

RANCANGAN APLIKASI PANDUAN HAJI

PROPOSAL



OLEH:

NURHIJRAH.S
NIM: 190250502050

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS TOMAKAKA MAMUJU**

2022

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Jadwal Penelitian	14

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Metode Waterfall	10
Gambar 2 Alur Pencarian Informasi	12
Gambar 3 Flowchar pada Project	13
Gambar 4 Membuat Project Baru	15
Gambar 5 Memilih Project.....	16
Gambar 6 Tempat nama dan lokasi Project.....	16
Gambar 7 Membuat Class	17
Gambar 8 Tempat Nama dan Class 1	17
Gambar 9 Tempat nama dan class 2.....	18
Gambar 10 Program aplikasi Panduan Haji	24
Gambar 11 Run File.....	25
Gambar 12 Output Program.....	25
Gambar 13 Output setelah memasukkan kode panduan.....	26

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
DAFTAR TABEL	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR ISI	iv
KATA PENGANTAR	v
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.4.1 Tujuan Penelitian	2
1.4.2 Manfaat Penelitian	3
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori.....	4
2.1.1 Sistem Informasi.....	4
2.1.2 Haji	4
2.1.3 Pengertian Perancangan.....	6
2.1.4 Aplikasi.....	6
2.2 Alat Perancangan Sistem	7
2.3 Java	7
2.4 Netbeans	7

2.5	Waterfall.....	8
2.6	Teknik Pengumpulan Data.....	8

BAB III PERANCANGAN SISTEM

3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	10
3.2	Metode Penelitian	10
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	12
3.4	Analisis Data	12
3.5	Rancangan Sistem Yang Diusulkan.....	13
3.6	Instrumen Penelitian	13
3.6.1	Perangkat Keras.....	13
3.6.2	Perangkat Lunak	14
3.7	Jadwal Penelitian	14

BAB IV HASIL DAN ANALISA

4.1	Hasil Penelitian	15
4.1.1	Perancangan Aplikasi.....	15
4.1.2	Pengujian Aplikasi	25
4.2	Analisa dan Hasil Implementasi	26

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	27
5.2	Saran	27

DAFTAR PUSTAKA

KATA PENGANTAR

BismillahirrahmanirRahim

Assalamu alaikum Wr, WB.

Alhamdulillah. puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan proposal ini tepat pada waktunya.

Salam dan salawat selalu kita haturkan kepada Nabi junjungan kita Muhammad SAW yang mengajarkan kita untuk selalu bersyukur.

Tak lupa penulis juga berterimakasih kepada semua pihak yang telah membantu, baik langsung maupun tidak langsung dalam rangka penyelesaian proposal ini.

Sebagai manusia yang selalu diliputi kekurangan, penulis menyadari bahwa proposal ini masih banyak terdapat kekurangan yang harus diperbaiki. Oleh karenanya, penulis dengan senang hati menerima masukan dari setiap pihak agar proposal selanjutnya semakin baik kedepannya.

Demikian pengantar ini, semoga dalam penulisan proposal ini dapat memberi manfaat bagi semua pihak terkhusus diri penulis pribadi. Amin.!

Mamuju, 26 Januari 2022
Penulis,

NURHIJRAH.S

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem informasi secara umum adalah suatu sistem yang mengkombinasikan antara aktivitas manusia dan penggunaan teknologi untuk mendukung manajemen dan kegiatan operasional. Dimana, hal tersebut merujuk pada sebuah hubungan yang tercipta berdasarkan interaksi manusia, data, informasi, teknologi, dan algoritma.

Perkembangan sistem informasi di era globalisasi sangat cepat dan pesat. Bahkan dalam bidang agama, masyarakat tidak sedikit yang menggunakan sistem informasi untuk memudahkan urusannya. Dalam bidang Agama ini, banyak sekali aturan dan sebagainya yang harus kita pelajari, Salah satunya tentang haji. Pengertian Haji ini sendiri yaitu berziarah ke tempat tertentu pada waktu-waktu tertentu untuk melakukan amalan-amalan tertentu dengan niat ibadah. Hukum Haji yaitu wajib untuk ditunaikan, terutama bagi mereka yang sudah mampu secara lahir maupun batin seperti dalam rukun islam yang ke lima.

