

PERANCANGAN APLIKASI LAPORAN MUTABA'AH YAUMIYYAH BERBASIS ANDROID DI HALAQOH AN-NISA

Oleh:

**Dewi Asiah
2014142625**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PAMULANG
TANGERANG SELATAN**

ABSTRACT

One program in Haloaqoh An-Nisa in the form of monitoring the development of members through mutaba'ah yaumiyyah is still done manually, namely by distributing hard files or paper mutaba'ah yaumiyyah to all members. Not infrequently the hard files or paper that is shared forget to be brought by members at each meeting This causes the person in charge and the teacher (Murabbi) to have difficulty in monitoring the development of members due to the failure to bring, loss and errors due to recording data.

Based on these problems, the application of mutaba'ah yaumiyyah report based on android was made. the design of this report application is intended to facilitate the teacher (murabbi) in making reports and facilitate monitoring the development of members through mutaba'ah yaumiyyah. This system is built using the PHP programming language, SLIM Framework and MySQL database.

From the test results it can be concluded that the design of an Android-based mutaba'ah yaumiyyah report application has been developed which facilitates the monitoring of member development through mutaba'ah yaumiyyah. In addition, this system also facilitates the process of recording mutaba'ah yaumiyyah members, and can reduce the amount of formmutaba'ah yaumiyyah printing costs because filling in the form mutaba'ah yaumiyyah can be done through the android system.

Keywords: Mutaba'ah yaumiyyah report, application, halaqoh An-Nisa, schedule, activities.

xii + 5 chapters + 73 pages; 42 images; 14table; Bibliography: 33 (2006-2018)

ABSTRAK

Salah satu program di *Haloaqoh* An-Nisa berupa pemantauan perkembangan anggota melalui mutaba'ah yaumiyyah masih dilakukan secara manual yaitu dengan membagikan hard file atau kertas *mutaba'ah yaumiyyah* kepada seluruh anggota. Tidak jarang atau kertas yang dibagikan lupa dibawa oleh anggota di setiap pertemuannya. Hal tersebut menyebabkan pihak penanggung jawab

dan guru (*murabbi*) kesulitan dalam melakukan pemantauan perkembangan anggota dikarenakan terjadinya lupa membawa, kehilangan dan kesalahan akibat pencatatan data.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibuat perancangan aplikasi laporan *mutaba'ah yaumiyyah* berbasis android. perancangan aplikasi laporan ini ditujukan untuk memudahkan guru (*murabbi*) dalam pembuatan laporan dan memudahkan dalam melakukan pemantauan perkembangan anggota melalui *mutaba'ah yaumiyyah*. Sistem ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, *SLIM Framework* dan basis data *MySQL*.

Dari hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa telah terbangun perancangan aplikasi laporan *mutaba'ah yaumiyyah* berbasis android yang memudahkan pemantauan perkembangan anggota melalui *mutaba'ah yaumiyyah*. Selain itu sistem ini juga memudahkan proses pencatatan *mutaba'ah yaumiyyah* anggota, serta dapat mengurangi jumlah biaya cetak form *mutaba'ah yaumiyyah* karena pengisian form *mutaba'ah yaumiyyah* dapat dilakukan melalui sistem android.

Kata kunci: Laporan *mutaba'ah yaumiyyah*, aplikasi, *halaqoh* An-Nisa, jadwal, kegiatan.

xii + 5 bab + 73 halaman; 42 gambar; 14table; Daftar pustaka : 33 (2006-2018)



PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mutaba'ah yaumiyyah adalah kegiatan evaluasi amal sehari-hari baik wajib maupun sunnah. Istilah umum dari *mutaba'ah yaumiyyah* ini adalah evaluasi untuk memperhatikan kualitas iman seseorang. Melakukan *mutaba'ah yaumiyyah* merupakan salah satu cara untuk mengecek kualitas iman. Salah satu faktor yang harus diperhatikan dalam *mutaba'ah yaumiyyah* tentunya adalah konsisten dalam melaksanakan amalan-amalan yaumiyyah secara rutin dan teratur. Sebuah cara yang dapat dilakukan untuk membantu dalam mengkonsistenkan amal yaumiyyah adalah dengan melakukan pencatatan setiap harinya dan direkap setiap pekan atau setiap bulan. Perekapan bertujuan untuk melihat perkembangan *mutaba'ah yaumiyyah* yang dilakukan secara rutin (Khusna, 2010).

