informasi dan komunikasi. Oleh karena itu tujuan pengembangan sistem untuk membuat Sistem informasi E-Dakwah berbasis mobile guna mempermudah dalam berdakwah. Sehingga hasil yang di dapat dari pengembangan sistem ini berupa apk e-dakwah berbasis mobile. Dari hasil tersebut kita dapat menyimpulkan bahwa pengembangan sistem e-dakwah berbasis mobile dapat membantu dalam siar agama islam secara luas kususnya di bidang dakwah. Hasil diskusi dari pengembangan sistem ini adalah sistem aplikasi e dakwah berbasis mobile.

Kata kunci : Sistem aplikasi e dakwah berbasis mobile.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang demikian cepat telah mengubah sejumlah praktik berdakwah (Fakhruroji & Muhaemin, 2017) Di era globalisasi, kemunculan internet sebagai media baru memberikan peluang yang terbuka dalam proses transformasi dakwah Islam. Metode dan media dakwah sama sekali tidak dibatasi, setiap muslim berhak berdakwah menggunakan media dan dengan cara yang variatif. Baik melalui media lisan (semacam mimbar), media tulis (koran, buletin, buku, dan lain-lain) ataupun melalui media massa lainnya baik tv, radio, maupun internet (Rustandi, 2020).

Perkembangan teknologi komunikasi telah disikapi secara proaktif oleh Muhammadiyah Kususnya LPCR (Lembaga Pengembangan Cabang dan Ranting). Muhammadiyah telah memodernisasi metode dakwah dengan memanfaatkan teknologi informasi pada setiap aktivitasnya , akan tetapi masih terbatas pada media yang umum digunakan oleh masyarakat seperti media sosial, web di Internet dan lain sebagainya, sehingga masih terbatas, parsial dan belum tersebar menyeluruh secara merata kepada semua lapisan masyarakat. Era informasi yang ditandai dengan popularitas teknologi informasi sudah selayaknya dipandang sebagai peluang sekaligus tantangan guna mewujudkan dakwah Islam yang lebih efektif, efisien, dan mengglobal. Secara signifikan, internet dan pemanfaatan teknologi informasi telah menjadi ruang baru dalam memperkenalkan, memperluas, dan mempopulerkan nilai-nilai, termasuk nilai-nilai agama yang pada awalnya menjadi bahan-bahan yang disajikan dalam kegiatan dakwah.

E-Dakwah merupakan sebuah metode baru dalam menyampaikan misi keislaman dalam konteks yang lebih besar dan lebih luas. Pada dasarnya misi dakwah secara konvensional sama dengan misi dakwah yang dilakukan melalui internet, namun E-Dakwah tidak berdiri sendiri dan lepas satu sama lain, melainkan saling berhubungan dengan Metode E-Dakwah berbasis aplikasi serta memiliki kelebihan di banding metode lainnya. Oleh sebab demikian E-Dakwah pada dasarnya hanya memperkuat dakwah dalam dunia nyata dan dakwah yang sesungguhnya (Wafda, 2020).

Hasil survei penduduk Indonesia terdapat sejumlah 270 juta jiwa. Dari jumlah penduduk keseluruhan tersebut di dapat persentase hasil survey pengguna mobile penduduk Indonesia 89% dari data tersebut di ambil pada tahun 2020, bersumber dari Badan pusat statistic dan Lembaga riset digital marketing emarketer.

Efektivitas menjadi salah satu kelebihan pemanfaatan teknologi informasi melalui e-dakwah. Hal tersebut di sebabkan oleh kecanggihan teknologi informasi yang telah berhasil menghapus ruang geografis dalam kehidupan manusia hingga keberadaannya terasa sangat penting untuk kehidupan manusia dan menjadi kebutuhan vital bagi kehidupan masyarakat kontemporer.

Keadaan ini justru menjadi peluang yang begitu luar biasa bagi ulama dan organisasi agama seperti Muhammadiyah untuk menyebarkan informasi dakwah secara luas dan cepat kepada anggotanya. Era percepatan teknologi informasi tidak selamanya mempunyai arti positif. Disisi lain, mesti disadari pesatnya perkembangan teknologi tidak jarang menimbulkan gap akibat kesiapan mental dan pemahaman pengguna yang tidak selaras dengan kecepatan perkembangan teknologi tersebut termasuk kesamaan pandangan dalam mensikapi perkembangan teknologi informasi untuk kepentingan dakwah. Untuk itu diperlukan konsep dan model e-dakwah yang tepat dan dinamis sesuai dengan kebutuhan Muhammadiyah kedepan.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan di buat atau di bangun sistem informasi E-Dakwah berbasis mobile LPCR muhammadiyah , sehingga dapat mempercepat informasi Dakwah secara luas dan mempermudah untuk di akses oleh semua kader muhamaddiyah, sehingga untuk keefektifan dakwah menggunakan mobile dapat terwujud.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara membuat sistem e-dakwah dalam bentuk Mobile LPCR Muhammadiyah, dan dapat membantu menyampaikan informasi tentang e-dakwah kepada Kader muhamaddiyah?
2. Mengapa sistem e-dakwah di buat apk secara mobile ?
3. Manfaat apa saja yang di dapat dalam penerapan e-dakwah berbasis Mobile ?

C. Tujuan

Tujuan dari pengajuan tugas akhir ini adalah

1. Membuat Sistem informasi E-Dakwah berbasis mobile LPCR Muhammadiyah guna mempermudah dalam berdakwah.

D. Batasan masalah

1. Program yang di gunakan dalam membangun aplikasi berbasis mobile Adalah html, php, jquery, java,serta data base mysql.

