

**RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE HAFALAN AL-QUR'AN
MENGGUNAKAN METODE SABAQ, SABQI, DAN MANZIL
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

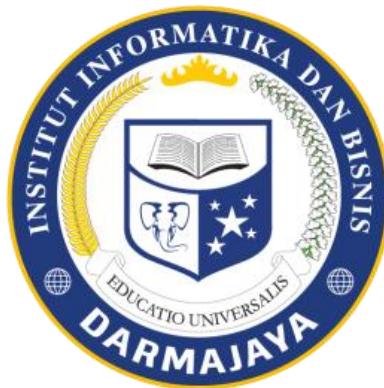
**TEDI PERMANA
1511010029**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
BANDAR LAMPUNG
2019**

**RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE HAFLALAN AL-QUR'AN
MENGGUNAKAN METODE SABAQ, SABQI, DAN MANZIL BERBASIS
ANDROID**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA KOMPUTER
Pada Program Studi Teknik Informatika
IIB Darmajaya Bandar Lampung



Disusun Oleh:

**Tedi Permana
1511010029**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
BANDAR LAMPUNG
2019**

PERNYATAAN ORISINILITAS PENELITIAN



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan ini adalah hasil karya saya sendiri, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi atau karya yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Karya ini adalah milik saya dan pertanggungjawaban sepenuhnya berada di pundak saya.

Bandar lampung, 23 Oktober 2019



TEDI PERMANA
NPM 1511010029

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi

RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE HAFALAN AL-QUR'AN MENGGUNAKAN METODE SABAQ, SABQI DAN MANZIL BERBASIS ANDROID

Nama Mahasiswa : **TEDI PERMANA**

NPM : 1511010029

Program Studi

: SI Teknik Informatika

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan dan dipertahankan dalam sidang

Tugas Penutup Studi guna memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komputer pada

Jurusan Teknik Informatika IIB Darmajaya

Menyetujui:

Dosen Pembimbing

Ketua Jurusan

Fitria, S.T, M.Kom
N.IK. 00490802

Yuni Arkhiansyah, S.Kom M.Kom
NIK. 09480802

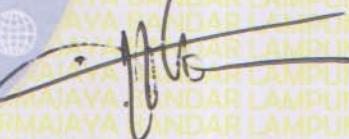


HALAMAN PENGESAHAN

Telah diuji dan dipertahankan di depan tim penguji Skripsi jurusan Teknik Informatika, Institut Informatika & Bisnis Darmajaya Bandar Lampung dan dinyatakan diterima untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komputer.

Mengesahkan:

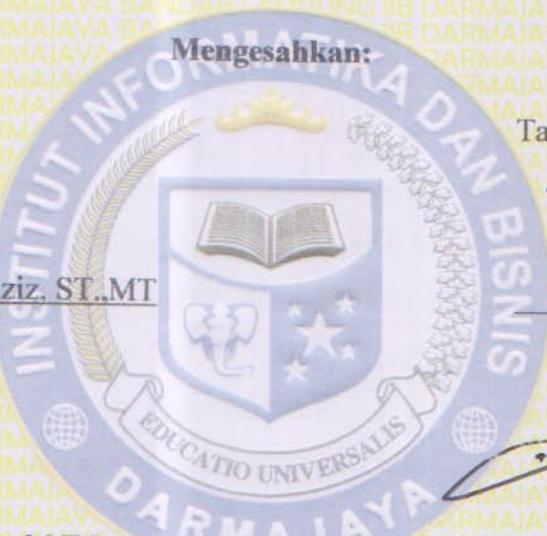
Tanda Tangan

1. Tim Penguji

Penguji 1 :

Dr.RZ.Abdul Aziz, ST., MT
NIK. 01050904



Penguji 2 :

Sulyono, S.Kom., M.T.I
NIK. 10050304

2. Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Zaini Jamal, S.T., M.Eng
NIK. 00590203

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 16 September 2019

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Sukasari pada tanggal 28 Agustus 1997, sebagai putra kedua dari 2 bersaudara, pasangan dari Bapak Darki dan Ibu Masriyah. Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 01 Sukasari Kecamatan Tanjung Raja Kabupaten Lampung Utara pada tahun 2009, kemudian menempuh jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 04 Tanjung Raja diselesaikan tahun 2012, serta jenjang Menengah Atas di SMK Nusantara 1 Kotabumi dengan Jurusan Otomotif Elektronik (OTOTRONIK) dan lulus pada tahun 2015. Tahun 2015, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Jenjang Strata Satu (S1) di Institut Informatika & Bisnis Darmajaya.

Selama terdaftar sebagai mahasiswa, penulis aktif dalam Organisasi Kemahasiswaan yang ada di Institut Informatika & Bisnis Darmajaya diantaranya yaitu UKM PSDJ sebagai anggota aktif ditahun 2015-2016, UKM As-salam sebagai anggota aktif ditahun 2017-2018 dan menjabat sebagai Kepala Bidang Danus pada tahun 2017-2018. serta Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) sebagai Menteri Iman dan Taqwa pada tahun 2019.

Penulis juga pernah mengikuti ajang perlombaan Musabaqah Tilawatil Qur'an Mahasiswa Nasional (MTQMN) XVI tahun 2019 bidang Desain Aplikasi Al-Qur'an, mewakili seluruh mahasiswa Institut Informatika & Bisnis Darmajaya pada tahun 2019.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahiim

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatauh

Puji syukur saya ucapkan kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan segenap rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Mobile Hafalan Al-Qur'an Menggunakan Metode Sabaq, Sabqi Dan Manzil Berbasis Android”.

Skripsi ini disusun sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada program studi Teknik Informatika di Institut Informatika & Bisnis Darmajaya.

Seiring Syukur Atas Ridho Allah SWT. Saya sebagai penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang saya persembahkan kepada:

1. Ayahanda tercinta Darki, lelakiku yang nomor satu di dunia. Terimakasih telah memberikan tenaga, doa dan terus menyemangati tanpa henti hingga sampai ke jenjang sarjana.
2. Ibunda tercinta Masriyah, wanitaku yang nomor satu di dunia. Terimakasih selalu memberikan tenaga, doa serta semangat untuk menyelesaikan studi.
3. Kakak tercinta Pebriansyah sebagai penyemangat dan *support* sehingga membuat saya semakin termotivasi untuk berusaha lebih tanpa menyerah.
4. Terimakasih untuk Ibu Fitria selaku dosen pembimbing yang sudah meluangkan waktunya untuk membimbing sampai tugas sekripsi selesai.
5. Terimakasih Seluruh dosen IIB Darmajaya, terutama dosen Jurusan Teknik Informatika IIB Darmajaya.
6. Terimakasih untuk seluruh keluarga besar Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) IIB Darmajaya.

7. Terimakasih untuk sahabat-sahabat dunia dan akhiratku UKM As Salam yang selalu menasehati, berbagi ilmu dan mensuport selama proses studiku.
8. Terimakasih untuk sahabat-sahabat di Pondok Pesantren Pelajar, Mahasiswa Dan Umum Darul Musthofa, yang selalu menasehati, berbagi ilmu dan mensuport selama proses studiku.
9. Terimakasih sahabat-sahabat perjuanganku semua yang tidak pernah lelah untuk membantu, menyemangati dan memberiku masukan.
10. Terimakasih untuk teman-teman Marbot masjid baitul ilmi IIB Darmajaya yang telah menjadi rekan kerja dan saling memberikan pengalaman serta ilmu yang bermanfaat.
11. Terimakasih untuk Almamaterku tercinta IIB Darmajaya.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatauh

MOTTO

“Hari Ini Harus Lebih Baik Dari Pada Hari Kemarin, Dan Hari Esok Harus Lebih Baik Dari Pada Hari Ini”
(Tedi Permana S.Kom)

“Kalau Dengan Menyerah Itu Dapat Menyelesaikan Masalah, Mungkin Kamu Bisa Pilih Jalan Untuk Menyerah, Berhubung Dengan Menyerah Itu Malah Tambah Banyak Masalah, Maka Solusinya Itu Harus Di Hadapi, Jalani, Semangat Dan Pantang Menyerah”

(Tedi Permana S.Kom)

“Habiskanlah Waktu Mudamu Untuk Mencari Ilmu, Karena Ilmu Adalah Sumber Petunjuk Bagi Orang-Orang Yang Di Beri Akal Oleh Allah SWT, Dan Manfa’atkanlah Usia Mudamu Untuk selalu Belajar, Beramal Dan Bertaqwa, Agar Di Usia Tuamu Kelak Menjadi Seseorang Yang Bermanfaat Bagi Orang Lain Serta Jadikanlah Sabar dan Sholat sebagai penolongmu”

(Tedi Permana S.Kom)

“Barangsiapa yang menempuh suatu perjalanan dalam rangka menuntut ilmu maka Allah akan mudahkan baginya jalan kesurga. Tidaklah berkumpul suatu kaum disalah satu masjid diantara masjid-masjid Allah, mereka membaca kitabullah serta saling mempelajarinya kecuali akan turun kepada mereka ketenangan dan rahmat serta diliputi oleh para malaikat. Allah menyebut-nyebut mereka dihadapan para malaikat. ”

(H.R. Imam Muslim)

ABSTRACT

RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE HAFALAN AL-QUR'AN MENGGUNAKAN METODE SABAQ , SABQI DAN MANZIL BERBASIS ANDROID

By

Tedi Permana

teadypermana97@gmail.com

Perkembangan teknologi informasi yang semakin modern sangat memanjakan para penikmat informasi. Hal ini membuat manusia bagaikan tak terpisah oleh jarak ruang dan waktu, Terkadang hal yang tidak menjadi prioritas namun suatu keharusan bagi seorang muslim terlalaikan. Salah satunya menghafal dan setoran hafalan Al-Qur'an terabaikan kerena dengan sibuknya pekerjaan, dan padatnya jam perkuliahan serta kurangnya belajar dengan guru sehingga untuk melakukan hafalan dan setoran hafalan Al-Qur'an sangat kurang.

Dalam pembuatan aplikasi hafalan Al-Quran ini menggunakan metode Sabaq, Sabqi Dan Manzil Berbasis Android. Dan cara kerja dari metode hafalan Sabaq ini adalah untuk melakukan hafalan ayat yang baru ia hafalkan kemudian disetorkan atau di perdengarkan kepada ustad pengajar. Sedangkan hafalan sabqi yaitu untuk mengulang hafalan dari sabaq bertujuan untuk meperkuat hafalan yang telah disetorkan dari hafalan sabaq. Kemudian hafalan Manzil yaitu untuk melakukan murojaah semua hafalan yang telah di setorkan kepada ustad pengajar.

Dengan dibuatnya aplikasi hafalan Al-Qur'an ini dapat membantu para santri pelajar, mahasiswa dan umum Darul Musthofa untuk melakukan hafalan dan setoran hafalan Al-Qur'an bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja melalui aplikasi hafalan Al-Qur'an Berbasis Android.

Kata Kunci: Al-Qur'an, Metode hafalan sabaq, sabqi dan manzil, Aplikasi, Android

ABSTRACT

DESIGN OF MOBILE AL QURAN MEMORIZATION APPLICATIONS USING SABAQ, SABQI AND MANZIL METHODS BASED ON ANDROID

By

Tedi Permana

teadypermana97@gmail.com

The development of increasingly modern information technology spoil information users. This makes humans seem inseparable from the distance, space and time. Sometimes things that are not a priority but a necessity for a Muslim are neglected. One of them is to memorize and memorize the memorization of the Koran is neglected because of the busy work and tight hours of lectures and the lack of learning with teachers so that to memorize and deposit Al Quran is very less.

The making of Al Qur'an memorization application used Sabaq, Sabqi and Manzil methods based on Android. The workings of the Sabaq memorization method is to memorize a new verse that someone has memorized and then deposited or played to the teacher's cleric. Whereas the Sabqi rite is to repeat the rite from Sabaq to strengthen the rite that has been deposited from the Sabaq rite. Then memorizing Manzil is to do all the memorization that has been deposited to the teacher's cleric.

By making this Al Qur'an memorization application it can help students, college students and public, Darul Musthofa to make memorization and memorization submission of Al Qur'an can be done anywhere and anytime through the Android-based Al Quran memorization application.

Keywords : Al Quran, Sabaq memorization method, Sabqi and Manzil, Application



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji syukur saya ucapkan kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan segenap rahmat dan hidayah-nya sehingga saya dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul “*Rancang Bangun Aplikasi Mobile Hafalan Al-Qur'an Menggunakan Metode Sabaq, Sabqi dan Manzil Berbasis Android*” Skripsi ini disusun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) Teknik Informatika, Institut Informatika & Bisnis Darmajaya.

Saya mengucapkan terima kasih kepada pihak – pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama penggerjaan Skripsi ini. Ucapan terima kasih khusus saya sampaikan kepada :

1. Bapak Dr. Hi. Andi Desfiandi, SE., MA. Selaku Ketua Yayasan Alfian Husin dari Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
2. Bapak Ir. Hi. Firmansyah Y.Alfian MBA., M.Sc Selaku Rektor Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
3. Bapak Dr. RZ. Abdul Aziz.,S.T., M.T. Selaku Wakil Rektor Bidang Akademik Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
4. Bapak Yuni Arkhiansyah, S.Kom, M.Kom. Selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika, terimakasih atas waktu dan saran yang telah diberikan kepada saya.
5. Bapak Rio Kurniawan, M.Cs selaku Sekertaris Jurusan Teknik Informatika
6. Ibu Fitria, ST.,M.Kom sebagai dosen pembimbing skripsi terimakasih atas waktu dan saran yang telah diberikan.
7. Ustad Ahmad Musthofa S.Pd.I sebagai guru tahfidz di Pondok Pesantren Pelajar, Mahasiswa dan Umum Darul Musthofa.
8. Ustad Novrian Palendra S.Pd.I sebagai ustاد pengajar di Pondok Pesantren Pelajar, Mahasiswa dan Umum Darul musthofa.
9. Dosen – dosen pengajar khususnya dijurusan Teknik Informatika IIB Darmajaya

10. Ayah dan Ibu tercinta yang selalu memberikan dukungan, tenaga, semangat dan doa kepada saya.
11. Seluruh teman – teman Badan Eksekutif Mahasiswa di Institut Informatika & Bisnis Darmajaya, semoga cepat menyelesaikan studi dan melangkah ke karir yang lebih tinggi.
12. Seluruh teman – teman Teknik Informatika Angkatan 2015, semoga kebersamaan kita selama ini terus terjalin.

Dengan segala keterbatasan saya menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan skripsi ini. Untuk itu saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak sangat saya harapkan demi perbaikan dan peningkatan Skripsi ini.

Akhirnya, saya hanya bisa mendoakan semoga Allah SWT. Membalas semua kebaikan – kebaikan mereka selama ini. *Aamiin.*

Wassalamualaikum Wr. Wb

Bandar lampung, 23 Oktober 2019

Tedi Permana
NPM 1511010029

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO.....	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR TABEL	xxii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Rancang Bangun.....	7
2.2 Rancang	7
2.3 Bangun.....	8
2.4 Aplikasi Mobile	8
2.5 Mobile.....	9
2.6 Al-Qur'an.....	9
2.7 Jenis – Jenis Surah Hafalan Al-Qur'an.....	10
2.7.1 Al-Qur'an Juz 29	10
2.7.2 Al-Qur'an Juz 30	15
2.8 Metode Hafalan Qur'an	27

2.8.1 Metode Hafalan Sabaq.....	27
2.8.2 Metode Hafalan Sabqi	28
2.8.3 Metode Hafalan Manzil.....	28
2.9 Tips Menghafal Al-Qur'an	29
2.9.1 Langkah Menghafal Al-Qur'an	29
2.9.2 13 Keutamaan Menghafal Al-Qur'an	34
2.10 Hadist Keutamaan Membaca Al-Qur'an	38
2.10.1 Definisi Hadist.....	38
2.10.2 10 Hadist Keutamaan Membaca Al-Qur'an	38
2.11 Adab Ketika Membaca Al-Qur'an	39
2.12 Android.....	42
2.13 Versi Android	43
2.14 Android Studio	44
2.15 Android Software Development Kit (SDK Android).....	45
2.16 Android Package (APK).....	45
2.17 Pemrograman Java.....	45
2.18 Xml (<i>Ektensible Markup Language</i>)	46
2.19 Firebase.....	46
2.20 Xampp	48
2.21 PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>).....	48
2.22 Sublime Text.....	49
2.23 Internet.....	49
2.24 Notifikasi	49
2.25 Alarm (Pengingat)	49
2.26 Metode Pengembangan Model Air Terjun Waterfall	50
2.26.1 Kelebihan Metode Waterfall	51
2.26.2 Kekurangan Metode Waterfall	51
2.27 Unified Modeling (UML).....	52
a. Usecase Diagram	52
b. Class Diagram.....	55
c. Activity Diagram	56
d. Squen Diagram	57
2.28 Metode White Box Dan Black Box Testing.....	60
2.28.1 White Box Testing.....	60

a. Kelebihan White Box Testing	60
b. Kekurangan White Box Testing	60
2.28.2 Black Box Testing	61
a. Kelebihan Black Box Testing	61
b. Kekurangan Black Box Testing	61
c. Perbedaan Black Box testing	61
2.29 Penelitian Sebelumnya	62

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian.....	64
3.2 Alat Dan Bahan Penelitian	64
3.2.1 Alat	64
1. Perangkat Keras (Hardware)	64
2. Perangkat Lunak (Software).....	65
3.2.2 Bahan	65
3.3 Metode Pengumpulan Data	65
3.3.1 Wawancara (<i>Interview</i>).....	65
3.3.2 Pengamatan (Observasi).....	65
3.3.3 Studi Pustaka	66
3.4 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	66
3.4.1 Analisis	66
3.4.1.1 Analisi Sistem hafalan Al-Qur'an Dengan Metode Sabaq, Sabqi dan Manzil Yang Sedang Berjalan	67
3.4.1.2 Analisi Sistem hafalan Al-Qur'an Dengan Metode Sabaq, Sabqi dan Manzil Yang Diusulkan	68
a. Analisis Kebutuhan Fungsional	68
b. Analisis Non Fungsional	68
1. Analisis Perangkat Keras.....	68
2. Analisis Perangkat Lunak.....	68
a. Software Untuk Pembuatan.....	69
b. Software Untuk Penerapan.....	69
3.4 Desain	69
3.4.2.1 Konsep	70
3.4.2.2 Desain Uml	71

a.	Use Case Diagram	71
1.	Use Case Diagram Admin	72
2.	Use Case Diagram User Santri	72
3.	Use Case Diagram User Ustad	73
b.	Activity Diagram	73
1.	Activity Diagram Admin	74
2.	Activity Diagram User Ustad	76
3.	Activity Diagram User Santri	77
c.	Sequen Diagram	78
1.	Sequen Diagram Admin	79
2.	Sequen Diagram User Ustad.....	82
3.	Sequen Diagram User Santri	86
d.	Class Diagram.....	91
1.	Class Diagram User	92
2.	Class Diagram User Ustad.....	92
3.	Class Diagram User Santri.....	93
	3.4.2.3 Desain Interface	93
3.4.3	Pengkodean.....	95
3.4.4	Pengujian	95

BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Implementasi Program.....	96
4.2	Hasil Antar Muka Program.....	96
4.2.1	Halaman Menu Utama.....	96
4.2.2	Halaman Menu Utama <i>Admin</i>	96
1.	Membuka Aplikasi	96
2.	Tombol Menu <i>Login</i>	96
3.	Tombol Menu Utama.....	97
4.2.3	Tampilan Awal (<i>Splashscreen</i>)	98
4.2.4	Tombol Menu <i>Login</i>	98
4.2.5	Tampilan Menu Utama Aplikasi	99
4.2.6	Tampilan Menu <i>Profile</i>	99
4.2.7	Tampilan Menu Al-Qur'an.....	100
4.2.8	Tampilan Menu Setoran	103

4.2.9 Tampilan Menu Aktifitas.....	105
4.2.10 Tampilan Menu <i>About</i>	106
4.2.11 Halaman Menu Utama.....	107
4.2.12 Halaman Menu Utama <i>User Ustad</i>	107
1. Membuka Aplikasi	107
2. Tombol Menu Login.....	107
3. Tombol Menu Create New Account.....	107
4. Tombol Menu Utama.....	107
4.2.13 Tampilan Awal (<i>Spalshscreen</i>)	108
4.2.14 Tombol Menu Login User Ustad.....	109
4.2.15 Tombol Menu Register User Ustad	109
4.2.16 Tampilan Menu Utama Aplikasi	110
4.2.17 Tombol Menu Profile	111
4.2.18 Tombol Menu Al-Qur'an.....	112
4.2.19 Tombol Menu Setoran	115
4.2.20 Tombol Menu Aktifitas	116
4.2.21 Tombol Menu About	118
4.2.22 Halaman Menu Utama	118
4.2.23 Halaman Menu Utama <i>User Santri</i>	118
1. Membuka Aplikasi	118
2. Tombol Menu Login.....	118
3. Tombol Menu Register	119
4. Tombol Menu Utama.....	119
4.2.24 Tampilan Awal (<i>Spalshscreen</i>)	120
4.2.25 Tombol Menu Login User Santri.....	121
4.2.26 Tombol Menu Register User Santri.....	121
4.2.27 Tampilan Menu Utama Aplikasi	122
4.2.28 Tombol Menu Profile	122
4.2.29 Tombol Menu Al-Qur'an.....	123
4.2.30 Tombol Menu Setoran	126
4.2.31 Tombol Menu Edukasi	127
4.2.32 Tombol Menu Aktifitas	128
4.2.33 Tombol Menu Konsultasi	129
4.2.34 Tombol Menu <i>About</i>	129

4.3 Pembahasan	130
4.4 Pengujian	130
4.4.1 Pengujian Prangkat Lunak	130
4.4.1.1 White Box Testing.....	130
4.4.1.2 Pengujian Splash Screen.....	131
4.4.1.3 Pengujian Pilihan Login	131
4.4.1.4 Pengujian Menu Login	132
4.4.1.5 Pengujian Create New Account.....	132
4.4.1.6 Pengujian Menu Home User Santri.....	133
4.4.1.6 Pengujian Menu Home User Ustad	133
4.4.1.6 Pengujian Menu Home Admin.....	134
4.4.2 Pengujian Prangkat Lunak	134
4.4.2.1 Black Box Testing	134
4.4.2.2 Pengujian pada Splash Screen	134
4.4.2.3 Pengujian Pada Menu Pilihan Login	135
4.4.2.4 Pengujian Pada Menu Login	138
4.4.2.5 Pengujian Pada Menu Creat New Account	139
4.4.2.6 Pengujian Pada Menu Home	141
4.4.2.7 Pengujian Pada Menu Profile	143
4.4.2.8 Pengujian Pada Menu Al-Qur'an	144
4.4.2.9 Pengujian Pada Menu Setoran.....	146
4.4.2.10 Pengujian Pada Menu Edukasi	147
4.4.2.11 Pengujian Pada Menu Aktifitas	149
4.4.2.12 Pengujian Pada Menu Konsultasi	151
4.4.2.13 Pengujian Pada Menu Tentang.....	152
4.5 Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi	154

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan.....	155
5.2 Saran	155

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Versi android	44
Gambar 2 Android Studio	45
Gambar 3 Logo Firebase	46
Gambar 4 Model Waterffal	50
Gambar 5 Pengembangan metode waterfall.....	66
Gambar 6 <i>use case</i> diagram prangkat lunak yang diajukan	72
Gambar 7 <i>Activity diagram admin</i>	75
Gambar 8 <i>Activity diagram user ustاد</i>	76
Gambar 9 <i>Activity diagram user santri</i>	78
Gambar 10 <i>Squen diagram</i> menu <i>login admin</i>	79
Gambar 11 <i>Squen diagram</i> menu <i>profile admin</i>	80
Gambar 12 <i>Squen diagram</i> menu Al-Qur'an admin	80
Gambar 13 <i>Squen diagram</i> menu setoran admin	81
Gambar 14 <i>Squen diagram</i> menu aktifitas <i>admin</i>	81
Gambar 15 <i>Squen diagram</i> menu <i>about admin</i>	82
Gambar 16 <i>Squen diagram</i> menu <i>login user ustاد</i>	82
Gambar 17 <i>Squen diagram</i> Menu <i>Create New Acount ustاد</i>	83
Gambar 18 <i>Squen diagram</i> menu <i>profile ustاد</i>	84
Gambar 19 <i>Squen diagram</i> menu Al-Qur'amb user ustاد	84
Gambar 20 <i>Squen diagram</i> menu setoran ustاد.....	85
Gambar 21 <i>Squen diagram</i> menu aktifitas ustاد	85
Gambar 22 <i>Squen diagram</i> menu <i>about ustاد</i>	86
Gambar 23 <i>Squen diagram</i> menu <i>login user santri</i>	86
Gambar 24 <i>Squen diagram</i> Menu <i>register user santri</i>	87
Gambar 25 <i>Squen diagram</i> menu <i>profile user santri</i>	88
Gambar 26 <i>Squen diagram</i> menu <i>Al-Qur'an user santri</i>	88
Gambar 27 <i>Squen diagram</i> menu setoran user santri.....	89
Gambar 28 <i>Squen diagram</i> menu edukasi <i>user santri</i>	89
Gambar 29 <i>Squen diagram</i> menu aktifitas user santri	90
Gambar 30 <i>Squen diagram</i> menu konsultasi <i>user santri</i>	90
Gambar 31 <i>squen diagram</i> menu <i>about user santri</i>	91

Gambar 32 <i>Class diagram user</i>	92
Gambar 33 <i>Clas Diagram User Ustad</i>	92
Gambar 34 <i>Clas Diagram Santri</i>	93
Gambar 35 Tampilan halaman utama <i>Admin</i>	94
Gambar 36 Tampilan halaman utama <i>user ustad</i>	94
Gambar 37 Tampilan halaman utama <i>user santri</i>	95
Gambar 38 Tampilan halaman <i>splashscreen</i>	98
Gambar 39 Tampilan halaman untuk pilihan jenis login	98
Gambar 40 Tampilan halaman menu login admin	99
Gambar 41 Tampilan halaman menu utama <i>admin</i>	99
Gambar 42 Tampilan halaman menu profile admin.....	100
Gambar 43 Tampilan halaman menu edit profile admin	100
Gambar 44 Tampilan halaman Al-Qur'an juz 29 dan juz 30 admin	101
Gambar 45 Tampilan pilihan Al-Qur'an juz 29 admin.....	101
Gambar 46 Tampilan pilihan Al-Qur'an juz 30 admin	101
Gambar 47 Tampilan surah Al-Qur'an admin	102
Gambar 48 Tampilan soal evaluasi quiz surah Al-Qur'an admin.....	102
Gambar 49 Tampilan halaman score admin.....	102
Gambar 50 Tampilan setoran hafalan Al-Qur'an admin.....	103
Gambar 51 Tampilan pemberitahuan setoran hafalan melalui <i>whatsapp</i>	103
Gambar 52 Tampilan halaman login ustاد untuk menginput nilai hasil setoran santri penghafal	104
Gambar 53 Tampilan halaman input nilai santri penghafal	104
Gambar 54 Tampilan hasil inputan nilai setoran santri.....	104
Gambar 55 Tampilan halaman menu aktifitas admin	105
Gambar 56 Tampilan halaman menu donasi admin.....	105
Gambar 57 Tampilan waktu <i>alarm</i> admin	105
Gambar 58 Tampilan jadwal shalat admin.....	106
Gambar 59 Tampilan halaman menu <i>about admin</i>	106
Gambar 60 Tampilan halaman <i>splashscreen</i>	108
Gambar 61 Tampilan halaman untuk pilihan jenis login	109
Gambar 62 Tampilan halaman menu <i>login user ustad</i>	109
Gambar 63 Tampilan halaman menu <i>creat new account</i> user ustad.....	110
Gambar 64 Tampilan <i>form profile user</i> ustad	110

Gambar 65 Tampilan halaman menu utama <i>user ustad</i>	110
Gambar 66 Tampilan halaman menu profile user ustad	111
Gambar 67 Tampilan halaman menu <i>edit profile user</i> ustad	111
Gambar 68 Tampilan halaman Al-Qur'an juz 29 dan juz 30 <i>user ustad</i>	112
Gambar 69 Tampilan pilihan Al-Qur'an juz 29 <i>user ustad</i>	112
Gambar 70 Tampilan pilihan Al-Qur'an juz 30 <i>user ustad</i>	113
Gambar 71 Tampilan surah Al-Qur'an <i>user ustad</i>	113
Gambar 72 Tampilan soal evaluasi <i>quiz</i> surah Al-Qur'an <i>user ustad</i>	113
Gambar 73 Tampilan halaman <i>score user</i> ustad	114
Gambar 74 Tampilan setoran hafalan Al-Qur'an <i>user ustad</i>	114
Gambar 75 Tampilan pemberitahuan setoran hafalan melalui <i>whatsapp</i>	114
Gambar 76 Tampilan halaman login ustad untuk menginput nilai hasil setoran santri penghafal	115
Gambar 77 Tampilan halaman input nilai santri penghafal	115
Gambar 78 Tampilan hasil inputan nilai setoran santri.....	116
Gambar 79 Tampilan halaman menu aktifitas <i>user ustad</i>	116
Gambar 80 Tampilan halaman menu donasi <i>user ustad</i>	117
Gambar 81 Tampilan waktu <i>alarm user</i> ustad	117
Gambar 82 Tampilan jadwal shalat <i>user ustad</i>	117
Gambar 83 Tampilan halaman menu <i>about user</i> ustad.....	118
Gambar 84 Tampilan halaman <i>spalshscreen</i>	120
Gambar 85 Tampilan halaman menu <i>login user</i> santri	120
Gambar 86 Tampilan halaman menu <i>login user</i> santri	121
Gambar 87 Tampilan halaman menu <i>creat new account user</i> santri	121
Gambar 88 Tampilan <i>form profile user</i> santri.....	122
Gambar 89 Tampilan halaman menu utama <i>user santri</i>	122
Gambar 90 Tampilan halaman menu <i>profile user</i> santri.....	123
Gambar 91 Tampilan halaman menu <i>edit profile user</i> santri.....	123
Gambar 92 Tampilan halaman Al-Qur'an juz 29 dan juz 30 <i>user santri</i>	124
Gambar 93 Tampilan pilihan Al-Qur'an juz 29 <i>user santri</i>	124
Gambar 94 Tampilan pilihan Al-Qur'an juz 30 <i>user santri</i>	124
Gambar 95 Tampilan surah Al-Qur'an <i>user santri</i>	125
Gambar 96 Tampilan soal evaluasi quiz surah Al-Qur'an <i>user santri</i>	125
Gambar 97 Tampilan halaman <i>score user</i> santri.....	125

Gambar 98 Tampilan setoran hafalan Al-Qur'an <i>user</i> santri.....	126
Gambar 99 Tampilan pemberitahuan setoran hafalan melalui <i>whatsapp</i>	126
Gambar 100 Tampilan halaman menu hasil nilai hafalan <i>user</i> santri	127
Gambar 101 Tampilan halaman menu jenis hafalan <i>user</i> santri	127
Gambar 102 Tampilan halaman menu edukasi <i>user</i> santri	127
Gambar 103 Tampilan halaman menu aktifitas <i>user</i> santri.....	128
Gambar 104 Tampilan halaman menu aktifitas <i>user</i> santri.....	128
Gambar 105 Tampilan halaman menu alarm <i>user</i> santri	128
Gambar 106 Tampilan halaman jadwal shalat user santri.....	129
Gambar 107 Tampilan halaman menu konsultasi <i>user</i> santri	129
Gambar 108 Tampilan halaman menu <i>about user</i> santri	130
Gambar 109 Coding tampilan halaman splashscreen	131
Gambar 110 Coding tampilan halaman pilihan login	131
Gambar 111 Coding tampilan halaman menu login.....	132
Gambar 112 Coding tampilan halaman menu <i>create new account</i>	132
Gambar 113 Coding tampilan halaman menu <i>home</i> user santri.....	133
Gambar 114 Coding tampilan halaman menu <i>home</i> user ustاد	133
Gambar 115 Coding tampilan halaman menu <i>home admin</i>	134

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Alquran Juz 29	11
Tabel 2 Alquran Juz 30	16
Tabel 3 10 Hadis Keutamaan Membaca Al-Qur'an.....	35
Tabel 4 19 adab ketika membaca Al-Qur'an	40
Tabel 5 Versi android	43
Tabel 6 Simbol dan Keterangan <i>Use case</i> Diagram.....	52
Tabel 7 Simbol dan Keterangan <i>class</i> Diagram	55
Tabel 8 Simbol dan Keterangan <i>Activity</i> Diagram.....	57
Tabel 9 Simbol dan Keterangan <i>Sequence</i> Diagram.....	59
Tabel 10 Jadwal program setoran hafalan Al-Qur'an	67
Tabel 11 Konsep dan tujuan penggunaan aplikasi hafalan Al-Qur'an.....	69
Tabel 12 Pengujian Splash Screen.	134
Tabel 13 Pengujian Pilihan Login.	136
Tabel 14 Pengujian Login.	138
Tabel 15 Pengujian <i>Creat New Account.</i>	139
Tabel 16 Pengujian menu <i>home</i>	141
Tabel 17 Pengujian <i>Menu Profile</i>	143
Tabel 18 Pengujian <i>Menu Al-Qur'an.</i>	145
Tabel 19 Pengujian <i>Menu Setoran.</i>	146
Tabel 20 Pengujian <i>Menu Edukasi.</i>	148
Tabel 21 Pengujian <i>Menu Aktifitas.</i>	149
Tabel 22 Pengujian <i>Menu Konsultasi.</i>	151
Tabel 23 Pengujian <i>Menu Tentang.</i>	152

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin modern sangat memanjakan para penikmat informasi. Hal ini membuat manusia bagaikan tak terpisah oleh jarak ruang dan waktu. Dengan perkembangan teknologi yang kian maju, manusia dapat membuat berbagai macam peralatan sebagai alat bantu dalam menjalankan berbagai aktivitas untuk mendukung produktifitas. Dengan segala aktivitas yang kian padat menjadikan sebagian orang memiliki tingkat mobilitas yang tinggi. Terkadang hal yang tidak menjadi prioritas namun suatu keharusan bagi seorang muslim terlalaikan. Salah satunya menghafal Al-Qur'an terabaikan kerena dengan sibuknya pekerjaan dan kurangnya belajar dengan guru sehingga untuk melakukan hafalan Al-Qur'an ini sangat kurang, bahkan terlupakan. Salah satu faktor penyebabnya adalah terbatasnya informasi belajar Al-Qur'an atau waktu untuk mempelajarinya.

Al-Qur'an merupakan kitab suci yang dijadikan pedoman umat islam. Dalam ajaran agama islam, menghafalkan Al-Qur'an merupakan sebuah amalan mulia yang sangat dianjurkan. Namun, sebagian besar umat islam melupakan hal tersebut, walaupun mempunyai banyak waktu luang, sangat sedikit sekali yang dapat di optimalkan untuk menghafal Al-Qura'an, misalnya terlalu sering menggunakan *Aplikasi Smarphone* secara berlebihan seperti *social media* dan *Game*. Padahal, hasil dari penelitian yang dilakukan di Pondok Pesantren Mahasiswa dan Umum Darulmusthofa, *semartphone* mempunyai dampak yang sangat bagus untuk melakukan proses belajar menghafal Al-Qur'an, karena dengan adanya aplikasi ini, penghafal Al-Qur'an dapat mengetahui bagaimana cara proses belajar menghafal Al-Qur'an dengan baik dan terdapat beberapa cara menghafal Al-Qur'an sampai tahap menghafal Al-Quran dan evaluasi hafalan yang telah di sediakan di Aplikasi Hafalan Al-Quran berbasis android. Sehingga para penghafal Al-Qur'an dapat menghafal dengan mudah cepat, praktis, dan

efektif dengan memanfatkan waktu yang luang untuk menghafal Al-Quran dimanasaja.

Belajar agama adalah mempelajari Al-Qur'an, dikarenakan pembelajaran agama sangat minim maka secara langsung mempelajari Al-Qur'an juga minim sekali. Mempelajari Al-Qur'an yaitu dengan membaca dan menghafalnya. Selain itu penghafal Al-Qur'an sering lupa terhadap hafalan yang telah di hafalkan. Perlu diketahui bahwa kebanyakan metode menghafal Al-Qur'an yang diterapkan adalah membaca dan mendengarkan secara berulang-ulang. Selain itu, dalam menghafal AlQur'an masih menggunakan metode konvensional. Seiring dengan berkembangnya teknologi *mobile* khususnya sistem operasi Android yang banyak diminati oleh masyarakat dunia. Dimana sistem operasi tersebut dipasang di *mobile* sehingga penggunaan aplikasinya juga bisa digunakan di mana saja dan kapanpun.