Halaqah adalah sebuah model bimbingan kelompok yang kemudian banyak dipraktekkan oleh berbagai komunitas muslim di seluruh dunia dan telah menjadi budaya komunal yang telah mengakar di masyarakat muslim. Dilihat maknanya secara syar'i dan historis, dikutip oleh (Fuad, 2015) bukan semata-mata sebuah kreasi dari sebuah jamaah atau organisasi, tetapi merupakan perpanjangan dari upaya serupa yang pernah diwujudkan pada masa pertama dakwah Islam di rumah Arqam bin Abil Arqam di kota Mekah.

Halaqoh An-Nisa adalah sekumpulan individu remaja wanita di mana orang-orang yang ikut dalam pengajian itu duduk melingkar dalam setiap pekannya. Dalam bahasa lain bisa juga disebut majelis taklim, atau forum yang bersifat ilmiah. *Halaqoh* An-Nisa sebuah kumpulan yang memiliki beberapa program salah satunya adalah program *mutaba'ah yaumiyyah* untuk setiap anggotanya. Setiap anggota melakukan amal

yaumiyyah yang sudah disepakati bersama seluruh guru, anggota mencatat setiap amal yaumiyyah yang telah dikerjakan dalam sehari yang akan dilaporkan kepada penanggung jawab untuk direkap setiap pekan atau setiap bulannya.

Sebutan *halaqah* telah dikenal meskipun dengan sebutan yang berbeda-beda. Salah satu tujuan halaqah yaitu membentuk pribadi Islami yang sesuai dengan ajaran Islam. Dengan demikian pengajaran yang dilakukan pada metode ini bukanlah sekedar "*transfer knowlage*" atau penyampaian ilmu agama Islam saja, akan tetapi di dalamnya terdapat tuntutan pengamalan dari materi yang telah disampaikan oleh murabbi (pembimbing/guru). Inilah yang membedakan antara metode halaqah dengan metode tabligh (pidato/ceramah) (Lubis, 2003).

Pencatatan dan perekapan yang dilakukan oleh guru selama ini masih dilakukan secara tertulis menggunakan buku. Anggota mencatat amal yaumiyyah dalam sebuah kertas yang berbentuk tabel, melaporkan amalan yaumiyyah melalui pengumpulan kertas kepada penanggung jawab *mutaba'ah yaumiyyah*, lalu direkap oleh penanggung jawab ke dalam file excel untuk dibuat grafik perkembangan *mutaba'ah yaumiyyah* dari setiap anggota dan keseluruhan penanggung jawab.

Dengan sistem yang ada saat ini, halaqoh An-Nisa masih mengalami kesulitan dalam melakukan pengontrolan dan perekapan kegiatan *mutaba'ah yaumiyyah*. Kendala yang terjadi dalam sistem yang saat ini salah satunya, penanggung jawab melakukan pelaporan setiap hari dengan berbagai alasan, salah satunya banyak anggota yang lupa untuk mencatat amal yaumiyyah, tertinggal kertas pelaporannya bahkan lupa melakukan kegiatan amal yaumiyyah yang telah disepakati sebelumnya. Kendala ini berdampak juga pada sistem perekapan yang dilakukan pada setiap pekan

atau setiap bulan. Perkembangan *mutaba'ah* yaumiyah jadi tidak terlihat perbedaannya, dan tidak ada kekonsistenan dalam melakukan *mutaba'ah* yaumiyah di halaqoh An-Nisa .