E. Manfaat

1. Memberikan kontribusi positif kepada kader muhamadiyah tentang siar agama Islam khususnya Dakwah melalui teknologi informasi dan komunikasi.
2. Sebagai bentuk implementasi praktis di bidang dakwah.
3. Memperluas metode dakwah secara online dan mudah di akses oleh seluruh kader muhamadiyah.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian yang relevan

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi turut mendukung proses transformasi pengetahuan, ideologi serta paham keagamaan, sehingga remaja dengan mudah mengonsumsi berbagai paham (terutama radikalisme) melalui media sosial. Hadirnya media sosial tidak ada lagi batas ruang antara satu agama dengan agama yang lain, antara satu etnis dengan etnis yang lain, sehingga kehadiran media sosial membawa perubahan terhadap kehidupan remaja. Tujuan penelitian ini yakni mendeskripsikan dan menganalisis strategi dakwah di tengah pluralitas. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada tiga strategi dakwah dalam merawat pluralitas di kalangan remaja: Pertama, Strategi Struktural; Kedua Strategim Kultural; dan Ketiga Strategi New Media. Implikasi dari penelitian ini mubaligh memahami strategi dakwah pada masyarakat plural. (Qadaruddin, Muhammad, 2019).

Masjid agung kudos dalam perkembangannya salah satunya memanfaatkan teknologi informasi berbasis web dalam berbagai kegiatan salah satunya di bidang dakwah . Selain menampung kegiatan, website Masjid Agung Kudus juga menjadi wadah informasi sejarah islami. E-dakwah inilah yang menjadikan salah satu alternatif remaja takmir dalam melakukan dakwah. Perkembangan E-dakwah Masjid Agung Kudus yang dibangun menjadi salah satu media dakwah yang dapat diakses oleh semua orang yang menggunakannya, Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini meliputi ceramah, praktek pelatihan, diskusi dan evaluasi. Manfaat dari E-dakwah tidak hanya diterapkan pada Masjid Agung Kudus saja, namun diterapkan juga untuk masjid di kawasan Kudus pada umumnya. (R Meimaharani, 2016)

Kajian Islam mulai berkembang pada abad ke-9 Masehi dan menjadi bidang yang mapan namun banyak mengalami pasang surut. Kajian Islam juga bisa disebut sebagai studi Islam merupakan suatu ilmu yang memiliki

keterkaitan dengan Islam, bisa dipelajari di dunia pendidikan formal maupun dunia pendidikan non-formal. Orang-orang muslim memiliki kewajiban untuk menuntut ilmu agama Islam. Kewajiban itu berlaku bagi siapa saja, laki-laki, perempuan, anak-anak, dewasa maupun orang tua. Studi Islam sangatlah penting sebagai pedoman hidup seseorang agar dapat mendekatkan diri dengan Allah SWT. Dakwah bagi setiap umat muslim hukumnya wajib, yang berarti mengajak atau menyeru. Banyak hal yang dapat dilakukan sebagai bentuk dakwah. Mulai dari dakwah terang-terangan maupun dakwah secara personal ataupun sendiri--sendiri. Pembuatan aplikasi kajian islam berbasis android di era kemajuan teknologi yang sangat pesat ini menjadi salah satu solusi yang baik sebagai media pembelajaran Islam saat ini. Aplikasi kajian Islam dirancang menggunakan aplikasi android studio dengan bahasa PHP dan menggunakan database MySQL. (Nabilah & Irfan, 2020).

B. Kelebihan penelitian yang di kerjakan

Penelitian-penelitian terdahulu semuanya berbasis web, sedangkan penelitian yang dikerjakan saat ini berbasis mobile, aplikasi yang di bangun berupa apk yang bisa didownload dari google play. Aplikasi dakwah berbasis mobile ini dapat menciptakan sistem secara efektif serta efisien di bidang dakwah Islamiyah.

C. Teknologi Dakwah

Berdasarkan teknologi yang digunakan dalam dakwah terdapat tiga jenis yang dapat diidentifikasi: dakwah konvensional, teledakwah dan e-dakwah. sebelum teknologi media ditemukan, dakwah dilakukan dengan mengandalkan pertemuan langsung atau antar muka antara da'i dan audiens. Dakwah jenis ini dapat dikategorikan ke dalam dakwah konvensional. Jenis dakwah ini dilakukan sejak kehadiran Islam di muka bumi ini seperti yang dicontohkan oleh Nabi Muhammad SAW. Kehadiran teknologi media seperti radio, televisi dan percetakan telah memunculkan cara baru dalam berdakwah. Dakwah jenis tersebut televangelism atau teledakwah. Secara sederhana teledakwah dapat didefinisikan sebagai dakwah dengan bantuan teknologi komunikasi dan media, baik media cetak maupun elektronik

seperti halnya layanan Alquran seluler dan berbais online lainnya, dengan mengikuti perkembangan teknologi kini ternyata mampu mengoptimalkan syiar dakwah yang lebih efektif. (Noor, 2011).