Di era perkembangan teknologi mobile saat ini telah mencapai taraf yang sangat pesat jika dibandingkan dengan keadaan satu dekade lalu. Sejalan dengan perkembangan tersebut, keberadaan *mobile device* sudah semakin menyatu dengan kehidupan personal manusia. Hal ini dimungkinkan karena secara langsung ataupun tidak langsung *mobile device* yang dibawa oleh seseorang dapat menjadi salah satu teknologi *mobile* yang memanfaatkan data sebagai faktor penunjang utamanya. Kemudian aplikasi ini dilengkapi dengan fasilitas yang mampu menggabungkan antara teks, gambar, dan audio dalam satu device. Hal tersebut bisa mempermudah dalam menghafal Al-Qur'an. Untuk itu penelitian ini diberi judul "RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE HAFLAN AL-QURAN MENGGUNAKAN METODE SABAQ, SABQI DAN MANZIL BERBASIS ANDROID". Dengan harapan dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang telah diuraikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara untuk desain Rancang Bangun Aplikasi Mobile Hafalan Al-Quran Menggunakan Metode, Sabaq, Sabqi dan Manzil Berbasis Android ini dapat dimengerti oleh pengguna (*user*).
2. Bagaimana caranya Rancang Bangun Aplikasi Mobile Hafalan Al-Quran Menggunakan Metode Sabaq, Sabqi dan Manzil Berbasis Android, dapat menarik minat semua orang untuk menghafalkan Al-Qur'an dengan mudah dan praktis.
3. Bagaimana caranya menghafal Al-Quran dengan metode Sabaq, Sabqi dan Manzil Berbasis Android, dapat membantu para santri di pondok pesantren, pelajar, mahasiswa dan umum darul musthofa untuk menghafal Al-Qur'an pada saat padatnya jam sekolah dan perkuliahan, sehingga lebih mudah untuk menghafal Al-Quran dalam memanfaatkan waktu luang dimana saja.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa pokok permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah di atas, maka permasalahan pada Rancang Bangun Aplikasi Mobile Hafalan Al-Quran Menggunakan Metode Sabaq, Sabqi, Dan Manzil Berbasis Android ini menggunakan bahasa pemrograman IDE Android Studio dan bahasa pemrograman php mysql, yang mampu mengelola aplikasi android tersebut sehingga dapat memudahkan para penghafal Al-Quran. Aplikasi yang kami ajukan sebagai tugas akhir sekripsi. Adapun batasan masalah lain dari peneulis ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibuat hanya berisi Al-Qur'an Juzz 29 – Juzz 30 dan panduan tatacara menghafal Al-Qur'an, metode hafalan Al-Qur'an, hadist keutamaan membaca Al-Qur'an dan Evaluasi Hafalan Al-Qur'an.
2. Rancangan tampilan aplikasi ini dibuat semenarik mungkin sehingga para

penghafal lebih nyaman, mudah dan tertarik untuk menghafal Al-Quran pada aplikasi yang kami buat. aplikasi ini khusus dibuat untuk para penghafal Al-Qur'an tingkat pelajar, mahasiswa dan umum sesuai dengan peraturan di Pondok Pesantren Pelajar, Mahasiswa Dan Umum Darulmusthofa yang berada di Bandar lampung

3. Aplikasi dibuat pada *Platform Android*.
4. Metode yang digunakan dalam melakukan Hafalan Al-Qur'an dengan menggunakan metode hafalan, Sabaq, Sabqi dan Manzil.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah membuat Rancang Bangun Aplikasi Mobile Hafalan Al-Quran Menggunakan Metode Sabaq, Sabqi Dan Manzil Berbasis Android, sehingga para santri di pondok pesantren, pelajar, mahasiswa dan umum darul musthofa lebih mudah untuk melakukan proses hafalan Al-Quran dimana saja, dan bisa mempelajari hafalan Al-Quran dengan sesuai panduan menghafal yang telah di berikan pada aplikasi tersebut. Dengan adanya aplikasi hafalan Al-Qur'an ini para penghafal Al-Qur'an maupun yang baru menghafal tidak merasakan kesulitan pada saat menghafal Al'Quran karena pada aplikasi tersebut terdapat beberapa panduan tata-cara menghafal Al-Qur'an yang bisa di pelajari oleh sipenghafal Al-Qur'an.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah untuk membuat Rancang Bangun Aplikasi Mobile Hafalan Al-Quran Menggunakan Metode, Sabaq, Sabqi Dan Manzil Berbasis Android.

1. Manfaat Bagi Penulis

- a) Dapat mengembangkan wawasan keilmuan dan meningkatkan pemahaman mengenai tatacara bagaimanan cara untuk menghafal Al-Qur'an dengan mudah dan praktis melalui metode-metode yang telah diterapkan dan panduan menghafal Al-Qur'an pada aplikasi android.

- b) Dapat membuat Rancang Bangun Aplikasi Mobile Hafalan Al-Qur'an Menggunakan Metode, Sabaq, Sabqi Dan Manzil Berbasis Android. yang dapat dijalankan oleh semua kalangan santri di pondok pesantren, pelajar, mahasiswa dan umum darul musthofa.
- c) Memberikan kemudahan dalam melakukan proses hafalan Al-Qur'an dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Pengguna

- a) Dapat memudahkan bagi pengguna khususnya bagi santri di pondok pesantren, pelajar, mahasiswa dan umum darul musthofa. Untuk melakukan hafalan Al-Qur'an karena dengan padatnya aktifitas di sekolah maupun di kampus sehingga para pelajar dan mahasiswa sulit untuk belajar menghafal Al-Qur'an. Selain itu menghafal Al-Qur'an dengan seadanya tanpa mengetahui ilmu bagaimana tatacara menghafal Al-Qur'an dengan tips dan trik sehingga menghafal Al-Qur'an dapat dihafalkan dengan mudah dan praktis.

3. Bagi Akademik

- a) Sebagai kontribusi positif untuk kemajuan wawasan keilmuan teknologi informasi yang diintegrasikan dengan agama serta untuk melakukan pengembangan pada masa yang akan datang jika pada suatu hari nanti ada mahasiswa yang berniat untuk mengembangkan aplikasi hafalan Al-Qur'an ini.

1.6 Sistematika Penelitian

Adapun penulisan sistematika pada penelitian tugas akhir sekripsi ini dapat dibagi menjadi beberapa bab yaitu :

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematis penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tentang penjelasan teori-teori yang terkait dengan permasalahan yang akan diambil sebagai bahan acuan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini berisi tentang objek penelitian, alat dan bahan, metode pengumpulan data dan menjelaskan mengenai deskripsi system kerja dan perancangan software.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang system, pengujian software serta hasil pengujian system dan software

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan pembahasan laporan dan saran-saran untuk dapat dikembangkan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Seluruh materi referensi dalam penelitian sekripsi ini, dicantumkan dalam bab ini.

LAMPIRAN

Data pendukung untuk melengkapi uraian yang telah disajikan dalam bagian utama di tempatkan dibagian ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Rancang Bangun

Menurut (Zulkarnaini, and Muhammad Fauzan Azima, 2019) Rancang bangun merupakan kegiatan untuk menterjemahkan hasil analisa kedalam bentuk bahasa program dan implementasi komponen-komponen sistem serta menciptakan sistem baik secara keseluruhan ataupun sebagian.

2.2 Rancang

Menurut (Ramadhan and Ricoida, 2012) Perancangan atau rancang merupakan serangkaian prosedur untuk menterjemahkan hasil analisa dan sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem di implementasikan. Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta di dalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengjerjaannya.

Menurut (Fitria, M Fauzan Azima & Sulyono, 2018) Perancangan adalah spesifikasi umum dan terinci dari pemecahan masalah berbasis komputer yang telah dipilih selama tahap analisis.

Sedangkan menurut situs (https://www.academia.edu/12171775/Desain_Sistem) Rancang merupakan serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisa dari sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem diimplementasikan. Perancangan adalah kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat

menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik.

Sedangkan menurut buku yang dikutip dari buku metode desain dan analisis sistem (edisi 6) tentang *Desain Sistem* yaitu setelah memperoleh pemahaman akan persyaratan bisnis sistem informasi, kita akan meneruskan ke system design atau desain sistem. Selama desain sistem, kita pada awalnya akan mengeksplorasi solusi teknis alternatif jarang ada satu solusi untuk masalah apapun. Misalnya sekarang ini, kebanyakan perusahaan harus memilih antara membeli solusi yang cukup bagus atau membangun solusi kostum sendiri. Setelah alternatif teknis dipilih dan disetujui, fase desain sistem mengembangkan cetak biru (*blueprint*) dan spesifikasi teknis yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan database, program, antar muka pengguna, dan jaringan yang dibutuhkan untuk sistem informasi.

2.3 Bangun

Menurut (Ramadhan and Ricoida, 2012) Pembangunan atau bangun sistem adalah kegiatan menciptakan sistem baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada secara keseluruhan. Jadi dapat disimpulkan bahwa Rancang Bangun adalah penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Dengan demikian pengertian rancang bangun merupakan kegiatan menerjemahkan hasil analisa ke dalam bentuk paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut atau memperbaiki sistem yang sudah ada.

2.4 Aplikasi Mobile

Menurut (Mukmin Siregar, 2016) Aplikasi mobile berasal dari dua kata, yaitu aplikasi dan mobile. Secara istilah, aplikasi adalah program siap pakai yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi untuk pengguna atau aplikasi yang lain. sedangkan mobile adalah perpindahan dari suatu tempat ke tempat yang lain. Secara lebih lengkap, aplikasi mobile adalah program siap pakai yang

melaksanakan fungsi tertentu yang dipasang pada perangkat mobile. Sedangkan menurut (Juansyah, Andi 2015) aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju. Menurut kamus *computer eksekutif*, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang di harapkan. Pengertian aplikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu”.

2.5 Mobile

Mobile adalah kata sifat yang berarti dapat bergerak atau dapat digerakkan dengan bebas dan mudah. Namun *mobile* dapat pula diartikan sebuah benda yang berteknologi tinggi dan dapat bergerak tanpa menggunakan kabel. Contohnya seperti *smartphone*, *PDA*, dan *tablet*. *Mobile* juga bisa diartikan kendaraan bermotor yang dapat bergerak. *Mobile* bersifat bebas seperti air dan dapat mengalir kemanapun. *Mobile* dapat berubah dan diubah dengan mudah. Jadi ada gambaran awal tentang *mobile*. Pengertian yang dibahas disini memang umum tidak sebatas *smartphone* atau *handphone*. *Mobile* bisa saja sebuah program yang dapat menjangkau seluruh tempat bisa diakses dengan mudah dan dapat diganti kapan saja tanpa kesulitan. (Sumber : <http://id.wikipedia.org/wiki/mobile> / 8 Oktober 2012).

2.6 Al-Qur'an

Menurut (Ibnu Arif Winardi. 2015) Al-Qur'an adalah mukjizat paling besar yang dimiliki oleh Nabi Muhammad saw. Allah telah menyempurnakan Al-Qur'an sebagai pedoman seluruh umat manusia di dunia. Bahkan, diantara kitab-kitab suci yang lain hanya Al-Qur'an yang paling sempurna. Dengan kesempurnaan dan kemuliaan yang dimiliki Al-Qur'an, maka jika kita membaca dan

mengamalkannya hidup kita akan terasa bahagia dan Allah akan memberi kita nikmat yang tiada terhingga. Membaca Al-Qur'an baik mengerti artinya atau tidak adalah termasuk ibadah yang paling utama.

Sedangkan menurut (Murthofin, Ari Anshori, Suryono, 2016) Al-Qur'an adalah salah satu dari kitab samawi yang telah diturunkan kepada Nabi yang terpilih yaitu Muhammad Saw, dan bukan ucapan beliau. Secara rinci telah dijelaskan oleh Muhammad bin Shaleh al- 'Usaimin bahwa al-Qur'an secara bahasa adalah maṣdar (asal kata) dari kata qara'a yang bermakna talā (membaca), atau bermakna jama'a (mengumpulkan). Adapun secara istilah syar'i, al-Qur'an adalah kalamullah (firman Allah) yang diturunkan kepada Rasul-Nya, penutup para Nabi yaitu Muhammad Saw, yang dimulai dengan surat al-Fatiḥah dan diakhiri dengan surat an-Nās

2.7 Jenis – Jenis Surah Hafalan Al-Qur'an

Berikut ini kami mengutif dari buku Tafsir Al-Munir yaitu untuk sebagai bahan acuan pelaksanaan pembuatan tugas akhir sekripsi. Tafsir Al-Munir adalah hasil karya tafsir terbaik yang pernah dimiliki umat islam di era modern ini. Buku ini sangat laris di timur tengah dan Negara – Negara di Jajirah Arab. Karya ini hadir sebagai rujukan utama disetiap kajian tafsir disetiap majelis ilmu. Secara bobot dan kualitas, buku ini terdiri dari Juz 29 dan Juz 30. Berikut ini adalah definisi dari Al-Qur'an Juz 29 dan Juz 30 sebagai berikut adalah sebagai berikut :

2.7.1 Al-Qur'an Juz 29

Pada surah Al-Qur'an juz 29 ini terdapat beberapa surah Al-Qur'an yang bisa kami sediakan untuk bahan pembuatan Aplikasi hafalan Al-Qur'an berbasis android ini yaitu terdiri dari Surah Al Mulk, Surah Al Qalam, Surah Al Haqqah, Surah Al Ma'arij, Surah Nuh, Surah Al Jinn, Surah Al Muzzammil, Surah Al Muddassir, Surah Al Qiyamah, Surah Al Insan, Surah Al Mursalat. Dan dibawah ini adalah beberapa dari pengertian - pengertian dari tabel surah berikut :

Tabel 1 :Alquran Juz 29

NO	Nama Surah	Pengertian
1	Surah Al-Mulk : 1-30	Surah At Mulk dalam pengertian “Surah ini dinamakan dengan surah al-Mulk (kerajaan), karena dibuka dengan penyucian dan pengagungan Allah kepada zat-Nya yang ada di tangan-Nya segala kerajaan-kerajaan langit dan bumi, hanya bagi-Nya kekuasaan mutlak, pengelolaan alam sesuai kehendak-Nya. Dia yang menghidupkan dan mematikan, mengagungkan dan menghinakan, memberikan kekayaan dan kefakiran, memberi dan menolak Surah ini dinamakan juga dengan Al-Waaqiyah (yang menjaga), Al-Munjiyah (yang menyelamatkan) sebab surah ini menjaga dan menyelamatkan dari siksa kubur, memberi syafaat kepada pemiliknya (pembacanya) sebagaimana akan saya jelaskan. Ibnu Abbas menamakan surah ini dengan al-Mujaadilah (yang mendebat), sebab surah ini akan mendebat membela pembacanya di alam kubur
2	Surah Al-Qalam 1-52 Ayat	Surah Al Qalam dalam pengertian “surah ini dinamakan al-Qalam (pena) karena dibuka dengan kata (Qalam/pena) yang digunakan bersumpah oleh Allah SWT yaitu, "Nuun. Demi qalam (pena) dan apa yang mereka tuliskan. " (al-Qalam: 1)

		Allah bersumpah dengan al-Qalam untuk pengagungan karena dalam penciptaan dan penyempurnaan kalam tersebut ada bukti yang menunjukkan hikmah yang agung, juga karena ada manfaat dan faedah yang tidak bisa dideskripsikan. Sebagaimana ucapan pengarang Al-Kasysyaaf yang dimaksud dengan al-Qalam menurut mayoritas ulama adalah jins (jenis pena). Allah SWT bersumpah dengan semua pena yang digunakan untuk menulis di langit dan bumi. Ada yang mengatakan surah ini dinamakan surah Nun”.
3	Surah Al-Haaqqah : 1-52 Ayat	Surah Al Haqqah dalam pengertian “Surah ini dinamakan Al-Haaqqah karena dibuka dengan pertanyaan mengenai Kiamat, demi membesarkan keadaannya dan mengagungkan kegentingannya. Al-Haaqqah adalah salah satu nama dari hari Kiamat sebab di dalamnya terwujud janji dan ancaman. Oleh karena itu, Allah mengagungkan keadaan hari Kiamat dengan pertanyaan mengenainya. Al-Haaqqah adalah saat (hari Kiamat) yang mesti terjadi, pasti datang tanpa keraguan di dalamnya ”
4	Surah Al-Ma’arij : 1-44 Ayat	Surah Al Ma’arij dalam pengertian “Surah ini dinamakan al-Ma’arij (tempat-tempat naik) karena dimulai dengan firman Allah SWT "Para malaikat dan Jibril naik (menghadap) kepada Tuhan," Artinya, para

		malaikat dan Jibril al-Amin yang diberi tugas khusus oleh Allah untuk menyampaikan wahyukepada para Nabi dan rasul naik (menghadap) kepada-Nya. Jibril disebut secara khusus karena kemuliaan dan keutamaan kedudukannya. Dialah yang dinamakan dengan ar-Ruh dalam firman-Nya, : "Yang dibawa turun oleh Ar-Ruh Al-Amin (Jibril), " (asy-Syu'araa' : 193)"
5	Surah Nuh : 1-28 Ayat	Surah Nuh dalam pengertian "Surah ini" dinamakan dengan surah Nuuh, karena menyebut nama Nabi Nuh a.s., kisahnya dengan kaumnya semenjak mulai berdakwah sampai terjadi topan. Sebagaimana tersebut dalam permulaan surah حَادَّتْ نَوْحًا سَلَّمَ اَنَّ
6	Surah Al-Jinn : 1-28 Ayat	Surah Al Jinn dalam pengertian " Surah ini dinamakan dengan surah Jin karena berkaitan dengan keadaan para jin. Mereka ketika mendengar Al-Qur'an dan mengimannya, kemudian mereka menjelaskan hubungan mereka dengan manusia, upaya mereka untuk mencuri pendengaran, mereka dilempar dengan bintang yang dibakar dan hal-hal lain mengenai pembicaraan jin yang menakjubkan di mana di antara mereka ada yang Mukmin dan ada yang kafir. Jin adalah suatu alam yang kita tidak bisa melihatnya, tidak ada jalan untuk mengetahuinya,

		kecuali dengan wahyu Ilahi. Perlu dicatat bahwa penamaan-penamaan surah-surah al-Qur'an membangkitkan analisa dan pemikiran.”
7	Surah Al-Muzzammil	Surah Al-Muzzammil dalam pengertian “Surah ini dinamakan dengan surah Al Muzzammil, artinya orang yang berselimut dengan pakaian-pakaianya. Hal ini disebabkan surah tersebut bercerita tentang Nabi Muhammad saw. pada awal turun wahyu. Selain itu, karena surah ini dimulai dengan perintah Allah SWT agar Nabi beranjak dari berselimut, Yakni berbalut diri pada malam hari dan bangkit untuk menyampaikan risalah Tuhan”
8	Surah Al-Muddassir : 1-56 Ayat	Surah Al Muzzammil dalam pengertian “Surah ini dinamakan dengan surah Al Muzzammil, artinya orang yang berselimut dengan pakaian-pakaianya. Hal ini disebabkan surah tersebut bercerita tentang Nabi Muhammad saw. pada awal turun wahyu. Selain itu, karena surah ini dimulai dengan perintah Allah SWT agar Nabi beranjak dari berselimut, Yakni berbalut diri pada malam hari dan bangkit Untuk menyampaikan risalah Tuhan”.
9	Surah Al-Qiyamah : 1-40 Ayat	Surah Al Qiyamah dalam pengertian “Surah ini dinamakan al-Qiyaamah karena dimulai dengan sumpah Allah dengan hari Kiamat

		karena keagungan hari itu, pembuktian kejadiannya, dan sanggahan kepada orangorang yang mengingkarinya.”
10	Surah Al-Insan : 1-31 Ayat	Surah Al Insan dalam pengertian “Surah ini dinamakan dengan al-Insaan karena dimulai dengan penjelasan mengenai penciptaan manusia dan pewujudannya, setelah sebelumnya tidak ada, kemudian menjadi khalifah di bumi. Allah menciptakan semua kebaikan, bahan tambang, dan perbendaharaan lainnya untuk manusia.”
11	Surah Al-Mursalat : 1-50 Ayat	Surah Al Mursalat dalam pengertian “Surah ini dinamakan dengan surah alMursalaat karena surah ini dijadikan sebagai sumpah, yakni "Demi (malaikatmalaikat] yang diutus untuk membawa kebaikan.”

2.7.2 Al-Qur'an Juz 30

Pada surah Al-Qur'an juz 30 ini terdapat beberapa surah Al-Qur'an yang bisa kami sediakan untuk bahan pembuatan Aplikasi hafalan Al-Qur'an berbasis android ini yaitu terdiri dari. Surah An Naba, Surah An Nazi'at, Surah Abasa, Surah At Takwir, Surah Al Infitar, Surah Al Mutaffifin, Surah Al Insyiqaq, Surah Al Buruj, Surah At Tariq, Surah Al A'la, Surah Al Gasyiyah, Surah Al Fajr, Surah Al Balad, Surah Asy Syams, Surah Al Lail, Surah Ad Duha, Surah Asy Syarh, Surah At Tin, Surah Al 'Alaq, Surah Al Qadr, Surah Al Bayyinah, Surah Az Zalzalah, Surah Al 'Adiyat, Surah Al Qari'ah, Surah At Takasur, Surah Al Asr, Surah Al Humazah, Surah Al Fil, Surah Quraisy, Surah Al Ma'un, Surah Al Kausar, Surah Al Kafirun, Surah An Nasr, Surah Al Lahab, Surah Al Ikhlas,

Surah Al Falaq, Surah An Nas. Dan dibawah ini adalah beberapa dari pengertian - pengertian dari tabel surah berikut :

Tabel 2 :Alquran Juz 30

1	Surah An-Naba : 1-40 Ayat	Surah An Naba dalam pengertian “Surah ini dinamakan dengan surah 'Amma dan surah an-Naba“ karena dimulai dengan firman Allah SWT, ”Tentang apakah mereka saling bertanyatanya. Tentang berita yang besar (hari berbangkit).” (An-Naba” : 1-2) Itu adalah berita tentang hari Kiamat dan hari kebangkitan yang menarik perhatian manusia dan mereka bertanya waktu terjadinya”
2	Surah An-Nazi'at : 1-46 Ayat	Surah An Nazi'at dalam pengertian “Surah ini dinamakan an-Naazi'at karena dimulai dengan sumpah Allah dengan anNaazi'at. Mereka adalah para malaikat yang bertugas mencabut nyawa anak keturunan Adam. Adakalanya dicabut dengan mudah, yaitu nyawa kaum Mukminin, adakalanya juga dicabut dengan sulit dan keras, yaitu nyawa orang-orang kafir.”
3	Surah Abasa : 1-42 Ayat	Surah Abasa dalam pengertian “(Bermuka masam) sebab ia dibuka dengan sifat dan kebiasaan manusia yang didorong oleh nalurinya dan menjadi dominan saat seseorang sibuk dengan sebuah perkara penting, kemudian datang kepadanya perkara lain yang memalingkannya dari

		persoalan sebelumnya. Walaupun demikian, Nabi saw. tetap ditegur untuk memuliakan beliau dan m '' en derajat kenabiannya.
4	Surah At-Takwir : 1-29 Ayat	Surah At Takwir dalam pengertian “Dinamakan surah at-Takwiir karena dibuka dengan firman Allah Maksudnya, mengumpulkan satu sama lain, kemudian dilipat, dilemparkan, dan dipadam kan cahayanya.”
5	Surah Al-Infitar : 1-19 Ayat	Surah Al Infitor dalam pengertian “Dinamakan surah al-Inhthaar karena dibuka dengan firman Allah ” 'Apabila langit terbelah." Sebagaimana firman Allah, "Langit terbelah pada hari itu." (alMuzzammil: 18)”
6	Surah Al-Mutaffifin : 1-36 Ayat	Surah Al Mutaffifin dalam pengertian “Surah ini dinamakan surah al-Muthaffifiin karena dimulai dengan firman Allah SWT لَمَطْ فِينَ وَلَمْ يَلْمِعُ فِيهَا مَنْ يَرَى mereka adalah orang-orang yang curang dalam takaran dan timbangan, baik itu dengan menambah jika minta ditakar atau ditimbang oleh orang lain. Atau dengan mengurangi jika mereka menimbang atau menakar untuk orang lain.”
7	Surah Al-Insyiqaq : 1-25 Ayat	Surah Al Insyiqaq dalam pengertian “Surah ini dinamakan surah al-Insyiqaaq, berdasarkan firman Allah SWT "Apabila langit terbelah." berarti terbelah dan pecah

	26 Ayat	dengan firman Allah SWT, "Sudahkah sampai kepadamu berita tentang (hari Kiamat)" (Al-Ghaasyiyah: 1) Al-Ghaasyiyah adalah salah satu nama dari nama hari Kiamat, yaitu kejadian dahsyat yang membuat takut manusia. Istifhaam (pertanyaan) dalam ayat tersebut berfungsi untuk menakut-nakuti dan membesarluaskan perkara pada hari tersebut"
12	Surah Al-Fajr : 1-30 Ayat	Surah Al Fajr dalam pengertian "Surah tersebut dinamakan surah al-Fajr karena dimulai dengan firman Allah SWT Demi fajar demi malam yang sepuluh." (Al-Fair:1-2) Itu merupakan sumpah yang agung dengan fajar Shubuh Yang cahayanya bersinar setiap hari, bahwa sungguh, orang-orang kafir pasti akan disiksa."
13	Surah Al-Balad : 1-20 Ayat	Surah Al Balad dalam pengertian "Dalam pembukaan surah tersebut Allah SWT bersumpah dengan kota haram (Mekah) yang telah dimuliakan Allah dengan Ka'bah dan dijadikan sebagai kiblat kaum Muslimin sebagai pengagungan keberadaannya"
14	Surah Asy-Syams : 1-15 Ayat	Surah Asy Syam dalam pengertian "surah ini dinamakan surah Asy Syams karena dimulai dengan sumpah Allah dengan matahari yang bersinar terang menyinari siang hari"

15	Surah Al-Lail : 1-21 Ayat	Surah Al Lail dalam pengertian “Dimulai dengan sumpah Allah SWT dengan malam ketika menyelimuti. Menyelimuti alam semesta dengan gelapnya serta menutupi matahari, siang, bumi, dan yang lainnya.”
16	Surah Ad-Duha : 1-11 Ayat	Surah Ad Duha dalam pengertian “Surah ini dinamakan adh-Dhuhaa karena diawali dengan kata tersebut. Allah SWT bersumpah dengan waktu dhuhaa, yaitu waktu permulaan siang ketika matahari mulai naik ke atas. Sumpah ini memberikan peringatan urgensi waktu ini yang penuh cahaya. Selain itu, surah ini turun mengenai perkara Nabi saw.. Oleh karena itu, diawali dengan sumpah pada waktu dhuhaa. Sebagaimana halnya ketika surah al-Lail menjelaskan orang bakhil, dan dimulai dengan sumpah pada waktu malam” ¹⁷
17	Surah Al-Alaq : 1-19 Ayat	Surah Al Alaq dalam pengertian “Surah ini dinamakan dengan surah al Alaq, atau surah Iqra” atau surah al-Qalam karena Allah SWT memulai surah ini dengan firmanNya”.
18	Surah At-Tin : 1-8 Ayat	Surah At Tin dalam pengertian “Dinamakan surah at-Tiin karena Allah SWT bersumpah dalam permulaan surah ini dengan at-Tiin dan Zaitun karena keduanya mempunyai kebaikan dan keberkahan serta kemanfaatan.”

19	Surah Al-Qadr : 1-5 Ayat	<p>Surah Al Qadr dalam pengertian “Surah ini dinamakan surah Al Qadr yang berarti keagungan dan kemuliaan, dengan sifat Lailatul Qadr, pada malam itu Allah SWT menurunkan Al Qur'an. Allah SWT berfirman, “sesungguhnya kami telah menurunkannya (al qur'an) pada malam qadar.” (Al-Qadr : 1) maksudnya adalah malam yang sangat agung dan mulia.</p>
20	Surah Al-Bayyinah : 1-8 Ayat	<p>Surah Al Bayyinah dalam pengertian “Surah ini dinamakan surah al-Bayyinah karena dimulai dengan firman Allah maksudnya menyelisihi kekufuran mereka dan berhenti dari kesyirikan hingga ada hujjah yang jelas kepada mereka. Itu adalah Wahyu yang dibaca oleh Rasulullah saw. dan dinamakan juga dengan surah al-Bariyyah atau Iam yakun.”</p>
21	Surah Al-'Adiyat : 1-11 Ayat	<p>Surah Al 'Adiyat dalam pengertian “Surah ini dinamakan surah .al-'Aadiyaat karena Allah SWT memulainya dengan sumpah dengan .al-'Aadiyaat, yaitu kuda para mujahidin yang berlari cepat menuju musuh.”</p>
22	Surah Al-Zalzalah : 1-8 Ayat	<p>Surah Az Zalzalah dalam pengertian “Surah ini dinamakan surah Al-Zalzalah atau Az-Zilzaal karena dimulai dengan pemberitahuan terjadinya gempa dahsyat beberapa saat sebelum hari Kiamat. Surah</p>

		ini merupakan surah Madaniyyah. Ibnu Katsir mengatakan ini merupakan surah Makkiyyah.”
23	Surah Al-Qori'ah : 1-11 Ayat	Surah Al Qari'ah dalam pengertian “Surah ini dinamakan al-Qaari'ah yang bertujuan untuk memberi rasa takut, sebagaimana permulaan surah Al-Haaqqah. AlQaari'ah termasuk nama-nama hari Kiamat, seperti al-Haaqqah, Ath-Thaammah, ashShaakkah, Al-Ghaasyah dan semisalnya. Dinamakan dengan al-Qaari'ah karena surah ini dapat membuat rasa takut di hati karena kedahsyatan hari Kiamat.”
24	Surah At-Takasur : 1-8 Ayat	Surah At Takasur dalam pengertian “Dinamakan surah At-Takaatsur karena firman Allah SWT yakni kalian telah dilalaikan oleh rasa bangga dengan harta, keturunan, dan teman”
25	Surah Al-Humazah : 1-9 Ayat	Surah Al Humazah dalam pengertian “Surah ini dinamakan alHumazah karena dimulai dengan firman Allah SWT . Kata Humazah berarti seseorang yang menggunjing dan menghina orang lain dengan perkataan, perbuatan, atau isyarat. Sementara kata Lumazah adalah seseorang yang mencela orang lain dengan isyarat alis dan mata. Ibnu Abbas berkata, “Humazah adalah orang yang suka menggunjing dan Lumazah adalah orang yang suka mencela.”

26	Surah Al-Fil : 1-5 ayat	Surah Al Fil dalam pengertian “Surah ini dinamakan surah alFiil karena dimulai dengan cerita tentang ashaabul yakni tidakkah kamu benar-benar mengetahui apa yang telah diperbuat oleh Tuhanmu Yang Mahaagung terhadap Abrahah al-Habasyi ; panglima orangorang Yaman dan bala tentaranya yang hendak menghancurkan Ka'bah”
27	Surah Al-Ashr : 1-3 Ayat	Surah Al Asr dalam pengertian “Dinamakan surah Al-'Ashr karena Allah SWT bersumpah dengan waktu di awal surah tersebut dengan berfirman berarti masa. Masa dibuat bersumpah karena mempunyai berbagai macam keajaiban, berupa keadaan senang dan susah, sehat dan sakit, kaya dan miskin serta mulia dan hina. Masa tersebut terbagi menjadi tahun, bulan, hari, jam, menit, dan detik”
28	Surah Al-Quraisy : 1-4 Ayat	Surah Quraisy dalam pengertian “Surah ini dinamakan surah Quraisy sebagai pengingat bagi kabilah tersebut atas kenikmatan-kenikmatan Allah yang telah diberikan kepada mereka, sebagaimana dijelaskan dalam awal surah,”
29	Surah Al-Maun : 1-7 Ayat	Surah Al Ma'un dalam pengertian “Surah ini dinamakan surah al-Maa'uun karena di akhir surah ini Allah SWT mencela orang-orang yang enggan mengerjakan alMaa'uun,

		seperti orang-orang yang melupakan shalat dan kaum munafik. Al-Maa'uun merupakan sesuatu yang dipinjam seseorang dari tetangganya berupa peralatan masak, seperti periuk, garam, dan air. Selain itu juga berupa peralatan berkebun dan bercocok tanam, seperti cangkul dan timba, serta peralatan menjahit, seperti jarum, benang jahit dan barang-barang yang dapat digunakan secara instan lainnya. Surah ini juga dinamakan dengan surah ad-Diin, dikarena di awal surah ini (yang turun di Mekah) diberitahukan orang yang mendustakan agama, yaitu balasan akhirat.”
30	Surah Al-Kausar : 1-3 Ayat	Surah Al Kausar dalam pengertian “Surah ini dinamakan al-Kautsar karena dimulai dengan firman Allah SWT kepada Nabi saw. yakni kebaikan yang baik dan permanen di dunia dan akhirat, di antaranya sungai alKautsar di surga.”
31	Surah An-Nasrh : 1-3 Ayat	Surah An Nasr dalam pengertian “Dinamakan surah an-Nashr karena dimulai dengan firman Allah SWT yakni penaklukan yang besar dan kemenangan yang dinamakan penaklukan dari segala penaklukan, Yaitu penaklukan kota Mekah. Surah ini juga dinamakan surah At-Taudi”
32	Surah Al-Lahab 1-5 Ayat	Surah Al Lahab dalam pengertian “Dinamakan juga surah Al Masad karena

		diakhir surah Allah SWT berfirman yakni di leher Ummu Jamil, istri Abu Lahab terdapat tali dari serabut yang melilit. Surah ini juga dinamakan surah Tabbat karena firman Allah di permulaan surah Yakni hancur dan rugilah kedua tangan Abu Lahab. Demikian juga dinamakan surah Abu Lahab atau surah al-Lahab.”
33	Surah Al-Kafirun 1-6 Ayat	Surah Al Kafirin dalam pengertian “Dinamakan surah al-Kaafirun karena Allah SWT memerintahkan Nabi Muhammad saw. untuk berbicara kepada orang-orang kafir bahwa beliau tidak akan pernah menyembah berhalaberhala dan patungpatung yang mereka sembah: Surah' mi juga dinamakan surah alMunabadzah, allkhlaash! dan Muqasyqasyah”
34	Surah Al-Ikhlas 1-4 Ayat	Surah Al Ikhlas dalam pengertian “Surah ini mempunyai banyak nama, yang paling maSyhur adalah surah al-lkhlaash karena ia berbicara tentang tauhid murni hanya kepada Allah SWT yang menyucikan-Nya dari segala kekurangan dan membebaskan-Nya dari segala kesyirikan. Surah ini juga membebaskan hamba dari kesyirikan, atau dari neraka. Surah ini juga dinamakan dengan surah at-Tafrid, atTajrid, at-Tauhid, an-Najaah atau al-Wilaayah karena orang yang membacanya akan termasuk para wali Allah. Selain itu, surah ini juga dinamakan

		dengan surah al-Ma'rifah dan surah ' al-Asas karena mencakup pokok-pokok agama”
35	Surah Al-Falaq : 1-5 Ayat	Surah Al Falaq dalam pengertian “Surah ini dinamakan surah al-Falaq karena dimulai dengan firman Allah SWT "qul 'a'udu birobbil falaq". Al-Falaq berarti terbelah dan terpisahnya sesuatu dari baginya yang lain. Itu mencakup segala apa yang terbelah dari biji-bijian dan tumbuh-tumbuhan bumi, mata air dari gunung-gunung, hujan dari mendung dan anak dari rahim. Di antaranya adalah firman Allah SWT “Sungguh, Allah yang menumbuhkan butir (padi-padian) dan biji (kurma).” (al-An'aam: 95) dan firmanNya ”Dia menyingsingkan pagi.” (Al-An'aain: 96)”
36	Surah An-Nas 1-6 Ayat	Surah Al Nas dalam pengertian “Surah ini dinamakan surah an-Naas, karena dimulai dengan firman Allah SWT 3,5 &) (JCH 453. Kata an-Naas dalam surah ini diulang sebanyak lima kali. Surah ini turun bersamaan dengan surah sebelumnya dan merupakan surah Makkiyyah menurut kebanyakan ulama. Ada yang berpendapat bahwa surah ini adalah Madaniyyah, sebagaimana keterangan sebelumnya. Sebab turunnya juga dapat kita ketahui sebagaimana surah sebelumnya. Surah ini adalah surah terakhir dalam Al-Qur'an. Al-Qur'an dimulai dengan surah al-Faatihah

		yang merupakan permintaan pertolongan kepada Allah dan memuji-Nya. Dan Al-Qur'an diakhiri dengan dua surah al-Mu'awwidzatain yang bertujuan untuk meminta pertolongan kepada Allah juga"
--	--	--

2.8 Metode Hafalan Qur'an

Menurut (Adi Haironi, n.d.,2016) Metode menghafal Al-Qur'an "Sabaq, Sabqi, Manzil" adalah metode unggulan yang diambil dari negara Pakistan. Pelaksanaan metode ini biasanya diikuti dengan pendekatan Talqin (klasikal), sehingga metode "sabaq, sabqi, manzil" dapat diterapkan sesuai dengan kondisi dan kemampuan santri disetiap jenjang pendidikan. Adapun penjelasannya.