Seperti yang diketahui Indonesia sendiri merupakan Negara yang mayoritas Islam yang tentu saja memungkinkan mengirim calon jamaah haji dalam jumlah besar setiap tahunnya, sehingga dengan

ini penulis mengangkat judul “APLIKASI PANDUAN HAJI” untuk membantu jamaah haji dalam melaksanakan persiapan ibadah haji.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat penulis tuliskan suatu rumusan masalah yaitu

1.2.1 Bagaimana perancangan system “PANDUAN HAJI”

1.2.2 Bagaimana implementasi “PANDUAN HAJI”

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan aplikasi ini terdapat beberapa batasan masalah. Hal ini dilakukan agar aplikasi dapat terfokus / sesuai kebutuhan. Batasan masalah tersebut yaitu, Aplikasi ini berisikan mengenai Panduan haji beserta doanya, dan Aplikasi ini hanya menggunakan bahasa Indonesia.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan aplikasi yang berjudul “ PADUAN HAJI” ini yaitu:

1. Untuk memperkaya pengetahuan jamaah sebelum melaksanakan ibadah haji.

2. Memudahkan umat muslim khususnya calon jamaah haji untuk mendapatkan pengetahuan.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat untuk umum yaitu, Membantu para calon jamaah dalam perjalanan Haji.
2. Manfaat untuk penulis yaitu, sebagai langkah awal dalam pembelajaran penyusunan Proposal.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan serangkaian komponen berupa manusia, prosedur, data, dan teknologi (seperti komputer) yang digunakan untuk menghasilkan informasi yang bernilai untuk pengambilan keputusan. Sistem informasi yang melekat dan merupakan infrastruktur penunjang keberhasilan bagi setiap organisasi dalam mencapai tujuannya (Bonnie Soeherman & Marion Pinontoan, 2004).(Ashari, 2014)

2.1.2Haji

Pengertian haji menurut bahasa ialah berniat kepada sesuatu yang dimuliakan.

Pengertian haji secara istilah yaitu pekerjaan yang khusus yang dikerjakan pada waktu yang tertentu, dan tempat yang tertentu untuk tujuan yang tertentu.

Dalam kitab “Fiqh al-Hajj” disebutkan pengertian haji secara bahasa yaitu al-qasd artinya berhajat atau berkehendak. Dan menurut syara’ artinya berhajat mengunjungi Baitullah al-

Haram untuk mengerjakan ibadah sebagai kewajiban terhadap perintah Allah.

Imam al-Syarbini dalam kitabnya “Mughni al-Muhtaj” memberikan definisi haji menurut bahasa ialah al-qasd atau berkehendak. Berkata al-Khalil: Berniat untuk sesuatu yang dimuliakan. Menurut istilah berarti menyengaja mengunjungi Ka’bah untuk beribadah.

Imam Ibn Qudamah memberikan definisi haji adalah pergi menuju Baitullah, rumah Allah untuk menunaikan rangkaian ritual yang sesuai dengan ketentuan syariat yang ditetapkan. Haji atau nusuk itu wajib dilaksanakan setiap orang Islam sesuai dengan rukun Islam.

Menurut jumhur ulama, pengertian haji menurut bahasa ialah berkehendak untuk melakukan sesuatu yang dimuliakan. Adapun menurut syara’ ialah niat mengunjungi tempat tertentu (Baitullah al-Haram dan Arafah) pada waktu yang tertentu (pada bulan-bulan Shawal) untuk melaksanakan segala amalan yang tertentu yaitu wuquf di Arafah, tawaf, sa’i dengan syarat tertentu.

Berkata al-Halimi dalam “Mugni al-Muhtaj”: Haji adalah mengumpulkan makna ibadah secara keseluruhan, maka barang siapa yang menunaikan haji seolah-olah ia telah

melaksanakan puasa, shalat, iktikaf, zakat, perang fi sabilillah.
(Nuri, 2014)

2.1.3 Pengertian Perancangan

Perancangan atau desain didefinisikan sebagai proses aplikasi berbagai teknik dan prinsip bagi tujuan pendefinisian suatu perangkat, suatu proses atau sistem dalam detail yang memadai untuk memungkinkan realisasi fisiknya. (Nataniel & Hatta, 2009)

2.1.4 Aplikasi

Aplikasi adalah Program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu tehnik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan.

Pengertian Aplikasi Secara Umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan suatu

perangkat komputer yang siap pakai bagi user.(Abdurahman & Riswaya, 2014)

2.2 Alat Perancangan Sistem (Flowchar)

Flowchart merupakan metode untuk menggambarkan tahap-tahap pemecahan masalah dengan merepresentasikan simbol-simbol tertentu yang mudah dimengerti, mudah digunakan dan standar (Sutedjo, 2002).

2.3 Java

Java adalah bahasa pemrograman berorientasi objek. Pemrograman berorientasi objek secara gamblang adalah teknik untuk mengorganisir program dan dapat dilakukan dengan hampir semua bahasa pemrograman. Namun Java sendiri telah mengimplementasikan berbagai fasilitas agar seorang programmer dapat mengoptimalkan teknik pemrograman berorientasi objek.(Giovana et al., 2017)

2.4 Netbeans

Netbeans adalah sebuah aplikasi Integrated Development Environment (IDE) yang berbasiskan Java dari Sun Microsystems yang berjalan di atas swing. Swing merupakan sebuah teknologi Java untuk pengembangan aplikasi dekstop yang dapat berjalan

pada berbagai macam platform seperti windows, linux, Mac OS X dan Solaris. Sebuah IDE merupakan lingkup pemrograman yang diintegrasikan ke dalam suatu aplikasi perangkat lunak yang menyediakan Graphic User Interface (GUI), suatu kode editor atau text, suatu compiler dan suatu debugger.(Giovana et al., 2017)