Adanya situasi yang telah disebutkan, muncul ide untuk membangun sebuah model aplikasi yang dapat membantu mengontrol dan memberikan alarm kegiatan *mutaba'ah* yaumiyah untuk mengingatkan anggota dalam melaksanakan amal yaumiyah, mencatat amal yaumiyah, dan membuat laporan *mutaba'ah* yaumiyah. Anggota dimudahkan dengan data yang telah tersimpan rapih dalam Smartphone, sehingga tidak perlu membuang waktu untuk mencari kertas. Penanggung jawab *mutaba'ah* yaumiyah pun akan lebih berhemat dalam pengeluaran kertas dan juga laporan anggota bisa berjalan lebih baik sehingga akan jauh lebih memudahkan untuk koleksi berikutnya.

Kemajuan teknologi merupakan hal yang patut kita syukuri, sebab pada dasarnya teknologi membawa implikasi positif dalam kehidupan manusia. Terutama teknologi informasi dalam memberikan informasinya saat ini semakin berkembang khususnya bidang Pemrograman. Pemrograman menawarkan berbagai kemudahan yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi menjadi aplikasi yang mudah digunakan sebagai penunjang bisnis, ilmu pelajaran dan teknologi. Perkembangan teknologi yang semakin maju, dapat dilihat pada hampir setiap kegiatan yang dilakukan tidak terlepas pada alat elektronik salah satunya telepon genggam.

Salah satunya Android, android saat ini sedang populer dan menjadi salah satu sistem operasi yang paling banyak digunakan di dunia saat ini. Para pengguna android dapat memaksimalkan fungsi dan performa dari ponsel maupun tabletnya dengan berbagai macam aplikasi. Aplikasi yang beredar saat ini juga sangat beragam jenis dengan kegunaannya (Mulyadi, 2010).

Berdasarkan uraian di atas untuk memanfaatkan Smartphone yang sedang populer di masyarakat yaitu android, sebagai meningkatkan daya kreativitas pengguna dan menggantikan peranan buku/kertas. Untuk menyelesaikan masalah tersebut maka penelitian yang berjudul “**PERANCANGAN APLIKASI LAPORAN MUTABA'AH YAUMIYYAH BERBASIS ANDROID DI HALAQOH AN-NISA**”. Dengan dibuatnya aplikasi ini diharapkan dapat membantu anggota halaqoh An-Nisa agar lebih maksimal dalam proses pencapaian target.

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan permasalahan yang diuraikan diatas maka tujuan penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun aplikasi yang digunakan untuk membuat daftar kegiatan secara langsung tanpa harus guru (murabbi) menugaskan atau menunggu hasil jadwal kegiatan kepada penanggung jawab dalam setiap pekannya.
2. Merancang dan membangun aplikasi dalam pengelolaan laporan *mutaba'ah* yaumiyyah dengan melihat jadwal anggota yang sudah dikerjakan langsung tanpa menunggu perekapan dari penanggung jawab.
3. Menghasilkan model aplikasi reminder untuk mengingatkan anggota mengerjakan kegiatan *mutaba'ah* yaumiyyah.

LANDASAN TEORI

2.1 Sistem

Sistem merupakan suatu kelompok unsur atau kesatuan dari elemen-elemen baik yang berbentuk fisik maupun bukan fisik yang menunjukkan adanya suatu kumpulan yang saling berhubungan dan berinteraksi

bersama-sama untuk menuju satu atau lebih tujuan, sasaran atau akhir dari sistem (Novita & Sari, 2015). Sistem juga merupakan suatu jaringan kerja dari beberapa prosedur-prosedur yang saling terhubung untuk melakukan suatu kegiatan atau tujuan tertentu.

1.1 Sistem

Menurut (Susanto, 2013) dalam bukunya yang berjudul Sistem Informasi Akuntansi, sistem adalah kumpulan atau group dari sub sistem atau komponen apapun baik fisik ataupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu. Sedangkan menurut (Jogiyanto, 2009) dalam bukunya yang berjudul Analisis dan Desain Sistem Informasi, sistem dapat di definisikan dengan pendekatan prosedur dan dengan pendekatan komponen.

2.2 Informasis

Sumber dari informasi adalah data. Data adalah fakta atau kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang mempunyai arti tersendiri. Informasi adalah data yang telah diproses sedemikian rupa, sehingga memiliki arti yang lebih bermanfaat bagi penggunanya (Afdhal, 2016) untuk menentukan kualitas informasi tergantung pada tiga hal berikut, di antaranya: Akurat, tepat waktu dan relevan.