Tabel 1. Perbandingan Dakwah konvensional dan e-dakwah

No	Aspek	Dakwah Konvensional	Teledakwah	e-Dakwah
1	Metode	Human touch	Hi-tech touch lebih dominan	Hi-tech touch
2	Cakupan	Terbatas	Luas	Hampir tak terbatas
3	Mode interaksi	Satu tempat, satu waktu	Berbeda tempat, satu waktu Beda tempat, beda waktu	Beda tempat dan satu waktu Beda tempat dan beda waktu
4	Teknologi	Tanpa teknologi / teknologi sederhana	Teknologi Penyiaran	Teknologi Informasi (internet)
5	Keahlian	Pengetahuan Agama	Pengetahuan Agama. Pengatahuan Broadcasting	Pengetahuan Agama. Pengetahuna tentang Teknologi Informasi

[Sumber : Fathul Wahid, e-Dakwah, Dakwah Melalui Internet, hal. 37]

D. Konsep E-Dakwah

E-dakwah secara sederhana didefinisikan sebagai pelaksanaan dakwah dengan bentuan teknologi informasi, terutama Internet dan platform, online lainnya. E-dakwah merupakan salah satu pemanfaatan teknologi informasi sebagai respon aktif-kreatif yang muncul dari kesadaran akan sisi positif teknologi informasi terhadap perkembangan yang ada serta media yang tepat dalam dakwah. (Prabowo, Hendradi, & Pujiarto, 2019). E-dakwah menjadi perlu dilakukan karena penyebaran dakwah secara konvensional dibatasi oleh ruang dan waktu, sedangkan dakwah digital atau e-dakwah dapat dilaksanakan melintasi atas ruang dan waktu. Cakupan geografis e-

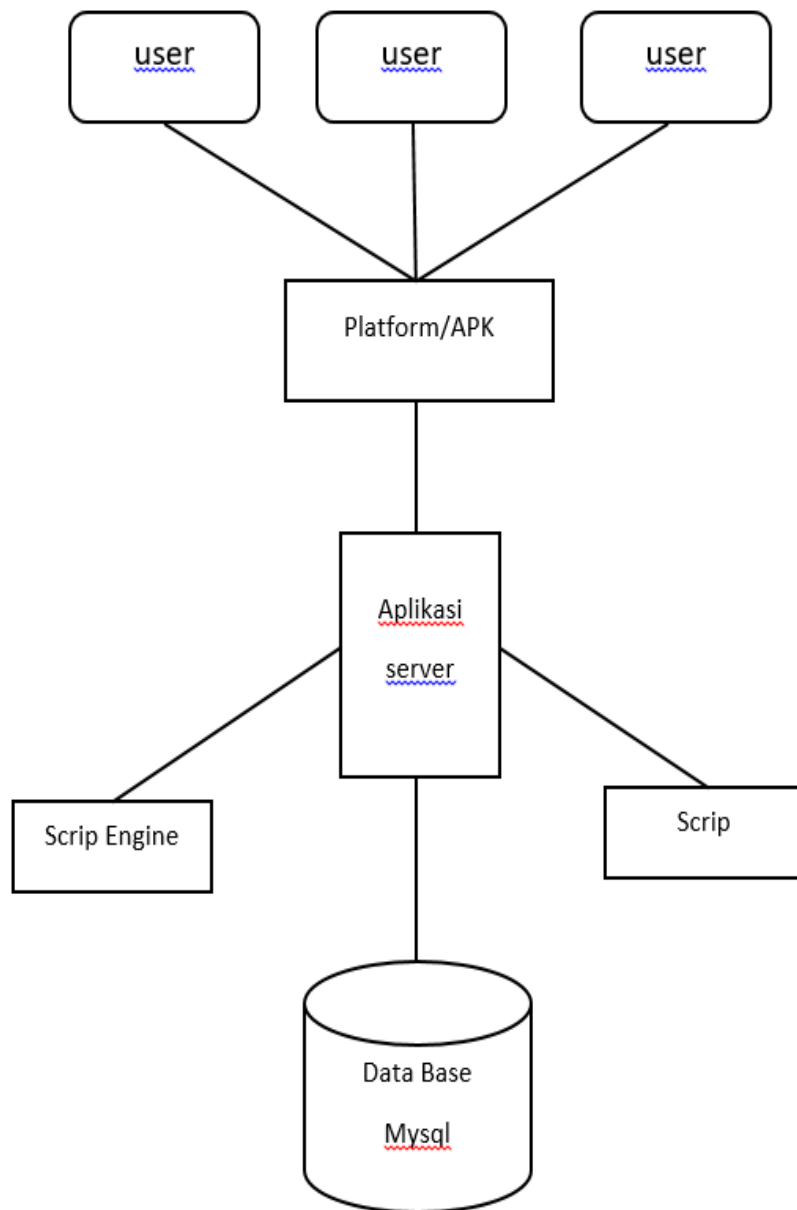
dakwah lebih luas sehingga semua pengguna Internet dapat tersentuh oleh dakwah jenis ini.

Terdapat tiga alasan minimal mengapa e-dakwah menjadi penting (Wahid, 2004):

1. Umat Islam telah tersebar di seluruh penjuru dunia. Internet merupakan sarana yang mudah dan murah untuk selalu keep in touch dengan komunitas muslim yang lain.
2. Citra Islam yang buruk akibat pemberitaan satu sisi oleh banyak media barat perlu diperbaiki. Internet menawarkan kemudahan untuk menyebarkan pemikiran-pemikiran yang jernih dan benar serta pesan-pesan ketuhanan ke seluruh dunia.
3. Pemanfaatan Internet untuk dakwah menunjukkan bahwa kaum muslim dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan peradaban selama tidak bertentangan dengan akidah.

E-dakwah, portal khusus untuk dakwah, dapat dirancang bangun sebagai satu bentuk respon aktif-kreatif terhadap perkembangan dan pemanfaatan teknologi informasi yang ada sehingga nilai-nilai ajaran Islam dapat dinikmati oleh pengguna Internet di seluruh dunia. Rancang bangun e- dakwah ini akan muncul dalam bentuk Aplikasi Mobile dan fasilitas berbasis APK lainnya seperti youtube, instagram, facebook , twiter, serta fasilitas e-mail, media social dan lain-lain. Tahapan Konsep E-Dakwah Berbasis Mobile dapat diilustrasikan pada gambar 2.1.