2.8.1 Metode Hafalan Sabaq

Merupakan hafalan baru yang akan anda perdengarkan setiap hari kepada guru tahnfidz. Sabak juga dikenal dengan istilah "setoran". Hafalan baru bergantung kepada kemampuan dan kesungguhan seorang pelajar. Biasanya satu kali setoran antara satu atau dua halaman. Bagi yang mampu mendapatkan dua halaman (satu lembar) untuk setiap hari secara istiqamah, saya golongkan dalam golongan yang excellent. Bagi yang mampu istiqamah satu halaman saya kira sebagai golongan biasa dan bagi yang mendapat kurang dari itu masuk sebagai kelas lemah (Adi Haironi, n.d.,2016)

Berikut ini adalah proses untuk melakukan menghafal Al-Qur'an dengan menggunakan metode sabaq yaitu dengan cara menghafalkan Al-Qur'an pada ayat-ayat yang baru akan dihafalkan seperti hafalan dibawah ini :

- Pada setiap penghafal Al-Qur'an, setiap harinya harus menghafal ayat Al-Qur'an surah yang baru akan di hafalkan misalnya pada surah Al-Qur'an Juz 30 surah An-Naba yang baru mulai akan dihafalkan, maka setelah hafal surah An Naba tersebut kemudian hafalan surah An Naba yang sudah kita hafal bisa

langsung disetorkan kepada ustd pengajar, kemudian setelah selesai di setorkan hafalan surah An Naba, langsung melanjutkan ke surah selanjutnya yaitu surah An Nazi'at yang akan dihafalkan dan ikuti langkah selanjutnya sampai selesai menghafal juz 30.setelah selesai menghafal pada Al-Qur'an juz 30 kemudian melanjutkan ke hafalan Juz 29 dan ikuti langkah-langkah menghafal Al-Qur'an seperti pada juz 30 sampai selesai atau khatam Al Qur'an.

2.8.2 Metode Hafalan Sabqi

Yaitu mengulang hafalan pada juz-juz atau ayat Al-Quran yang sedang anda hafal. Bagi beberapa santri Tahfidz, seringkali istilah ini belum familiar bahkan asing di telinga mereka, sistem ini belum popular dan tidak digunakan secara resmi di beberapa pesantren Tahfidz. Namun bagi saya ia adalah bagian yang sangat penting (Adi Haironi, n.d.,2016).

Berikut ini adalah proses tahapan untuk melakukan mengulang hafalan Al-Qur'an yang telah dihafalkan dengan menggunakan metode sabqi seperti pada contoh dibawah ini :

- a) Dalam proses melakukan hafalan sabqi atau mengulang hafalan adalah dengan cara mengulang halafan sebelumnya. Misalnya para penghafal Al-Quran sebelumnya sudah menghafal Al-Qur'an juz 30 dari surah An Naba sampai surah An Naas kemudian, para penghafal Al Qur'an melakukan mengulang hafalan pada juz 30 tersebut yang telah dihafalkan.

2.8.3 Metode Hafalan Manzil

Dikenal juga dengan ‘Muraja’ah’ yaitu mengulang juz-juz atau ayat-ayat yang telah anda hafal. Contohnya jika seorang penghafal sedang menghafal Al-Qur'an juz 30, maka juz 29 disebut Manzil (Adi Haironi, n.d.,2016).

Berikut ini adalah proses tahapan untuk melakukan muraja'ah hafalan al-qur'an yang telah selesai dihafalkan dengan menggunakan metode manzil seperti pada contoh dibawah ini :

a) Apabila para penghafal Al Qur'an sudah selesai menghafal pada Al Qur'an juz 30 dan juz 29 diwajibkan untuk mengulang juz sebelumnya. Misalnya para penghafal Al Qur'an sudah selesai menghafal Al Qur'an juz 30 dan juz 29 berarti para penghafal sudah mempunyai simpanan hafalan 2 juz yaitu juz 30 dan juz 29, maka pada hafalan 2 juz tersebut akan diulang misalkan mengulang hafalan juz 30 maka juz 30 tersebut disebut manzil, apa bila para penghafal belum mencapai hafalan sampai 1 juz kemudian hafalan per'ayaat bisa diulang kembali maka itu disebut manzil untuk mengulang atau muroja'an hafalan yang sudah dihafalkan.

2.9 Tips Menghafal Al-Qur'an

2.9.1 Langkah Menghafal Al-Qur'an

Menurut (Halim Publishing dan Distributing. Lajnah Pentashinan Mushaf Al-Qur'an 2013). Sesuatu yang paling berhak dihafal adalah Al-Qur'an, karena Al-Qur'an adalah Firman Allah, pedoman hidup umat Islam, sumber dari segala sumber hukum, dan bacaan yang sering diulang-ulang oleh umat Islam. Oleh karena itu, seorang penuntut ilmu hendaknya meletakan hafalan Al-Qur'an sebagai prioritas utamanya. Imam Al-Nawawi berkata "Hal pertama (yang harus diperhatikan oleh orang penuntut ilmu) adalah menghafal Al-Qur'an, karena dia adalah ilmu yang terpenting, bahkan para ulama salaf tidak akan mengajarkan hadist dan fiqh kecuali bagi siapa yang telah hafal Al-Qur'an."

Dibawah ini beberapa langkah efektif untuk menghafal Al-Qur'an yang disebutkan para ulama, diantaranya adalah sebagai berikut :

a) Langkah Pertama :

Pertama kali seseorang yang ingin menghafal Al-Qur'an hendaknya mengikhlaskan niatnya karena Allah saja. Dengan niat ikhlas, maka Allah akan membantu anda dan menjauhkan anda dari rasa malas dan bosan. Suatu pekerjaan yang diniatkan ikhlas, biasanya akan terus dan tidak berhenti. Berbeda kalau niatnya hanya mengejar materi ujian atau hanya ingin ikut perlombaan, atau hanya karena yang lainnya.

b) Langkah Kedua :

Hendaknya setelah itu, ia melakukan shalat hajat dengan memohon kepada Allah agar dimudahkan didalam menghafal Al-Qur'an. Waktu shalat hajat ini tidak ditentukan dan doanya diserahkan kepada masing-masing pribadi. Hal ini sebagai mana yang diriwayat Hudzaifah yang berkata :"bahwasanya Rosulullah jika ditimpa sesuatu masalah beliau langsung mengerjakan shalat"

c) Langkah Ketiga :

Memperbanyak doa untuk menghafal Al-Qur'an. Doa ini memang tidak terdapat dalam hadist, akan tetapi seorang muslim bisa berdoa menurut kemampuan yang dibahasnya masing-masing. Mungkin anda bisa berdoa seperti ini,"Yallah berikanlah kepada saya taufik untuk bisa menghafal Al-Qur'an , dan berilah saya kekuatan untuk terus membacanya siang dan malam sesuai dengan ridha dan tuntunan-Mu, wahai yang maha pengasih. "

d) Langkah Keempat :

Menentukan salah satu metode menghafal Al-Qur'an. Sebenarnya banyak sekali metode yang bisa digunakan untuk menghafal Al-Qur'an, masing-masing orang mengambil metode yang sesuai dengan dirinya. Akan tetapi disini akan disebutkan dua metode yang sedang dipakai oleh sebagian kalangan, dan terbukti sangat efektif :

➤ Metode pertama :

Menghafal persatu halaman (menggunakan mushaf yang sedang anda pegang). Anda membaca satu lembar yang mau anda hafal sebanyak 3 atau 5 kali yang akan dihafal secara benar, setelah itu anda baru mulai menghafalnya, setelah hafal satu lembar, baru anda pindah kehafalan lembaran ke berikutnya dengan cara yangsama. Dan jangan sampai pindah kehalaman berikutnya kecuali telah mengulangi, halaman – halaman yang sudah anda hafal sebelumnya. Sebagai contoh : jika anda menghafal satu lembar kemudian anda lanjutkan pada lembar kedua, maka sebelumnya menghafal halama ketiga, anda harus mengulangi dua halaman, sebelumnya kemudian sebelum

menghafal halaman keempat, anda harus mengulangi tiga halaman yang sudah anda hafal.kemudian sebelum anda menghafal halaman ke lima, anda harus mengulangi keempat halaman yang sudah anda hafal. Jadi tiaphari anda mengulangi lima halaman : satu yang baru, empat yang lama, jika anda ingin menghafal halaman keenam, maka anda harus mengulangi dulu empat halaman sebelumnya, yaitu : halaman satu, dua, tiga, empat, lima dan enam. Untuk halaman satu dan dua anda tinggal dulu, karena sudah terulangi lima kali. Jika anda ingin menghafal kehalaman ketujuh, maka anda harus mengulangi dulu empat halaman sebelumnya yaitu halaman, tiga, empat, lima, dan enam. Untuk halaman satu dan duaanda tinggal dulu karena sudah terulangi lima kali, dan begitu juga seterusnya.

Perlu diperhatikan juga, setiap anda menghafal satu halaman sebaiknya ditambah satu ayat, dihalaman berikutnya, agar anda bisa menyambungkan hafalan antara satu halaman dengan halaman berikutnya.

➤ Metode Kedua :

Menghafal perayat, yaitu membaca satu ayat yang mau anda hafal tiga atau lima kali secara benar, setelah itu, anda baru menghafal ayat tersebut. Setelah selesai, anda pindah keayat berikutnya dengan cara yang sama, dan begitu seterusnya, sampai satu halaman, akan tetapi sebelumn pindah keayat berikutnya anda harus mengulangi apa yang suudah anda hafal, dari ayat sebelumnya. Setelah satu halaman, maka anda mengulanginya sebagaimana yang telah diterangkan pada metode pertama.

e) Langkah Kelima :

Untuk menunjang agar bacaan baik, hendaknya hafalan yang ada , anda setorkan kepada oranglain, agar orang tersebut membenarkan jika bacaan anda salah. Kadang, ketika menghafal sendiri sering terjadi kesalahan dalam bacaan, karena tidak pernah menyertorkan hafalan kepada orang lain, sehingga kesalahan itu terus sering terbawa dalam hafalan, dan menghafalnya dengan bacaan tersebut

bertahun-tahun lamanya tanpa mengetahui bahwa itu salah, sampai orang lain yang mendengarkannya akhirnya memberitahukan kesalahan tersebut.

f) Langkah Keenam :

Factor lain agar bacaan anda baik, dan tidak salah, adalah memperbanyak untuk mendengar kaset-kaset bacaan Al-Qur'an murattal dari syaikh yang mapan dalam bacaannya. Kalau bisa, tidak hanya sekedar mendengar sambil mengerjakan pekerjaan lain, akan tetapi mendengar dengan serius dan secara teratur. Untuk diketahui akhir-akhir ini Alhamdulillah banyak televise parabola yang menyiaran secara langsung pelajaran Al-Qur'an murattal dari seorang syaikh yang mapan, diantaranya adalah di televisi iqro'. Tiap pekan terdapat siaran langsung pelajaran Al-Qur'an yang dipandu oleh Syaikh Aiman Ruysdi seorang Qori' yang mapan dan masyur, andapun bisa menyetor bacaan kepadanya melalui telepon, rekaman dari acara tersebut disiarkan ulang setiap pagi. Selain itu, terdapat juga di channel "Al-Majd", dan didalam memperbaiki bacaan Al-Qur'an.

g) Langkah Ketujuh :

Untuk menguatkan hafalan, hendaknya anda mengulangi halaman yang sudah anda hafal sesering mungkin, jangan sampai anda merasa sudah hafal satu halaman, kemudian anda tinggal hafalan tersebut dalam tempo yang lama, hal ini akan menyebabkan hilangnya hafalan tersebut.

h) Langkah Kedelapan :

Faktor lain yang menguatkan hafalan adalah menggunakan seluruh pancha indra yang kita miliki. Maksudnya anda menghafal bukan hanya dengan menggunakan mata saja, akan tetapi dibarengi dengan membacanya dengan mulut anda, dan kalonperlu anda lanjutkan dengan menulisnya kedalam buku atau papan tulis. Ini sangat membantu hafalan seseorang. Ada beberapa teman dari marokko yang menceritakan bahwa menghafal Al-Qur'an yang diterapkan disebagian daerah dimaroko adalah dengan menuliskan hafalannya di papan kecil yang dipegang

oleh masing-masing murid setelah mereka bisa menghafalnya diluar kepala, baru tulisan tersebut dicuci dengan air.

i) Langkah Kesembilan :

Menghafal kepada seorang guru. Menghafal Al-Quran kepada seorang guru yang ahli mapan dalam Al-Qur'an adalah sangat diperlukan agar seseorang bisa menghafal dengan baik dan benar. Rasulullah SAW sendiri menghafal Al-Qur'an dengan jibril, dan mengulanginya pada bulan Ramadhan sampai dua kali katham

j) Langkah Kesepuluh :

Menggunakan satu jenis mushaf Al-Qur'an dan jangan sekali-kali pindah dari satu jenis mushaf kepada yang lainnya. Karena mata anda ikut menghafal apa yang kita lihat. Jika kita melihat satu ayat lebih dari satu posisi jelas itu akan mengaburkan hafalan anda. Masalah ini sudah diimbau oleh salah seorang penyair dalam tulisannya : "Mata akan menghafal apa yang akan di lihatnya-sebelum telinga-, maka pilihlah satu mushaf untuk anda selama hidupmu."

k) Langkah Kesebelas :

Pilihlah waktu yang tepat untuk menghafal, dan ini tergantung kepada pribadi masing – masing akan tetapi dalam suatu hadist yang diriwayatkan oleh Abu Hurairah, disebutkan bahwasanya Rasulullah bersabda, "Sesungguhnya agama ini mudah , dan tidak ada yang mempersulit diri dalam agama ini kecuali dia akan capai sendiri, makanya amalkan agama ini dengan benar, pelan-pelan dan berilah kabar gembira, serta gunakan waktu pagi, siang, dan malam (untuk mengerjakannya)".(HR.Al-Bukhari). Dalam hadist diatas disebutkan disebutkan waktu pagi, siang, dan malam, artinya anda bisa menggunakan waktu-waktu tersebut untuk menghafalkan Al-Qur'an sebagai contoh : dipagi hari, sehabis shalat subuh sampai terbitnya matahari, bisa anda gunakan untuk menghafal Al-Qur'an atau untuk mengulangi hafalan, waktu sian-siang, habis shalat dhuhur, waktu sore habis shalat ashar, waktu malam habis shalat isya atau ketika melakukan shalat tahajud dan seterusnya.

l) Langkah Keduabelas :

Salah satu waktu yang sangat tepat untuk melakukan pengulangan hafalan adalah waktu ketika sedang mengetrjakan shalat-shalat sunnah baik dimasjid maupun di rumah. Hal ini dikarenakan waktu shalat seseorang sedang konsentrasi menghadap Allah, dan konsentrasi inilah yang membantu kita dalam mengulangi hafalan Al-Qur'an.

m) Langkah Ketigabelas :

Salah satu faktor yang mendukung hafalan adalah memperhatikan ayat-ayat yang serupa(mutasyabih). Biasanya seseorang yang tidak memperhatikan ayat-ayat yang serupa (mutasyabih), hafalannya akan tumpang-tindih antara satu dengan yang lainnya. Ayat yang ada di juz lima umpamanya akan terbawa ke juz sepuluh. Ayat yang mestinya ada di surat Al-Maidah akan terbawa ke surat Al-Baqarah, dan begitu seterusnya.

n) Langkah Ketigabelas :

Setelah hafal Al-Qur'an, jangan sampai ditinggal begitu saja, banyak dari teman-teman yang sudah menamatkan Al-Qur'an disalah satu pondok pesantren, setelah keluar dan sibuk dengan studinya yang lebih tinggi, atau setelah menikah, atau sudah sibuk dengan suatu pekerjaan, dia tidak lagi mempunyai program untuk menjaga hafalannya kembali, sehingga Al-Qur'an yang sudah dihafalnya beberapa tahun di pesantren akhirnya hanya tinggal kenangan saja.

2.9.2 13 Keutamaan Menghafal Al-Qur'an

a. Pertama : Hati seorang individu Muslim tidak kosong dari Kitab Allah. Dalam hadits yang diriwayatkan oleh Ibnu Abbas secara marfu', "Orang yang tidak mempunyai hafalan Al-Quran sedikit pun adalah seperti rumah kumuh yang mau runtuh". (HR. At-Tirmidzi).

b. Kedua : Memperoleh penghormatan dari Rasulullah. Dari Abi Hurairah. ia berkata: Rasulullah mengutus satu utusan yang terdiri dari beberapa orang.

Kemudian Rasulullah mengecek kemampuan membaca dan hafalan Al-Qur'an mereka. Setiap orang di antara mereka ditanya sejauh mana hafalan AlQur'annya. Kemudian seseorang yang paling muda ditanya oleh Rasulullah, "Berapa banyak Al-Qur'an yang telah engkau hafal, hai Fulan" Ia menjawab, "Aku telah menghafal surah ini dan surah ini, serta surah Al-Baqarah." Rasulullah kembali bertanya, "Apakah engkau hafal surah Al-Baqarah" Ia menjawab, "Betul." Rasulullah bersabda, "Pergilah, dan engkau menjadi ketua rombongan itu" Salah seorang dari kalangan mereka yang terhormat berkata, "Demi Allah, aku tidak mempelajari dan menghafal surah Al-Baqarah semata karena takut aku tidak dapat menjalankan isinya." Mendengar komentar itu, Rasulullah bersabda, "Pelajarilah Al-Qur'an dan bacalah, karena perumpamaan orang mempelajari Al-Qur'an dan membacanya, adalah seperti tempat bekal perjalanan yang diisi dengan minyak misik, wanginya menyebar ke mana-mana. Sementara orang yang mempelajarinya kemudian dia tidur -dan dalam dirinya terdapat hafalan Al-Qur'an adalah seperti tempat bekal perjalanan yang disambungkan dengan minyak misik." (HR. At-Tirmidzi).

c. Ketiga : Penghafal Al-Qur'an akan memakai mahkota kehormatan. Dari Abi Hurairah, bahwa Rasulullah bersabda, "Penghafal Al-Qur'an akan datang pada Hari Kiamat, kemudian Al-Qur'an akan berkata, "Wahai Tuhanmu, bebaskanlah dia, kemudian orang itu dipakaikan mahkota karamah (kehormatan)." Al-Qur'an kembali meminta, "Wahai Tuhanmu tambahkanlah, maka orang itu dipakaikan jubah karamah." Kemudian Al-Qur'an memohon lagi, "Wahai Tuhanmu ridhailah dia, maka Allah meridhainya." Dan diperintahkan kepada orang itu, "Bacalah dan teruslah naiki (derajat-derajat surga), dan Allah menambahkan dari setiap ayat yang dibacanya tambahan nikmat dan kebaikan." (HR. At-Tirmidzi)

d. Keempat : Dapat membahagiakan kedua orangtua, sebab orangtua yang memiliki anak penghafal Al-Qur'an memperoleh pahala khusus. "Dari Buraidah Al-Aslami, ia berkata bahwasanya ia mendengar Rasulullah bersabda, "Pada Hari Kiamat nanti, Al-Qur'an akan menemui penghafalnya ketika penghafal itu

keluar dari kuburnya. Al-Qur'an akan berwujud seseorang dan ia bertanya kepada penghafalnya, "Apakah Anda mengenalku' Penghafal tadi menjawab, 'Saya tidak mengenal kamu.'" Al-Qur'an berkata, "Saya adalah kawanmu, AlQur'an yang membuatmu kehausan di tengah hari yang panas dan membuatmu tidak tidur pada malam hari. Sesungguhnya setiap pedagang akan mendapat keuntungan di belakang dagangannya dan kamu pada hari ini di belakang semua dagangan." Maka penghafal Al-Qur'an tadi diberi kekuasaan di tangan kanannya dan diberi kekekalan di tangan kirinya, serta di atas kepalanya dipasang mahkota perkasa. Sedang kedua orangtuanya diberi dua pakaian baru lagi bagus yang harganya tidak dapat dibayar oleh penghuni dunia keseluruhannya. Kedua orangtua itu lalu bertanya, 'Kenapa kami diberi dengan pakaian seperti ini, Kemudian dijawab, "Karena anakmu hafal Al-Qur'an.' Kemudian kepada penghafal Al-Qur'an tadi di perintahkan, "Bacalah dan naiklah ke tingkat tingkat surga dan kamar-kamarnya." (HR. Ahmad) Rasulullah bersabda, "Siapa yang membaca Al-Qur'an, mempelajarinya, dan mengamalkannya, maka dipakaikanlah mahkota dari cahaya pada Hari Kiamat, cahayanya seperti cahaya matahari, kedua orangtuanya dipakaikan dua jubah (kemuliaan), yang tidak pernah didapatkan di dunia," keduanya bertanya: mengapa kami dipakaikan jubah ini: di jawab: "Karena kalian berdua memerintahkan anak kalian untuk mempelajari Al-Qur'an." (HR. Al-Hakim).

e. Kelima : Akan menempati tingkatan yang tinggi di Surga Allah. Rasulullah bersabda, "Jumlah tingkatan-tingkatan surga sama dengan jumlah ayat-ayat Al-Qur'an. Maka tingkatan surga yang di masuki oleh penghafal Al-Qur'an adalah tingkatan yang paling atas, dimana tidak ada tingkatan lagi sesudah itu. " (HR. Ahmad).

f. Keenam : Penghafal Al-Qur'an adalah keluarga Allah. Anas bin Malik berkata bahwa Rasulullah bersabda, "Sesungguhnya Allah itu mempunyai keluarga yang terdiri dari manusia." Kemudian Anas berkata lagi, lalu Rasulullah bertanya, "Siapakah mereka itu wahai Rasulullah." Rasulullah menjawab: "Ia itu ahli

Qur'an (orang yang membaca atau menghafal AlQur'an dan mengamalkan isinya). Mereka adalah keluarga Allah dan orang-orang yang istimewa bagi Allah."

g. Ketujuh : Menjadi orang yang arif di surga Allah. Anas bin Malik berkata, bahwa Rasulullah bersabda, "Para pembaca Al-Qur'an itu adalah orang-orang yang arif di antara penghuni surga".

h. Kedelapan : Memperoleh penghormatan dari manusia. Abu Musa Al-Asy'ari berkata bahwasanya Rasulullah bersabda, "Di antara perbuatan mengagungkan Allah adalah menghormati orang Islam yang sudah tua, menghormati orang yang menghafal Al-Qur'an yang tidak berlebih-lebih dalam mengamalkan isinya dan tidak membiarkan Al-Qur'an tidak diamalkan, serta menghormati kepada penguasa yang adil. "

i. Kesembilan : Hatinya terbebas dari siksa Allah. Abdullah bin Mas'ud berkata, Rasulullah bersabda, "Bacalah Al-Qur'an karena Allah tidak akan menyiksa hati orang yang hafal Al-Qur'an. Sesungguhnya Al-Qur'an ini adalah hidangan Allah, siapa yang memasukkinya ia akan aman. Dan barangsiapa yang mencintai Al-Qur'an maka hendaklah ia bergembira."

j. Kesepuluh : Mereka (bagi kaum pria) lebih berhak menjadi Imam dalam shalat. Ibnu Mas'ud berkata, Rasulullah bersabda, "Yang menjadi imam dalam shalat suatu kaum hendaknya yang paling pandai membaca (hafal) Al-Qur'an. "

k. Kesebelas : Disayangi oleh Rasulullah. Jabir bin Abdullah berkata, Rasulullah menyatukan dua orang dari orang-orang yang gugur dalam perang Uhud dalam satu liang lahad. Kemudian Nabi bertanya, "Dari mereka berdua siapakah paling banyak hafal Al-Qur'an" Apabila ada orang yang dapat menunjukkan kepada salah satunya, maka Nabi memasukkan mayat itu terlebih dahulu ke liang lahad.

I. Kedua Belas : Dapat memberi syafa'at kepada keluarga. Ali bin Abi Thalib berkata, Rasulullah bersabda, "Barangsiapa membaca Al-Qur'an dan menghafalnya, maka Allah akan memasukkannya ke dalam surga dan memberikannya hak syafaat untuk sepuluh anggota keluarganya di mana mereka semuanya telah ditetapkan untuk masuk neraka.

m. Ketiga Belas : Merupakan bekal-bekal yang terbaik. Jabir bin Nufair berkata, Rasulullah bersabda, "Sesungguhnya kamu tidak akan kembali menghadap Allah dengan membawa sesuatu yang paling baik daripada sesuatu yang berasal darinya yaitu Al Qur'an.

2.10 Hadist Keutamaan Membaca Al-Qur'an

2.10.1 Definisi Hadist

Menurut (Supriyono, Saputra and Sudarmilah, 2014) Hadis dalam kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI):hadis dalam bahasa arab (الْحَدِيثُ) : Al-Hadîts. Hadis secara harfiah berarti perkataan atau percakapan. Dalam terminologi Islam istilah hadis berarti melaporkan/ mencatat sebuah pernyataan dan tingkah laku dari Nabi Muhammad SAW. Menurut istilah ulama ahli hadis, hadis yaitu apa yang diriwayatkan dari Nabi Muhammad SAW, baik berupa perkataan, perbuatan, ketetapannya (Arab:taqrîr), sifat jasmani atau sifat akhlak, dari perjalanan setelah diangkat sebagai Nabi (Arab: bi'tsah) dan terkadang juga sebelumnya. Sehingga, arti hadis semakna dengan sunnah. Kata hadis yang mengalami perluasan makna sehingga disinonimkan dengan sunnah, maka pada saat ini bisa berarti segala perkataan (sabda), perbuatan, ketetapan maupun persetujuan dari Nabi Muhammad SAW yang dijadikan ketetapan ataupun hukum.

2.10.2 10 Hadis Keutamaan Membaca Al-Qura'an

Berikut ini adalah daftar nama-nama hadis pilihan yang di kutip dari buku Al-kandahlawi,Muhammad Zakaria, Kitab Fadhilah Amal, Jakarta, Pustaka Ramadhan, Juni 2011 M. mengenai keutamaan membaca Al-Qur'an seperti table

dibawah ini :

Tabel 3 : 10 Hadis Keutamaan Membaca Al-Qur'an

No	Nama Hadis	Nomor Halaman Kitab Fadilah Amal
1	Sikap iri yang diperbolehkan	650
2	Syafaat Al-Qur'an	608
3	Setiap hurup mendapatkan kebaikan 10 kebikan	615
4	Keutamaan mengajarkan kepada anak	616
5	Keutamaan khusus hafidz Al-Qur'an	618
6	Keutamaan membaca Al-Qur'an dengan melihat mushaft	623
7	Membaca Al-Qur'an dengan suara yang bagus	635
8	Puasa dan Al-Qur'an memberikan syafaat pada hari kiamat	645
9	Pahala membaca 10 ayat Al-Qur'an	651
10	Pahala membaca 100 ayat Al-Qur'an	

2.11 Adab Ketika Membaca Al-Qur'an

Menurut buku adab yang dikutif dari guru kami (Al-'Allamah Al-habib Zain bin Ibrahim bin Zain bin Sumaith Ba'Alawi Dan kitab-kitab para ulama, 2018) Adab adalah perkara yang sangat penting dan wajib untuk dipelajari oleh setiap muslim dan muslimah, Nabi Muhammad SAW bersabda : Artinya "Muliakanlah anak-anak kalian dan perbaikilah nilai-nilai adab mereka". Al-Imam Abu Hafs ra berkata : "Ilmu tasawwuf seluruhnya seputar adab, setiap waktu memiliki adab,

dan setiap keadaan memiliki adab, dan setiap kedudukan memiliki adab, maka barang siapa yang selalu berpegang teguh terhadap adab, niscaya dia akan sampai pada kedudukan orang yang agung dihadapan Allah SWT”. Berikut ini adalah 19 adab ketika membaca al-qur'an :

Tabel 4 : 19 adab ketika membaca Al-Qur'an

No	Daftar Adab - Adab Ketika Membaca Al-Qur'an
1	Ikhlas tatkala membacanya, yaitu semata-mata karena mencari ridho Allah SWT
2	Menghadap ke arah kiblat jika memungkinkan
3	Sujud tilawah ketika sampai [ada ayat tilawah, seraya membaca doa sujud tilawah
4	Merenungi ayat yang sedang dibaca
5	Membacanya dalam keadaan suci (Berwudhu') dan jika dibaca dalam keadaan berhadast, maka perincian hukumnya adalah sebagai berikut : a) Jika dalam keadaan berhadast kecil, maka hukumnya adalah boleh selama tanpa menyentuh Al-Qur'an. b) Jika dalam keadaan berhadast besar, maka hukumnya adalah haram
6	Mengamalkan ayat yang akan dibaca, contoh : jika membaca ayat yang melarang untuk membicarakan kekurangan orang lain, maka ia tidak membicarakannya
7	Memakai siwak sebelum membaca Al-Qur'an
8	Membacanya sesuai dengan tertib surat-surat Al-Qur'an
9	Membacanya seraya menangis, dan jika tidak bisa maka berusahalah

	seakan-akan menangis
10	Memperbaiki bacaan dan membacanya dengan cara tartil
11	Membacanya dengan menggunakan tajwid
12	Memulainya dengan membaca ta'awwudz dan basmalah
13	Membaca doa setelah membaca Al-Qur'an, karena termasuk waktu dikabulkannya doa-doa.
14	Mengambil dan memegang Al-Qur'an dengan tangan kanan
15	Tidak meletakan Al-Qur'an dilantai, meskipun lantai tersebut suci
16	Memperhatikan tempat tanda waqof (berhenti) yang tempat tatkala membaca Al-Qur'an.
17	Tidak membuka lembaran kertas Al-Qur'an dengan jari tangan yang dibasahi dengan ludah, karena hal ini hukumnya adalah haram.
18	Dianjurkan untuk berdiri tatkala Al-Qur'an akan diberikan kepadanya.
19	Memperbanyak membaca Al-Qur'an di waktu yang mulia diantaranya adalah sebagai berikut : a) Pada waktu tahajjud. b) Antara waktu maghrib dan 'Isya'. c) Setelah sholat shubuh. d) Pada bulan ramadhan. e) Pada hari senin, kamis dan jum'at. f) Pada hari 'arofah.

2.12 Android

Menurut (Ganda Syahertian Rivardi & RZ Abdul Aziz, 2017) Android merupakan sebuah sistem operasi yang berbasis Linux untuk perangkat portable seperti smartphone dan komputer tablet.

Menurut (Yuni Puspita Sari & Rionaldi Ali, 2019) Android adalah sebuah sistem operasi untuk smartphone dan Tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai ‘jembatan’ antara piranti (device) dan penggunanya, sehingga pengguna bisa berinteraksi dengan device-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada device.

Menurut (Septilia Arfida, Amnah, & Hariyanto Wibowo, 2017) Android merupakan sistem operasi smartphone yang sangat populer karena bersifat open source yang menjadi magnet bagi para developer untuk mengembangkan aplikasi-aplikasinya.

Menurut (Diana, 2017) Android adalah sebuah sistem operasi untuk Smartphone dan *Tablet*. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai “jembatan” antara piranti (*device*) dan penggunanya, sehingga pengguna bisa berinteraksi dengan *device*-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*. Didunia personal komputer, sistem operasi yang banyak dipakai adalah *Windows*, *Mac* dan *Linux*.

Menurut (Harison, Busran, Yogi Putra, 2016) *Android* adalah sebuah system operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Aplikasi *Android* yang dikembangkan menggunakan *Java* dan mudah menyesuaikan ke *platform* baru. Dikembangkan pada berbagai sistem operasi, diantaranya adalah: *Windows XP/Vista/ 7/8/8.1/10*, *Mac OS X* (*Mac OS X 10.48* atau yang lebih baru) dan *Linux*.

Sedangkan menurut (Dony Rosadi, R. Arri Widjantoro, 2018) Android adalah sistem operasi untuk telepon selular yang berbasis linux dan juga berbasis open source yang menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk

menciptakan aplikasi baru, *OS Android* dinilai akan berkembang secara pesat dan mengalahkan vendor ternama seperti *Microsoft Mobile*, *Apple OS* atau *iPhone*. Android awalnya dikembangkan oleh *Android, Inc.*, dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007, bersamaan dengan didirikannya Open Handset Alliance, konsorsium dari perusahaan-perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi yang bertujuan untuk memajukan

2.13 Versi Android

Menurut situs <https://www.riaume.com/daftar-nama-os-android-menurut-versi.html> Sistem operasi android atau os android terdiri dari beberapa versi ,setiap versi android terbaru memiliki nama-nama unik tersendiri dan memiliki beberapa jenis kelebihan mulai dari tampilan hingga optomasi keamanan,berikut daftar nama “os android” menurut versi .mulai dari nama os android pertama kali di keluarkan sampai dengan os android versi terbaru yang baru di keluarkan di tahun 2014 ini.

Tabel 5 : versi android

No	Vesrsi	Nama
1.	Android versi 0.1	-
2.	Android versi 1.1	-
3.	Android versi 1.5	-
4.	Android versi 1.6	-
5.	Android versi 2.0	-
6.	Android versi 2.2	Froyo
7.	Android versi 2.3	Gingerbread

8.	Android versi 3.0	Honeycomb
9.	Android versi 4.0	Ice Cream Sandwich
10.	Android versi 4.1	Jelly Bean
11.	Android versi 4.4	Kitkat
12.	Android versi 5.0	Lollipop
13.	Android versi 6.0	Marshmallow
14.	Android versi 7.0	Nougat
15.	Android versi 8.0	Oreo
16.	Android versi 9.0	Pie



Gambar 1 : versi android

2.14 Android Studio

Menurut (Harison, Busran, Yogi Putra, 2016) Android studio adalah sebuah IDE (Integrated Development Environment) yang bisa digunakan untuk pengembangan aplikasi android, dan dikembangkan oleh Google. Android studio merupakan pengembangan dari eclipse IDE dan dibuat berdasarkan IDE java popular, yaitu intellij IDEA.



Gambar 2 : Android Studio

2.15 Android Software Development Kit (SDK Android)

Menurut (Harison, Busran, 2016) Android SDK adalah tools *API (Application Programming Interface)* yang diperlukan untuk memulai mengembangkan aplikasi pada *platform android* menggunakan bahasa pemrograman *java*.

2.16 Android Package (APK)

Menurut (Harison, Busran, 2016) Android Package umumnya digunakan menyimpan sebuah aplikasi atau program yang akan dijalankan pada perangkat Android. APK pada dasarnya seperti zip file, karena berisi dari kumpulan file, dapat diperoleh melalui berbagai metode, seperti menginstal sebuah aplikasi melalui Market, download dari sebuah situs web, atau membuat sendiri dengan bahasa Java.

2.17 Pemrograman Java

Menurut (Harison, Busran, 2016) Java adalah bahasa pemrograman serbaguna. dapat digunakan membuat suatu program, mendukung sumber daya internet yang saat ini popular, yaitu World Wide Web atau sering disebut Web saja. Mendukung aplikasi klien/ server, baik dalam jaringan lokal (LAN) maupun WAN. Program java dapat dibedakan 2 jenis, yaitu applet dan aplikasi.

- Applet adalah program yang dibuat dengan java, dapat diletakkan pada Web Server dan diakses melalui Web browser. (misalnya Netscape Navigator, Internet Explorer, dan HotJava).