2.3 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan kumpulan dari komponen-komponen yang saling bekerja untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan dan menyebarkan informasi dalam pengambilan keputusan dalam suatu organisasi. Adapun sasaran dalam suatu sistem informasi yaitu:

1. Dengan adanya sistem informasi maka memudahkan dalam penyelesaian tugas dan juga mempersingkat waktu yang mengakibatkan pekerjaan akan menjadi lebih cepat.
2. Proses pengerjaan tugas akan lebih efektif secara keseluruhan.
3. Pengguna harus lebih produktif agar memperoleh hasil yang berkualitas.
4. Sistem yang dibuat harus bersifat memudahkan bagi pengguna sistem itu sendiri.

2.4 Perancangan

Perancangan sistem adalah langkah paling awal yang dilakukan dalam pengembangan sebuah sistem untuk menentukan kebutuhan, permasalahan yang dapat di atasi dari adanya sebuah sistem yang akan dibangun dan sistem seperti apa yang akan dibuat (Adiguna, Pradana, & Saputra, 2018). Tujuan dari perancangan sistem secara umum adalah memberikan gambaran umum kepada pengguna tentang sistem yang baru.

2.5 Aplikasi

Aplikasi mobile dapat diartikan sebagai sebuah sistem komputasi mobile, yaitu sistem komputasi yang dapat dengan mudah (Syamsuddin, 2017). Manajemen mempunyai makna sebagai penggunaan sumber daya secara efektif untuk mencapai suatu tujuan. Dalam arti khusus manajemen dipakai bagi pemimpin dan kepemimpinan yaitu orang-orang yang melakukan kegiatan memimpin dalam suatu organisasi.

2.6 Laporan Kegiatan

Laporan kegiatan adalah suatu ikhtisar tentang hal ihwal pelaksana suatu kegiatan,

yang harus disampaikan oleh pembina kepada pihak yang memberi tugas sebagai pertanggung jawaban (Prihantono, 2011). Pentingnya laporan kegiatan merupakan alat yang penting untuk:

1. Dasar penentuan kebijakan dan pengarahannya.
2. Bahan penyusunan rencana kegiatan berikutnya.
3. Mengetahui perkembangan dan proses peningkatan kegiatan.
4. Data sejarah perkembangan satuan yang bersangkutan dan lain-lain.

2.7 Pengertian Muta'ah Yaumiyyah

Kata muta'ah berasal dari kata taaba'a. Kata ini memiliki beberapa pengertian. Diantaranya, tatabba'a (mengikuti) dan raaqaba' (mengawasi). Dengan demikian, kata muta'ah berarti pengikutan dan pengawasan. Yang dimaksud dengan muta'ah sebenarnya adalah mengikuti dan mengawasi sebuah program agar berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Muta'ah amal merupakan satu perkara yang sangat penting dan perlu dititikberatkan dalam diri kita untuk meningkatkan kefahaman dalam islam, dan mendekatkan lagi diri pada pencipta. Walau sesibuk mana pun hari-hari kita harus berusaha menyusun masa sebaiknya supaya muta'ah amal kita dapat berjalan dengan baik (Basri & Widoyoko, 2012).

2.8 Versi Android

Keunikan dari sistem operasi Android ini adalah dari nama yang diberikan pada tiap versinya yang di mana nama tersebut menggunakan nama sebuah makanan penutup di sebuah restoran. "Tidak ada penjelasan resmi dari Google mengenai penamaan versi Android, namun Google hanya ingin tampil sedikit berbeda dalam hal ini", ungkap Randal Sarafa juru bicara Google. Tidak hanya itu, keunikan dari nama tiap versi Android urut sesuai dengan abjad. Berikut ini perjalanan versi sistem operasi Android yang telah diberikan oleh Google.