1. User – user atau kader muhamaddiyah mengakses menggunakan smartphone ke dalam platform atau apk mobile LPCR.
2. Platform/apk – di dalam platform atau apk terdapat berbagai pilihan menu yang dapat di akses oleh user.
3. Aplikasi server – pengelolaan data, scrip dan penyimpanan di lakukan di dalam server.
4. Data base – di dalam basis data terdapat data user dan data admin yang akan di gunakan.



Gambar 2.1. Konsep E-dakwah Berbasis Mobile

E. Sistem Informasi Geografis

Sistem Informasi Geografis (SIG) adalah suatu sistem yang mengorganisir perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), dan data, serta dapat mendayagunakan sistem penyimpanan, pengolahan, maupun analisis data secara simultan, sehingga dapat diperoleh informasi berkaitan dengan aspek keruangan. (A Anugrahadi, FSH Purwadhi, 2016)

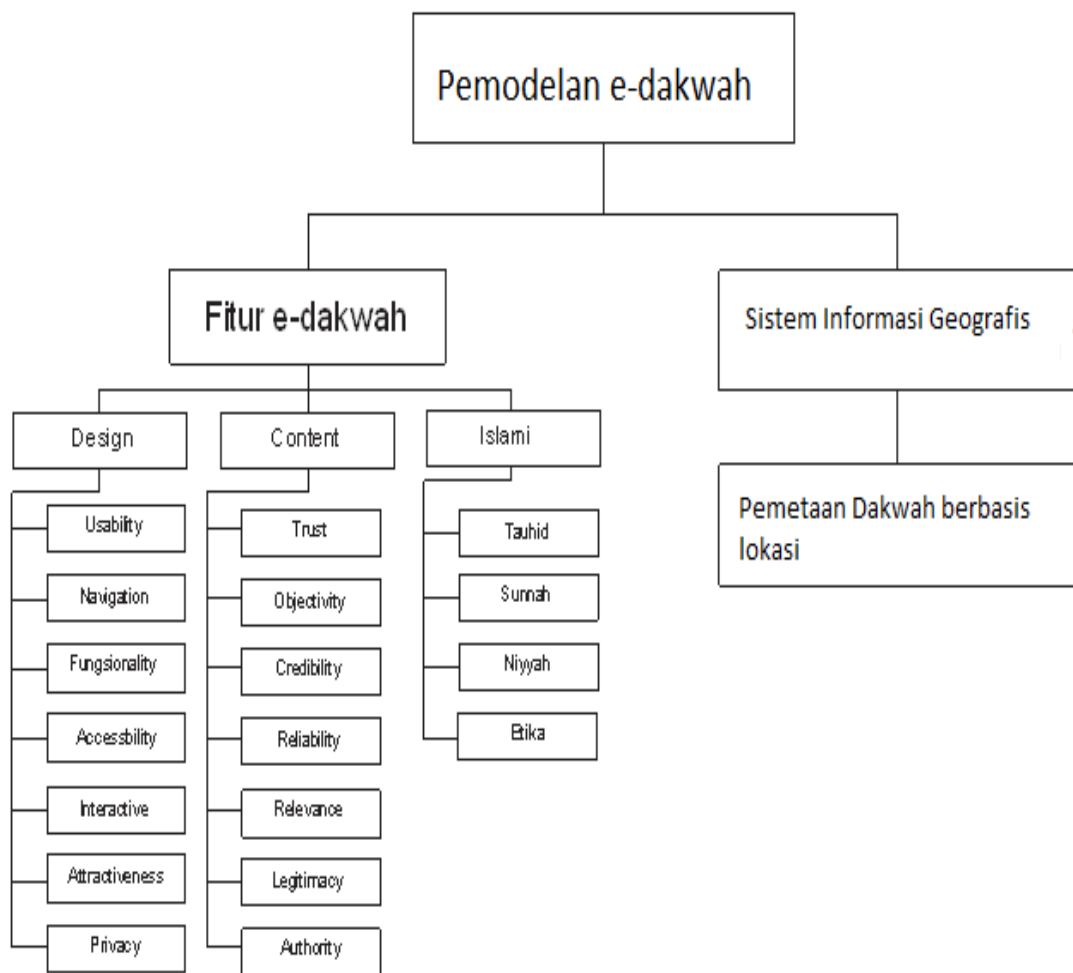
SIG ini adalah sistem kompleks yang biasanya terintegrasi itu dengan lingkungan sistem-sistem komputer yang lain pada tingkat fungsional serta jaringan. Menurut Ahmat Adil, sistem SIG ini terdiri dari komponen-komponen diantaranya sebagai berikut (Adil, 2017):

1. Perangkat keras (hardware) diantaranya berupa komputer (PC), Mouse, printer, digitizer, plotter, dan scanner.
 2. Perangkat lunak (software), diantaranya modul-modul program seperti Arc/info, Arc View, Mapinfo, R2V.
 3. Data dan informasi geografi, diantaranya data spasial (peta), foto udara, citra satelit, serta data atribut seperti data penduduk, data pertambangan, data industri.
 4. Manajemen, diantaranya SDM yang mempunyai keahlian mengelola SIG.
- Teknologi ini dirancang untuk membantu mengumpulkan data, menyimpan data serta menganalisis objek beserta data geografis yang bersifat penting dan kritis untuk dianalisis. Aplikasi Sistem Informasi Geografis telah diterapkan dalam berbagai bidang. Dengan adanya perkembangan teknologi khususnya dibidang internet Sistem Informasi Geografis ini telah dikembangkan menjadi sistem informasi geografis berbasis web