2.5 Waterfall

Metode waterfall adalah hal yang menggambarkan pendekatan secara sistematis dan juga berurutan (step by step) pada sebuah pengembangan perangkat lunak. Tahapan dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan yaitu planning, permodelan, konstruksi, sebuah system dan penyerahan sistem kepada pengguna, dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan (Novitasari 2018).(Kurniawan et al., 2021)

2.6 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan salah satu tahapan sangat penting dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang benar akan menghasilkan data yang memiliki kredibilitas tinggi, dan sebaliknya. Oleh karena itu, tahap ini tidak boleh salah dan harus dilakukan dengan cermat sesuai prosedur dan ciri-ciri penelitian kualitatif (sebagaimana telah dibahas pada materi sebelumnya). Sebab,

kesalahan atau ketidaksempurnaan dalam metode pengumpulan data akan berakibat fatal, yakni berupa data yang tidak credible, sehingga hasil penelitiannya tidak bisa dipertanggungjawabkan. Hasil penelitian demikian sangat berbahaya, lebih-lebih jika dipakai sebagai dasar pertimbangan untuk mengambil kebijakan publik.(Ashari, 2014)

BAB III

PERANCANGAN SISTEM

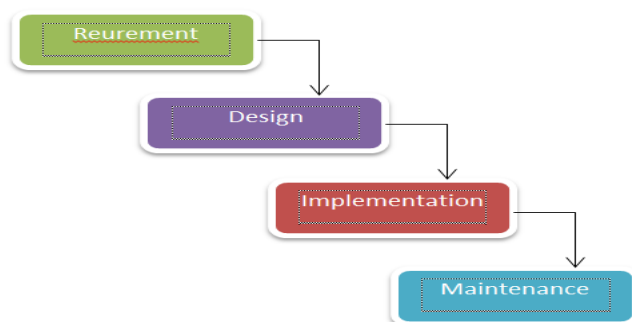
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian penulis dalam melakukan penelitian ini yaitu, di kota Mamuju Provinsi Sulawesi Barat. Dan waktu penulis melakukan penelitian yaitu mulai setelah di ACC judul pada hari sabtu bulan ini oktober 2021.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Waterfall. Penulis memilih metode ini di karenakan hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak.

Adapun tahapan perancangan aplikasi menggunakan metode waterfall di jelaskan melalui gambar di bawah ini :



Gambar 1

Metode Waterfall

Berikut ini adalah deskripsi dari tahap model waterfall:

1. Requirements

Proses untuk menganalisis kebutuhan system kemudian pengumpulan kebutuhan secara lengkap yang sesuai dengan system yang akan dibangun. Seluruh kebutuhan system harus bisa didapatkan selama fase ini, sehingga nantinya system yang telah dibangun dapat memenuhi semua kebutuhan

2. Design

Desain dikerjakan setelah analisis dan pengumpulan data dikumpulkan secara lengkap. Tahap ini bertujuan memberikan gambaran system. Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail (algoritma) procedural.

3. Implementation

Tahap penulisan program untuk merealisasikan desain dalam Bahasa program yang telah ditentukan.

4. Maintenance

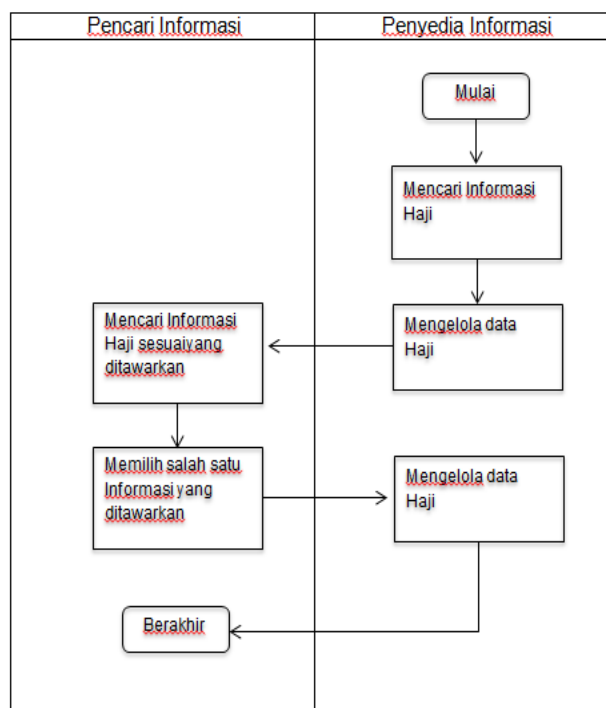
Ini merupakan tahap terakhir dalam model waterfall. Software yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan metode study pustaka. Dimana metode ini dengan pengumpulan data dari bahan- bahan referensi, arsip, dan dokumen yang berhubungan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