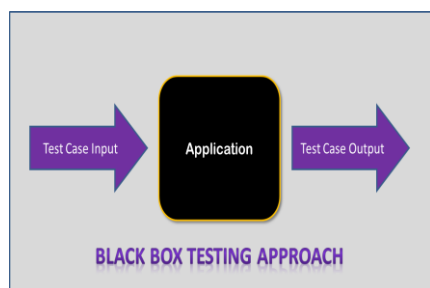
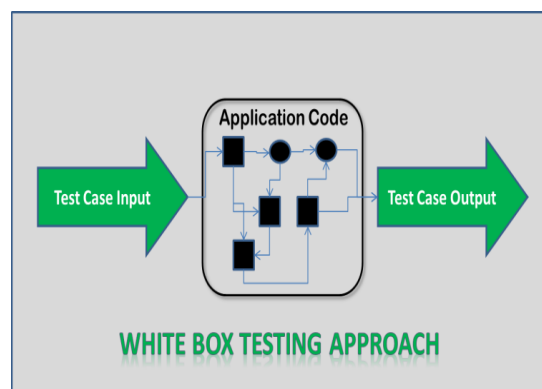
2.9 Pengujian

Pengujian sangat diperlukan dalam suatu sistem informasi, dimana dengan melakukan suatu pengujian akan ditemukan kesalahan atau *error* yang muncul dari *system* perangkat lunak tersebut. Dengan demikian tentunya seorang *programmer* akan bisa mengetahui apa yang harus dikerjakan selanjutnya (Rouf, 2016).

2.9.1 Pengujian Black Box

Metode pengujian *black box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan persyaratan fungsional untuk suatu program. Metode *black box* dapat menemukan kesalahan dalam kategori berikut:

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.
2. Kesalahan *interface*.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses basis data *eksternal*.
4. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.
5. Validasi *fungsional*.
6. Kesensitifan sistem terhadap nilai *input* tertentu.
7. Batasan dari suatu data.

Gambar 2.1 Pengujian *Black Box*Gambar 2.2 Pengujian *White Box*

2.9.2 Pengujian *White Box*

Metode pengujian *white box* dengan menggunakan struktur kontrol program memperoleh kasus uji. Dengan menggunakan *white box* akan didapatkan kasus uji sebagai berikut:

1. Menjamin seluruh jalur independen didalam modul yang dieksekusi sekurang-kurangnya sekali.
2. Menguji semua keputusan logikal.
3. Menguji seluruh loop yang sesuai dengan batasannya.
4. Menguji seluruh struktural data dan internal yang menjamin validitas.
5. *Basis path* adalah teknik uji coba *white box*, untuk mendapatkan kompleksitas *logic* dari suatu prosedur dan menggunakan ukuran ini sebagai petunjuk untuk mendefinisikan himpunan jalur yang akan diuji.
6. *Basis path* menggunakan notasi *graph* untuk menggambarkan aliran kontrolnya.

2.10 Aplikasi Pendukung

Dalam perancangan aplikasi Laporan Mutaba'ah yaumiyyah ini dibutuhkan aplikasi-aplikasi untuk mendukung dalam proses perancangan sebuah aplikasi.

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

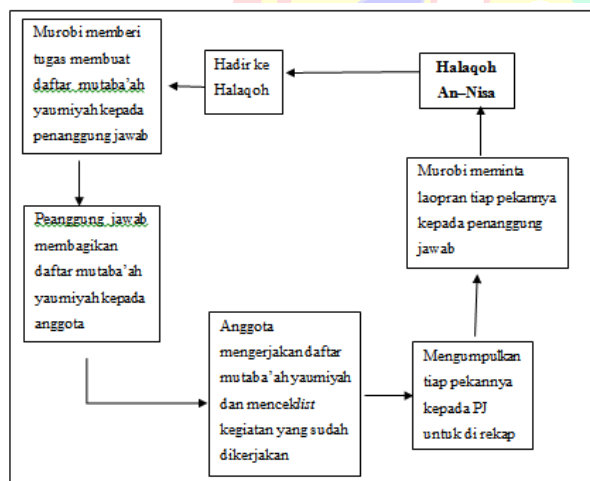
3.1 Analisa Sistem

Tahap analisa sistem merupakan penguraian dari suatu sistem informasi secara utuh ke dalam bagian-bagian komponen dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, dan hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan. Analisis sistem dilakukan setelah tahap perencanaan sistem. Tahap analisis sistem merupakan tahap yang paling kritis dan sangat penting, karena kesalahan di dalam tahap ini akan menyebabkan juga kesalahan pada tahap selanjutnya. Analisis sistem ini akan ditemukan beberapa data fakta yang dijadikan bahan uji dan analisis menuju penerapan sebuah aplikasi sistem yang usulkan.