F. Kerangka Konsep E-dakwah

Dari kajian literatur dan pengamatan terhadap perkembangan pemanfaatn ICT(*information and Communication Technology*) untuk dakwah selama ini berkesan statis dan masih bersifat satu arah yaitu sumber konten dakwah berasal dari sumber organisasi tanpa dapat memantau kegiatan dakwah yang dilakukan oleh anggota/kader Muhammadiyah, maka dalam pembuatan

apk E-dakwah ini akan diusulkan kerangka konsep model e-dakwah yang belum pernah dikembangkan oleh pengembang dan organisasi keagamaan lainnya yaitu mengkolaborasikan antara teknologi e-dakwah dengan sistem informasi geografis. Pada Tahapan konsep dapat diilustrasikan pada gambar 2.2.



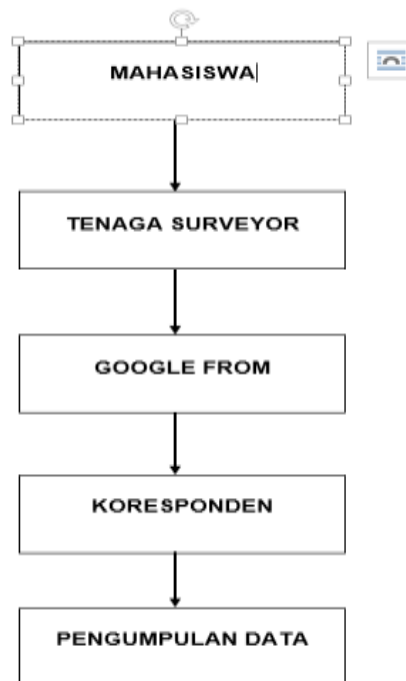
Gambar 2.2. Konsep Model E-dakwah Berbasis SIG

Dalam kerangka konsep pemodelan E-Dakwah yang diilustrasikan pada gambar di atas menunjukkan beberapa fitur serta design,content yang menarik yang dapat di akses oleh user, serta memiliki sistem informasi geografis yang berguna mengetahui lokasi kegiatan Dakwah.

BAB III METODE PERANCANGAN SISTEM

A. Tahap Pra Desain Model

Pada tahapan ini adalah untuk mengidentifikasi pemahaman/pandangan anggota Muhammadiyah dalam pemanfaatan ICT untuk berdakwah dan konsep model e-dakwah yang diharapkan Muhammadiyah. Pada bagian ini menggunakan metodologi kuantitatif yang akan digunakan untuk mencari gambaran desain yang diminati atau disukai oleh audien. Pertanyaan-pertanyaan penelitian dikembangkan untuk bertindak sebagai panduan dalam menyelesaikan Tugas Akhir dalam membangun sistem E-Dakwah yang berkaitan dengan tingkat pemahaman masyarakat dan kemahiran di antara anggota Muhammadiyah secara sekunder serta jenis sumber informasi dakwah yang digunakan oleh mereka. Target koresponden kader Muhammadiyah dari berbagai kalangan baik pengurus maupun anggota dengan mengambil sampel di LP2SI UNIMMA oleh anggota Kelompok Mahasiswa dibantu oleh rekan atau teman sebagai tenaga surveyor. Pada Tahap pra desain model dapat diilustrasikan pada gambar 3.1.



Gambar 3.1. Alur Pra desain model

B. Tujuan adanya pra desain model

Pra desain bertujuan untuk membangun sistem aplikasi yang sesuai dengan keinginan kader Muhammadiyah serta sesuai fungsi dari tujuan aplikasi tersebut.