- Aplikasi adalah program yang dibuat dengan Java yang bersifat umum. Aplikasi dapat dijalankan secara langsung, tidak perlu perangkat lunak browser untuk menjalankannya.

2.18 Xml (Extensible Markup Language)

Menurut (Sallaby, Utami and Arliando, 2015) *XML* merupakan kumpulan aturan untuk mendesain format teks, sehingga format teks lebih terstruktur dan lebih mudah dibaca oleh komputer. Pada dasarnya *XML* merupakan penyusun informasi, sehingga sebuah informasi menjadi terstruktur dan dapat dibaca dengan mudah oleh komputer serta informasi tersebut mudah diterima oleh pengguna. Adapun fungsi *XML* adalah sebagai media pembawa data/informasi.

2.19 Firebase



Gambar 3 : Logo Firebase

(sumber : <https://firebase.google.com/>)

Firebase adalah Cloud Service Provider dan Backend as a Service yang dimiliki oleh Google. Firebase merupakan solusi yang ditawarkan oleh Google untuk mempermudah dalam pengembangan aplikasi mobile maupun web. Kita tidak perlu membangun fitur-fitur yang dibuat pada backend dan infrastruktur dari awal sehingga kita dapat fokus untuk mengembangkan aplikasi yang berkualitas tinggi tanpa perlu mengeluarkan effort yang besar. Firebase memiliki banyak SDK yang memungkinkan untuk mengintegrasikan layanan ini dengan Android, iOS, Javascript, C++ hingga Unity.

Berikut ini adalah penjelasan dari beberapa fitur yang tersedia pada firebase sebagai berikut :

1. *Firebase Cloud Messaging (FCM)*

Firebase Cloud Messaging untuk *Android (FCM)* adalah layanan yang membantu pengembang mengirim data dari server untuk aplikasi mereka *Android* pada perangkat *Android*. Ini bisa menjadi pesan ringan memberitahu aplikasi *Android* bahwa ada data baru yang akan diambil dari *server* (misalnya, film diunggah oleh seorang teman), atau bisa juga pesan yang berisi sampai dengan *4KB data payload* (sehingga aplikasi seperti *instant messaging* dapat mengkonsumsi pesan langsung). Layanan *FCM* menangani semua aspek antrian pesan dan pengiriman ke aplikasi target *Android* berjalan pada perangkat target.

2. *Firebase Authentication*

Firebase Authentication menyediakan layanan *backend, SDK* yang mudah digunakan, dan *library UI* yang siap pakai untuk mengautentikasi pengguna ke aplikasi Anda. *Firebase Authentication* mendukung autentikasi menggunakan sandi, nomor telepon, penyedia identitas gabungan yang populer, seperti *Google, Facebook, dan Twitter*, dan lain-lain.

3. *Firebase Storage*

Cloud Storage untuk *Firebase* adalah layanan penyimpanan objek yang andal, sederhana, dan hemat biaya yang dibuat untuk skala Google. *Firebase SDK* untuk *Cloud Storage* menambahkan keamanan Google pada *upload* dan *download file* untuk *aplikasi Firebase* Anda, bagaimana pun kualitas jaringannya. Anda dapat menggunakan *SDK* kami untuk menyimpan gambar, *audio, video*, atau konten buatan pengguna lainnya. Di *server*, Anda dapat menggunakan *Google Cloud Storage* untuk mengakses *file* yang sama.

4. *Firebase Realtime Database*

Firebase Realtime Database adalah *database* yang di-host di *cloud*. Data disimpan sebagai *JSON* dan disinkronkan secara *realtime* ke setiap *klien*

yang terhubung. Ketika Anda membuat *aplikasi lintas-platform* dengan *SDK Android*, *iOS*, dan *JavaScript*, semua klien akan berbagi sebuah *instance Realtime Database* dan menerima *update* data terbaru secara otomatis.

2.20 Xampp

Menurut (Supriyanta, 2015) XAMPP merupakan program paket PHP dan MySQL berbasis opensource yang saat ini merupakan andalan para programmer PHP dalam melakukan programming dan melakukan testing hasil programnya. “Xampp adalah program yang berisi paket Apache , MySQL, dan phpMyAdmin”

- Menurut (Supriyanta, 2015) Apache (Server HTTP Apache atau ServerWeb/WWW Apache) adalah webserver yang dapat dijalankan di banyak sistem operasi (Unix, BSD, Linux, Microsoft Windows dan Novell Netware serta platform lainnya) yang
- Menurut (Supriyanta, 2015) MySQL atau dibaca “My Sekuel” dengan suatu RDBMS (Relational Database Management System) merupakan aplikasi sistem yang menjalankan fungsi pengolahan data. MySQL sendiri pertama dikembangkan oleh MySQL AB yang kemudian diakuisisi oleh Sun Microsystem dan terakhir dikelola oleh Oracle Coorporation.
- Menurut (Supriyanta, 2015) PHP Myadmin adalah sebuah software berbasis pemrograman PHP yang dipergunakan sebagai administrator MySQL melalui browser (web) yang digunakan untuk managementdatabase.

2.21 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Menurut (Jagakarsa, 2016) Bahasa pemrograman PHP merupakan bahasa pemrograman untuk membuat web yang bersifat server-side scripting. PHP memungkinkan kita untuk membuat halaman web yang bersifat dinamis. PHP dapat dijalankan pada berbagai macam Operating System (OS), misalnya Windows, Linux dan Mac OS. Selain Apache, PHP juga mendukung beberapa

web server lain, misalnya Microsoft IIS, Caudium, PWS dan lain-lain. Seperti pernah disinggung sebelumnya bahwa PHP dapat memanfaatkan database untuk menghasilkan halaman web yang dinamis.

2.22 Sublime Text

Menurut (Syani, 2018) Sublime text adalah text editor dalam mengembangkan website. Sublime text merupakan text editor berbasis Python.

2.23 Internet

Menurut (Jagakarsa, 2016) Internet yang merupakan singkatan dari international network, jaringan internasional dimana komputer-komputer di seluruh dunia saling berhubungan untuk berhubungan. Antara suatu komputer dengan komputer yang lain, dengan berbagai model, berbagai sistem operasi, berbagai tipe jaringan digunakanlah suatu protokol (suatu sistem yang mengatur hubungan Antara satu komputer dengan komputer yang lain) yaitu TCP/IP, singkatan dari Transmission Control Protocol/Internet Protocol.

2.24 Notifikasi

Menurut (Arif Winandar, 2015) notifikasi adalah pemberitahuan mengenai informasi atau pengumuman dari pihak tertentu kepada pihak yang dituju yang dilakukan melalui media seperti email, sms, maupun aplikasi chatting (line, whatsapp, bbm, wechat, dsb). Notifikasi sangat penting bagi penerima informasi, karena dengan notifikasi informasi tersebut dapat langsung diketahui oleh penerima. Notifikasi diperlukan ketika informasi yang akan disampaikan kepada pihak terkait tidak memungkinkan untuk diberitahukan secara langsung atau tatap muka. Notifikasi memungkinkan keakuratan atau ketepatan informasi yang diberikan.

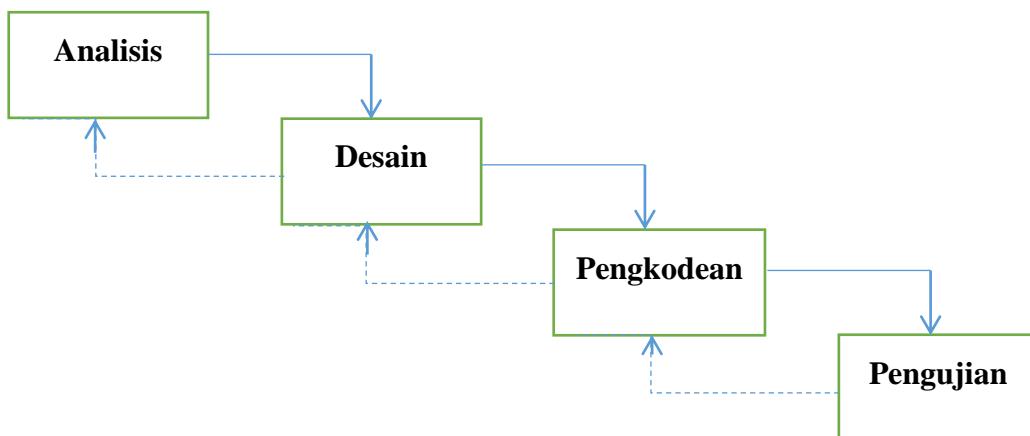
2.25 Alarm (Pengingat)

Menurut (Farizah, 2016) reminder adalah sebuah pesan yang menolong seseorang untuk mengingat sesuatu. Reminder dapat lebih bermanfaat ketika informasi

kontekstual digunakan untuk menyajikan informasi pada waktu yang tepat dan tempat yang tepat. Reminder dapat digunakan sebagai manajemen waktu yang berfungsi untuk memberi alarm peringatan berupa pemberitahuan berbasis lokasi, waktu maupun catatan yang berupa kontekstual.

2.26 Metode Pengembangan Model Air Terjun Waterfall

Menurut Rosa, A. (2013. p.28). Waterfall model sering juga disebut model sekuensial linier atau alur hidup klasik. Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara terurut dari analisis, desain, pengodean dan pengujian. Berikut ini adalah gambar model air terjun waterfall.



Gambar 4 : Model Waterfall

1. Analisis

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara insensif untuk mengspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan seperti desain antarmuka. Tahapan perancangan sistem mengalokasikan kebutuhan-kebutuhan sistem baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan.

Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan penggambaran abstraksi sistem dasar perangkat lunak dan hubungannya.

3. Pengkodean

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak hasil dari tahap ini adalah aplikasi mobile yang sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahapan desain.

4. Pengujian

Pada tahap pengujian ini memastikan bahwa semua bagian aplikasi sudah dites. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*). Dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Tahap ini merupakan tahapan untuk menerjemahkan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman komputer yang telah ditentukan.

2.26.1 Kelebihan Metode Waterfall

Kelebihan menggunakan metode air terjun (*waterfall*) adalah metode ini memungkinkan untuk departementalisasi dan kontrol proses pengembangan *model fase one by one*, sehingga meminimalisir kesalahan yang mungkin akan terjadi. Pengembangan bergerak dari konsep, yaitu melalui desain, implementasi, pengujian, instalasi, penyelesaian masalah, dan berakhir di operasi dan pemeliharaan.

2.26.2 Kekurangan Metode Waterfall

Kekurangan menggunakan metode *waterfall* adalah metode ini tidak memungkinkan untuk banyak revisi jika terjadi kesalahan dalam prosesnya. Karena setelah aplikasi ini dalam tahap pengujian, sulit untuk kembali lagi dan mengubah sesuatu yang tidak terdokumentasi dengan baik dalam tahap konsep sebelumnya.

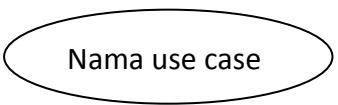
2.27 Unified Modeling (UML)

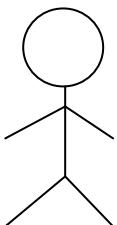
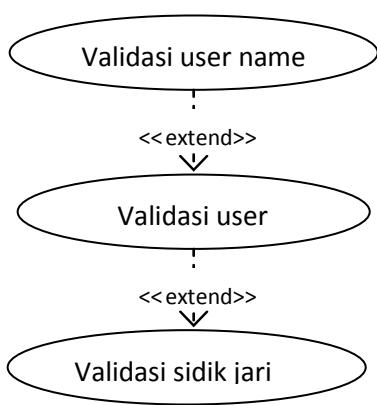
Menurut (Dony Rosadi, R. Arri Widyanto, 2018) *UML (Unified Modeling Language)* adalah metode pemodelan secara visual sebagai sarana untuk merancang dan atau membuat software berorientasi objek. UML tidak hanya merupakan sebuah bahasa pemrograman visual saja, namun juga dapat secara langsung dihubungkan ke berbagai bahasa pemrograman, seperti JAVA, C++, Visual Basic, atau bahkan dihubungkan secara langsung ke dalam sebuah objek – oriented database. Sedangkan menurut Rosa dan Shalahuddin (2016) *Unified Modelling Languange* (UML) merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Pada perkembangan teknik pemograman berorientasi objek, munculah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang di bangun dengan menggunakan teknik pemograman berorientasi objek yaitu Unified Modeling Language (UML) dalam UML terdiri dari 13 macam diagram yang dikelompokan dalam 4 kategori sebagai berikut :

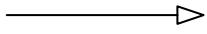
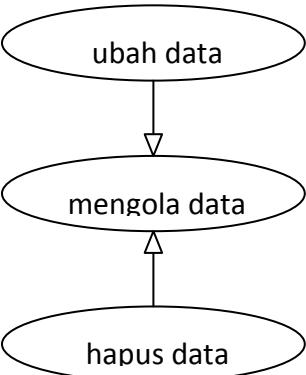
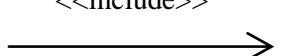
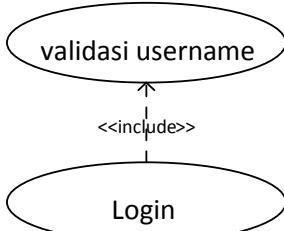
a. Use Case Diagram

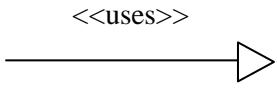
Merupakan pemodelan untuk melakukan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Usecase mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. secara kasar usecase digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Simbol dan keterangan use case diagram seperti pada tabel 6.

Tabel 6 : Simbol dan Keterangan *Use case Diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
1.	<p><i>Use case</i></p> 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawali frase nama <i>use case</i> .

2.	Aktor/ <i>actor</i>		<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.</p>
3.	Assosiasi/ <i>association</i>		<p>Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.</p>
4.	Exstensi/ <i>extend</i>		<p>Relasi <i>use case</i> tambahan kesebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu, mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek, biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan, misal</p> <div data-bbox="890 1349 1267 1754">  <pre> graph TD V1([Validasi user name]) ---> V2([Validasi user]) V2 ---> V3([Validasi sidik jari]) style V1 fill:#fff,stroke:#000,stroke-width:1px style V2 fill:#fff,stroke:#000,stroke-width:1px style V3 fill:#fff,stroke:#000,stroke-width:1px style V1 fill:#fff,stroke:#000,stroke-width:1px style V2 fill:#fff,stroke:#000,stroke-width:1px style V3 fill:#fff,stroke:#000,stroke-width:1px </pre> </div> <p>Arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang ditambahkan, biasanya <i>use case</i> yang menjadi <i>extend</i>-nya merupakan jenis yang sama dengan <i>use case</i> yang menjadi induknya.</p>

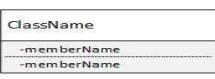
5.	<p>Generalisasi/<i>generalization</i></p> 	<p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua <i>bua</i> <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya, misalnya :</p>  <p>arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang menjadi generalisasinya (umum)</p>
6.	<p>Menggunakan / <i>include</i> / <i>uses</i></p> 	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini</p> <p>Ada dua sudut pandang yang cukup besar mengenai <i>include</i> di <i>use case</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Include</i> berarti <i>use case</i> yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat <i>use case</i> tambahan dijalankan, misal pada kasus berikut : 

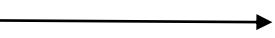
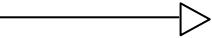
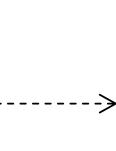
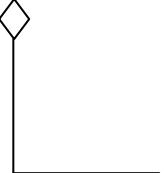
		<p>- <i>Include</i> berarti <i>use case</i> yang tambahan akan selalu melakukan pengecekan apakah <i>use case</i> yang ditambahkan telah dijalankan sebelum <i>use case</i> tambahan di jalankan, misal pada kasus berikut :</p> <pre> graph TD A([validasi user]) --> B([ubah data]) A -- "<<include>>" --> B </pre> <p>Kedua interpretasi di atas dapat dianut salah satu atau keduanya tergantung pada pertimbangan dan interpretasi yang dibutuhkan.</p>
--	---	--

b. Class Diagram

Class Diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas. Operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas. Diagram kelas dibuat agar pembuatan perogram membuat kelas-kelas sesuai rancangan didalam diagram kelas antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak singkron. Berikut ini adalah simbol-simbol yang ada pada *Class Diagram*. Simbol dan keterangan use case diagram seperti pada tabel 7.

Tabel 7 : Simbol dan Keterangan class Diagram

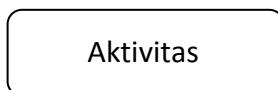
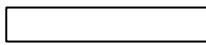
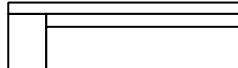
No.	Simbol	Deskripsi
1.	Kelas 	Kelas pada struktur sistem

2.	Antarmuka/ <i>interface</i> 	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
3.	Asosiasi/ <i>association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
4.	Asosiasi berarah/ <i>directed association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
5.	Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umumkhusus)
6.	Kebergantungan/ <i>dependensi</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas
7.	Aggregasi/ <i>aggregation</i> 	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>)

c. Aktivity Diagram

Aktivity Diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. Simbol dan keterangan use case diagram seperti pada tabel 8.

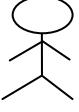
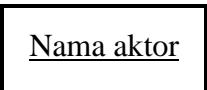
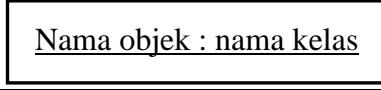
Tabel 8 : Simbol dan Keterangan Activity Diagram

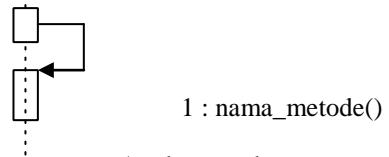
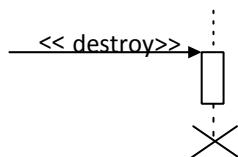
No.	Simbol	Deskripsi
1.	Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2.	Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3.	Percabangan/ <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4.	Penggabungan/join 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
5.	Status akhir 	Status akhir yang dilakukan oleh sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
6.	Swimlane 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

d. Sequence Diagram

Diagram sequence menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek atau message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambarkan diagram sequence maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah usecase berserta metode-metode yang dimiliki kelas yang di instansiasi menjadi objek itu. Simbol dan keterangan use case diagram seperti pada tabel 9.

Tabel 9 : Simbol dan Keterangan *Sequence Diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
1.	Aktor  Atau  Tanpa waktu aktif	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan dalam menggunakan kata benda diawali frase nama aktor.
2.	Garis hidup/ <i>lifeline</i> 	Menyatakan kehidupan suatu objek
3.	Objek 	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan
4.	Waktu aktif 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semuanya yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya, misalnya  2 : cekStatusLogin()  1: login() 3 : open()  Maka cekStatusLogin() dan open() dilakukan didalam metode login().

		Aktor tidak memiliki waktu aktif.
5.	Pesan tipe <i>create</i> <<create>> 	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat
6.	Pesan tipe <i>call</i> 1 : nama_metode() 	Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri,  Arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi/metode, karena ini memanggil operasi/metode maka operasi/metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi
7.	Pesan tipe <i>send</i> 1 : masukkan 	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukkan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim
8.	Pesan tipe <i>return</i> 1 : keluaran 	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian
9.	Pesan tipe <i>destroy</i> <<destroy>> 	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaliknya jika ada <i>create</i> maka ada <i>destroy</i>

2.28 Metode Black Box Testing

2.28.1 White Box testing

Menurut dari sumber (<http://ismimiitsme.blogspot.com/2013/10/pengertian-dan-perbedaan-white-box.html>). White box testing adalah pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan, menggunakan struktur kontrol dari desain program secara procedural untuk membagi pengujian ke dalam beberapa kasus pengujian. Secara sekilas dapat diambil kesimpulan *white box testing* merupakan petunjuk untuk mendapatkan *program* yang benar secara 100%.

a. Kelebihan White Box Testing

- Kesalahan logika digunakan pada sintaks ‘if’ dan pengulangan. Dimana White Box Testing akan mendeteksi kondisi-kondisi yang tidak sesuai dan mendeteksi kapan proses pengulangan akan berhenti.
- Ketidaksesuaian asumsi menampilkan asumsi yang tidak sesuai dengan kenyataan, untuk di analisa dan diperbaiki.
- Kesalahan ketik mendeteksi bahasa pemrograman yang bersifat case sensitive.

b. Kekurangan White Box Testing

- Untuk perangkat lunak yang tergolong besar, *white box testing* dianggap sebagai strategi yang tergolong boros, karena akan melibatkan sumber daya yang besar untuk melakukannya.

2.28.2 Black Box Testing

Menurut dari sumber (<http://ismimiitsme.blogspot.com/2013/10/pengertian-dan-perbedaan-white-box.html>) Black box testing adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Jadi dianalogikan seperti kita melihat suatu koatak hitam, kita hanya bisa melihat penampilan luarnya saja, tanpa tau ada apa dibalik bungkus hitam nya. Sama seperti pengujian black box, mengevaluasi hanya dari tampilan

luarnya (interfaceya), fungsionalitasnya. tanpa mengetahui apa sesungguhnya yang terjadi dalam proses detilnya (hanya mengetahui input dan output).

a. Kelebihan Black Box Testing

- Dapat memilih subset test secara efektif dan efisien.
- Dapat menemukan cacat.
- Memaksimalkan testing investmen.

b. Kekurangan Black Box Testing

- Tester tidak pernah yakin apakah PL tersebut benar – benar lulus uji

.

c. Perbedaan White Box Testing Dan Black Box Testing

➤ **White Box (Struktural)**

- Dilakukan oleh penguji yang mengetahui tentang QA.
- Melakukan testing pada software/program aplikasi menyangkut security dan performance program tersebut (meliputi tes code, desain implementasi, security, data flow, software failure).
- Dilakukan seiring dengan tahapan pengembangan software atau pada tahap testing.

➤ **Black Box (Fungsional)**

- Dilakukan oleh penguji Independent.
- Melakukan pengujian berdasarkan apa yang dilihat, hanya fokus terhadap fungsionalitas dan output. Pengujian lebih ditujukan pada desain software sesuai standar dan reaksi apabila terdapat celah-celah bug/vulnerabilitas pada program aplikasi tersebut setelah dilakukan white box testing.
- Dilakukan setelah white box testing.

2.29 Penelitian Sebelumnya

- a. APLIKASI MULTIMEDIA HAFALAN JUZZ AM’MA DAN DO’A SEHARI-HARI MENGGUNAKAN METODE MUROTAL BERBASIS ANDROID**

Do'a adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Berdoa adalah perwujudan dari iman kita kepada Tuhan Yang Maha Kuasa. Doa harian dilakukan untuk memulai dan mengakhiri kegiatan kami, terutama doa sebelum dan sesudah belajar. Selain itu, semacam doa juga dipelajari di keluarga, pendidikan, dan lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, anak-anak membutuhkan aplikasi berbasis android untuk belajar Juz 'Amma dan doa harian dengan menggunakan Metode Murrotal untuk mendorong anak-anak menghafal doa harian. Dalam penelitian ini, aplikasi berbasis android untuk belajar Juz 'Amma dan doa harian dibangun dengan menggunakan atudio android. Metode Luther Multimedia digunakan untuk membuat konsep awal, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan tahap akhir distribusi. Metode yang digunakan untuk menghafal Juz 'Amma dan doa harian adalah Murrotal. Aplikasi berbasis Android untuk belajar Juz 'Amma dan doa harian diuji dengan menggunakan metode pengujian kotak hitam. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa video memiliki gambar yang bagus, audio yang jelas, pelajaran berjalan dengan baik, dan sistem memiliki alarm pada Smartphone. (Rendi Andika, 2017).

- b. METODE TAHFIZUL QUR’AN “SABAQ, SABQI, MANZIL” DI MARHALAH MUTAWASITHAH DAN TSANAWIYAH PUTRI PONDOK PESANTREN IMAM BUKHARI TAHUN PELAJARAN 2010-2014.**

Pondok pesantren merupakan lembaga tempat penyebaran agama sekaligus sebagai lembaga pendidikan Islam yang relatif tua yang mampu bertahan dan berkembang hingga saat ini. Pondok pesantren secara langsung berusaha meningkatkan kecerdasan rakyat dan kepribadian bangsa. Mereka biasanya menyelenggarakan pendidikan formal sekaligus pendidikan Islam terutama

menghafal al-Qur'an, salah satu lembaga pendidikan tersebut adalah Pondok Pesantren Imam Bukhari Karanganyar. Dalam penelitian ini peneliti akan berusaha meneliti di Marhalah Mutawasithah dan Tsanawiyah karena kedua lembaga pendidikan ini berupaya dapat mencapai target pendidikan dengan maksimal. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui implementasi metode hafalan "sabaq, sabqi, manzil" di Marhalah Mutawasithah dan Tsanawiyah dan implikasi yang ditimbulkan dari pembelajaran tersebut. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kualitatif dengan menjabarkan data-data yang terkumpul sebagai ruang lingkup penelitiannya dan termasuk jenis penelitian lapangan (field research). Sifat dari penelitian ini lebih kepada penelitian studi kasus, karena objek penelitian meneliti metode pembelajaran *taḥfīz* al-Qur'an di Marhalah Mutawasithah dan Marhalah Tsanawiyah. Berdasarkan hasil analisis, peneliti menyimpulkan bahwa metode yang diterapkan dalam pembelajaran *taḥfīz* al-Qur'an di Marhalah Mutawasithah dan Marhalah Tsanawiyah dalam pelaksanaannya sudah efektif dan efisien. Kemudian dengan metode hafalan "sabaq, sabqi, manzil" memunculkan beberapa implikasi yaitu membantu santri dalam memahami dan menghafalkan dasar-dasar ajaran Islam berupa dalil-dalil dari ayat al-Qur'an, sehingga secara tidak langsung meningkatkan kemampuan ilmiah diniyah. Dalam hal muamalah juga nampak jelas pengaruh dari hafalan Al-Qur'an yang mana santri lebih baik dari segi akhlak keseharian yang merupakan cerminan dari penghayatan ayat-ayat Al-Qur'an. Selain itu, para santri semakin bersemangat untuk menyelesaikan hafalan al-Qur'an 30 juz, hal ini dapat kita lihat dalam lima tahun terakhir santri yang dapat menyelesaikan hafalan 30 juz selalu meningkat. Pencapaian target hafalan di Marhalah Tsanawiyah lebih tinggi dibandingkan pencapaian target hafalan di marhalah mutawasithah.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam menggunakan metode penelitian ini, peneliti pada saat melakukan pembuatan Rancang Bangun Aplikasi Mobile Hafalan Al-Qur'an Menggunakan Metode Sabaq, Sabqi Dan Manzil Berbasis Android. Dimana peneliti menggunakan metode deskriptif. Metode deskriptif ini adalah suatu metode dalam meneliti sekelompok manusia, suatu objek, suatu metode yang mengemukakan masalah dengan mengumpulkan data-data yang disajikan untuk menggambarkan karakteristik suatu keadaan atau objek penelitian dan mengambil kesimpulan yang akan dilakukan.

3.2 Alat dan Bahan Penelitian

3.2.1 Alat

Kebutuhan sistem yang digunakan untuk melakukan penelitian ini dalam melakukan pembuatan "Rancang Bangun Aplikasi Mobile Hafalan Al-Quran Menggunakan Metode Manzil, Sabak Dan Sabqi Berbasis Android." Ini memakai laptop yang terdiri dari perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*) adapun rincian spesifikasi sebagai berikut :

1. Perangkat Keras (*Hardware*) terdiri dari :

- a. Laptop Acer Aspire E 14*
- b. Ram 4 GB DDR4*
- c. NVIDIA GeForce 940MX with 2 GB Dedicated VRAM*
- d. Intel core i7-7500U 2.7GHz with Turbo Boost up to 3.5GHz*
- e. Smarphone Samsung Galaxy J72016*

2. Perangkat Lunak (*Software*) terdiri dari :

- a. *Operating Sistem Microsoft Window 10*
- b. *Microsoft Word 2010*
- c. *Software Android Studio*
- d. *Android SDK*
- e. *Java Script*
- f. *Program Xml*
- g. *Software Adobe Photoshop 7*

3.2.2 Bahan

- a. Kitab Suci Al-Qur'an Juz 29 dan Juz 30
- b. Kitab Tafsir Al-Munir
- c. Kitab Fadhilah Amal
- d. Kitab Adab 10 adab

3.3 Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik untuk melakukan pengumpulan data adalah sebagai berikut :

3.3.1 Wawancara (Interview)

Merupakan suatu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab atau dialog secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan penelitian yang dilakukan. Dalam hal ini penulis melakukan tanya jawab kepada Pondok Pesantren Darulmusthofa khususnya di Tahfidz Qur'an.

3.3.2 Pengamatan (Observasi)

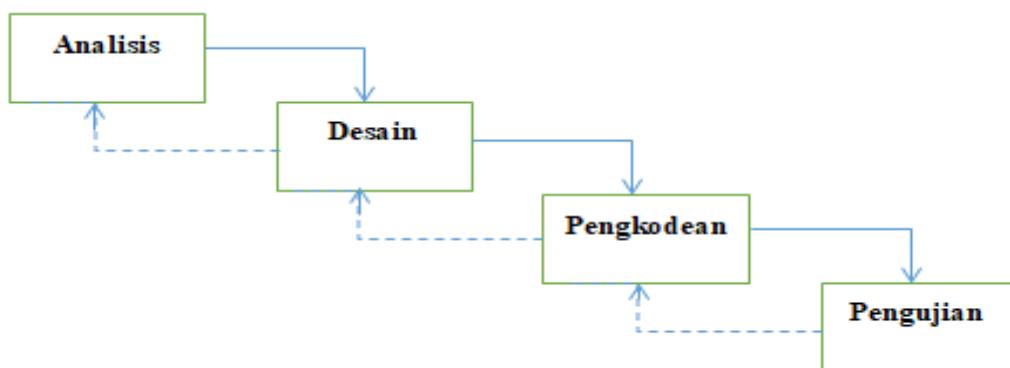
Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tinjauan secara langsung ke objek yang akan diteliti. Untuk mendapatkan data yang bersifat nyata dan meyakinkan maka penulis melakukan pengamatan langsung pada Pondok Pesantren Mahasiswa Dan Umum Darulmusthofa.

3.3.3 Studi Pustaka

Untuk mendapatkan data-data yang bersifat teoritis maka penulis melakukan pengumpulan data dengan cara mengutip dari jurnal, sekripsi, tesis, buku cetak, browsing internet, ataupun referensi lain yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

3.4 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam melakukan penelitian ini metode pengembangan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat ‘‘Rancang Bangun Aplikasi Mobile Hafalan Al-Qur’an Menggunakan Metode Sabak, Sabqi, Dan Manzil Berbasis Android’’ adalah dengan menggunakan *metode waterfall*. Peneliti dengan memilih metode waterfall ini bertujuan agar system yang akan dibuat atau dikembangkan bisa bermanfaat sesuai dengan kebutuhan dalam sebagaimana fungsi kegunaan prangkat lunak tersebut. Didalam *metode waterfall* ini memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut pada gambar 3.1 dibawah ini:



Gambar 5 : Pengembangan metode waterfall

3.4.1 Analisis

Pada tahap Analisis ini dilakukan untuk memberikan sebuah jawaban dari pertanyaan siapa yang akan menggunakan perangkat lunak, apa yang akan dilakukan oleh perangkat lunak, dimana dan kapan perangkat lunak tersebut digunakan. Peroses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara insensif untuk

mengspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Pada tahapan ini peneliti akan menjelaskan bagaimana tahapan-tahapan untuk melakukan membangun konseptan dari pembuatan “Rancang Bangun Aplikasi *Mobile* Hafalan Al-Qur'an Menggunakan Metode, Sabaq, Sabqi Dan Manzil Berbasis Android”. Kemudian melakukan pembuatan perangkat lunak baru.

3.4.1.1 Analisis Sistem Hafalan Al-Qur'an Dengan Metode Sabaq, Sabqi dan Manzil Yang Sedang Berjalan

Analisis sistem hafalan Al-Qur'an dengan metode sabaq, sabqi dan manzil yang berjalan pada saat ini di “Pondok Pesantren Pelajar, Mahasiswa dan Umum Darul Musthofa” pada saat proses menghafal Al-Qur'an para penghafal melakukan hafalan secara manual yaitu melalui mushaf Al-Qur'an yang akan dihafal dan setelah menghafal kemudian para penghafal menyetorkan hasil hafalannya kepada ustaz pengajar pada saat jam program pengajian sedang berjalan. Berdasarkan jadwal program tahfidz quran di Pondok Pesantren Pelajar, Mahasiswa dan Umum Darul Musthofa” yaitu 5 kali pertemuan dalam satu minggu dengan sesuai jadwal program tahfidz qur'an yaitu sebagai berikut pada gambar tabel 10 dibawah ini :

Tabel 10 : Jadwal program setoran hafalan Al-Qur'an

No	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu	Ahad
1	Sabaq	Sabqi	Manzil	-	Sabaq	-	Manzil

Keterangan :

1. Sabaq : Menghafal atau menambah hafalan baru yang akan di setorkan.
2. Sabqi : Mengulang hafalan dari sabaq yang telah di setorkan.
3. Manzil : Muroja'ah semua hafalan Al-Qur'an dari pertama menghafal Al-Qur'an sampai terakhir menghafal Al-Qur'an

3.4.1.2 Analisis Sistem Hafalan Al-Qur'an Dengan Metode Sabaq, Sabqi dan Manzil Yang Akan Diusulkan

Analisis system hafalan Al-Qur'an yang diusulkan dalam system "Rancang Bangun Aplikasi Mobile Hafalan Al-Quran Menggunakan Metode Sabaq, Sabqi Dan Manzil Berbasis *Android*". Dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu analisis fungsional dan analisis kebutuhan non-fungsional adalah sebagai berikut :

a) Analisis Kebutuhan Fungsional

Pada analisis kebutuhan fungsional disini adalah bagian paparan mengenai fitur-fitur yang akan dimasukan kedalam pembuatan Rancang Bangun Aplikasi Mobile Hafalan Al-Qur'an Menggunakan Metode Sabaq, Sabqi Dan Manzil Berbasis *Android* yang akan dibuat. Dalam fitur-fitur ini saling berhubungan dengan hafalan Al-Qur'an tersebut.

b) Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Pada analisis kebutuhan Non-Fungsional ini terdapat dua komponen yaitu sebagai berikut :

1. Analisis perangkat keras

Perangkat keras yang akan di gunakan dalam melakukan pengolahan data dan penyajian pada laporan tersebut adalah sebagai berikut :

- Laptop Acer Aspire E 14
- Ram 4 GB DDR4
- NVIDIA GeForce 940MX with 2 GB Dedicated VRAM
- Intel core i7-7500U 2.7GHz with Turbo Boost up to 3.5GHz
- Smarphone Samsung Galaxy J3 2016
- Flasdis 8 GB

2. Analisis Perangkat Lunak

Software yang akan digunakan untuk melakukan proses pembuatan Rancang Bangun Aplikasi Mobile Hafalan Al-Qur'an Menggunakan Metode Sabaq, Sabqi Dan Manzil Berbasis *Android* adalah menggunakan dua perangkat lunak yaitu sebagai berikut :

a. Software Untuk Pembuatan :

Berikut ini adalah software yang digunakan pada saat melakukan pembuatan aplikasi adalah sebagai berikut :

- *Operating Sistem* menggunakan *Micrososft Window 10 (64 bit)*.
- *Microsoft Word 2010* adalah digunakan untuk melakukan proses pembuatan naskah tugas akhir sekripsi.
- *Software Android Studio* digunakan untuk membuat atau mengembangkan aplikasi android.
- *Android SDK* digunakan untuk membuat program android pada aplikasi yang akan dibuat.
- *Software Adobe Photosopt 7* merupakan aplikasi pendukung dalam membuat desain aplikasi.
- *Star UML*, yaitu digunakan untuk mendesain rancangan *UML*.
- *Sublime_text*, yaitu untuk menjalankan sourcode dari android studio maupun dari php.
- *Firebase*, untuk melakukan penyimpanan data-data pada *database* aplikasi android
- *Xampp*, untuk melakukan penyimpanan data-data pada *database* aplikasi android.

b. Software Untuk Penerapan :

Software yang dapat dipergunakan untuk melakukan penerapan pada aplikasi smarphone adalah menggunakan system operasi *android versi KitKat 4.4+*

3.4.2 Desain

Pada tahapan ini peneliti melakukan pembuatan desain rancang aplikasi dari konsep, desain *UML* dan desain antar muka.