3.1.1 Analisa Sistem Berjalan

Analisa merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk mempelajari serta mengevaluasi suatu bentuk permasalahan yang ada pada sebuah sistem. Sedangkan sistem adalah suatu kesatuan yang utuh, terdiri dari dua atau lebih komponen yang saling berintegrasi dan beroperasi untuk mencapai tujuan tertentu dalam lingkungannya. Analisis sistem merupakan penggambaran, perencanaan sekaligus membuat sketsa dan beberapa peraturan dari elemen terpisah namun saling berintegrasi ke dalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

Analisa sistem yang sedang berjalan secara keseluruhan sangat perlu bagi penulis untuk dapat mengetahui kelemahan dari sistem tersebut, baik dari cara kerja sistem maupun pihak pelaksananya dan segala sesuatu yang terlibat dalam sistem tersebut. Untuk pembuatan sistem informasi baru harus lebih terprogram dan terstruktur.



Gambar 3. 1 Sistem Berjalan Saat Ini

3.1.2 Analisa Sistem Usulan

Merancang sistem secara umum dilakukan dengan maksud untuk memberikan gambaran umum tentang sistem yang baru atau sistem yang akan diusulkan. Rancangan ini mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi yang dirancang secara rinci.

Sistem ini dibangun dengan pemodelan AppInventory, agar dapat menangani kelemahan yang ditemukan dari sistem yang sudah ada

3.2 Perancangan Sistem

Merancang sistem secara umum dilakukan dengan maksud untuk memberikan gambaran umum tentang sistem yang baru atau sistem yang akan diusulkan. Rancangan ini mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi yang dirancang secara rinci. Sistem ini dibangun dengan pemodelan UML (Unified Modeling Language), agar dapat menangani kelemahan yang ditemukan dari sistem yang sudah ada, sehingga diharapkan dapat :

1. Membantu guru untuk membuat jadwal kegiatan mutaba'ah yaumiyyah dengan mudah.
2. Membantu proses penyebaran jadwal kegiatan mutaba'ah yaumiyyah lebih cepat ke setiap anggota.
3. Membantu dalam merekap kegiatan anggota di setiap pekannya

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi

Implementasi adalah sebuah tahapan penerapan sistem untuk bisa digunakan oleh pengguna, pada tahapan ini akan dijelaskan mengenai sistem yang sudah dirancang dan bagaimana cara penggunaannya.

4.1.1 Implementasi Perangkat Keras (Hardware)

Berikut ini kebutuhan perangkat keras yang digunakan pada pembuatan aplikasi

Laporan kegiatan Mutaba'ah yaumiyyah, antara lain :

Tabel 4. 1 Perangkat Keras Laptop

Perangkat Keras	Spesifikasi
<i>Prossesor</i>	A8-6410 4 Cores 2.0 GHz up to 2.4 GHz
<i>Display</i>	14.0 HD
<i>Memory</i>	4 GB
<i>Hardisk</i>	500 GB
<i>Graphics</i>	AMD Radeon R5 M330 DDR3L 2G

Tabel 4. 2 Perangkat Keras Smartphone

Perangkat Keras	Spesifikasi
Nomor Model	Samsung Galaxy J5
Prossesor	1,2 GHz Quad Core Super AMOLED
Display	5.0" (126.3 mm) 720 x 1280 (HD)
Memory	1.5 GB
Storage	8 GB

4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak (Software)

Dalam menjalankan sistem ini, digunakan spesifikasi perangkat lunak sebagai berikut :

Tabel 4. 3 Perangkat Lunak Laptop

Perangkat Keras	Spesifikasi
<i>Operating System</i>	Windows
<i>Tools</i>	Android Studio, XAMPP
<i>Database</i>	MySQL