3.4 Analisis Sistem

Adapun sistem yang sedang berjalan dalam pencarian informasi Panduan Haji ini adalah sebagai berikut:

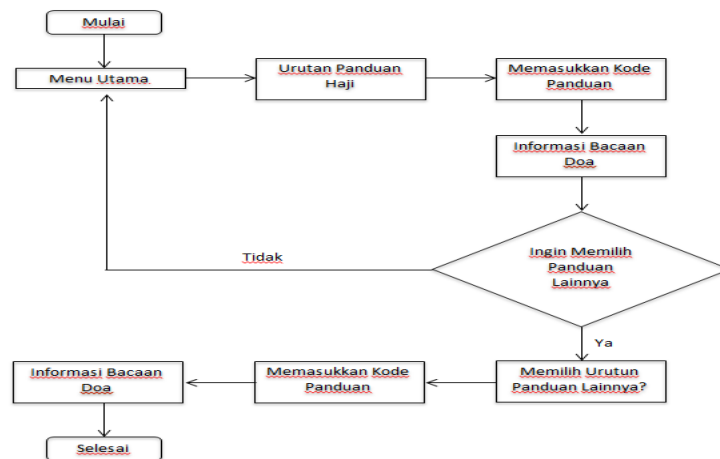


Gambar 2

Alur Pencarian Informasi

3.5 Rancangan Sistem yang Diusukan (Flowchart)

Dibawah ini adalah gambar dari diagram alir (flowchart) yang dibuat dalam program aplikasi Panduan Haji:



Gambar 3

Flowchar pada project

3.6 Instrumen Penelitian

3.6.1 Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan yaitu Laptop zyrex sky mini64 dengan spesifikasi Processor Intel(R)Celeron(R) CPU N 3350 @ 1.10 GHz, Ram 4.00 GB (3.83 GB usable) type 64-bit Operating System, x64-based processor, pen and touch No Pen or Touch Input is available for this Display.

3.6.2 Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pemuatan aplikasi ini yaitu:

1. Sistem Operasi Windows 10 pro 64-bit
2. Google chrome
3. Java
4. Netbeans
5. Mendeley
6. Google scholar
7. Microsoft word

3.7 Jadwal Penelitian

Berikut adalah jadwal penelitian yang di buat dalam bentuk tabel.

Tabel 1

Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2021				
		Oktober			November	
		Senin	Sabtu	Minggu	Sabtu	Minggu
1	Penyusunan dan pengajuan judul					
2	Acc judul					
3	Pembuatan proposal					
4	Presentasi proposal					
5	Revisi proposal					
6	Pengumpulan proposal					

BAB IV

HASIL DAN ANALISA

4.1 Hasil Penelitian

Setelah melewati perancangan sistem dan berakhir dengan pembuatan program, maka hasil yang dicapai oleh penulis adalah sebuah project dengan menggunakan bahasa pemrograman Java. Dari hasil rangkaian project dan coding yang telah yang dibuat, maka dapat disimpulkan bahwa program Panduan Haji berjalan baik sesuai dengan yang diinginkan.

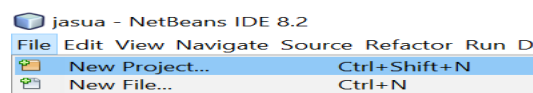
4.1.1 Perancangan Aplikasi

Adapun perancangan aplikasi pada penelitian ini terbagi menjadi tiga tahap antara lain:

1. Pembuatan Project

Tahapan dalam pembuatan project Panduan Haji adalah seperti berikut:

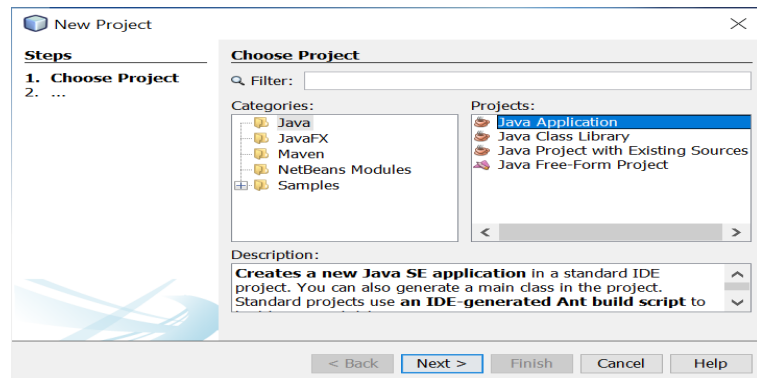
- a. Pilih menu File, di pojok kiri atas aplikasi netbeans, lalu kiri new project seperti gambar dibawah.