3.4.2.1 Konsep

Pada tahapan konsep adalah bagaimana tahapan ini bisa berfungsi untuk menentukan dari tujuan dan siapa pengguna aplikasi (identifikasi *audience*). Selain itu menentukan macam-macam aplikasi dan tujuan aplikasi tersebut dibuat, yang akan dijelaskan pada gambar tabel 11 dibawah ini :

Tabel 11 : Konsep dan tujuan penggunaan aplikasi hafalan Al-Qur'an.

Nama	Keterangan
Judul	Rancang Bangun Aplikasi Mobile Hafalan Al-Qur'an Menggunakan Metode, Sabaq, Sabqi Dan Manzil Berbasis Android.
Pengguna	Pelajar, Mahasiswa Dan Umum.
Gambar	Terdapat beberapa gambar sebagai <i>background</i> agar desain pada aplikasi tersebut lebih menarik oleh <i>admin</i> maupun <i>user</i> sehingga pada saat melakukan interaksi dengan aplikasi tersebut <i>admin</i> atau <i>user</i> lebih nyaman dan menarik untuk menggunakannya.
Audio	Audio digunakan sebagai backsound dari ayat suci Al-Qur'an agar aplikasi yang dibuat menjadi lebih menarik. Dan melakukan setoran hafalan melalui rekaman <i>audio</i> yang akan disetorkan kepada ustad pengajar.
Video Call	<i>Video call</i> digunakan untuk melakukan setoran hafalan Al-Qur'an kepada ustad pengajar melalui <i>video call</i> yang akan dikirim kepada ustad untuk melakukan setoran hafalan.
Pesan suara	Berfungsi sebagai alat bantu penghafal Al-Qur'an untuk melakukan setoran hafalan Al-Qur'an melalui mengirimkan recaman suara kepada ustad pengajar.
Chatt	Berfungsi sebagai alat bantu komunikasi melalui pesan yang akan

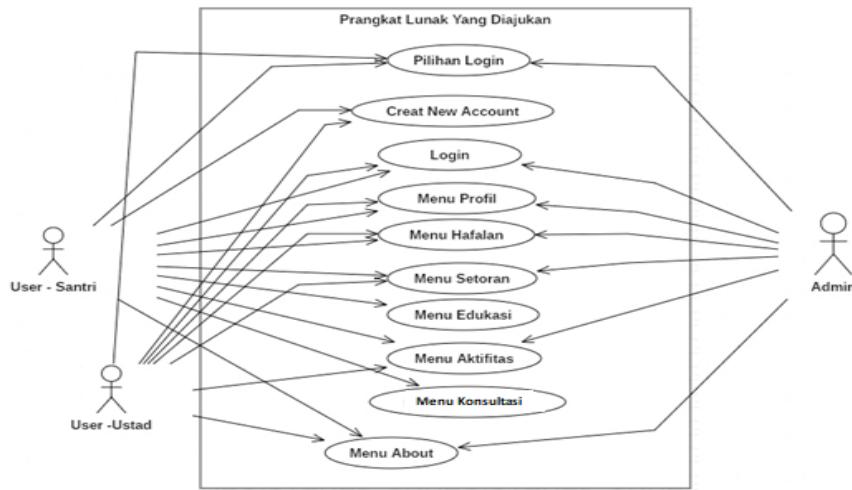
WhatsApp	dikirim kepada ustd tersebut bahwa santri tersebut mau memberitahukan untuk menyertorkan hafalan yang telah dihafalkan.
Interaktif	Terdapat button yang berfungsi untuk menjalankan perintah yang akan dijalankan oleh <i>user</i> pengguna.
Materi	Materi pada aplikasi ini adalah : <ol style="list-style-type: none"> 1. Tips menghafal Al-Qur'an 2. 13 keutamaan menghafal Al-Qur'an. 3. 10 hadis keutamaan membaca Al-Qur'an. 4. Adab membaca Al-Qur'an.

3.4.2.2 Desain UML

Pada tahap desain Rancang “Bangun Aplikasi *Mobile* Hafalan Al-Qur'an Menggunakan Metode Sabaq, Sbqi Dan Manzil Berbasis *Android*” ini dimulai dari desain perancangan UML yaitu untuk menentukan desain *Use Case Diagram*, *activity Diagram*, *Class Diagram* dan *Sequence Diagram* adalah sebagai berikut :

a. Use Case Diagram

Pada *use case diagram* tersebut dapat menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem yang akan menjelaskan keseluruhan kerja sistem secara garis besar dengan mempresentasikan interaksi antara *actor* dengan sistem yang akan dibuat serta dapat memberikan gambaran pada fungsi sistem tersebut seperti pada gambar 6 dibawah ini :



Gambar 6 : use case diagram prangkat lunak yang diajukan

Fungsi-fungsi pada sistem *use case diagram* diatas pada gambar 6 dapat dijelaskan secara singkat sebagai mana dari fungsinya diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Usecase Diagram Admin

Admin membuka aplikasi kemudian tampil *splashscreen*, dan masuk pada menu pilihan login diantaranya : login untuk masuk sebagai santri, login untuk masuk sebagai ustاد, dan login untuk masuk sebagai admin, setelah itu admin kemudian pilih login masuk sebagai *admin*, kemudian akan masuk kehalaman utama. Pada menu utama terdapat beberapa menu-menu yaitu : menu Profile, Al-Qur'an, Setoran, Aktifitas dan About.

2. Usecase Diagram User (Santri penghafal)

User Santri membuka aplikasi kemudian tampil *splashscreen*, dan masuk pada menu pilihan login diantaranya : login untuk masuk sebagai santri, login untuk masuk sebagai ustاد, dan login untuk masuk sebagai admin, setelah itu User Santri pilih login masuk sebagai *santri*, kemudian masuk kmenu login, apabila user santri belum mempunyai akun maka *user* santri akan diarahkan pada menu create my account untuk melakukan regrestasi sebelum login, setelah selesai *Regrestrasi*, maka *User* Santri

melakukan *Login* dan masuk kehalaman utama. Pada menu utama terdapat beberapa menu-menu yaitu menu Profil, Al-Qur'an, Setoran, Edukasi, Aktifitas, Konsultasi dan *About*.

3. Usecase Diagram User (Ustad Pengajar)

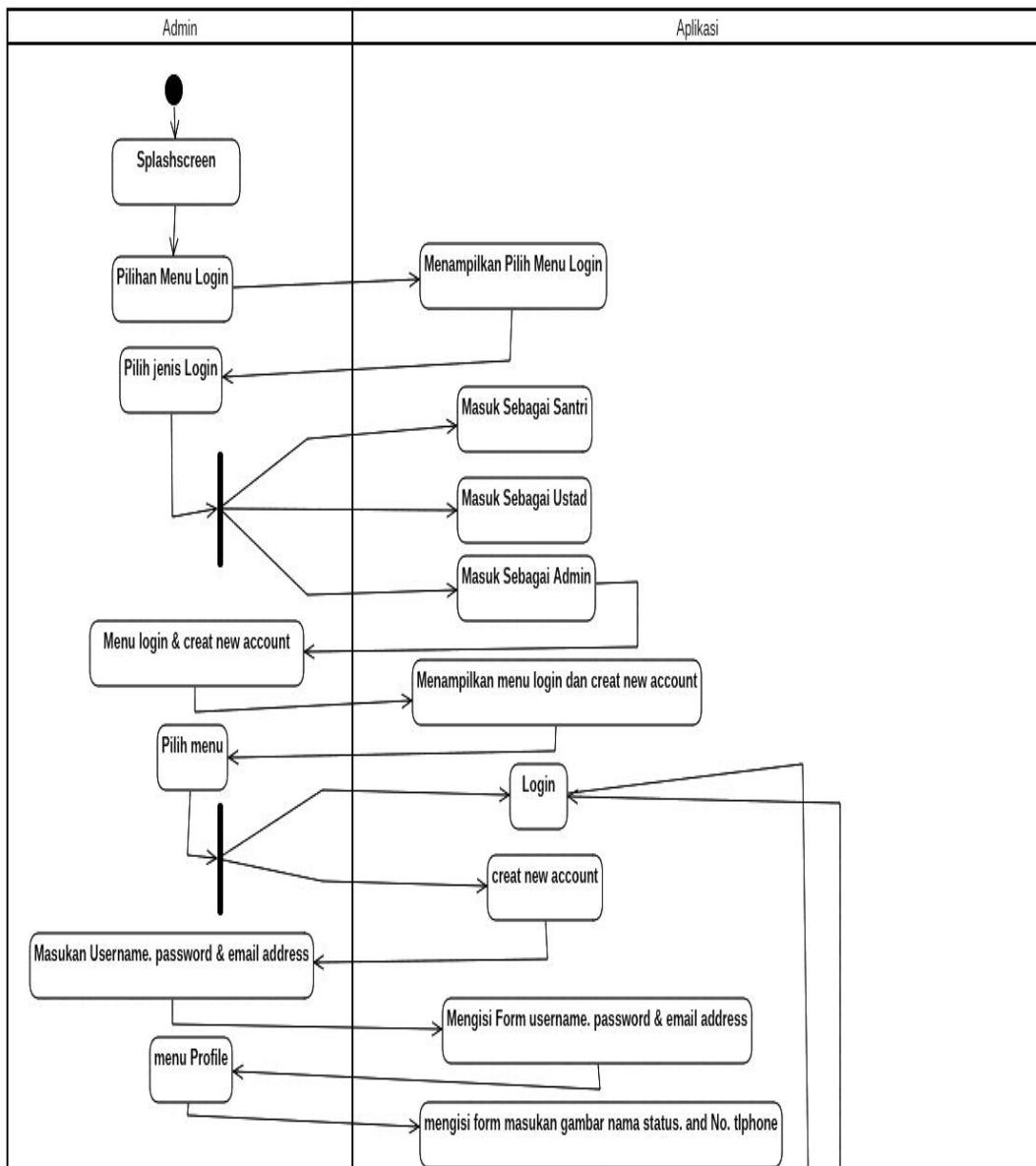
User ustad membuka aplikasi kemudian tampil *splashscreen*, dan masuk pada menu pilihan *login* diantaranya : login untuk masuk sebagai santri, login untuk masuk sebagai ustad, dan *login* untuk masuk sebagai *admin*, setelah itu *admin* pilih login masuk sebagai *user* ustad, apabila user ustad belum mempunyai akun maka *user* ustad akan diarahkan pada menu create my account untuk melakukan regestasi sebelum login, setelah selesai *Regrestrasi*, maka *User* Santri melakukan *Login* dan masuk kehalaman utama. Pada menu utama terdapat beberapa menu-menu yaitu menu Profil, Al-Qur'an, Setoran, Aktifitas, dan About.

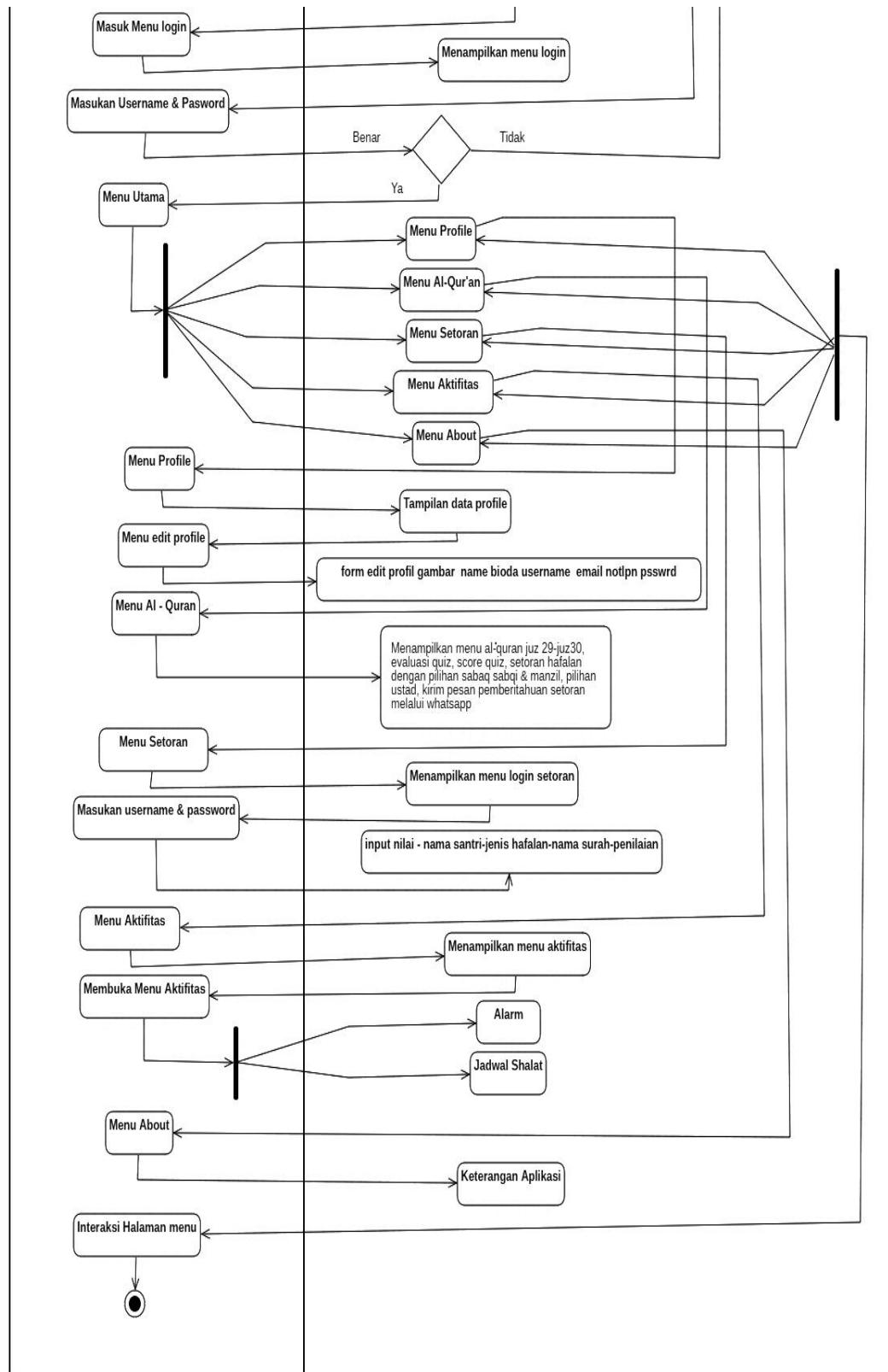
b. Activity Diagram

Activity diagram berguna untuk memberikan visualisasi alur tindakan dalam sistem, percabangan yang mungkin terjadi, dan mana alur sistem dari mulai awal hingga akhir. Yang akan menampilkan beberapa menu pilihan dimana dalam pilihan menu terdapat beberapa penjelasan yang akan di bahas pada masing-masing menu tersebut seperti pada gambar *activity diagram admin* dibawah ini :

1. Activity Diagram Admin

Berikut ini adalah gambar 7 *activity diagram* Admin adalah sebagai berikut :

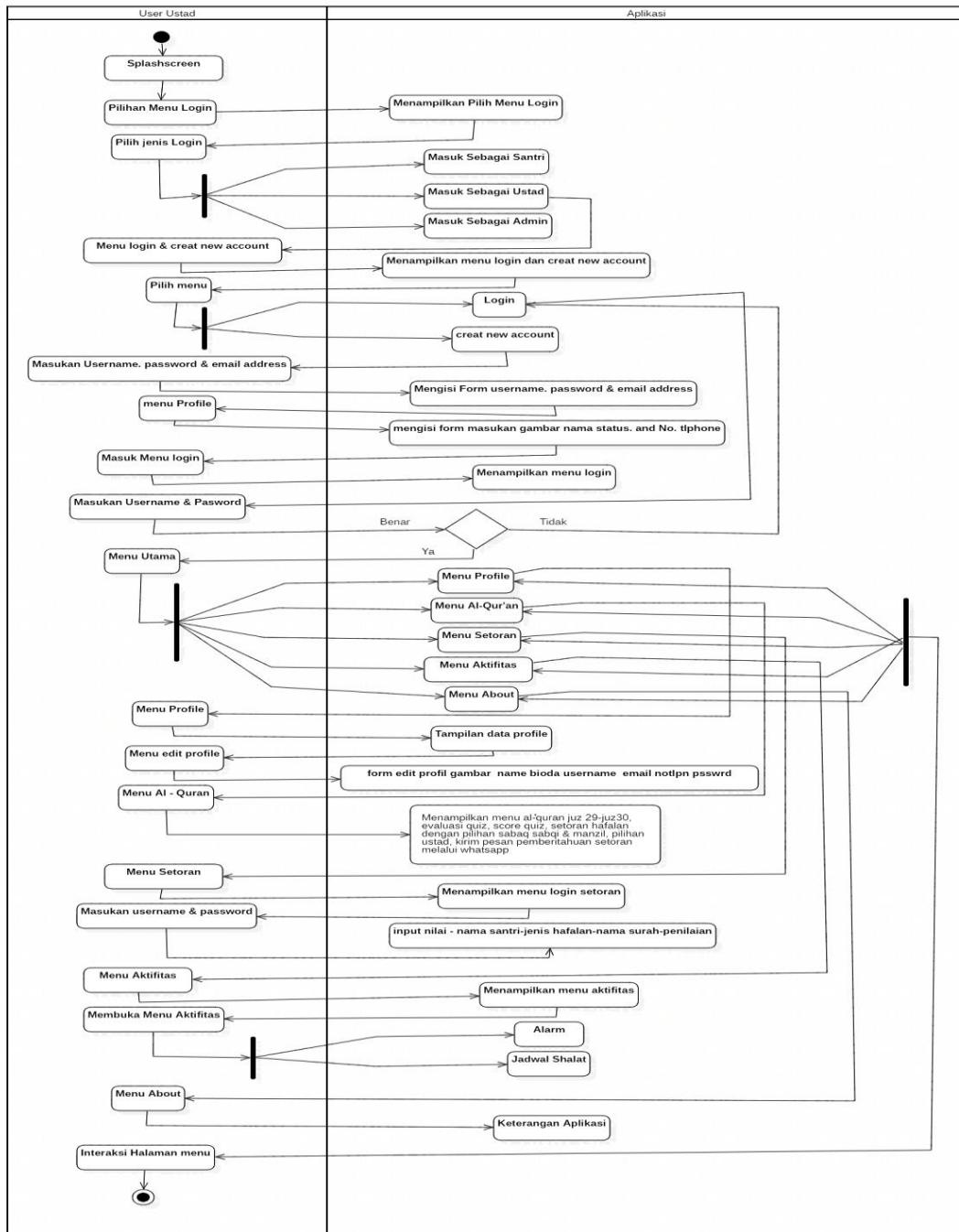




Gambar 7 : Activity diagram admin

2. Activity Diagram User Ustad

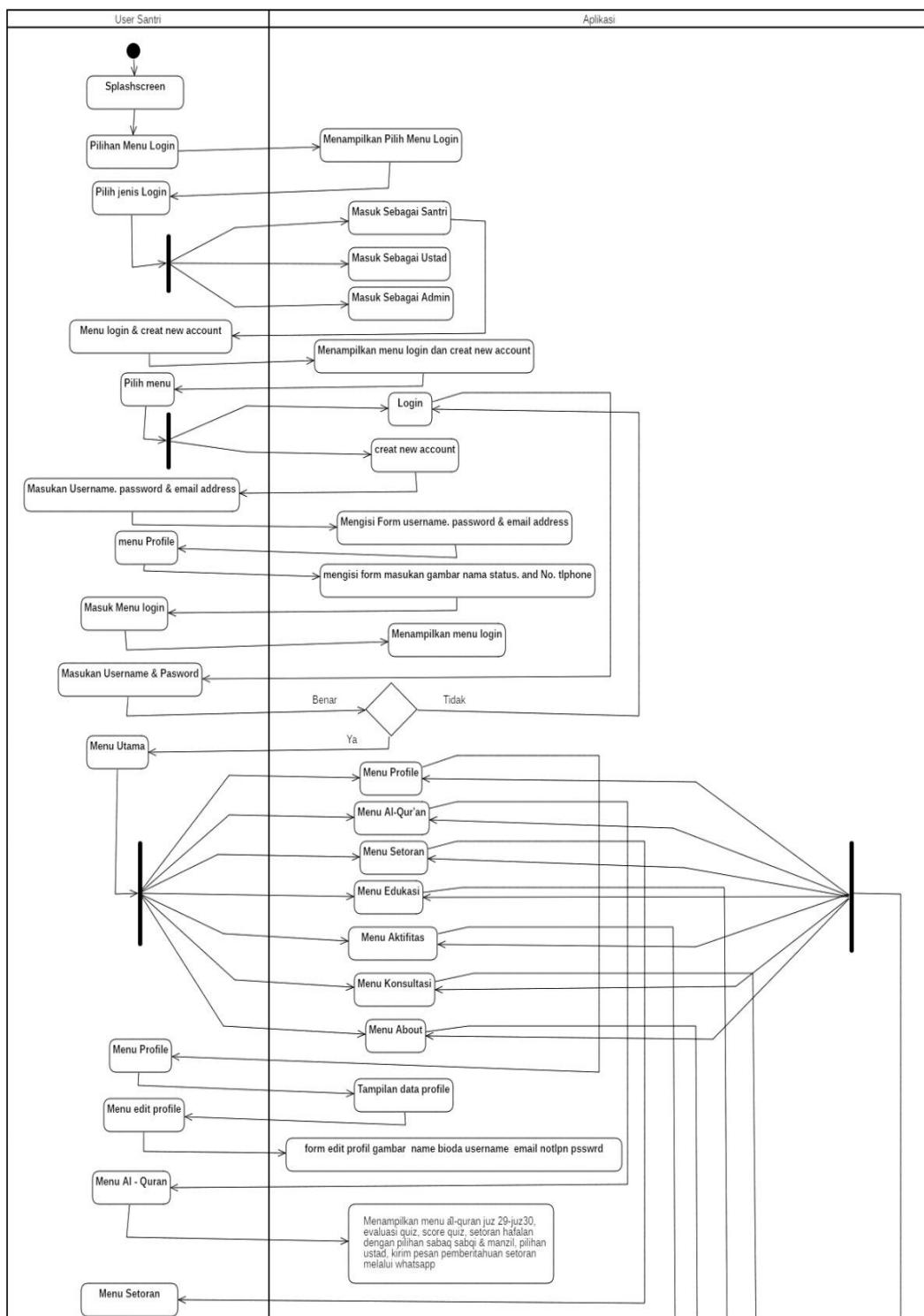
Berikut ini adalah gambar 8 *activity diagram user ustad* adalah sebagai berikut :

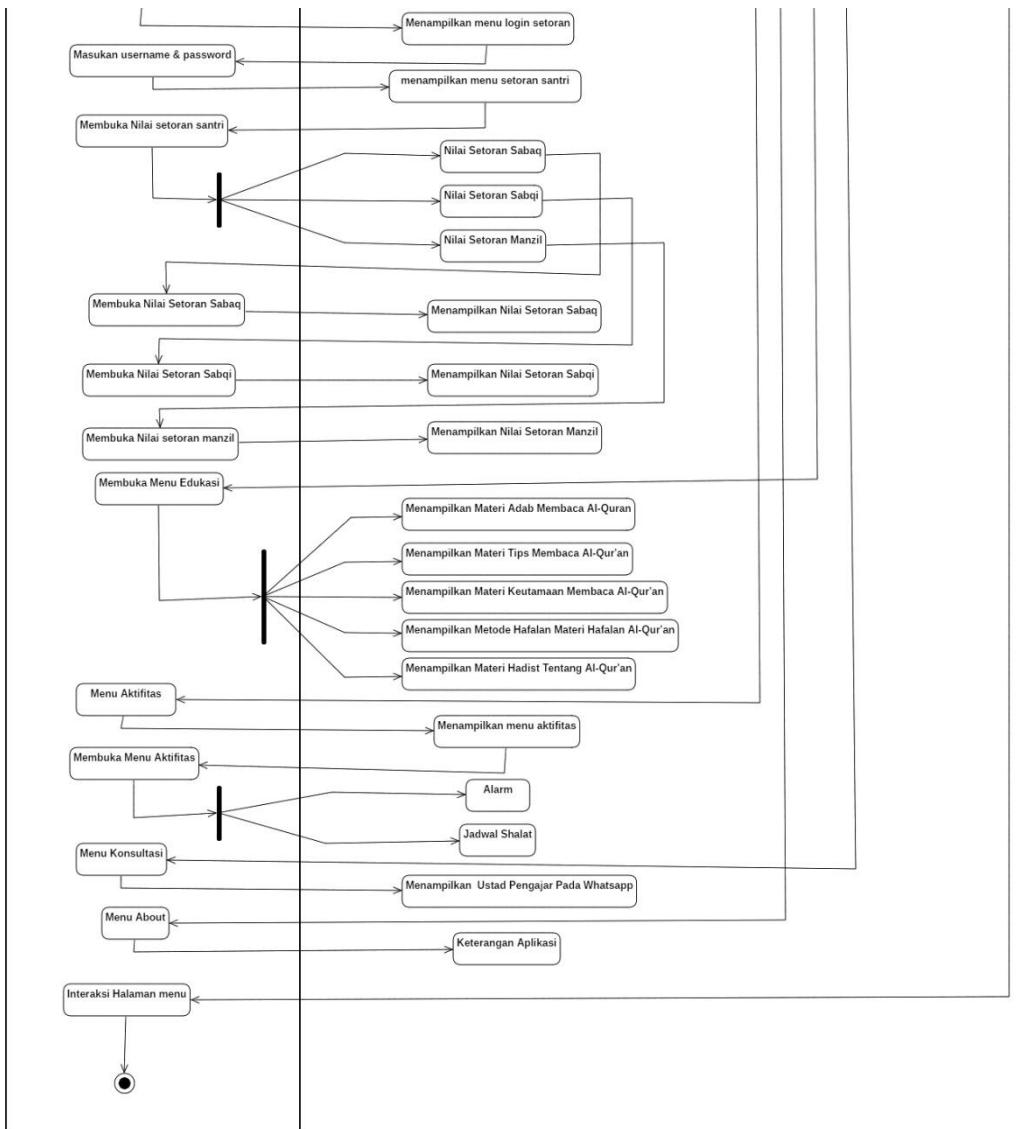


Gambar 8 : Activity diagram user ustad

3. Activity Diagram User Santri

Berikut ini adalah gambar 8 *activity diagram user* ustad adalah sebagai berikut :





Gambar 9 : Activity diagram user santri

c. Squen Diagram

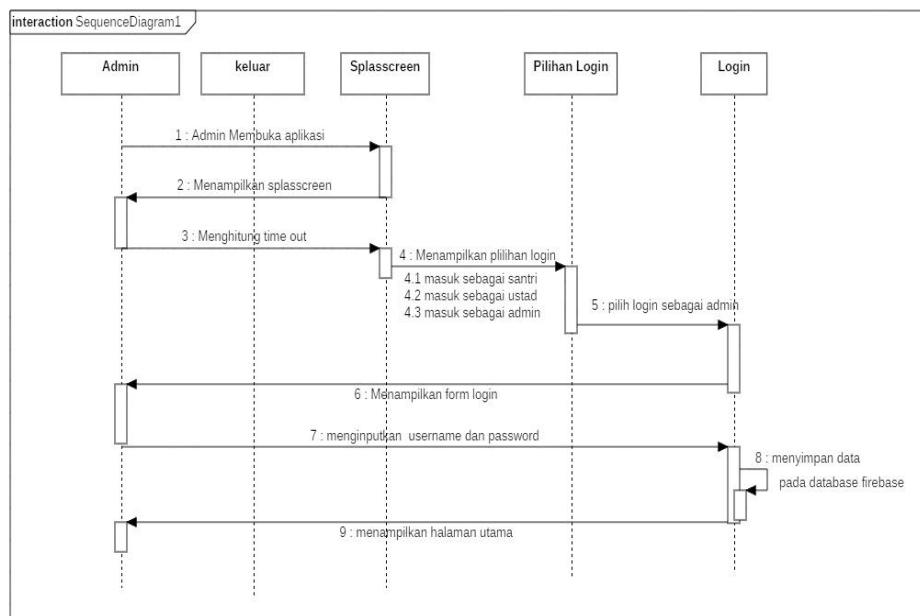
Pada *Squen diagram* tersebut dapat menjelaskan bagai mana cara alur didalamnya bisa menjalankan aplikasi yang akan dibuat dan dioprasikan oleh *admin* dan *user ustاد* dan *user santri* atau pengguna. *Squen diagram* pada “Rancang Bangun Aplikasi Mobile Hafalan Al-Qur'an Menggunakan Metode Sabaq, Sabqi, dan Manzil Berbasis *Android*”, adalah sebagai berikut :

Berikut ini adalah sequen diagram aplikasi yang akan dirancang sebagai *admin*, *user ustad* dan *user santri* yang akan dijelaskan pada penjelasan dibawah ini adalah sebagai berikut :

Squen Diagram Admin :

1. *Squen Diagram tampilan login (admin)*

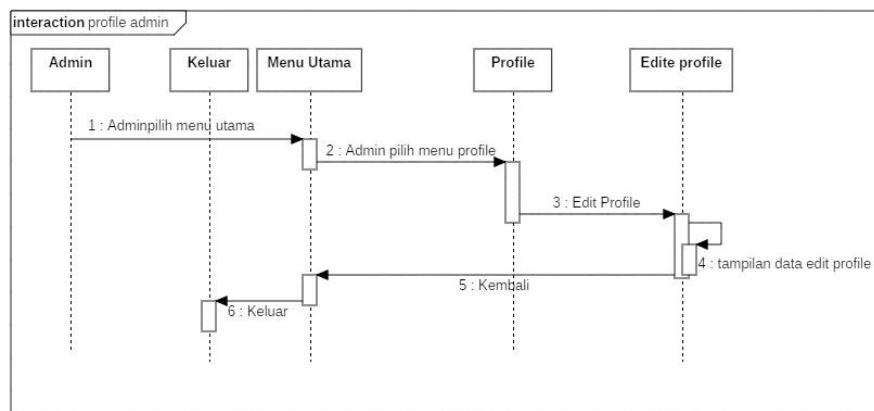
Admin membuka aplikasi dan tampil *splashscreen* kemudian akan diarahkan pada pilihan jenis login, yang terdiri dari menu masuk sebagai santri, masuk sebagai ustad dan masuk sebagai admin. Kemudian *Admin* akan masuk ke halaman login masuk sebagai admin pada aplikasi dimana akan muncul beberapa menu item, kemudian admin akan memilih login. Didalam *form* ini *admin* dapat melihat informasi tentang pembuatan aplikasi tersebut, dapat dilihat pada gambar 10 dibawah ini :



Gambar 10 : *Squen diagram menu login admin*

2. Squen Diagram Profile (Admin)

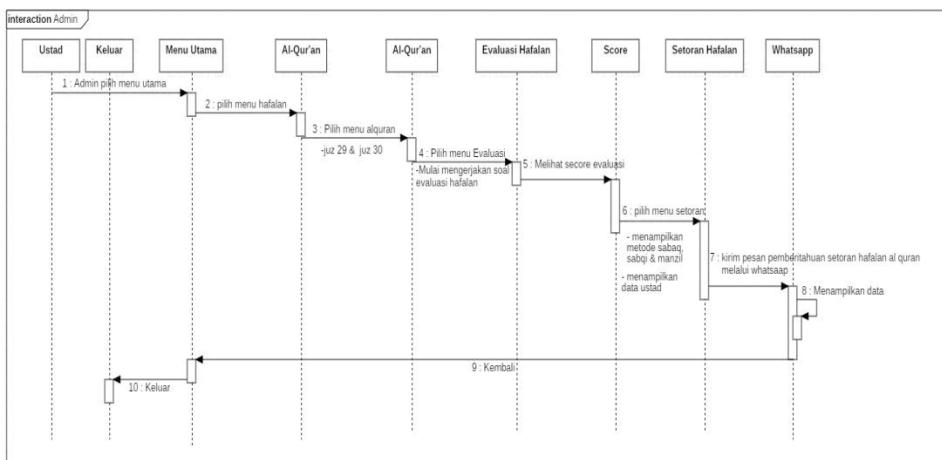
Admin akan masuk ke halaman utama pada aplikasi dimana akan muncul beberapa menu item, kemudian admin akan memilih menu profil. Didalam *form* ini *admin* dapat melihat informasi tentang pembuatan aplikasi tersebut, dapat dilihat pada gambar 11 dibawah ini :



Gambar 11 : Squen diagram menu profile admin

3. Squen Diagram Al-Qur'an (Admin)

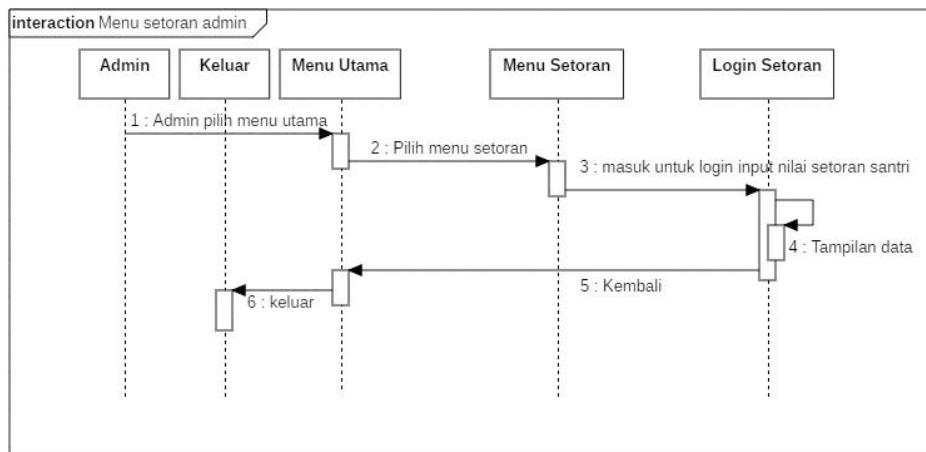
Admin akan masuk ke halaman utama pada aplikasi dimana akan muncul beberapa menu item, kemudian admin akan memilih menu Al-Qur'an. Didalam *form* ini *admin* dapat melihat informasi tentang pembuatan aplikasi tersebut, dapat dilihat pada gambar 12 dibawah ini :



Gambar 12 : Squen diagram menu Al-Qur'an admin

4. Squeen Diagram Setoran (Admin)

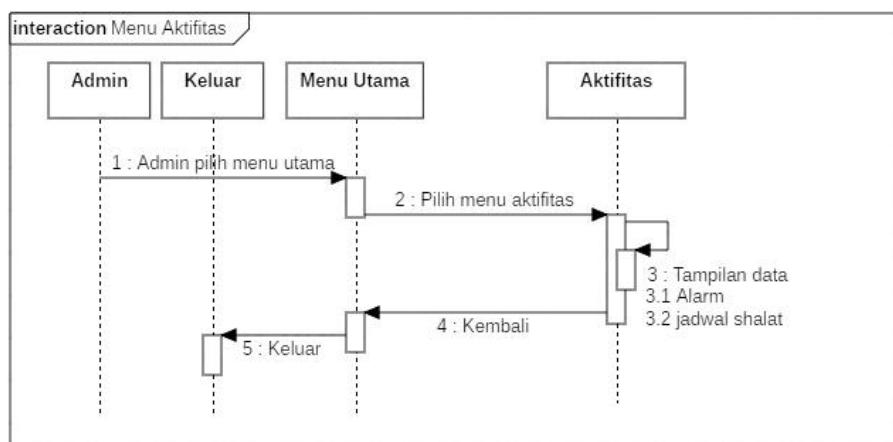
Admin akan masuk ke halaman utama pada *aplikasi* dimana akan muncul beberapa menu item, kemudian admin akan memilih menu setoran. Didalam *form* ini *admin* dapat melihat informasi tentang pembuatan aplikasi tersebut, dapat dilihat pada gambar 13 dibawah ini :