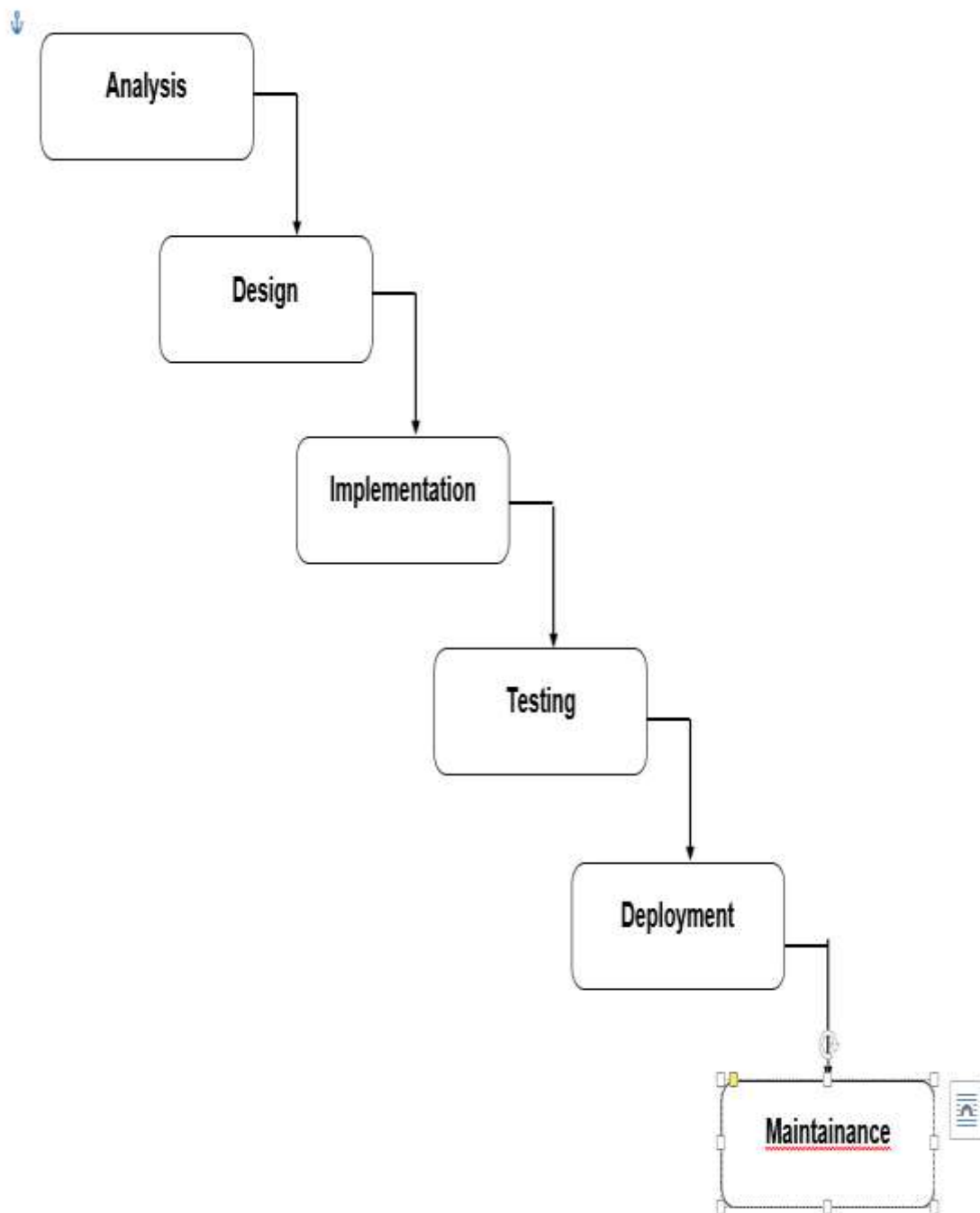
C. Hasil pra desain model

No	Media	Setuju	Tidak Setuju	Alasan
1	Youtube	8	22	Terdapat konten yang kurang tepat
2	Instagram	4	26	Tidak semua kalangan menggunakan
4	Twitter	1	29	Tidak semua kalangan menggunakan
5	Apk e-dakwah	17	13	Karena mudah digunakan

Dari hasil survei yang kita ambil dari kader Muhammadiyah menunjukkan bahwa penggunaan apk e-dakwah lebih efektif serta efisien.

D. Tahap Perancangan desain Model Aplikasi

Pengembangan perangkat lunak menggunakan metode pengembangan *waterfall model*. Dalam *waterfall* terdapat beberapa tahapan utama yang menggambarkan aktivitas pengembangan perangkat lunak. Alasan menggunakan metode *waterfall* karena tahap – tahap dalam pengembangan sistem pada model *waterfall* terstruktur secara jelas. Tahapan pengembangan sistem pada model *waterfall* dapat diilustrasikan pada gambar 3.2.