Gambar 4

Membuat Project Baru

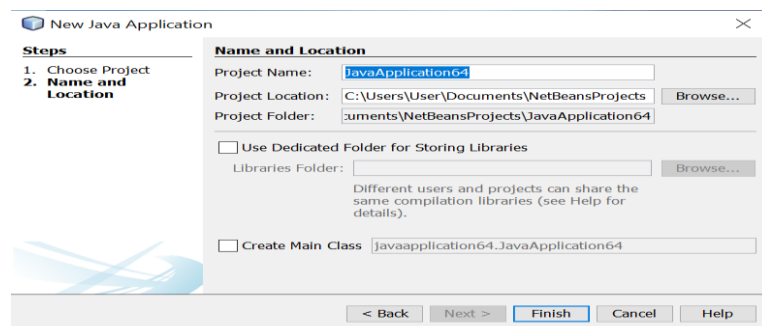
- b. Setelah muncul jendela New Project, maka akan muncul gambar seperti dibawah, Lalu kita pilih Next.



Gambar 5

Memilih Project

- c. Setelah memilih next, maka akan muncul jendela seperti dibawah. Dimana pada jendela ini adalah tempat untuk memberi nama project, juga untuk menghilangkan tanda ceklis pada "create Main Class" lalu pilih Finish.



Gambar 6

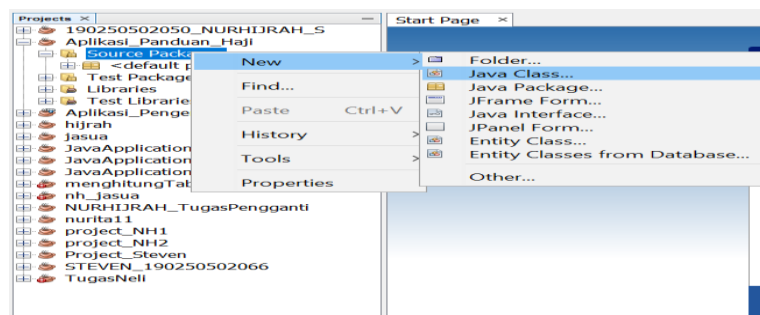
Tempat nama dan Lokasi Project

2. Pembuatan Class

Pada Program Panduan Haji, Class yang digunakan ada dua yaitu Class Panduan dan Class Doa.

Adapun tahapan dalam pembuatan class pada project Panduan Haji ini adalah seperti berikut:

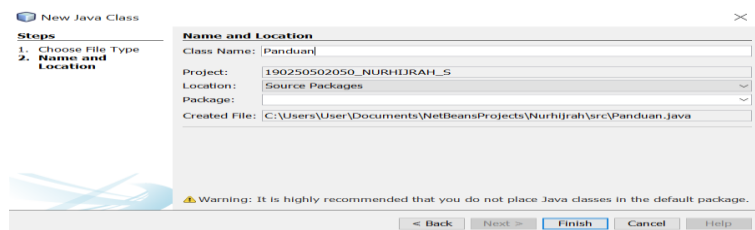
- a. Pilih Source Package, lalu New, terus pilih Java Class seperti gambar di bawah.



Gambar 7

Membuat Class

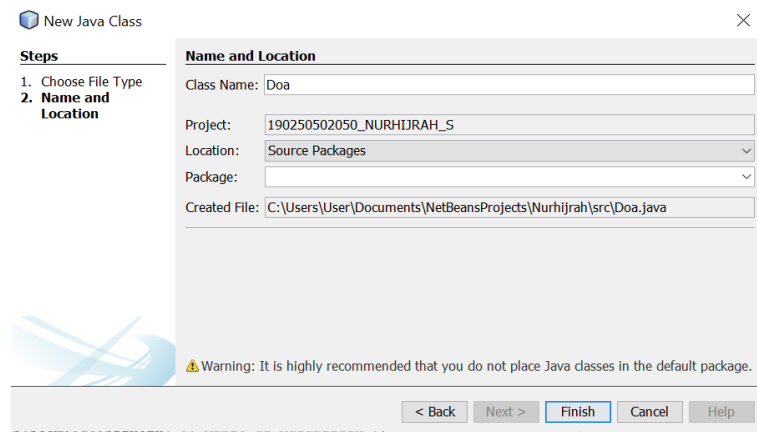
- b. Setelah muncul tampilan jendela seperti gambar dibawah, maka kita beri nama Class nya dengan nama Panduan lalu pilih Finish.