Gambar 13 : Squeen diagram menu setoran admin

5. Squeen Diagram Aktifitas

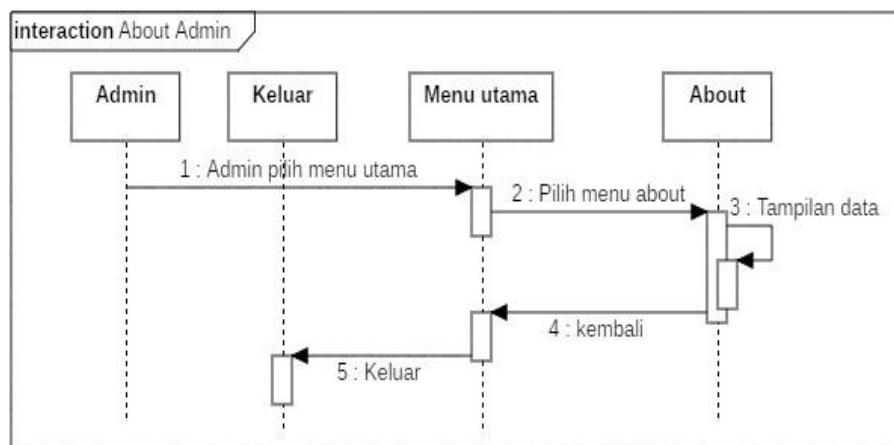
Admin akan masuk ke halaman utama pada *aplikasi* dimana akan muncul beberapa menu item, kemudian admin akan memilih menu aktifitas. Didalam *form* ini *admin* dapat melihat informasi tentang pembuatan aplikasi tersebut, dapat dilihat pada gambar 13 dibawah ini :



Gambar 14 : Squeen diagram menu aktifitas admin

6. Squeren Diagram About (Admin)

Admin akan masuk ke halaman utama pada *aplikasi* dimana akan muncul beberapa menu item, kemudian *admin* akan memilih menu *about*. Didalam *form* ini *admin* dapat melihat informasi tentang pembuatan aplikasi tersebut, dapat dilihat pada gambar 14 dibawah ini :

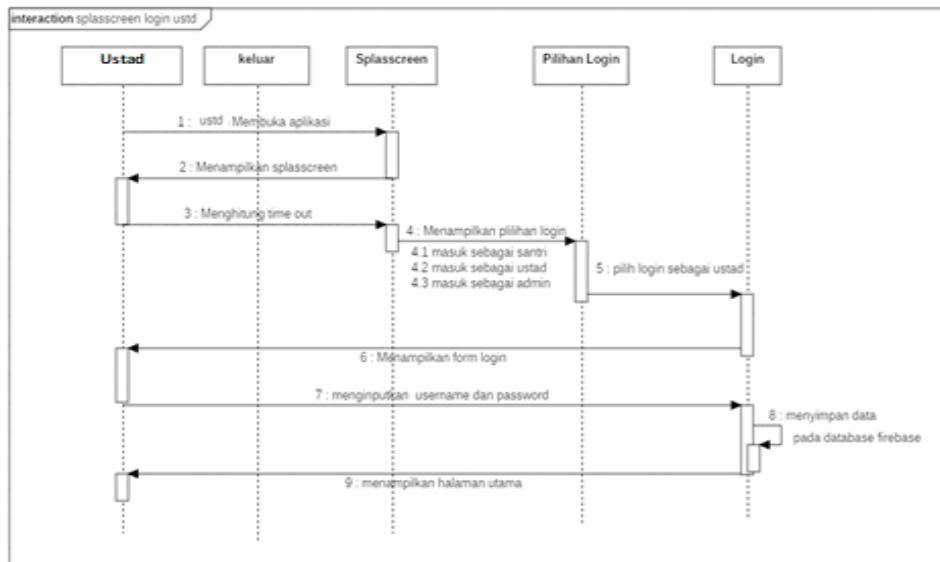


Gambar 15 : Squeren diagram menu about admin

Squeren Diagram User Ustad :

1. Squeren Diagram tampilan login (User Ustad)

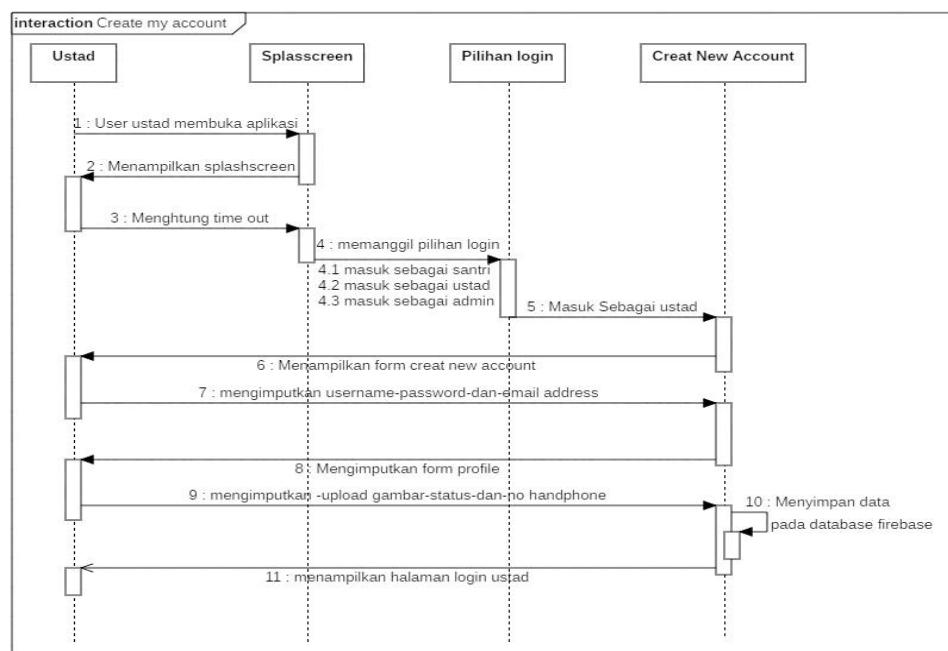
User ustad membuka aplikasi dan tampil *splashscreen* kemudian akan di arahkan pada pilihan jenis login, yang terdiri dari menu masuk sebagai santri, masuk sebagai ustad dan masuk sebagai admin. Kemudian *user ustad* akan masuk ke halaman login kemudian masuk sebagai ustad pada aplikasi dimana akan muncul beberapa menu item, kemudian *user ustad* akan memilih *login*. Didalam *form* ini *admin* dapat melihat informasi tentang pembuatan aplikasi tersebut, dapat dilihat pada gambar 16 dibawah ini :



Gambar 16 : *Squen diagram menu login user ustad*

2. *Squen Diagram Creat Newaccount (User Ustad)*

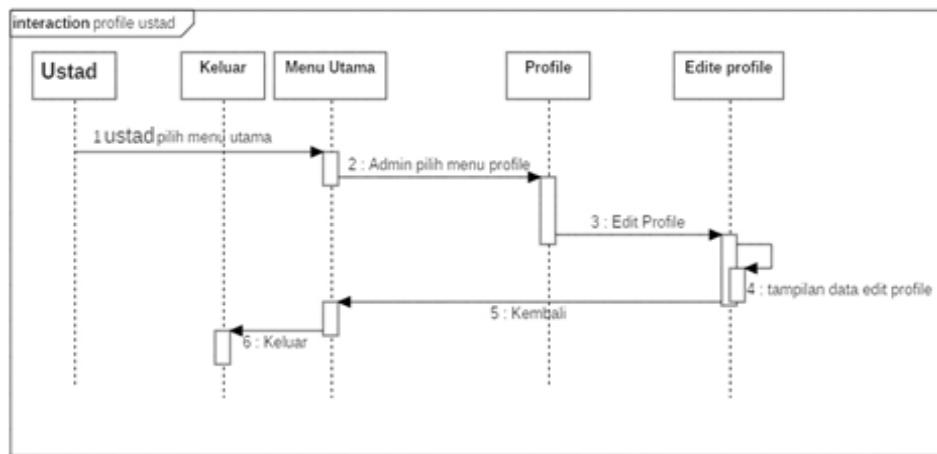
User ustad membuka aplikasi dan muncul beberapa menu item, kemudian User Ustad akan memilih menu register. Didalam *form* ini *admin* dapat melihat informasi tentang pembuatan aplikasi tersebut, dapat dilihat pada gambar 17 dibawah ini :



Gambar 17 : *Squen diagram Menu Create New Acount*

3. Squen Diagram Profile (User Ustad)

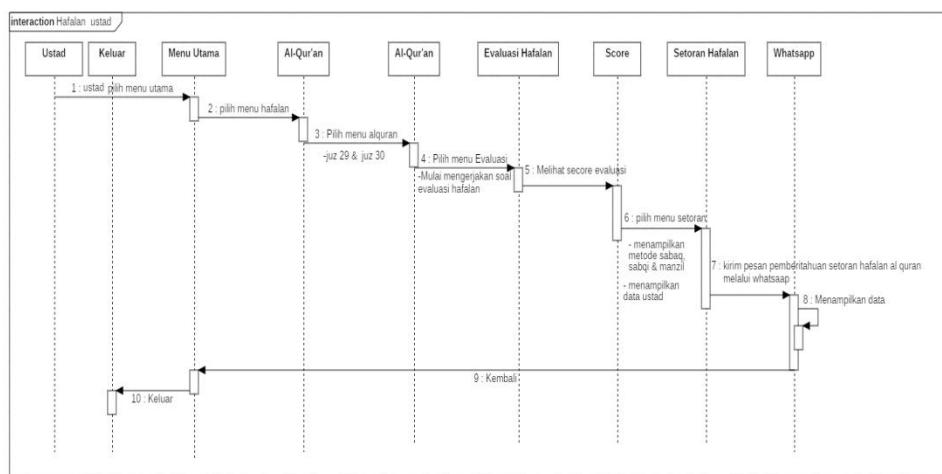
User ustad akan masuk ke halaman utama pada *aplikasi* dimana akan muncul beberapa menu item, kemudian user ustad akan memilih menu *profile*. Didalam *form* ini user ustad dapat melihat informasi tentang pembuatan aplikasi tersebut, dapat dilihat pada gambar 18 dibawah ini :



Gambar 18 :Squen diagram menu *profile* ustad

4. Squen Diagram Al-Qur'an (User Ustad)

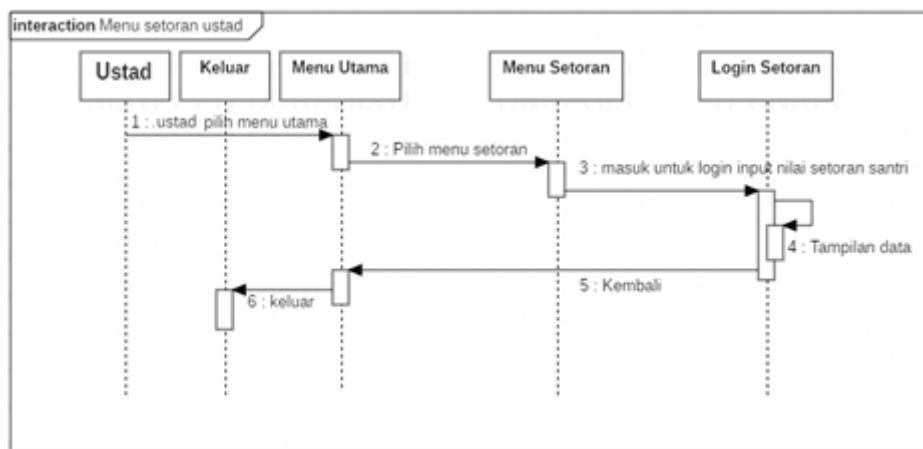
User ustad akan masuk ke halaman utama pada *aplikasi* dimana akan muncul beberapa menu item, kemudian user ustad akan memilih menu Al-Qur'an. Didalam *form* ini user ustad dapat melihat informasi tentang pembuatan aplikasi tersebut, dapat dilihat pada gambar 19 dibawah ini :



Gambar 19 : Squen diagram menu Al-Qur'an ustad

5. *Squen Diagram Setoran (User Ustad)*

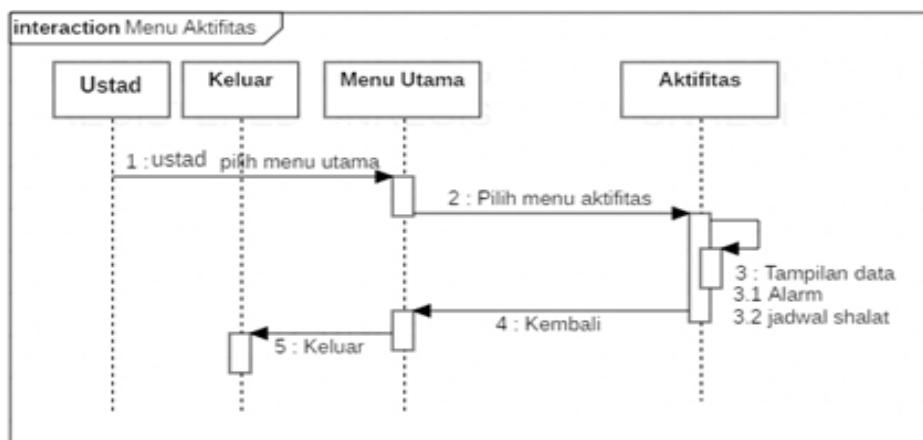
User ustاد akan masuk ke halaman utama pada *aplikasi* dimana akan muncul beberapa menu item, kemudian User ustاد akan memilih menu setoran. Didalam *form* ini User ustاد dapat melihat informasi tentang pembuatan aplikasi tersebut, dapat dilihat pada gambar 20 dibawah ini :



Gambar 20 : *Squen diagram* menu setoran ustاد

6. *Squen Diagram Aktifitas*

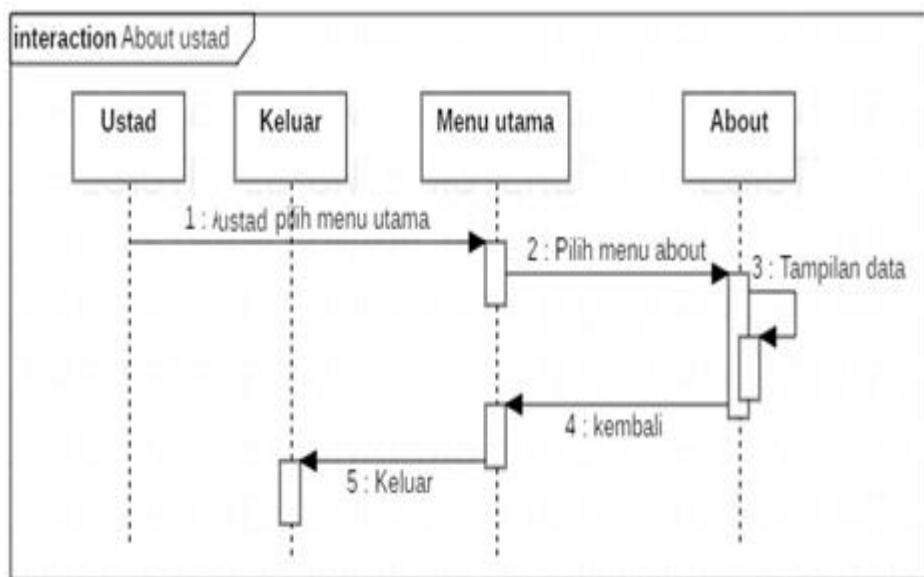
User ustاد akan masuk ke halaman utama pada *aplikasi* dimana akan muncul beberapa menu item, kemudian User ustاد akan memilih menu aktifitas. Didalam *form* ini User ustاد dapat melihat informasi tentang pembuatan aplikasi tersebut, dapat dilihat pada gambar 21 dibawah ini :



Gambar 21 : *Squen diagram* menu aktifitas

7. Squen Diagram About (User Ustad)

User ustad akan masuk ke halaman utama pada *aplikasi* dimana akan muncul beberapa menu item, kemudian *user ustad* akan memilih menu about. Didalam *form* ini *user ustad* dapat melihat informasi tentang pembuatan aplikasi tersebut, dapat dilihat pada gambar 22 dibawah ini :

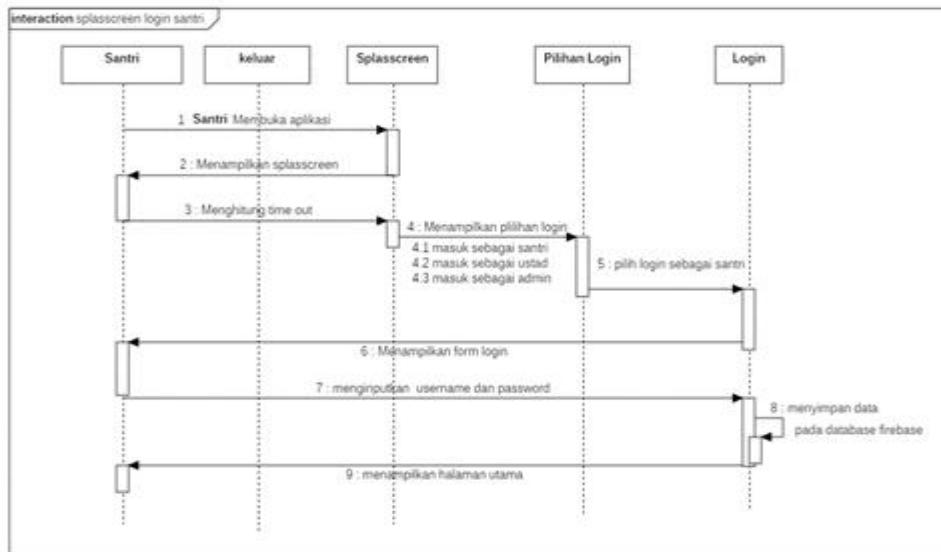


Gambar 22 : Squen diagram menu about ustad

Squen Diagram User Santri

1. Squen Diagram tampilan login (User Santri)

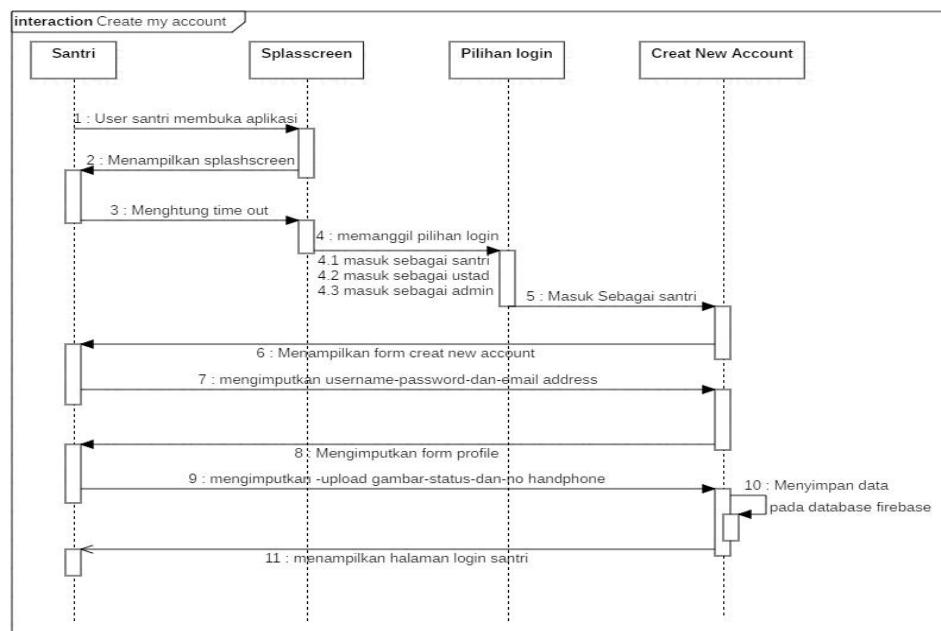
User Santri membuka aplikasi dan tampil *splashscreen* kemudian akan diarahkan pada pilihan jenis login, yang terdiri dari menu masuk sebagai santri, masuk sebagai ustad dan masuk sebagai admin. Kemudian *User Santri* akan masuk ke halaman login kemudian masuk sebagai santri. pada aplikasi ini dimana akan muncul beberapa menu item, kemudian *User Santri* akan memilih *login*. Didalam *form* ini *user santri* dapat melihat informasi tentang pembuatan aplikasi tersebut, dapat dilihat pada gambar 23 dibawah ini :



Gambar 23 : Squen diagram menu login user santri

2. *Squen Diagram Register* (User Santri)

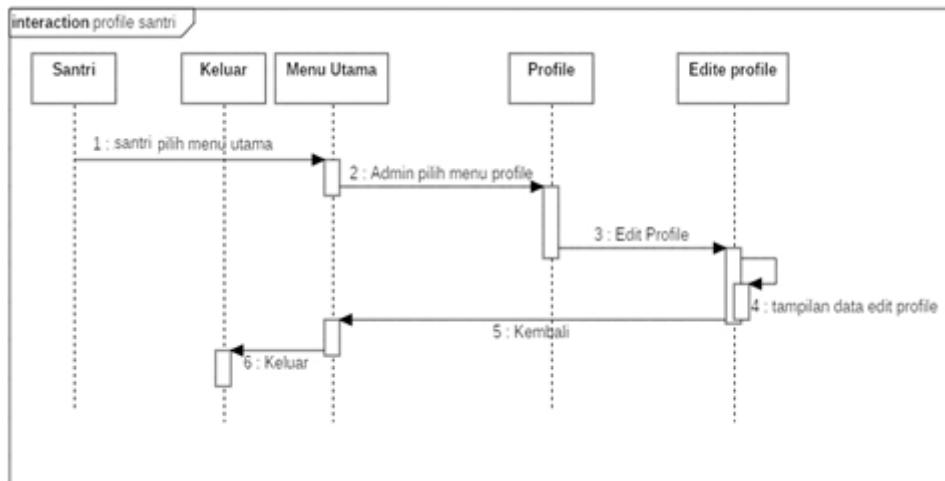
User Santri membuka aplikasi dan muncul beberapa menu item, kemudian *user* santri akan memilih menu register. Didalam *form* ini *admin* dapat melihat informasi tentang pembuatan aplikasi tersebut, dapat dilihat pada gambar 24 : dibawah ini :



Gambar 24 : Squen diagram Menu register user santri

1. Squen Diagram Profile (User Santri)

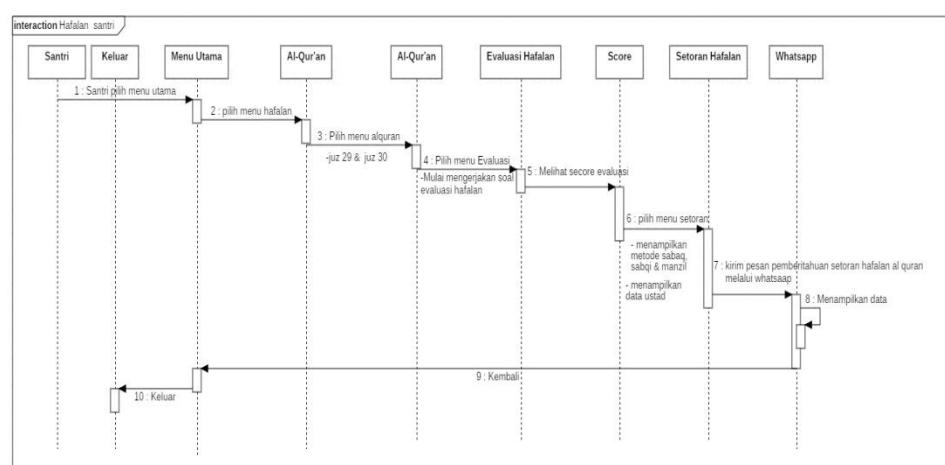
User santri akan masuk ke halaman utama pada *aplikasi* dimana akan muncul beberapa menu item, kemudian *user* santri akan memilih menu *profile*. Didalam *form* ini *user* santri dapat melihat informasi tentang pembuatan aplikasi tersebut, dapat dilihat pada gambar 25 dibawah ini :



Gambar 25 : Squen diagram menu profile user santri

2. Squen Diagram Al-Qur'an (User Santri)

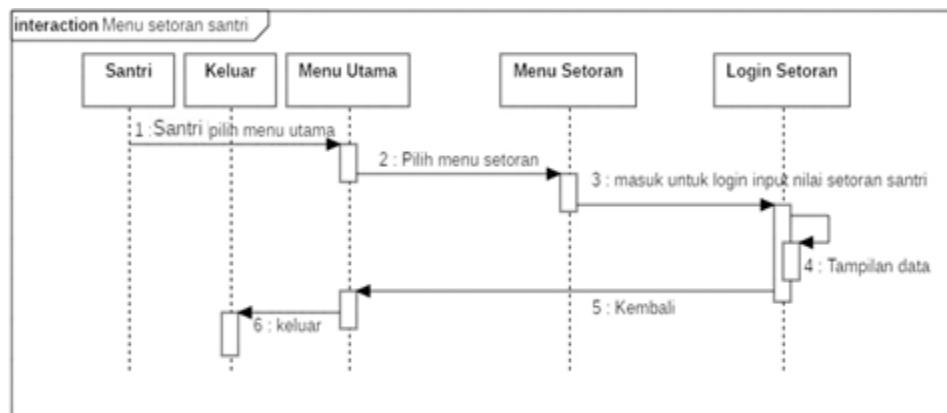
User santri akan masuk ke halaman utama pada *aplikasi* dimana akan muncul beberapa menu item, kemudian *user* santri akan memilih menu hafalan. Didalam *form* ini *user* santri dapat melihat informasi tentang pembuatan aplikasi tersebut, dapat dilihat pada gambar 25 dibawah ini :



Gambar 26 : Squen diagram menu Al-Qur'an user santri

3. *Squen Diagram Setoran (User Santri)*

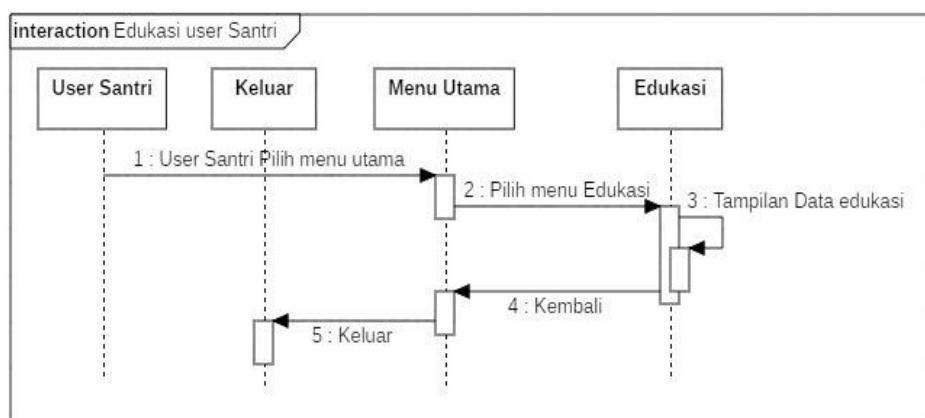
User ustاد akan masuk ke halaman utama pada *aplikasi* dimana akan muncul beberapa menu item, kemudian *user* santri akan memilih menu setoran. Didalam *form* ini *santri* dapat melihat informasi tentang pembuatan aplikasi tersebut, dapat dilihat pada gambar 27 dibawah ini :



Gambar 27 : *Squen diagram* menu setoran user santri

4. *Squen Diagram Edukasi (User Santri)*

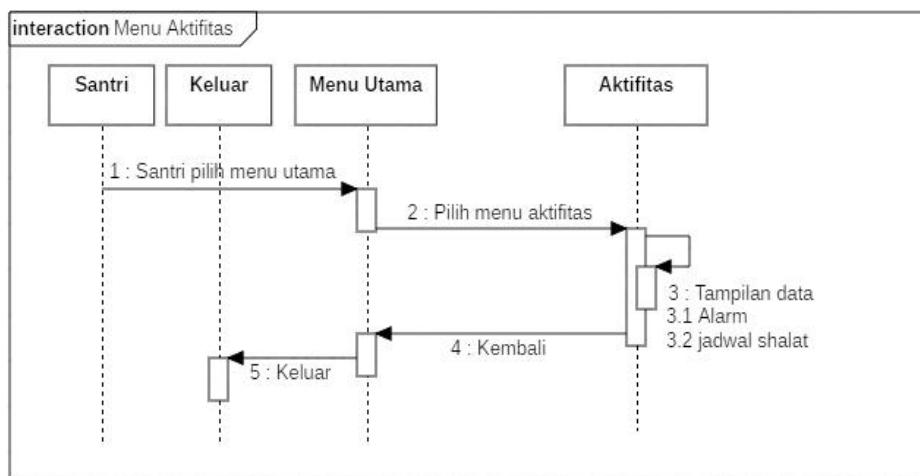
User santri akan masuk ke halaman utama pada *aplikasi* dimana akan muncul beberapa menu item, kemudian *user* santri akan memilih menu edukasi. Didalam *form* ini *user* santri dapat melihat informasi tentang pembuatan aplikasi tersebut, dapat dilihat pada gambar 28 dibawah ini :



Gambar 28 : *Squen diagram* menu edukasi user santri

5. Squeren Diagram Aktifitas (User Santri)

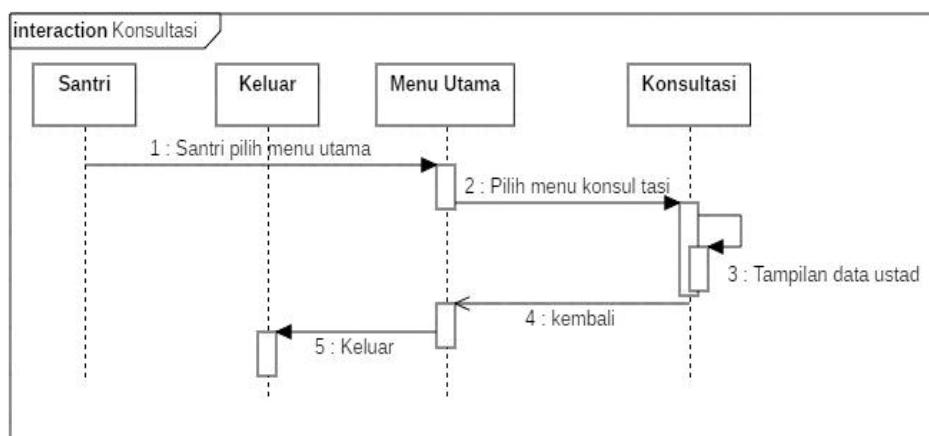
User santri akan masuk ke halaman utama pada *aplikasi* dimana akan muncul beberapa menu item, kemudian *user* santri akan memilih menu *aktifitas*. Didalam *form* ini *user* santri dapat melihat informasi tentang pembuatan aplikasi tersebut, dapat dilihat pada gambar 29 dibawah ini :



Gambar 29 : Squerend diagram menu aktifitas user santri

6. Squeren Diagram Konsultasi (User Santri)

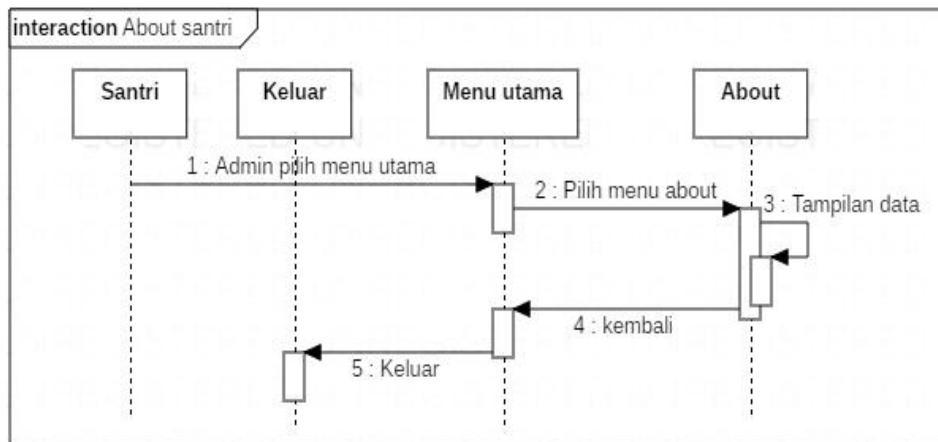
User santri akan masuk ke halaman utama pada *aplikasi* dimana akan muncul beberapa menu item, kemudian *user* santri akan memilih menu konsultasi didalam *form* ini *user* santri dapat melihat informasi tentang pembuatan aplikasi tersebut, dapat dilihat pada gambar 30 dibawah ini :



Gambar 30 : Squerend diagram menu konsultasi user santri

7. *Squen Diagram About (User Santri)*

User santri akan masuk ke halaman utama pada *aplikasi* dimana akan muncul beberapa menu item, kemudian *user* santri akan memilih menu *about*. Didalam *form* ini *user* santri dapat melihat informasi tentang pembuatan aplikasi tersebut, dapat dilihat pada gambar 31 dibawah ini :

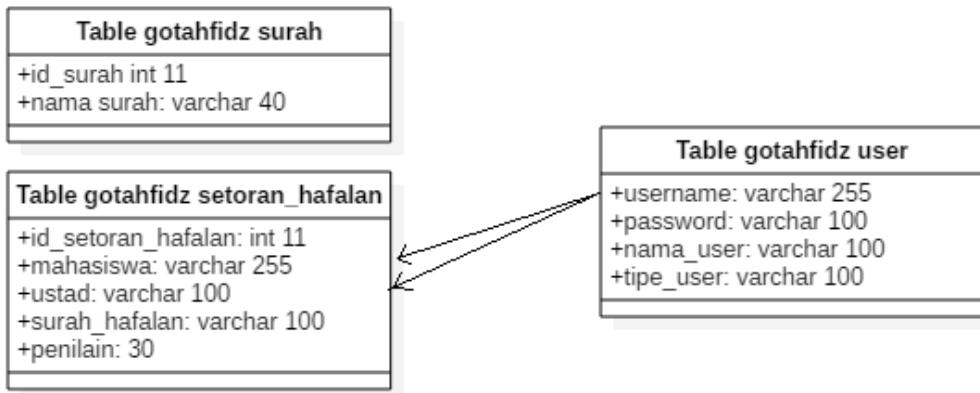


Gambar 31 : *squen diagram* menu *about* *user* santri

d. *Clas Diagram*

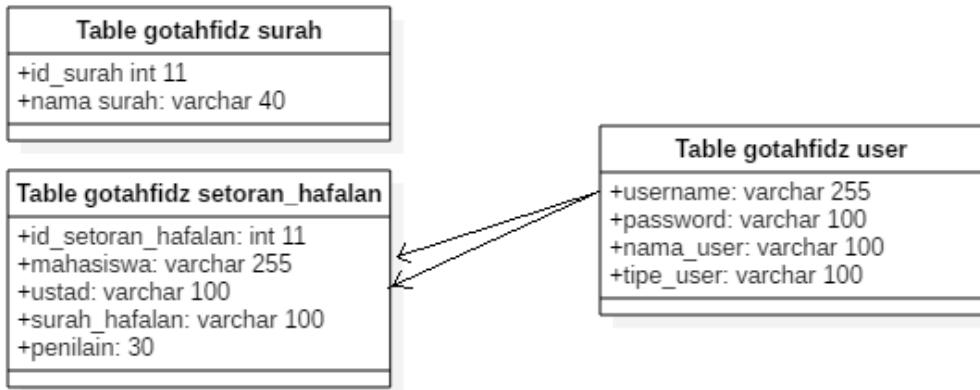
Clas diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstalisasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class diagram* menggambarkan keadaan (atribut / properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metode / fungsi). *Class diagram* pada “Rancang Bangun Aplikasi *Mobile* Hafalan Al-Qur'an Menggunakan Metode Sabaq, Sabqi, dan Manzil Berbasis *Android*”. Ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

Berikut ini adalah gambar class diagram admin, hafalan Al-Qur'an pada aplikasi *mobile* tersebut seperti pada gambar 32 dibawah ini :



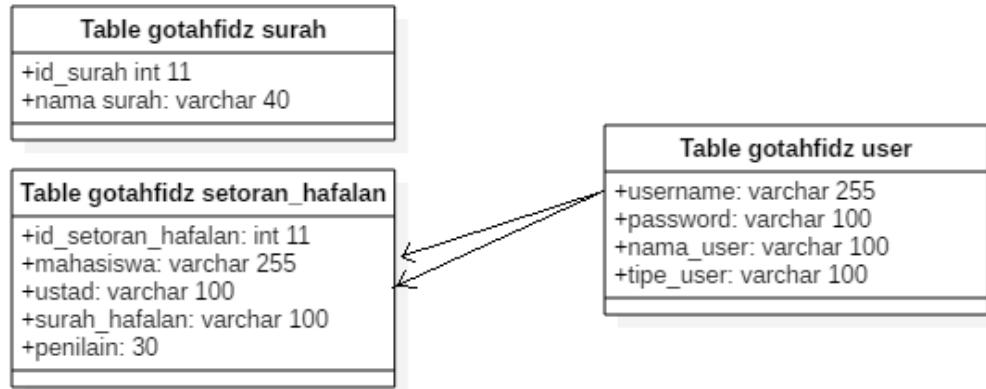
Gambar 32 : Class diagram user

Berikut ini adalah gambar *class diagram User* Ustad, hafalan Al- Qur'an pada aplikasi *mobile* tersebut. seperti pada gambar 33 dibawah ini :



Gambar 33 : Clas Diagram User Ustad

Berikut ini adalah gambar *class diagram User* santri , pada aplikasi *mobile* tersebut. seperti pada gambar 34 dibawah ini :

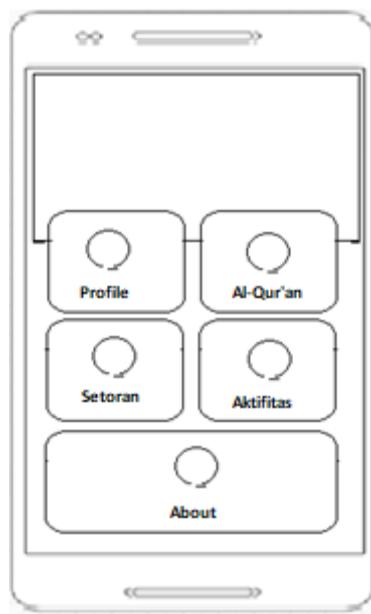


Gambar 34 : Clas Diagram Santri

3.4.2.3 Desain Interface

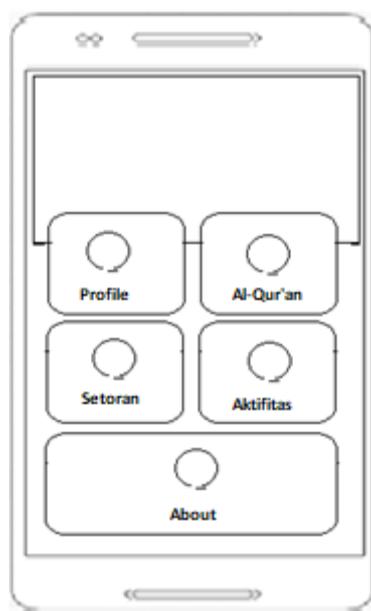
Desain interface adalah merupakan suatu hal pokok dalam melakukan pembuatan “Rancang Bangun Aplikasi *Mobile* Hafalan Al-Qur'an Menggunakan Metode Sabaq, Sabqi, dan Manzil Berbasis *Android*”. Dalam melakukan proses desain pada pengembangan membagi kebutuhan tersebut. Pada saat proses menghasilkan sebuah arsitektur perangkat lunak sehingga dapat diterjemahkan kedalam kode-kode program. Pada desain *interface* ini dari “Rancang Bangun Aplikasi Mobile Hafalan Al-Qur'an Menggunakan Metode Sabaq, Sabqi, dan Manzil Berbasis *Android*”.