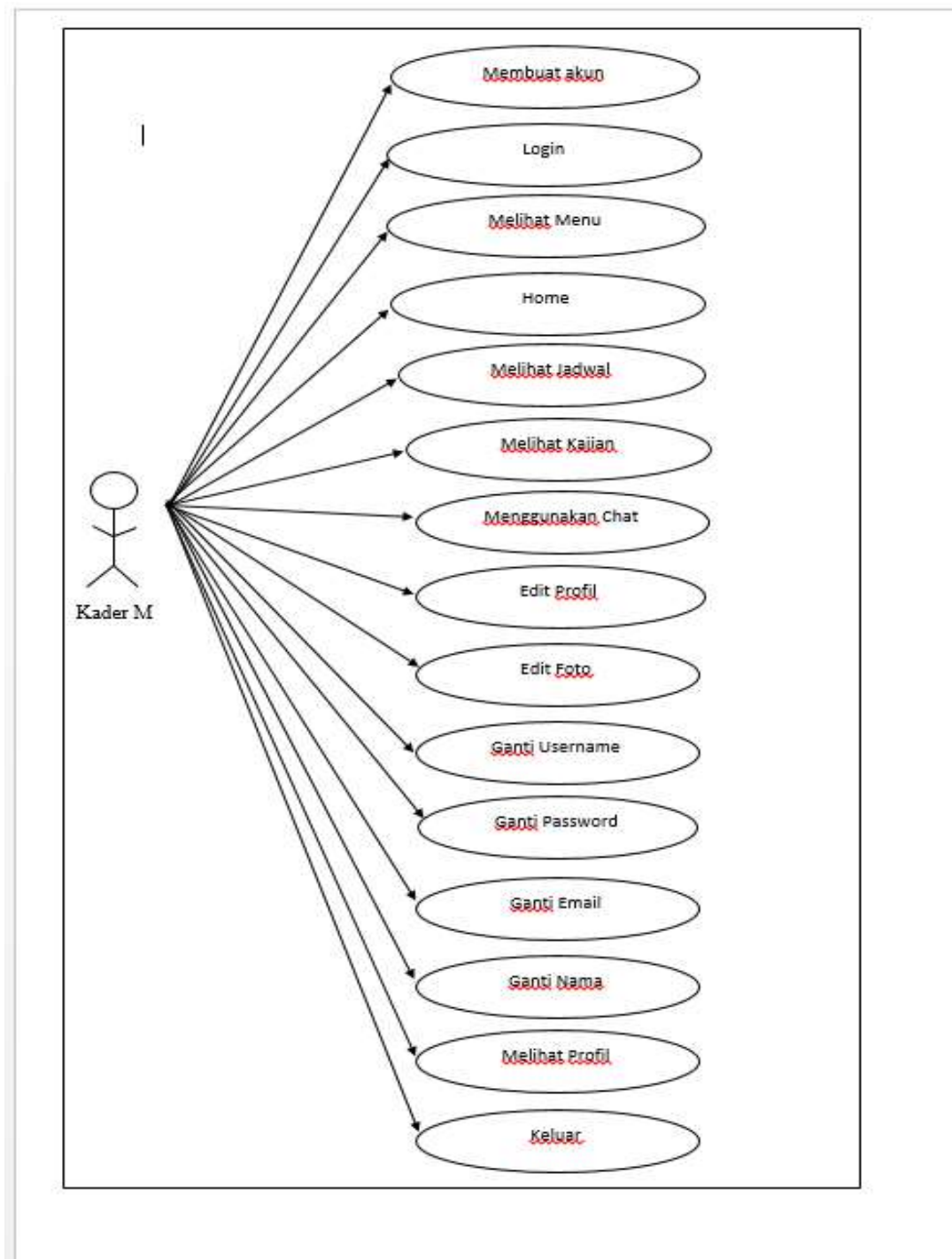


Gambar 3.2. SDLC- WATERFALL MODEL

1. Analysis - Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun.
2. Design - dalam tahap ini pengembang akan menghasilkan sebuah sistem secara keseluruhan dan menentukan alur perangkat lunak hingga algoritma yang detail.
3. Implementation - Tahapan dimana seluruh desain diubah menjadi kode kode program . Kode program yang dihasilkan masih berupa modul-modul yang akan diintegrasikan menjadi sistem yang lengkap.
4. Testing - Di tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan fungsi pada *software* terdapat kesalahan atau tidak.
5. Deployment – Di tahap ini seorang Developer membuat dan membangun sistem yang sudah di rancang serta membenahi fungsi pada program yang di bangun.
6. Maintenance - instalasi dan proses perbaikan sistem sesuai yang disetujui.

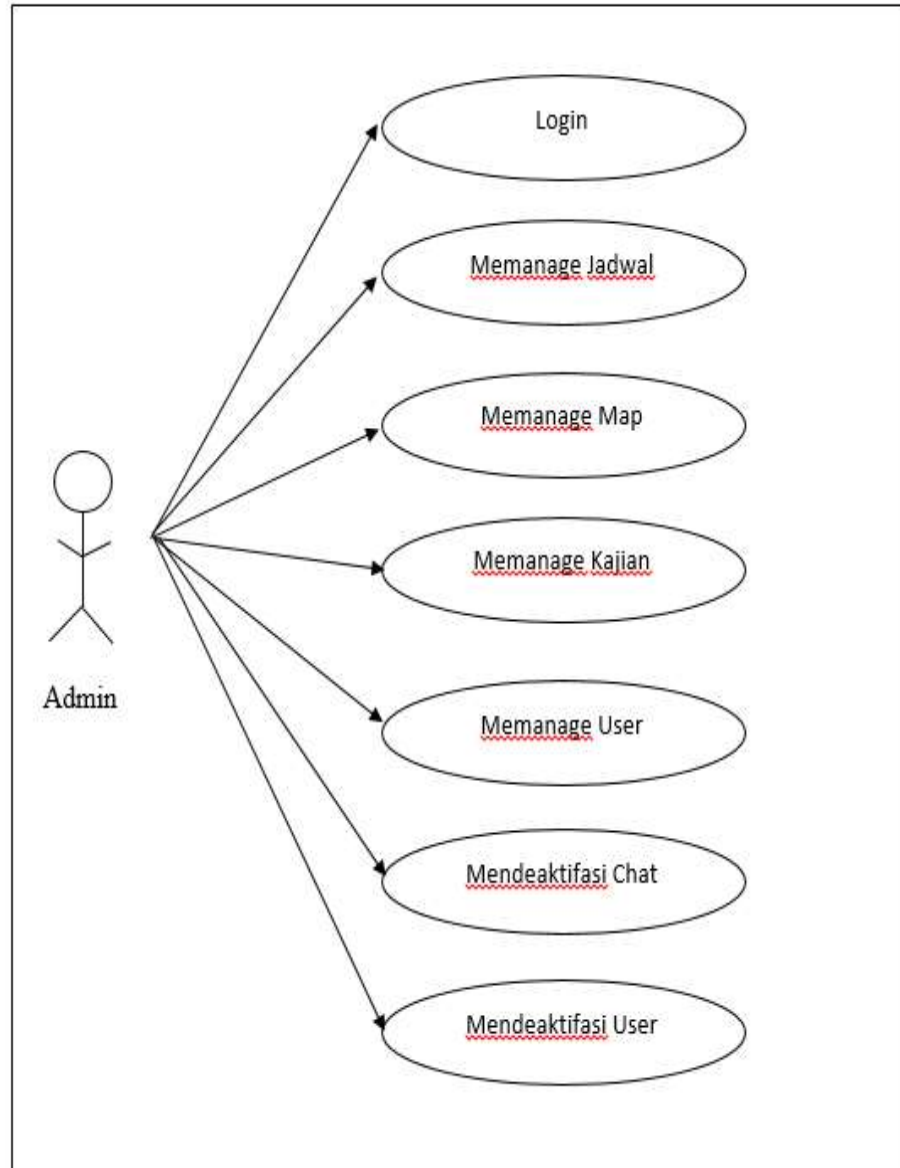
Pada tahap ini adalah proses perancangan, pembuatan sampai dengan pengujian aplikasi oleh Dosen pembimbing berdasarkan masukan dari hasil tahapan sebelumnya sehingga diperoleh model yang mendekati dari harapan audien. Tahapan Rancangan Design use case diagram (UML) User dan Admin dapat diilustrasikan pada gambar 3.3. dan 3.4.