Tabel 4. 4 Perangkat Lunak Smartphone

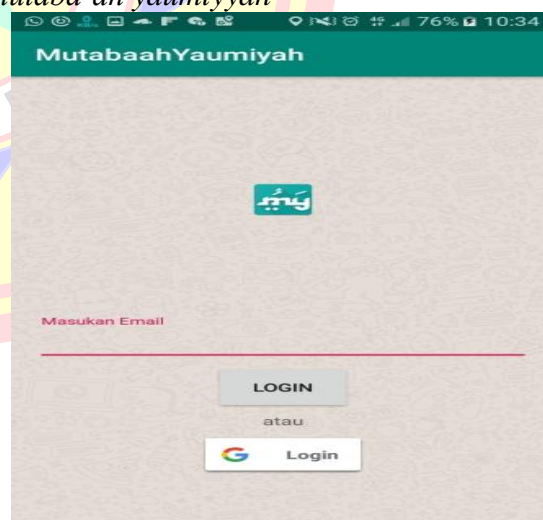
Perangkat Keras	Spesifikasi
<i>Android OS</i>	5.1 Lollipop

4.2 Implementasi User Interface

Pengertian sistem antarmuka adalah salah satu layanan yang disediakan sistem operasi sebagai sarana interaksi antara pengguna dengan sistem operasi. Antarmuka adalah komponen sistem operasi yang bersentuhan langsung dengan pengguna. Terdapat dua jenis antarmuka, yaitu Command Line Interface (CLI) dan Grafical User Interface (GUI).

4.2.1 Implementasi User Interface Menu Login

Splash screen merupakan tampilan awal saat membuka aplikasi laporan *mutaba'ah yaumiyyah*



Gambar 4. 1 Menu Splash Screen

Menu *Login* merupakan tampilan yang muncul setelah *splash screen*. Sebelum masuk ke menu utama aplikasi, *user* diharuskan melakukan proses *login* terlebih dahulu.

4.2.2 Implementasi *User Interface* Menu Utama

Menu Utama merupakan tampilan halaman pada aplikasi setelah proses *splashscreen*. Pada tampilan menu utama terdapat pilihan menu kegiatan Anggota, tentang, dan menu-menu yang dapat dipilih pengguna diantaranya.



Gambar 4. 2 Menu Utama

4.2.3 Implementasi *User Interface* Menu Kegiatan

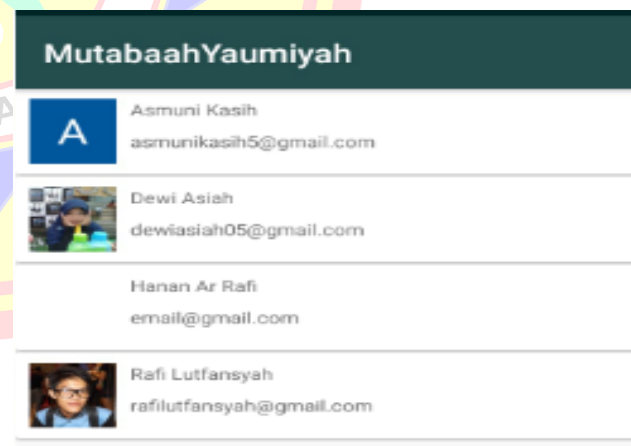
Menu kegiatan merupakan tampilan halaman yang muncul setelah *user* memilih Menu Kegiatan. Pilihan yang ditampilkan yaitu kegiatan *user* yang saat ini.



Gambar 4. 3 Menu Kegiatan

4.2.4 Implementasi *User Interface* Menu Anggota

Menu Anggota merupakan tampilan halaman yang muncul setelah *user* memilih Menu Anggota. Pilihan yang ditampilkan yaitu alamat email anggota.



Gambar 4. 4 Menu Anggota

4.2.5 Implementasi *User Interface* Menu Tentang Aplikasi

Tampilan *rating* merupakan sebuah tab jika *user* ingin memberikan penilaian pada pembuat yang telah dikunjungi.