Berikut ini adalah gambar desain tampilan utama pada aplikasi *mobile* hafalan Al-Qur'an tersebut, seperti pada gambar 34 tampilan halaman utama *admin* dibawah ini :



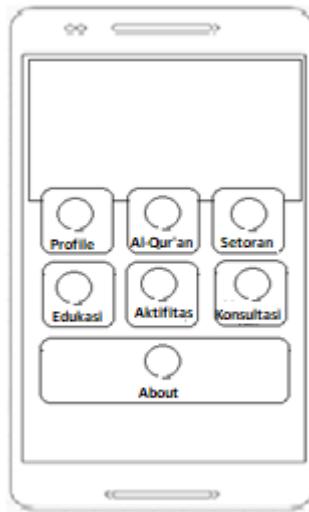
Gambar 35 : Tampilan halaman utama *Admin*

Berikut ini adalah gambar desain tampilan utama pada aplikasi mobile hafalan Al-Qur'an tersebut, seperti pada gambar 36 tampilan halaman utama *user* ustad dibawah ini :



Gambar 36 : Tampilan halaman utama *user* ustad

Berikut ini adalah gambar desain tampilan utama pada aplikasi mobile hafalan Al-Qur'an tersebut, seperti pada gambar 37 tampilan halaman utama *user* santri dibawah ini :



Gambar 37 Tampilan halaman utama *user* santri

3.4.3 Pengkodean

Tahap pengodean adalah tahap dimana semua objek atau bahan dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap desain sesuai dengan *usecase diagram*, *activity diagram*, *squen diagram* dan *class diagram* yang dirancang. Pada tahap desain, *software* yang digunakan terdiri dari *Android Studio*, *Adobe Photosopt cs6*, *Star UML* untuk melakukan pembuatan aplikasinya. Dan hasil tahap ini adalah aplikasi *mobile* yang sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain yang telah dibuat sebelumnya.

3.4.4 Pengujian

Setelah system selesai diimplementasikan, pengujian dapat dilakukan. Pengujian terlebih dahulu dilakukan pada setiap fungsi yang terdapat pada aplikasi ini. Jika setiap fungsi dan prosedur tersebut selesai diuji dan terbukti tidak bermasalah, maka modul - modul bersangkutan dapat segera diintegrasikan dan dikompilasi hingga membentuk suatu system yang utuh. Kemudian dilakukan pengujian ditingkat perangkat lunak yang difokuskan pada pemeriksaan hasil.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Program

Tahap ini berisi tentang hasil implementasi dari analis dan perancangan yang sudah dibahas di bab sebelumnya, serta hasil sistem untuk mengetahui apakah aplikasi yang telah dibangun sudah memenuhi kebutuhan pengguna dan apakah program yang telah dibuat benar-benar dapat menghasilkan output yang sesuai dengan tujuan yang di inginkan oleh pengguna.

4.2 Hasil Antar Muka Program

Berikut ini adalah tampilan antar muka dari “*Rancang Bangun Aplikasi Mobile Hafalan Al-Qur'an Menggunakan Metode Sabaq, Sabqi, dan Manzil Berbasis Android*”. Adalah sebagai berikut :

4.2.1 Halaman Menu Utama

4.2.2 Halaman Menu Utama *User Admin*

Pada halaman ini terdapat tampilan awal yaitu *Splashscreen* beserta beberapa menu pilihan login, diantaranya yaitu : menu login masuk sebagai santri, menu login masuk sebagai ustاد dan menu login masuk sebagai *admin*. Dan menu utama aplikasi ini, Pada pilihan login terdapat 3 tombol menu, menu login terdapat 1 tombol, dan menu utama terdapat 5 tombol yang dapat diakses oleh pengguna diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Membuka Aplikasi

- a.** Menampilkan *Splashscreen* dan masuk kehalaman pilihan jenis login agar dapat mengakses, masuk *login* santri, masuk *login* ustاد, dan masuk *login admin*.

2. Tombol Menu *Login*

- a. Menampilkan *username* dan *password* untuk biasa mengoprasikan dan masuk ke aplikasi yang akan *admin* jalankan.

3. Tombol Menu Utama**a. Tombol Menu *Profile*,**

menampilkan biodata pengguna pada aplikasi hafalan Al-Qur'an dan *edit profile*.

b. Tombol Menu Al-Qur'an,

Menampilkan Al-Qur'an Juz 29, juz 30, soal evaluasi Al-Qur'an, nilai *score*, setoran hafalan Al-Qur'an, pilihan setoran hafalan dengan metode hafalan sabaq, sabqi dan manzil serta pilih ustاد yang telah di tentukan, kemudian akan di arahkan ke whatsapp dan mengirimkan pesan pemberitahuan kepada ustاد pengajar.

c. Tombol Menu Setoran,

Menampilkan inputan hasil dari setoran hafalan Al-Qur'an santri yang telah disetorkan kepada ustاد pengajar, kemudian ustاد pengajar menginputkan data setoran hafalan pada tombol menu setoran sesuai dengan metode setoran santri kepada ustاد pengajar.

d. Tombol Menu Aktifitas,

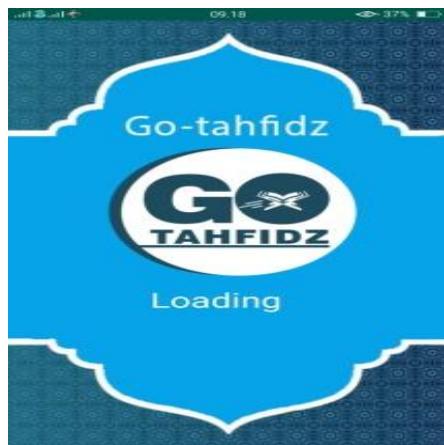
Menampilkan jam *alarm* sebagai pengingat dan menampilkan jadwal shalat.

e. Tombol Menu *About*,

menampilkan keterangan atau informasi pada aplikasi.

4.2.3 Tampilan Awal (Spalshscreen)

Berikut ini merupakan tampilan awal splashscreen pada saat pertama kali membuka aplikasi dan masuk pada halaman pilihan jenis login apikasi yang dapat dilihat pada gambar 38 dibawah ini :



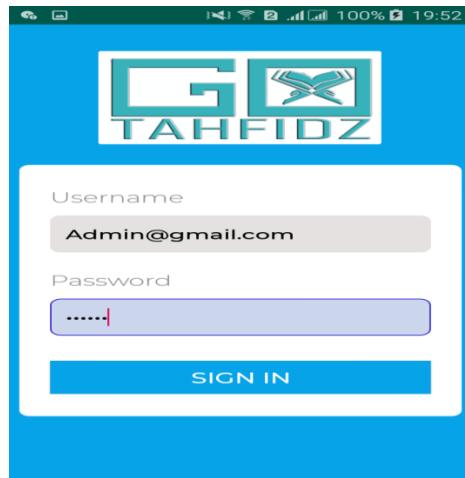
Gambar 38 : Tampilan halaman *splashscreen*



Gambar 39 : Tampilan halaman untuk pilihan jenis login

4.2.4 Tombol Menu Login

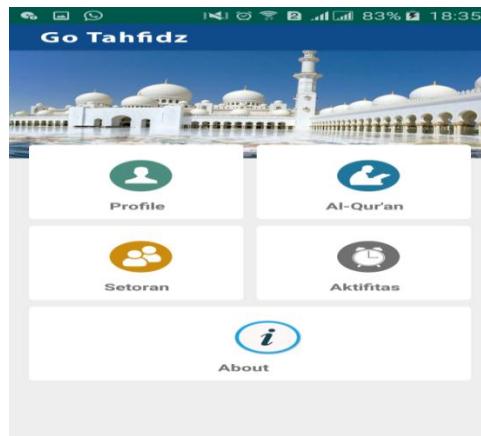
Berikut ini merupakan tampilan dari menu *login admin* yang dapat dilihat pada gambar 40 dibawah ini :



Gambar 40 : Tampilan halaman menu login admin

4.2.5 Tampilan Menu Utama Aplikasi

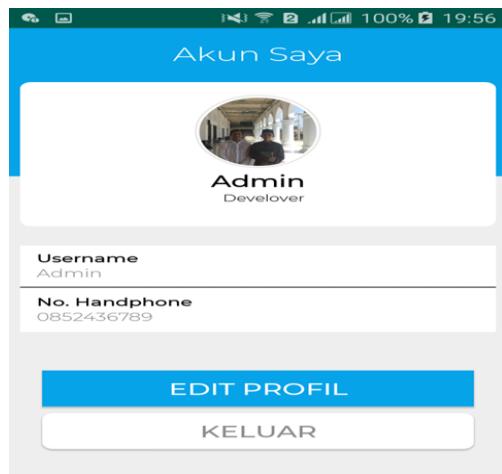
Berikut ini merupakan tampilan utama pada tombol menu admin di aplikasi yang dapat dilihat pada gambar 41 dibawah ini :



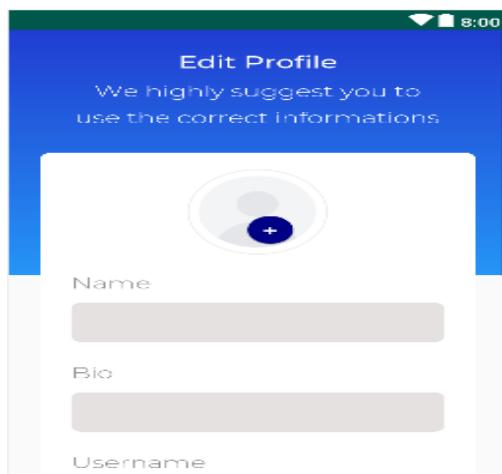
Gambar 41 : Tampilan halaman menu utama *admin*

4.2.6 Tombol Menu *Profile*

Halaman ini berisikan informasi biodata penggunaan aplikasi. Berikut ini adalah merupakan tampilan pada menu *profile* yang dapat dilihat pada gambar 42 dibawah ini :



Gambar 42 : Tampilan halaman menu profile admin



Gambar 43 : Tampilan halaman menu edit profile admin

4.2.7 Tombol Menu Al Qur'an

Halaman ini berisikan Al-Qur'an Juz 29, juz 30, soal evaluasi Al-Qur'an, nilai score, setoran hafalan Al-Qur'an, pilihan setoran hafalan dengan metode hafalan sabaq, sabqi dan manzil serta pilih nama ustad yang telah di tentukan, kemudian akan di arahkan ke whatsapp dan mengirimkan pesan pemberitahuan kepada ustad pengajar. Berikut ini adalah merupakan

tampilan pada menu hafalan yang dapat dilihat pada gambar 44 dibawah ini :



Gambar 44 : Tampilan halaman Al-Qur'an juz 29 dan juz 30 admin



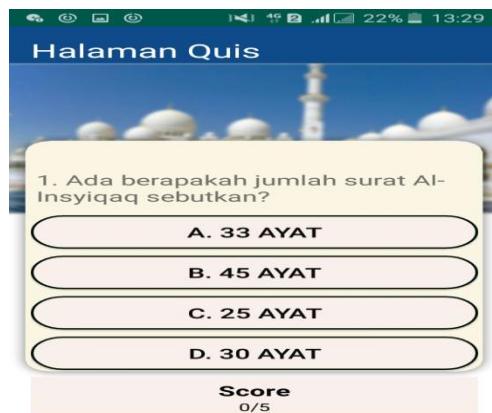
Gambar 45 : Tampilan pilihan Al-Qur'an juz 29 admin



Gambar 46 : Tampilan pilihan Al-Qur'an juz 30 admin



Gambar 47 : Tampilan surah Al-Qur'an admin



Gambar 48 : Tampilan soal evaluasi quiz surah Al-Qur'an admin



Gambar 49 : Tampilan halaman score admin



Gambar 50 : Tampilan setoran hafalan Al-Qur'an admin



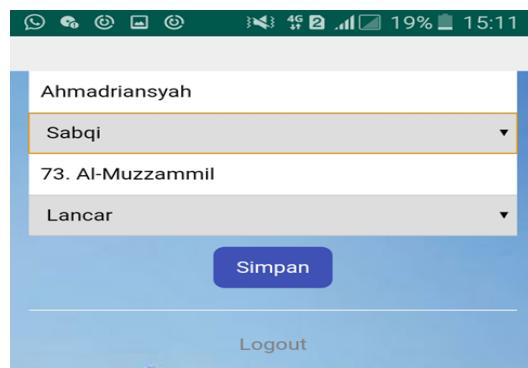
Gambar 51 : Tampilan pemberitahuan setoran hafalan melalui *whatsapp*

4.2.8 Tombol Menu Setoran

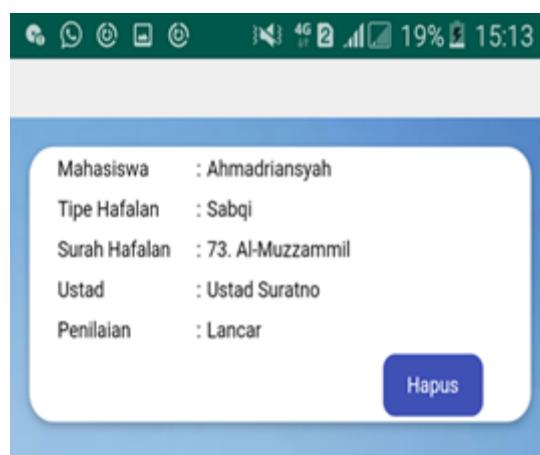
Halaman ini berisikan menu login untuk masuk dan melakukan penginputan nilai hasil setoran santri penghafal kepada ustad pengajar sesuai dengan setoran hafalan surah Al-Qur'an dan metode setoran yang digunakan oleh santri penghafal kepada ustad pengajar. Berikut ini adalah merupakan tampilan pada menu setoran yang dapat dilihat pada gambar 52 dibawah ini :



Gambar 52 : Tampilan halaman login ustad untuk menginput nilai hasil setoran santri penghafal



Gambar 53 : Tampilan halaman input nilai santri penghafal



Gambar 54 : Tampilan hasil inputan nilai setoran santri

4.2.9 Tombol Menu Aktifitas

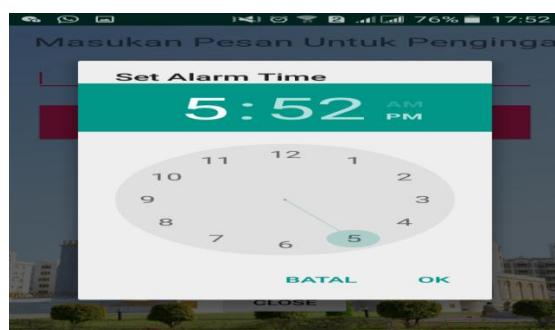
Halaman ini berisikan tombol menu aktifitas dan didalam menu terdapat tombol *alarm* dan jadwal sholat. Berikut ini adalah merupakan tampilan pada menu aktifitas yang dapat dilihat pada gambar 55 dibawah ini :



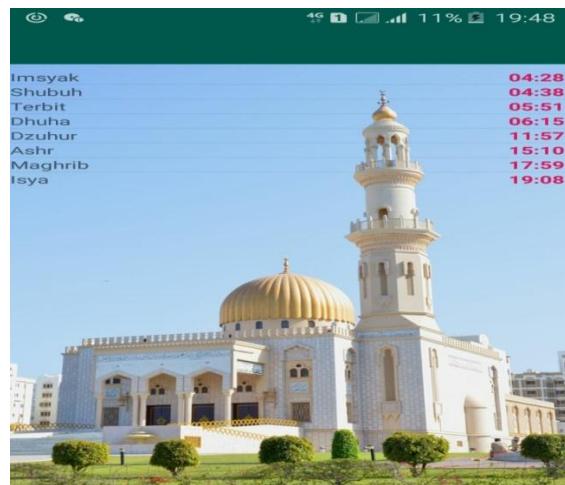
Gambar 55 : Tampilan halaman menu aktifitas admin



Gambar 56 : Tampilan halaman menu donasi admin



Gambar 57 : Tampilan waktu *alarm* admin



Gambar 58 : Tampilan jadwal shalat admin

4.2.10 Tombol Menu About

Halaman ini berisikan tentang informasi aplikasi yang digunakan oleh *admin* maupun *user*. Berikut ini adalah merupakan tampilan pada menu about yang dapat dilihat pada gambar 59 dibawah ini :



Gambar 59 : Tampilan halaman menu *about admin*

4.2.11 Halaman Menu Utama

4.2.12 Halaman Menu Utama User Ustad

Pada halaman ini terdapat tampilan awal yaitu *Splashscreen* beserta beberapa menu pilihan login, diantaranya yaitu : menu login masuk sebagai santri, menu login masuk sebagai ustاد dan menu login masuk sebagai *admin*. Dan menu utama aplikasi ini, Pada pilihan login terdapat 3 tombol menu, menu login terdapat 1 tombol, dan menu utama terdapat 5 tombol yang dapat diakses oleh pengguna diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Mmbuka Aplikasi

- a. Menampilkan *Splashscreen* dan masuk kehalaman pilihan jenis *login* untuk masuk kehalaman *login* santri, *login* ustاد, dan *login* *admin*

2. Tombol Menu Login

- a. Menampilkan *Username* dan *password* untuk biasa mengoprasikan dan masuk ke aplikasi yang akan *user* ustاد jalankan.

3. Tombol Menu *Create New Account*

- a. ***Create New Account* pertama**, untuk melakukan pendaftaran *account* aplikasi dan mengisi *username*, *password* dan *email* untuk mendaptarkan *account* aplikasi. sehingga *user* ustاد dapat mengoprasikan aplikasi aplikasi tersebut dan selanjutnya.
- b. Melakukan *upload photo profile*, dan mengisi form nama, pekerjaan dan nomer *telephone*. kemudian akan diarahkan ke halaman *login*.

4. Tombol Menu Utama

- a. **Tombol menu *profile***, menampilkan biodata pengguna aplikasi hafalan Al-Qur'an dan edit *profile* dan *edit profile*.
- b. **Tombol menu Al-Qur'an**, menampilkan Al-Qur'an Juz 29 dan Juz 30, serta evaluasi hafalan Al-Qur'an kemudian setoran hafalan Al-Qur'an dengan memilih metode setoran hafalan melalui metode sabaq, sabqi dan manzil yang akan dikirimkan kepada ustاد pengajar.

- c. **Tombol menu setoran**, menampilkan inputan hasil dari setoran hafalan Al-Qur'an yang telah disetorkan kepada ustad pengajar, kemudian ustad pengajar menginputkan data setoran hafalan pada tombol setoran sabaq, sabqi dan manzil sesuai dengan metode setoran santri kepada ustad pengajar.
- d. **Tombol Menu Aktifitas**, Menampilkan jam *alarm* sebagai pengingat dan menampilkan jadwal shalat.
- e. **Tombol Menu About**, menampilkan keterangan atau informasi pada aplikasi.

4.2.13 Tampilan Awal (*Splashscreen*)

Berikut ini merupakan tampilan awal pada saat pertama kali membuka aplikasi dan akan diarahkan pada halaman, pilihan *login* masuk sebagai santri, *login* masuk sebagai ustad dan *login* masuk sebagai *admin*, yang dapat dilihat pada gambar 60 dibawah ini :



Gambar 60 : Tampilan halaman *splashscreen*



Gambar 61 : Tampilan halaman untuk pilihan jenis login

4.2.14 Tombol Menu *Login User Ustad*

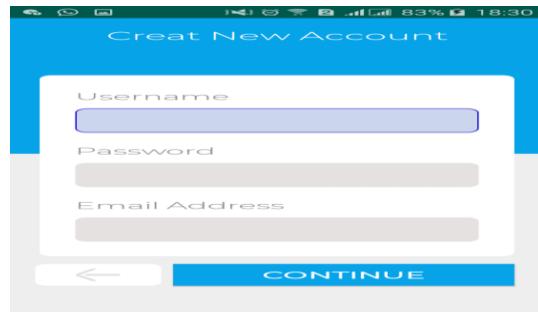
Berikut ini merupakan tampilan dari menu *login user ustad* yang dapat dilihat pada gambar 62 dibawah ini :



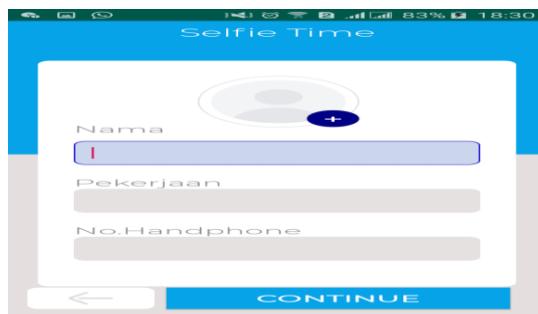
Gambar 62 : Tampilan halaman menu *login user ustad*

4.2.15 Tombol Menu *Register User Ustad*

Berikut ini merupakan tampilan dari menu *creat new account* ustad yang dapat dilihat pada gambar 63 dibawah ini :



Gambar 63 : Tampilan halaman menu *creat new account* user ustاد



Gambar 64 : Tampilan *form profile user* ustاد

4.2.16 Tampilan Menu Utama Aplikasi

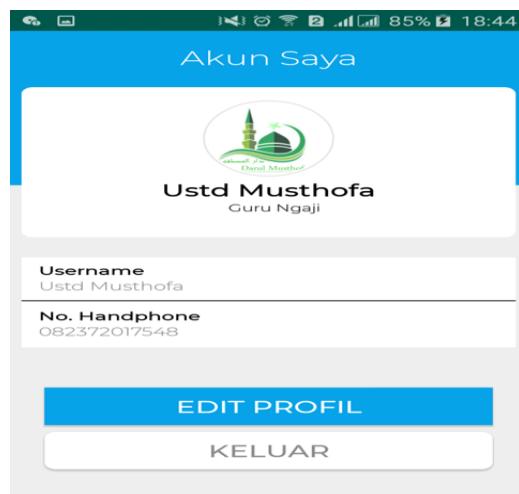
Berikut ini merupakan tampilan menu utama pada tombol menu *user* ustاد, yang dapat dilihat pada gambar 65 dibawah ini :



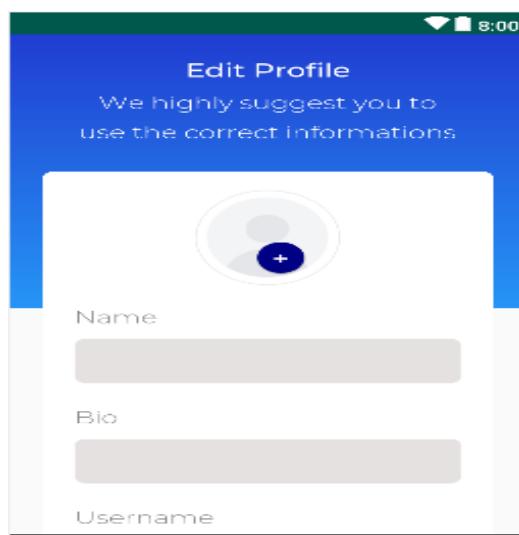
Gambar 65 : Tampilan halaman menu utama *user* ustاد

4.2.17 Tombol Menu Profile

Halaman ini berisikan informasi biodata penggunaan aplikasi. Berikut ini adalah merupakan tampilan pada menu profile yang dapat dilihat pada gambar 66 dibawah ini :



Gambar 66 : Tampilan halaman menu profile user ustاد



Gambar 67 : Tampilan halaman menu *edit profile* user ustاد

4.2.18 Tombol Menu Al-Qur'an

Halaman ini berisikan Al-Qur'an Juz 29, juz 30, soal evaluasi Al-Qur'an, nilai score, setoran hafalan Al-Qur'an, pilihan setoran hafalan dengan metode hafalan sabaq, sabqi dan manzil serta pilih nama ustad yang telah di tentukan, kemudian akan di arahkan ke whatsapp dan mengirimkan pesan pemberitahuan kepada ustad pengajar. Berikut ini adalah merupakan tampilan pada menu hafalan yang dapat dilihat pada gambar 68 dibawah ini :



Gambar 68 : Tampilan halaman Al-Qur'an juz 29 dan juz 30 *user* ustad



Gambar 69 : Tampilan pilihan Al-Qur'an juz 29 *user* ustad



Gambar 70 : Tampilan pilihan Al-Qur'an juz 30 *user ustad*



Gambar 71 : Tampilan surah Al-Qur'an *user ustad*



Gambar 72 : Tampilan soal evaluasi *quiz* surah Al-Qur'an *user ustad*



Gambar 73 : Tampilan halaman *score user ustad*



Gambar 74 : Tampilan setoran hafalan Al-Qur'an *user ustad*



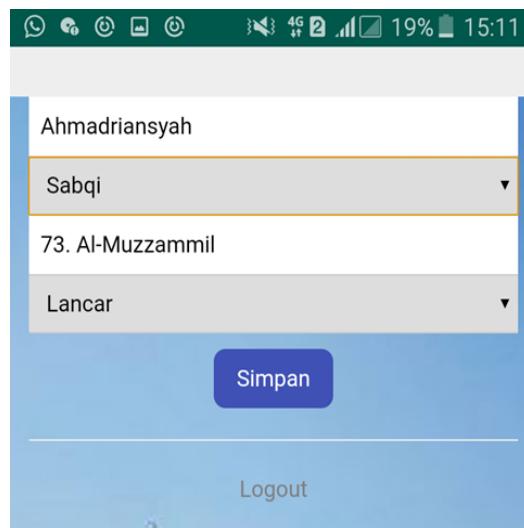
Gambar 75 : Tampilan pemberitahuan setoran hafalan melalui *whatsapp*

4.2.19 Tombol Menu Setoran

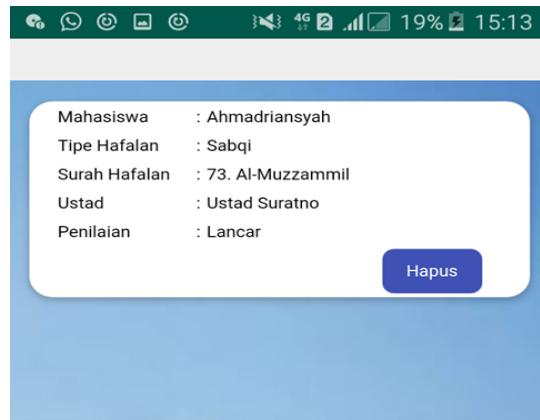
Halaman ini berisikan menu login untuk masuk dan melakukan penginputan nilai hasil setoran santri penghafal kepada ustad pengajar sesuai dengan setoran hafalan surah Al-Qur'an dan metode setoran yang digunakan oleh santri penghafal kepada ustad pengajar. Berikut ini adalah merupakan tampilan pada menu setoran yang dapat dilihat pada gambar 76 dibawah ini :



Gambar 76 : Tampilan halaman login ustاد untuk menginput nilai hasil setoran santri penghafal



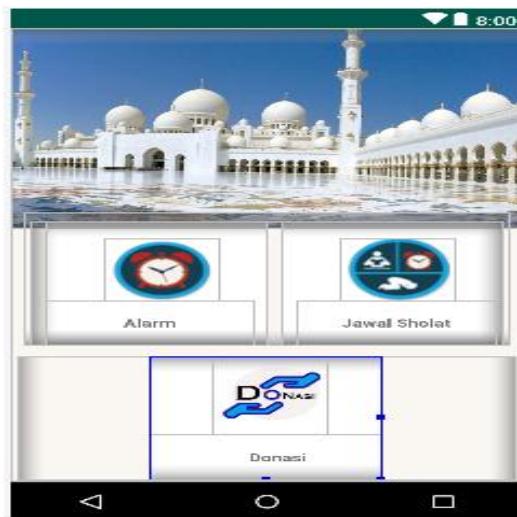
Gambar 77 : Tampilan halaman input nilai santri penghafal



Gambar 78 : Tampilan hasil inputan nilai setoran santri

4.2.20 Tombol Menu Aktifitas

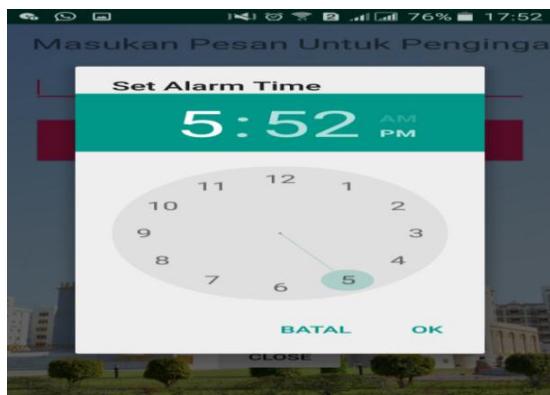
Halaman ini berisikan tombol menu aktifitas dan didalam menu ini terdapat tombol *alarm* dan jadwal sholat. Berikut ini adalah merupakan tampilan pada menu aktifitas yang dapat dilihat pada gambar 79 dibawah ini :



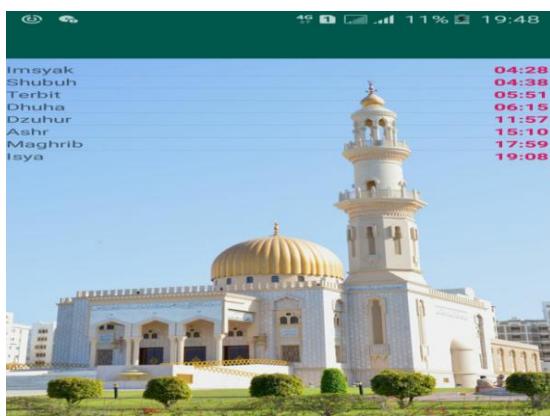
Gambar 79 : Tampilan halaman menu aktifitas *user ustad*



Gambar 80 : Tampilan halaman menu donasi *user ustad*



Gambar 81 : Tampilan waktu *alarm user ustad*



Gambar 82 : Tampilan jadwal shalat *user ustad*

4.2.21 Tombol Menu *About*

Halaman ini berisikan tentang informasi aplikasi yang digunakan oleh *admin* maupun *user*. Berikut ini adalah merupakan tampilan pada menu *about* yang dapat dilihat pada gambar 83 dibawah ini :



Gambar 83 : Tampilan halaman menu *about user ustad*.

4.2.22 Halaman Menu Utama

4.2.23 Halaman Menu Utama *User Santri*

Pada halaman ini terdapat tampilan awal yaitu *Splashscreen* beserta beberapa menu pilihan login, diantaranya yaitu : menu login masuk sebagai santri, menu login masuk sebagai ustad dan menu login masuk sebagai *admin*. Dan menu utama aplikasi ini, Pada pilihan login terdapat 3 tombol menu, menu login terdapat 1 tombol, dan menu utama terdapat 5 tombol yang dapat diakses oleh pengguna diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Mmbuka Aplikasi

Menampilkan *Splashscreen* dan masuk kehalaman pilihan jenis *login* untuk masuk kehalaman *login* santri, *login* ustad, dan *login* *admin*

2. Tombol Menu Login

- Menampilkan E-mail dan password untuk biasa mengakses dan masuk ke aplikasi yang akan *user* santri jalankan.

3. Tombol Menu Register

- a. **Create New Account pertama**, untuk melakukan pendaftaran *account* aplikasi dan mengisi *username*, *password* dan *email* untuk mendaptarkan *account* aplikasi. sehingga *user* ustاد dapat mengoprasikan aplikasi aplikasi tersebut dan selanjutnya.
- b. Melakukan *upload photo profile*, dan mengisi form nama, pekerjaan dan nomer *telephone*. kemudian akan diarahkan ke halaman *login*.

4. Tombol Menu Utama

- a. **Tombol menu profile**, menampilkan biodata pengguna aplikasi hafalan Al-Qur'an.
- b. **Tombol menu hafalan**, menampilkan kiriman setoran hafalan Al-Qur'an dari santri penghafal melalui pesan suara yang telah dikirim kepada *user* ustاد pengajar.
- c. **Tombol menu setoran**, menampilkan inputan hasil dari setoran hafalan Al-Qur'an yang telah disetorkan kepada ustاد pengajar, kemudian ustاد pengajar menginputkan data setoran hafalan pada tombol setoran sabaq, sabqi dan manzil sesuai dengan metode setoran santri kepada ustاد pengajar.
- d. **Tombol menu edukasi**, menampilkan materi tentang, tips menghafal Al-Qur'an, 13 keutamaan menghafal Al-Qur'an, 10 hadist keutamaan membaca Al-Qur'an dan adab membaca Al-Qur'an.
- e. **Tombol Aktifitas**, menampilkan tombol alarm, dan tombol jadwal sholat.
- f. **Tombol menu konsultasi**, menampilkan chat ustاد untuk melakukan konsultasi melalui chat whatsapp.
- g. **Tombol Menu About**, menampilkan keterangan atau informasi pada aplikasi.