Gambar 8

Tempat nama Class 1

- c. Lalu untuk buat class selanjutnya “Class Doa”, lakukan hal yang sama diatas mulai dari pilih source package hingga muncul tampilan nama dan lokasi class, lalu beri nama kelas dengan nama Doa seperti gambar berikut:



Gambar 9

Tempat nama Class 2

3. Pembuatan Source Code Aplikasi

Adapun source kode yang digunakan pada aplikasi Panduan Haji yaitu sebagai berikut:

- a. Source code untuk Class Panduan sebagai berikut:

```
public class Panduan {
    public static void main(String[] args) throws
    IOException {
        BufferedReader dataIn = new
        BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));
        Doa jenis = new Doa();
        try
        {
            System.out.println("Tuntunan Haji");

            System.out.println("=====
            =====");
            System.out.println("1. Ihram");
```



```

        System.out.println("2. Wukuf");
        System.out.println("3. Thawaf Ifadah");
        System.out.println("4. Sa'i");
        System.out.println("5. Mabit di Muzdalifah");
        System.out.println("6.      Lempar      Jumroh
Aqabah");
        System.out.println("7. Mabit Di Mina");
        System.out.println("8. Thawaf Wada");
        System.out.println("9. Tahallul");

        System.out.println("=====
=====");
        System.out.println("Silahkan pilih angka dari 1
sampai 9 ");
        jenis.pilihPanduan();
    }
    catch (Exception e){
        e.printStackTrace();
    }
}
}

```

- b. Source code untuk Class Doa sebagai berikut:

```

public class Doa {
    private String panduan;

    void pilihPanduan(){
        Scanner input = new Scanner (System.in);
        String pilih;

        for (int i = 0; i <= 10; i++) {
            pilih = input.nextLine();
            switch (pilih){
                case "1" :

                    System.out.println("=====
=====");
                    System.out.println("      .... Ihram      ");
                    System.out.println("      ");
                    System.out.println("Allahumma innii uharrimu
nafsii min kulli ma haramta");
                    System.out.println("alal muhrimi farhamnii
yaa arhamar raahimiin.");

```

```

System.out.println("=====
=====");
        break;

        case "2" :

System.out.println("=====
=====
=====");
        System.out.println("        Wakuf        ");
        System.out.println("        ");
        System.out.println("Allahumma lakal hamdu
kalladzi naqulu wa khairom mimma naqulu,");
        System.out.println("allahumma sholati wa
nusuki wa mahyaya wa mamati wa ilaika ma-abi wa
laka rabbi turatsi,");
        System.out.println("allahumma inni a'uzu bika
min 'azabil qabri wa waswasatis shodri wa syatatil
amri,");
        System.out.println("allahumma inni a'uzu bika
min syarrima taji-u bihir rihu.");

System.out.println("=====
=====
=====");
        break;

        case "3" :

System.out.println("=====
=====
=====");
        System.out.println("
Thawaf Ifadah        ");
        System.out.println("        ");
        System.out.println("Allahumma        inni
a'udzubika minasysyakki wasysyirki wasysyiqaaqi
wannifaaqi wa suu'il akhlaaqi");
        System.out.println("wa suu'il manzhari wal
munqalabi fil maali wal ahli wal waladi. Allahumma innii
");
        System.out.println("as'aluka ridhaaka wal
jannata wa a'udzubika min shkathika wannaar.
Allahumma");

```

```

        System.out.println(" innii a'udzubika min
fitnatil qabri wa a'udzubika min fitnatil mahyaa wal
mamaati.");

```

```

        System.out.println("=====
=====
=====");
        break;

```

```

        case "4" :

```

```

        System.out.println("=====
=====
=====");
        System.out.println(" ..... Sa'i ");
        System.out.println(" ");

```

```

        System.out.println("Bismillaahirrahmaanirrahiim.Abda
ubimaa bada Allaahu bihi warasuuluh.");

```

```

        System.out.println("innasshafaa wal marwata
min sya'aaairillaah.");

```

```

        System.out.println("Famanhajjal baita
awi'tamarafa laa junaaha 'alaihi anyathawwa fa
bihimaa");

```

```

        System.out.println("waman tathawwa 'a
khairan fa innallaaha syaakirun 'aliimun.");

```

```

        System.out.println("=====
=====
=====");
        break;

```

```

        case "5" :

```

```

        System.out.println("=====
=====
=====");

```

```

        System.out.println(" Mabit di
Muzdalifah ");

```

```

        System.out.println(" ");
        System.out.println("Allohuma ina hadzihi
muzdalifatu, jumi'at fiha alsinatun muhtalifatun,");

```

```

        System.out.println("tas'aluka hawa ija
mutanawi 'atan faj'alni mimman da'aaka,");

```

```

        System.out.println("fastajabta          lahu
watawakkala 'alaika, fakaffaitahu yaa arhamarraahimiin.
");

```

```

System.out.println("=====
=====
====");
        break;

```

```

        case "6" :

```

```

System.out.println("=====
=====
=====");

```

```

        System.out.println("          Lempar
Jumroh Aqadah          ");

```

```

        System.out.println("          ");
        System.out.println("Alhamdu lillaahi hamdan
kastiiran thayyiban mubaarakan fiih.");

```

```

        System.out.println("Allahumma laa uhshii
tsanaa'an 'alaika arta kamaa atsnaita 'alaa nafsika.");

```

```

        System.out.println("Allahumma ilaika afadhtu
wa min 'adzaabika asyfaqtu wa aqilla 'atsaratii
wastajib");

```

```

        System.out.println("da'watii wa a'thinii su'lii.
Allahummaj'alhu hajjan mabruuran wa sa'yan
masykuuran");