Gambar 4. 5 Menu Tentang Aplikasi

1. Aplikasi mobile android ini, memudahkan guru (murabbi) dalam membuat jadwal kegiatan mutabaah yaumiyyah.
2. Dengan adanya aplikasi ini, yang dilengkapi dengan fitur user lain sehingga memudahkan guru (murabbi) dalam merekap kegiatan anggota.
3. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur alarm sebagai pengingat anggota dalam mengisi jadwal kegiatan untuk laporan mutaba'ah yaumiyyah.

5.2 Saran

Dalam pembuatan karya ilmiah ini jauh dari kata sempurna, untuk memaksimalkan manfaat dari aplikasi pendaftaran ini maka disarankan:

1. Aplikasi ini dirancang dan dibangun dengan menggunakan perangkat Smartphone android, diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat berjalan pada smartphone lainnya seperti windows phone dan iOS.
2. Aplikasi mutabaah yaumiyyah ini diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat dikembangkan lagi dengan memberikan informasi mengenai lokasi GPS keberadaan masjid di sekitar.
3. Aplikasi ini hanya digunakan sebagai sarana mempermudah, diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat ditambahkan fitur-fitur lainnya seperti berita-berita seputar Islam.

4.3 Pengujian

4.3.1 Pengujian White Box

Pengujian *white box* dilakukan dengan menguji kode-kode program yang dibuat pada aplikasi. Pengujian dilakukan dengan mengecek semua kode pada program yang telah dieksekusi paling tidak satu kali. Pengujian ini dilakukan pada proses pengembangan sistem yakni pengujian kode program (*coding*).

4.3.2 Pengujian Black Box

Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian aplikasi Laporan Kegiatan Mutaba'ah yaumiyyah ini, menggunakan menu yang diuji berupa tampilan-tampilan yang telah dibuat dalam aplikasi.

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penulisan dan penelitian yang telah diuraikan, maka dapat dibuat beberapa kesimpulan, yaitu:

DAFTAR PUSTAKA

Adiguna, A. R., Pradana, F., & Saputra, M. C. (2018). Analisis dan Perancangan

- Sistem Informasi Manajemen Gudang pada PT Mitra Pinasthika Mulia Surabaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 612-621.
- Afrianto, T. (2011). *Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan LWUIT*. Yogyakarta: Andi.
- Basri, H., & Widoyoko, S. E. (2012). *Pengelolaan Model Pembinaan Tahfiz Al - Qur'an*. Yogyakarta: Pelajar.
- Darmawan, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Febriyus, A. (2013). Rancang Bangun Aplikasi E-Reminder Services (Layanan Pengingat Elektronik) untuk Kegiatan Dosen. *Computer Journal*, 1-7.
- Fuad, M. (2015). Pengembangan Kepribadian Muslim Melalui Halaqah. *Bimbingan Kelompok dalam Manhaj Tarbiyah*, 51-55.
- Khusna, S. (2010). *Mutaba'ah Yaumiyyah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Lubis, S. H. (2003). *Menjadi Murabbi Sukses*. Jakarta: Cerdas Utama.
- M. Hilmi, M. (2015). *Buku Pintar Android*. Jakarta.
- Prihantono, A. D. (2011, Februari 10). Pengertian Laporan Kegiatan. pp. 1-3.
- Rouf, A. (2015). *Pengujian Perangkat Lunak Dengan Menggunakan Metode White Box dan Black Box*. Semarang: STMIK HIMSYA.
- Sari, F. K., Indrisari, T. D., & Prayogo, Y. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Pengingat Kegiatan Akademik Berbasis Mobile. *Buana Informatika*, 303-306.
- Sugianto. (2013). *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta.
- Sukanto, & Shalahudin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Suryasari, A. C. (2012). Rancangan Aplikasi Customer Service. *Sistem Informasi (JSI)*, 468-476.
- Syamsuddin. (2017). Penerapan Fungsi-Fungsi Manajemen. *Jurnal Idaarah*, 60-73.
- Tone, K. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pengingat Jadwal dan Tugas Kuliah. *Jurnal Instek Informatika Sains dan Teknologi*, 161-163.