E. Design use case diagram (User)



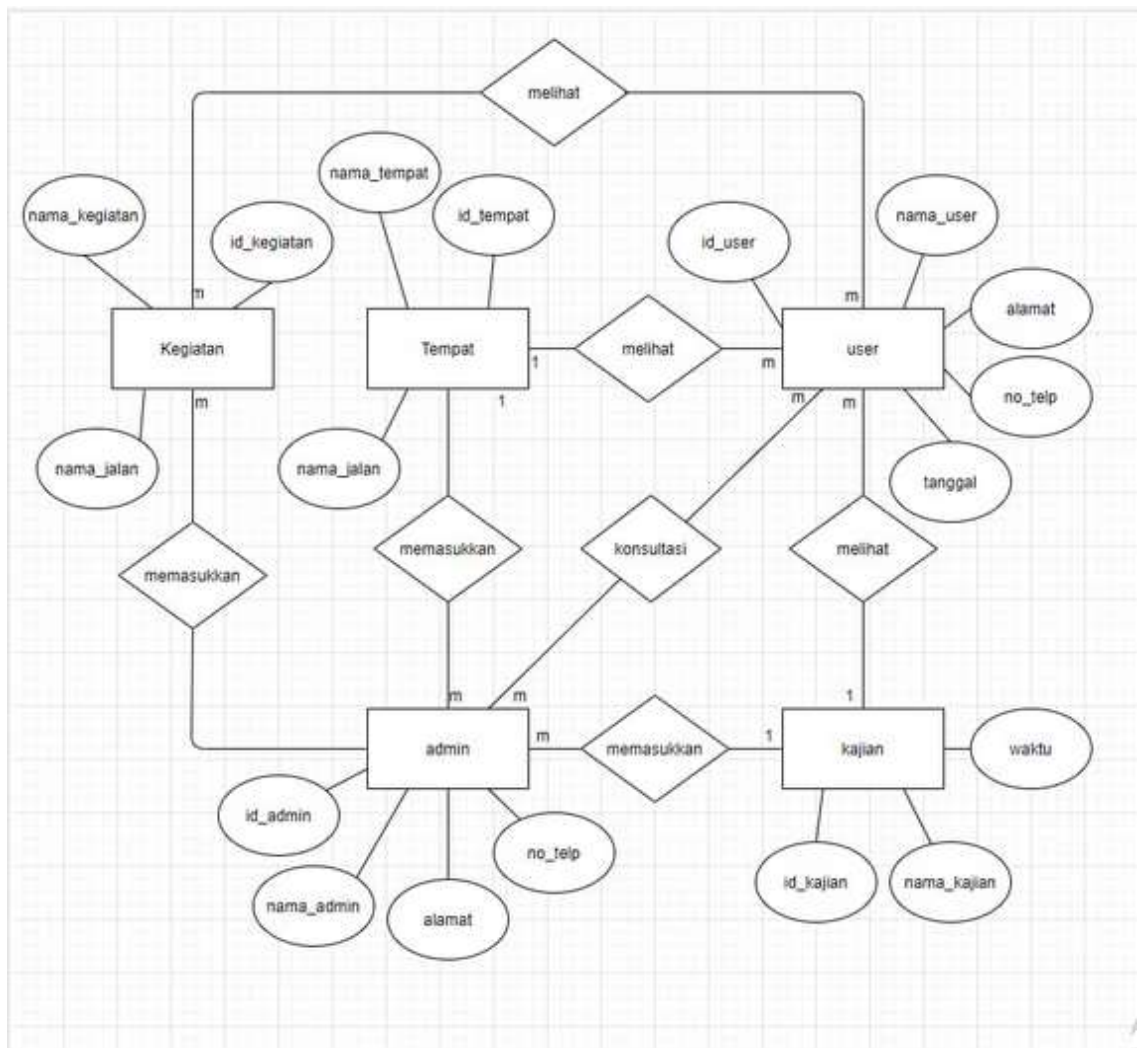
Gambar 3.3. Design use case diagram User

F. Design use case diagram (Admin)



Gambar 3.4. Design use case diagram Admin

G. ERD



Gambar 3.4. Rancangan ERD Data Base

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

A. Implementasi

Implementasi program adalah implementasi dari hasil analisa dan desain sistem yang telah dibuat sebelumnya. Aplikasi yang dibuat akan diterapkan berdasarkan kebutuhan. Selain itu aplikasi ini akan dibuat sedemikian rupa sehingga dapat memudahkan pengguna untuk menggunakan aplikasi E-Dakwah, Pada tahapan ini Mahasiswa memulai pengerjaan proyek Tugas Akhir berupa mempersiapkan berbagai alat software maupun hardware yang di butuhkan.

B. Kebutuhan Perangkat Keras

Berikut ini adalah Kebutuhan perangkat keras yang digunakan dalam menjalankan pembangunan aplikasi E-Dakwah.

No	Perangkat keras	Keterangan
1	Processor	Core i5
2	Ram	DDR4
3	VGA Graphics	NVIDIA
4	Hardisk internal	500 gb
5	mouse	1 buah
6	keyboard	1 buah

C. Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Perangkat lunak	Keterangan
1	Mysql	Di gunakan untuk basis data

2	Android studio	Mengembangkan aplikasi mobile
3	Visual studio code	Mengembangkan aplikasi web
4	windows 10	Sebagai oprating sistem

A. Pengujian