```

```

System.out.println("=====
=====
=====");
        break;

```

```

        case "7" :

```

```

System.out.println("=====
=====
=====");

```

```

        System.out.println("          Mabit di
Mina          ");

```

```

        System.out.println("          ");
        System.out.println(" Allahumma hadzaa mina
famnun 'alayya bimaa mananta bihi");

```

```

        System.out.println("ala awliyaa ika wa ahli
thaa'atika.");

```

```

System.out.println("=====
=====");
        break;

        case "8" :

System.out.println("=====
=====
=====");
        System.out.println("        Thawaf Wada        ");
        System.out.println("                                ");
        System.out.println("Subahaanallaahi
walhamdulillaahi wa laa ilaaha illallaahu allahu akbar.
");
        System.out.println("wa laa haula wa laa
quwwata illaa billaahil 'aliyyil 'azhiimi. Wash shalaatu ");
        System.out.println("wassalaamu'alaa
rasuulillaaahi shallallaahu 'alaihi wa sallama.
Allahumma ");
        System.out.println("iimaan bika wa
tashdiqan bikitaabika wa wafaa'an bi'aadhika
wattibaa'an");
        System.out.println("li sunnati nabiyyika
muhammadin shallaahu 'alaihi wa sallama. Allahumma
");
        System.out.println("inni as'alukal 'afwa wal
'aafiya wal mu'aafatan daaimata fid diini");
        System.out.println("wad dunyaa wal aakhirati
wal fauza bil jannati wannajaata minannaari.");

System.out.println("=====
=====
=====");
        break;

        case "9" :

System.out.println("=====
=====
=====");
        System.out.println("
Tahallul        ");
        System.out.println("                                ");
        System.out.println("sebelum : Allahumma'jal
likuli sya'ratin nuuran yaumal qiyaamati");

```

```

        System.out.println("
");
        System.out.println("sesudah : ");
        System.out.println("Alhamdulillah ladzii
qadhaa 'annaa manaasikanaa. Allahumma zidnaa
iimaanan ");
        System.out.println("wa yaqiinan wa 'aunan
waghfir lanaa wa liwaalidainaa wa lisaa'iri muslimiina
wal muslimaati");

        System.out.println("=====
=====
=====");
        break;

        case "10" :
            System.exit (0);
            break;

        default:
            System.out.println (" Please Dech, Pilih No 1
sampai 9. Wokeeee");
    }
}
}
}
}

```

4. Output Program

Berikut adalah gambar pada program yang telah dijalankan/dieksekusi.

```

Start Page  x Doa.java  x Panduan.java  x
Source  History  [Icons]
21 {
22     System.out.println("=====");
23     System.out.println("=====");
24     System.out.println("=====");
25     System.out.println("1. Thumam");
26     System.out.println("2. Wukuf");
27     System.out.println("3. Thumam Ibadah");
28     System.out.println("4. Sa'i");
29     System.out.println("5. Halk di Hudaifah");
30     System.out.println("6. Lempar Jamaroh Asbab");
31     System.out.println("7. Halk di Mina");
32     System.out.println("8. Thumam");
33     System.out.println("9. Tahalul");
34     System.out.println("=====");
35     System.out.println("Silahkan pilih angka dari 1 sampai 9 ");
36 }
37 catch (Exception e) {
38 }
39 }
39
Output - Aplikasi_Panduan_Haji (run)
=====
=====
=====
1. Thumam
2. Wukuf
3. Thumam Ibadah
4. Sa'i
5. Halk di Hudaifah
6. Lempar Jamaroh Asbab
7. Halk di Mina
8. Thumam
9. Tahalul
=====
Silahkan pilih angka dari 1 sampai 9
10
=====
=====
=====
Alhamdulillah ladzii qadhaa 'annaa manaasikanaa. Allahumma zidnaa iimaanan wa yaqiinan wa 'aunan waghfir lanaa wa liwaalidainaa wa lisaa'iri muslimiina wal muslimaati.
BUILD SUCCESSFUL (total time: 34 seconds)

```

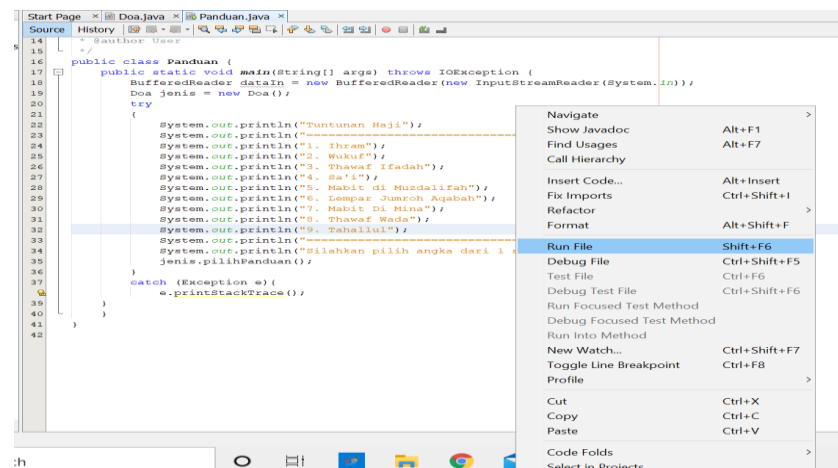
Gambar 10

Program Aplikasi Panduan Haji

4.1.2 Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dirancang sudah sesuai dengan rancangan yang dibuat, atau tidak. Aplikasi di uji dengan menggunakan perintah Run untuk menjalankan programnya pada NetBeans, adapun tahapan pengujianya yaitu sebagai berikut:

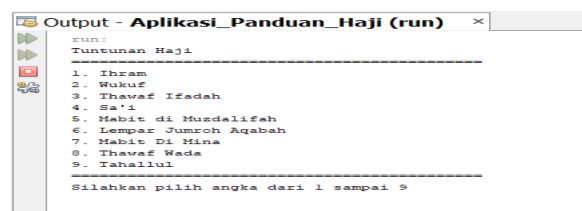
1. Klik kanan dalam class Panduan lalu pilih Run File seperti gambar dibawah.



Gambar 11

Run File

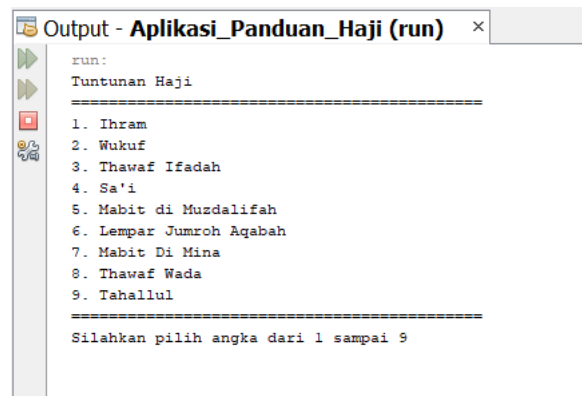
2. Maka akan tampil jendela seperti pada gambar dibawah:



Gambar 12

Output Program

3. Kemudian kita bisa ketikkan nomor dari provinsi yang akan kita pilih, maka akan tampil kebudayaan dari provinsi tersebut, seperti pada gambar berikut.



Gambar 13

Output setelah memasukkan Kode Panduan

4.2 Analisa dan Hasil Implementasi

Dari hasil uji coba program Aplikasi Panduan Haji yang dibuat penulis, maka penulis dapat menganalisa bahwa:

1. System akan menampilkan urutan Panduan Haji
2. Kita dapat memilih salah satu dari urutan Panduan Haji
3. System akan menampilkan bacaan Doa dari Panduan Haji

Untuk hasil Implementasi, berdasarkan hasil pengujian program Panduan Haji diketahui bahwa program berjalan dengan baik tanpa ada kendala error maupun bug dalam proses Runnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah di uraikan pada bab sebelumnya, serta perancangan yang telah dibuat. Maka dapat ditarik sebuah kesimpulan sebagai berikut:

1. Program ini dapat memberikan informasi mengenai bacaan doa dalam panduan haji.
2. System Informasi yang di buat pada Program Aplikasi Panduan Haji dirancang dengan menggunakan netbeans dan Sudah berjalan.

5.2 Saran

Program Panduan haji ini sudah tentu masih jauh dari kata sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan. Untuk itu perlu dilakukan pengembangan dan penyempurnaan agar lebih baik. Adapun saran dari penulis yaitu Agar Perlu ditambah informasi-informasi penting lainnya yang berkaitan dengan Haji.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, H., & Riswaya, A. R. (2014). Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti. *Jurnal Computech & Bisnis*, 8(2), 61–69.
- Ashari, A. (2014). Sistem Informasi Pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) pada Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Pacitan. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 3(3), 65–70.
- Giovana, C. A., Ashari, M. I., & Sotyohadi. (2017). Desain Sistem Informasi Anggota dan Pengenal Buku Perpustakaan Menggunakan RFID. *Magnetika*, 01(01), 23–32.
- Kurniawan, H., Apriliah, W., Kurnia, I., & Firmansyah, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada Smk Bina Karya Karawang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(4), 13–23. <https://doi.org/10.35969/interkom.v14i4.78>
- Nataniel, D., & Hatta, H. R. (2009). *Perancangan Sistem Informasi Terpadu Pemerintah Daerah Kabupaten Paser*. 4(1), 47–54.
- Nuri, M. (2014). Pragmatisme Penyelenggaraan Ibadah Haji Di Indonesia. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 1(1). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v1i1.1532>
- Sutanta, E. (2006). *Analisis Fleksibilitas Rancangan Struktur Tabel Database*. May 2013, 541.
- Sutedjo, Budi. 2002. *Perencanaan & Pembangunan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.