4.2.24 Tampilan Awal (Spalshscreen)

Berikut ini merupakan tampilan awal pada saat pertama kali membuka aplikasi dan akan di arahkan pada halaman, pilihan *login* masuk sebagai santri, *login* masuk sebagai ustad dan *login* masuk sebagai *admin*, yang dapat dilihat pada gambar 84 dibawah ini :



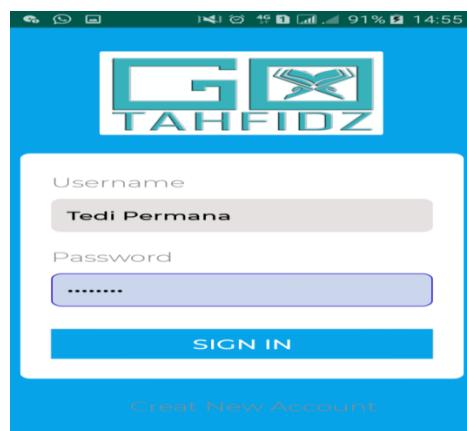
Gambar 84 : Tampilan halaman *spalshscreen*



Gambar 85 : Tampilan halaman menu *login user* santri

4.2.25 Tombol Menu Login User Santri

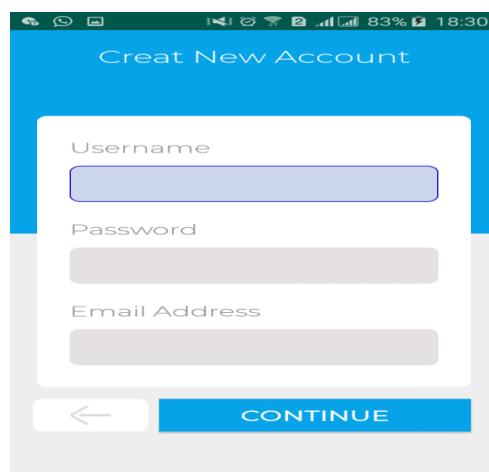
Berikut ini merupakan tampilan dari menu *login user* santri yang dapat dilihat pada gambar 86 dibawah ini :



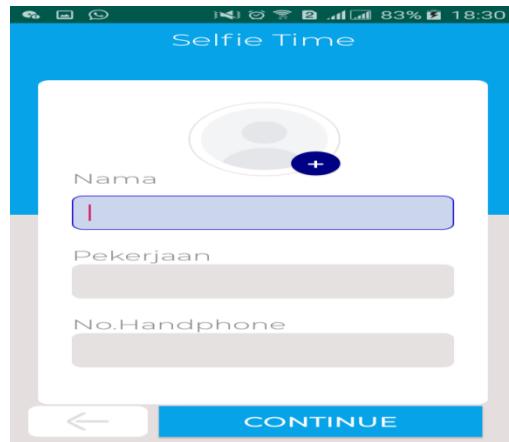
Gambar 86 : Tampilan halaman menu *login user* santri

4.2.26 Tombol Menu Register User Santri

Berikut ini merupakan tampilan dari menu *creat new account* yang dapat dilihat pada gambar 87 dibawah ini :



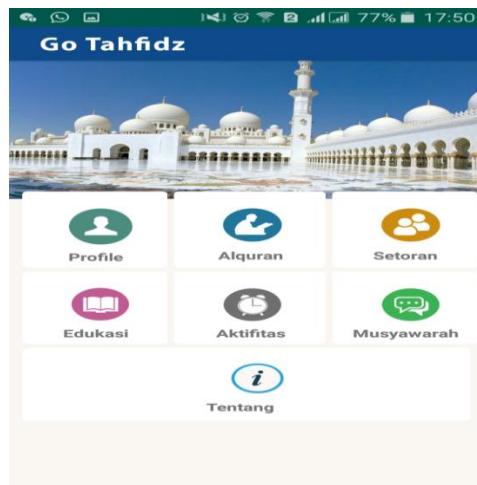
Gambar 87 : Tampilan halaman menu *creat new account user* santri



Gambar 88 : Tampilan *form profile user* santri

4.2.27 Tampilan Menu Utama Aplikasi

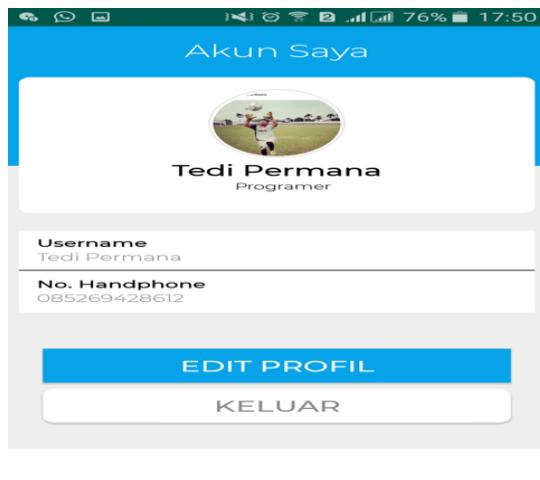
Berikut ini merupakan tampilan utama pada tombol menu utam *user* santri di aplikasi yang dapat dilihat pada gambar 89 dibawah ini :



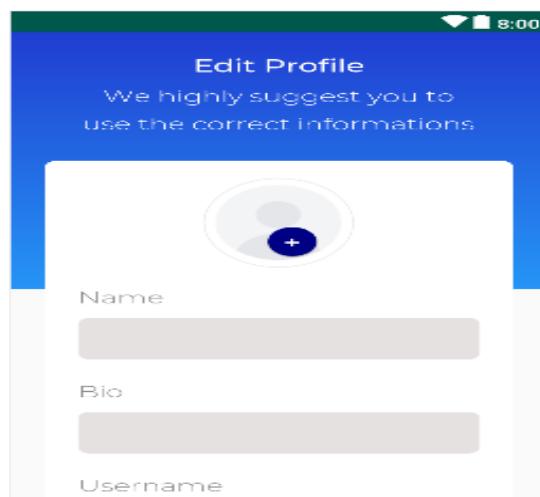
Gambar 89 : Tampilan halaman menu utama *user* santri

4.2.28 Tombol Menu Profile

Halaman ini berisikan informasi biodata penggunaan aplikasi. Berikut ini adalah merupakan tampilan pada menu profile yang dapat dilihat pada gambar 90 dibawah ini :



Gambar 90 : Tampilan halaman menu *profile user* santri



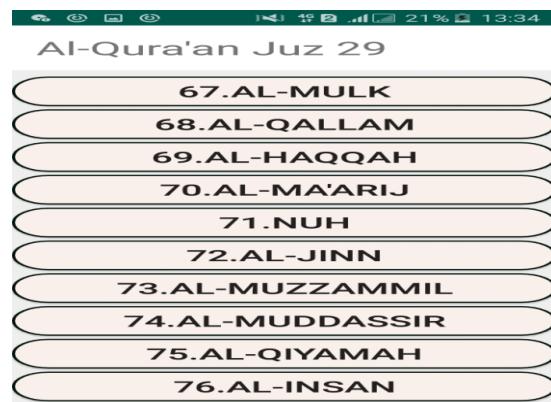
Gambar 91 : Tampilan halaman menu edit *profile user* santri

4.2.29 Tombol Menu Al-Qur'an

Halaman ini berisikan setoran hafalan santri melalui voice pesan suara yang telah dikirimkan kepada ustاد pengajar. Berikut ini adalah merupakan tampilan pada menu hafalan yang dapat dilihat pada gambar 92 dibawah ini :



Gambar 92 : Tampilan halaman Al-Qur'an juz 29 dan juz 30 *user* santri



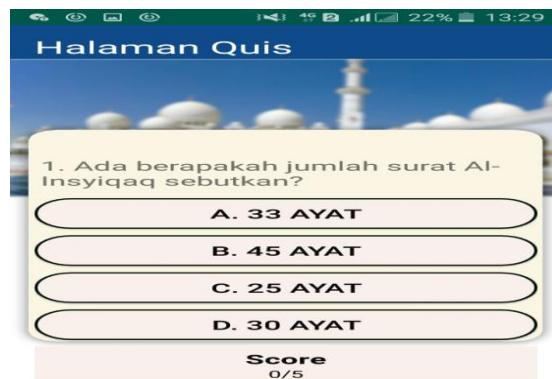
Gambar 93 : Tampilan pilihan Al-Qur'an juz 29 *user* santri



Gambar 94 : Tampilan pilihan Al-Qur'an juz 30 *user* santri



Gambar 95 : Tampilan surah Al-Qur'an *user* santri



Gambar 96 : Tampilan soal evaluasi quiz surah Al-Qur'an *user* santri



Gambar 97 : Tampilan halaman score *user* santri



Gambar 98 : Tampilan setoran hafalan Al-Qur'an *user* santri



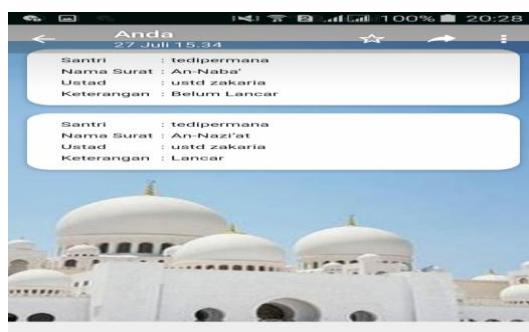
Gambar 99 : Tampilan pemberitahuan setoran hafalan melalui *whatsapp*

4.2.30 Tombol Menu Setoran

Halaman ini berisikan tombol menu sabaq, sabqi dan manzil guna untuk menginputkan hasil setoran hafalan santri yang telah selesai menghafal dan menyetorkan hafalannya kepada ustاد pengajar melalui video call atau voice pesan suara kepada ustاد pengajar, dan user ustاد disini dapat menentukan boleh melanjutkan hafalanya atau mengulang hafalannya untuk disetorkan kembali. Berikut ini adalah merupakan tampilan pada menu setoran yang dapat dilihat pada gambar 100 : dibawah ini :



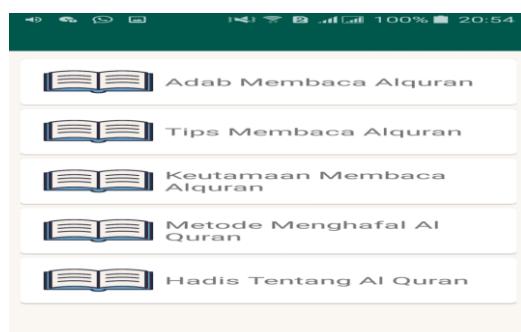
Gambar 100 : Tampilan halaman menu jenis hafalan *user* santri



Gambar 101 : Tampilan halaman menu hasil nilai hafalan *user* santri

4.2.31 Tombol Menu Edukasi

Halaman ini berisikan informasi biodata penggunaan aplikasi. Berikut ini adalah merupakan tampilan pada menu profile yang dapat dilihat pada gambar 102 dibawah ini :



Gambar 102 : Tampilan halaman menu edukasi *user* santri

4.2.32 Tombol Menu Aktifitas

Halaman ini berisikan informasi biodata penggunaan aplikasi. Berikut ini adalah merupakan tampilan pada menu profile yang dapat dilihat pada gambar 103 dibawah ini :



Gambar 103 : Tampilan halaman menu aktifitas *user* santri



Gambar 104 : Tampilan halaman menu aktifitas *user* santri



Gambar 105 : Tampilan halaman menu alarm *user* santri



Gambar 106 : Tampilan halaman jadwal shalat user santri

4.2.33 Tombol Menu Konsultasi

Halaman ini berisikan tombol menu musyawarah dan didalam menu musyawarah terdapat tombol menu pesan dan menu kontak. Berikut ini adalah merupakan tampilan pada menu musyawarah yang dapat dilihat pada gambar 107 dibawah ini :



Gambar 107 : Tampilan halaman menu konsultasi *user* santri

4.2.34 Tombol Menu About

Halaman ini berisikan tentang informasi aplikasi yang digunakan oleh *admin* maupun *user*. Berikut ini adalah merupakan tampilan pada menu about yang dapat dilihat pada gambar 108 dibawah ini :



Gambar 108 Tampilan halaman menu *about user* santri

4.3 Pembahasan

Banyak manfaat yang dapat diambil dengan adanya aplikasi ini, khususnya dalam melakukan hafalan Al-Qur'an, Setoran hafalan Al-Qur'an dan materi-materi lainnya mengenai Al-Qur'an. Selain itu aplikasi ini dapat membantu para santri pelajar, mahasiswa dan umum darul musthofa untuk tetap terus melakukan setoran hafalan terhadap ustad pengajar dimanapun dan kapanpun ia bisa untuk melakukan setoran hafalan Al-Qur'an. Aplikasi ini dapat digunakan di smarphone yang sudah berbasis system oprasi *Android*.

4.4 Pengujian

Setelah tahap pembuatan telah selesai dilakukan, maka program tersebut dites menggunakan laptop dengan spesifikasi Processor Intel Core i7, HDD 4GB. Proses berjalan dengan baik dan semua menu aplikasi dapat di akses kedalam APK dijalankan dengan menggunakan Samsung galaxy j3 2016 dengan memori internal 8 GB, dengan system operasi Android v4.4.2 (KitKat).

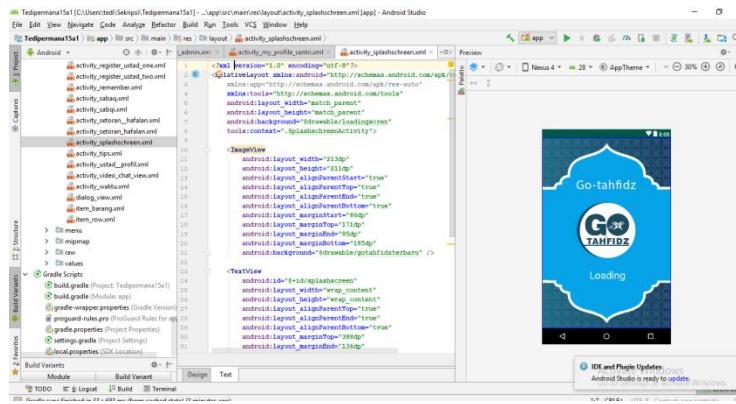
4.4.1 Pengujian Prangkat Lunak

4.4.1.1 White Box Testing

Pada pengujian ini peneliti mengambil sempel acak pada bagian coding program dimana pada uji cobanya akan di teliti dan di tracking apakah coding dari program tersebut terdapat kesalahan atau error .

4.4.1.2 Pengujian Splash Screen

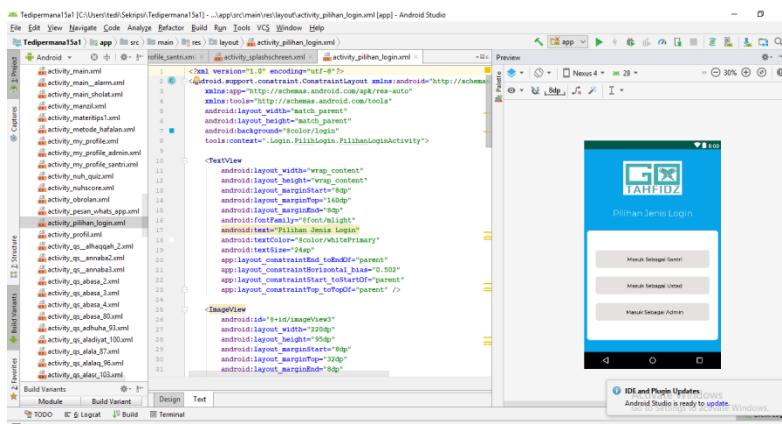
Pada coding pemrograman android studio setelah di tracking secara rinci dan mendetail, tidak adanya ditemukan sintaks error yang terjadi semua terlihat baik dan berjalan dengan semestinya seperti pada gambar 109 berikut ini :



Gambar 109 Coding tampilan halaman splashscreen

4.4.1.3 Pengujian Pilihan Login

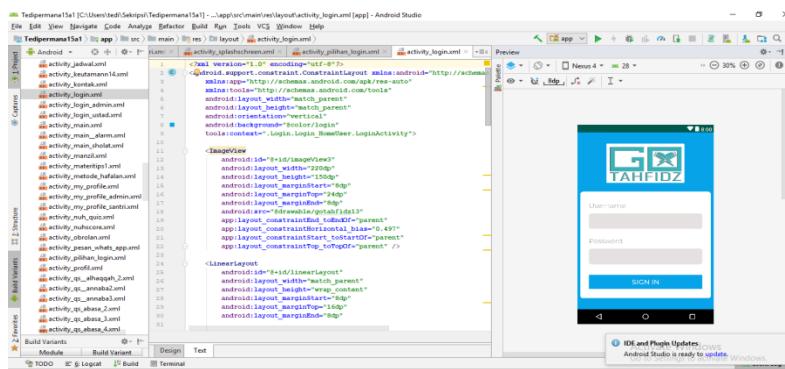
Pada coding pemrograman android studio setelah di cek secara rinci dan mendetail pada pilihan login santri, login ustاد dan login admin, tidak adanya ditemukan sintaks error yang terjadi semua terlihat baik dan berjalan dengan semestinya seperti pada gambar 110 berikut ini :



Gambar 110 Coding tampilan halaman pilihan login

4.4.1.4 Pengujian Menu Login

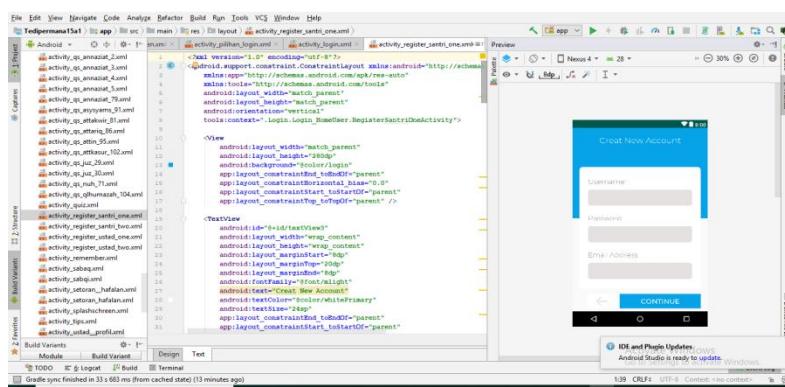
Pada coding pemrograman android studio setelah di cek secara rinci dan mendetail pada menu login, tidak adanya ditemukan sintaks error yang terjadi semua terlihat baik dan berjalan dengan semestinya seperti pada gambar 111 berikut ini :



Gambar 111 Coding tampilan halaman menu login

4.4.1.5 Pengujian Create New Account

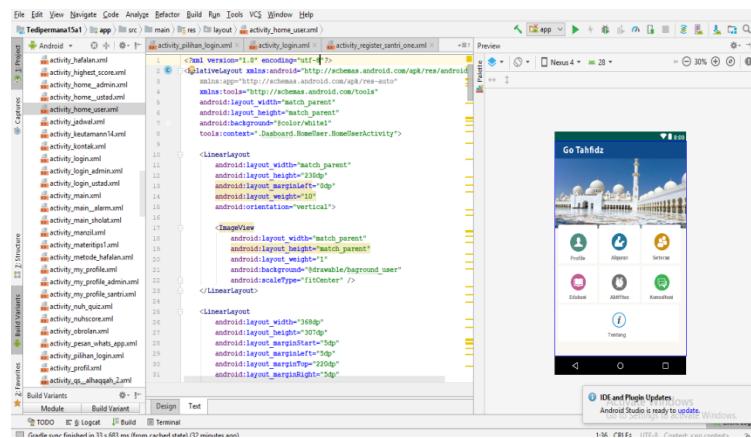
Pada coding pemrograman android studio setelah di cek secara rinci dan mendetail pada menu *create new account*, tidak adanya ditemukan sintaks error yang terjadi semua terlihat baik dan berjalan dengan semestinya seperti pada gambar 112 berikut ini :



Gambar 112 Coding tampilan halaman menu *create new account*

4.4.1.6 Pengujian Menu Home User Santri

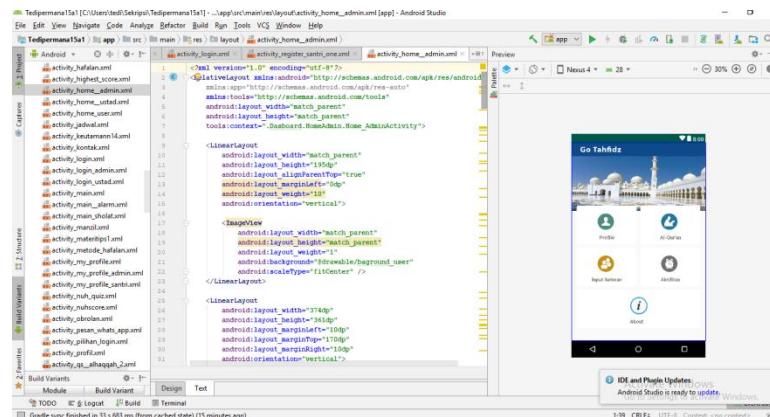
Pada coding pemrograman android studio setelah di cek secara rinci dan mendetail pada menu profile, Al-Qur'an, setoran, edukasi, aktifitas, konsultasi dan tentang. tidak adanya ditemukan sintaks error yang terjadi semua terlihat baik dan berjalan dengan semestinya seperti pada gambar 113 berikut ini :



Gambar 113 Coding tampilan halaman menu *home* user santri

4.4.1.7 Pengujian Menu Home User Ustad

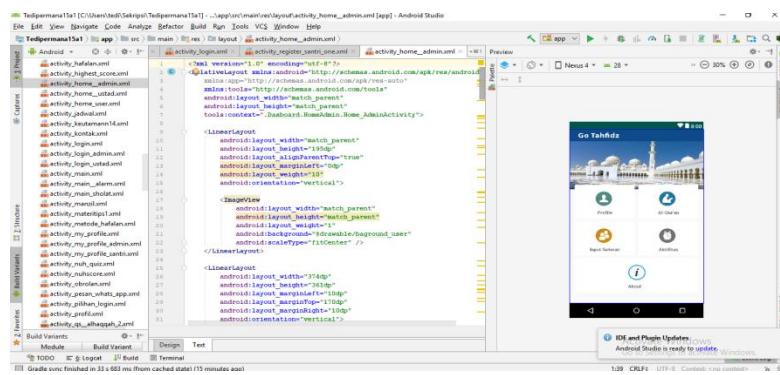
Pada coding pemrograman android studio setelah di cek secara rinci dan mendetail pada menu profile, Al-Qur'an, setoran, aktifitas dan tentang. tidak adanya ditemukan sintaks error yang terjadi semua terlihat baik dan berjalan dengan semestinya seperti pada gambar 114 berikut ini :



Gambar 114 Coding tampilan halaman menu *home* user ustاد

4.4.1.8 Pengujian Menu Home Admin

Pada coding pemrograman android studio setelah di cek secara rinci dan mendetail pada menu profile, Al-Qur'an, setoran, aktifitas dan tentang. tidak adanya ditemukan sintaks error yang terjadi semua terlihat baik dan berjalan dengan semestinya seperti pada gambar 115 berikut ini :



Gambar 115 Coding tampilan halaman menu *home admin*

4.4.2 Pengujian Prangkat Lunak

4.4.2.1 Black Box Testing

Pada pengujian ini peneliti mengambil sempel acak pada bagian coding program dimana pada uji cobanya akan di teliti dan di tracking apakah coding dari program tersebut terdapat kesalahan atau error

4.4.2.2 Pengujian pada Splash Screen

Hasil uji aplikasi pada *splash screen* terhadap beberapa merk *smartphone* berbasis *android* akan dijelaskan pada tabel 12 berikut ini:

Tabel 12. Pengujian Splash Screen

No.	Item Uji	Tipe Item	Gambar	Keterangan
1.	Merk	<i>Samsung Galaxy J316</i>		Aplikasi

	<i>Processor</i>	Spreadtrum SC9830		dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
2.	<i>RAM</i>	8 GB		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	<i>OS</i>	Android 5.1.1 (Lollipop)		
	Layar	5,0 Inch		
	Merk	Alcatel Flash Plus 2		
	<i>Processor</i>	Mediatek MT6755 Helio P10 (28 nm)		
3.	<i>RAM</i>	3 GB		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	<i>OS</i>	Android 6.0 (Marshmallow)		
	Layar	5,5 Inch		
	Merk	Oppo A37		
	<i>Processor</i>	Quad-core 1.2 GHz		
4.	<i>RAM</i>	2 GB		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	<i>OS</i>	Android OS, v5.1 (Lollipop)		
	Layar	5,0 Inch		
	Merk	Lava R1		
<i>Processor</i>	CPU Mediatek MT6737 + GPU Mali-T720			Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat

	<i>RAM</i>	2 GB		berfungsi dengan baik
	<i>OS</i>	<i>CPU Mediatek MT6737+GPU Mali-T720</i>		
	Layar	5,0 Inch		

4.4.2.3 Pengujian Pada Menu Pilihan Login

Hasil uji aplikasi pada pilihan login terhadap beberapa merk *smartphone* berbasis *android* akan dijelaskan pada tabel 13 berikut ini:

Tabel 13. Pengujian Pilihan Login

No.	Item Uji	Tipe Item	Gambar	Keterangan
1.	Merk	<i>Samsung Galaxy J316</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	<i>Processor</i>	Spreadtrum SC9830		
	<i>RAM</i>	8 GB		
	<i>OS</i>	<i>Android 5.1.1 (Lollipop)</i>		
	Layar	5,0 Inch		
2.	Merk	<i>Alcatel Flash Plus 2</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	<i>Processor</i>	<i>Mediatek MT6755 Helio P10 (28 nm)</i>		
	<i>RAM</i>	3 GB		
	<i>OS</i>	<i>Android 6.0</i>		

		(<i>Marshmallow</i>)		
	Layar	5,5 Inch		
3.	Merk	<i>Oppo A37</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	<i>Processor</i>	Quad-core 1.2 GHz		
	<i>RAM</i>	2 GB		
	<i>OS</i>	<i>Android OS, v5.1 (Lollipop)</i>		
	Layar	5,0 Inch		
4.	Merk	<i>Lava R1</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	<i>Processor</i>	CPU Mediatek MT6737 + GPU Mali-T720		
	<i>RAM</i>	2 GB		
	<i>OS</i>	<i>CPU Mediatek MT6737+GPU Mali-T720</i>		
	Layar	5,0 Inch		

4.4.2.4 Pengujian Pada Menu Login

Hasil uji aplikasi pada menu *login* terhadap beberapa merk *smartphone* berbasis *android* akan dijelaskan pada tabel 14 berikut ini:

Tabel 14. Pengujian Login

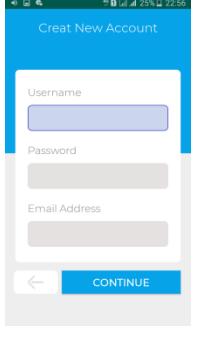
No.	Item Uji	Tipe Item	Gambar	Keterangan
1.	Merk	<i>Samsung Galaxy J316</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	<i>Processor</i>	Spreadtrum SC9830		
	<i>RAM</i>	8 GB		
	<i>OS</i>	<i>Android 5.1.1 (Lollipop)</i>		
	Layar	5,0 Inch		
2.	Merk	<i>Alcatel Flash Plus 2</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	<i>Processor</i>	<i>Mediatek MT6755 Helio P10 (28 nm)</i>		
	<i>RAM</i>	3 GB		
	<i>OS</i>	<i>Android 6.0 (Marshmallow)</i>		
	Layar	5,5 Inch		
3.	Merk	<i>Oppo A37</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi
	<i>Processor</i>	Quad-core 1.2 GHz		
	<i>RAM</i>	2 GB		
	<i>OS</i>	<i>Android OS, v5.1</i>		

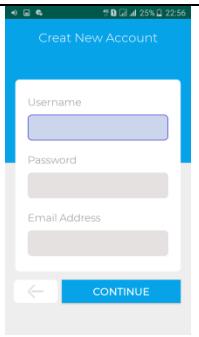
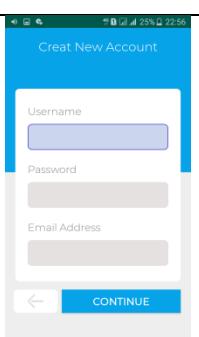
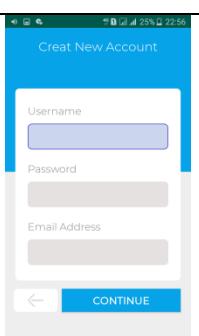
		(Lollipop)		dengan baik
4.	Layar	5,0 Inch		
	Merk	Lava R1		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	Processor	CPU Mediatek MT6737 + GPU Mali-T720		
	RAM	2 GB		
	OS	CPU Mediatek MT6737+GPU Mali-T720		
	Layar	5,0 Inch		

4.4.2.5 Pengujian Pada Menu *Creat New Account*

Hasil uji aplikasi pada menu *Creat New Account* terhadap beberapa merk *smartphone* berbasis *android* akan dijelaskan pada tabel 15 berikut ini:

Tabel 15. Pengujian *Creat New Account*

No.	Item Uji	Tipe Item	Gambar	Keterangan
1.	Merk	Samsung Galaxy J316		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	Processor	Spreadtrum SC9830		
	RAM	8 GB		
	OS	Android 5.1.1 (Lollipop)		

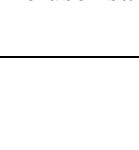
	Layar	<i>5,0 Inch</i>		
2.	Merk	<i>Alcatel Flash Plus 2</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	<i>Processor</i>	<i>Mediatek MT6755 Helio P10 (28 nm)</i>		
	<i>RAM</i>	<i>3 GB</i>		
	<i>OS</i>	<i>Android 6.0 (Marshmallow)</i>		
	Layar	<i>5,5 Inch</i>		
3.	Merk	<i>Oppo A37</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	<i>Processor</i>	<i>Quad-core 1.2 GHz</i>		
	<i>RAM</i>	<i>2 GB</i>		
	<i>OS</i>	<i>Android OS, v5.1 (Lollipop)</i>		
	Layar	<i>5,0 Inch</i>		
4.	Merk	<i>Lava R1</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	<i>Processor</i>	<i>CPU Mediatek MT6737 + GPU Mali-T720</i>		
	<i>RAM</i>	<i>2 GB</i>		
	<i>OS</i>	<i>CPU Mediatek MT6737+GPU Mali-T720</i>		
	Layar	<i>5,0 Inch</i>		

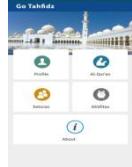
4.4.2.6 Pengujian Pada Menu Home

Hasil uji aplikasi pada menu home terhadap beberapa merk *smartphone* berbasis *android* akan dijelaskan pada tabel 16 berikut ini:

Tabel 16. Pengujian menu *home*

No.	Item Uji	Tipe Item	Gambar	Keterangan
1.	Merk	<i>Samsung Galaxy J316</i>	 Home user santri	Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	Processor	Spreadtrum SC9830		
	RAM	8 GB		
	OS	<i>Android 5.1.1 (Lollipop)</i>		
	Layar	5,0 Inch		
2.	Merk	<i>Alcatel Flash Plus 2</i>	 Home user santri	Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	Processor	<i>Mediatek MT6755 Helio P10 (28 nm)</i>		
	RAM	3 GB		

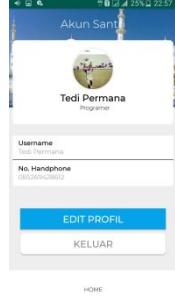
	<i>OS</i>	<i>Android 6.0 (Marshmallow)</i>		dengan baik
	Layar	5,5 Inch		Home user ustad
3.	Merk	<i>Oppo A37</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	<i>Processor</i>	Quad-core 1.2 GHz		
	<i>RAM</i>	2 GB		
	<i>OS</i>	<i>Android OS, v5.1 (Lollipop)</i>		
	Layar	5,0 Inch		
4.	Merk	<i>Lava R1</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat
	<i>Processor</i>	CPU Mediatek MT6737 + GPU Mali-T720		Home user santri

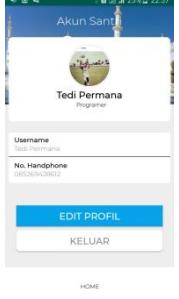
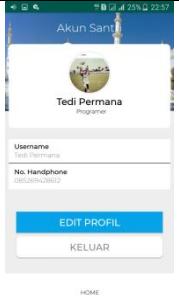
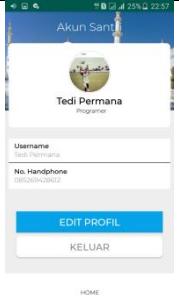
	<i>RAM</i>	<i>2 GB</i>	 <p>Home user ustad</p>  <p>Home admin</p>	berfungsi dengan baik
	<i>OS</i>	<i>CPU Mediatek MT6737+GPU Mali-T720</i>		
	Layar	<i>5,0 Inch</i>		

4.4.2.7 Pengujian Pada Menu *Profile*

Hasil uji aplikasi pada menu profile terhadap beberapa merk *smartphone* berbasis *android* akan dijelaskan pada tabel 17 berikut ini:

Tabel 17. Pengujian *Menu Profile*

No.	Item Uji	Tipe Item	Gambar	Keterangan
1.	Merk	<i>Samsung Galaxy J316</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	<i>Processor</i>	<i>Spreadtrum SC9830</i>		
	<i>RAM</i>	<i>8 GB</i>		
	<i>OS</i>	<i>Android 5.1.1 (Lollipop)</i>		
	Layar	<i>5,0 Inch</i>		
2.	Merk	<i>Alcatel Flash Plus 2</i>		Aplikasi dapat dibuka
	<i>Processor</i>	<i>Mediatek MT6755</i>		

		<i>Helio P10 (28 nm)</i>		dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
3.	<i>RAM</i>	<i>3 GB</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	<i>OS</i>	<i>Android 6.0 (Marshmallow)</i>		
	<i>Layar</i>	<i>5,5 Inch</i>		
	<i>Merk</i>	<i>Oppo A37</i>		
	<i>Processor</i>	<i>Quad-core 1.2 GHz</i>		
4.	<i>RAM</i>	<i>2 GB</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	<i>OS</i>	<i>Android OS, v5.1 (Lollipop)</i>		
	<i>Layar</i>	<i>5,0 Inch</i>		
	<i>Merk</i>	<i>Lava R1</i>		
	<i>Processor</i>	<i>CPU Mediatek MT6737 + GPU Mali-T720</i>		

4.4.2.8 Pengujian Pada Menu Al-Qur'an

Hasil uji aplikasi pada menu Al-Qur'an terhadap beberapa merk *smartphone* berbasis *android* akan dijelaskan pada tabel 18 berikut ini:

Tabel 18. Pengujian *Menu Al-Qur'an*

No.	Item Uji	Tipe Item	Gambar	Keterangan
1.	Merk	<i>Samsung Galaxy J316</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	Processor	Spreadtrum SC9830		
	RAM	8 GB		
	OS	<i>Android 5.1.1 (Lollipop)</i>		
	Layar	5,0 Inch		
2.	Merk	<i>Alcatel Flash Plus 2</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	Processor	<i>Mediatek MT6755 Helio P10 (28 nm)</i>		
	RAM	3 GB		
	OS	<i>Android 6.0 (Marshmallow)</i>		
	Layar	5,5 Inch		
3.	Merk	<i>Oppo A37</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	Processor	Quad-core 1.2 GHz		
	RAM	2 GB		
	OS	<i>Android OS, v5.1 (Lollipop)</i>		
	Layar	5,0 Inch		

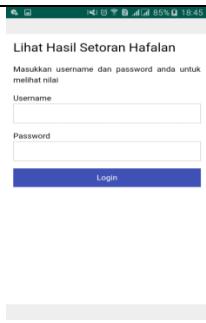
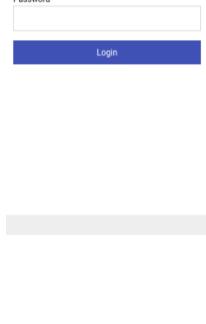
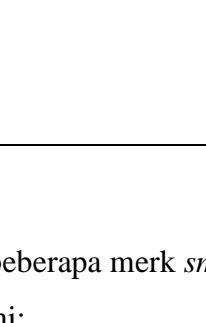
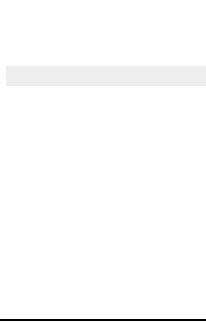
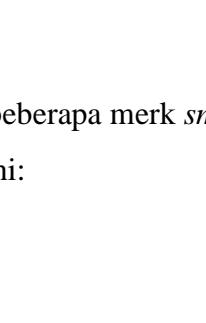
4.	Merk	<i>Lava R1</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	<i>Processor</i>	CPU Mediatek MT6737 + GPU Mali-T720		
	<i>RAM</i>	2 GB		
	<i>OS</i>	<i>CPU Mediatek</i> MT6737+GPU Mali-T720		
	Layar	5,0 Inch		

4.4.2.9 Pengujian Pada Menu Setoran

Hasil uji aplikasi pada menu setoran terhadap beberapa merk *smartphone* berbasis *android* akan dijelaskan pada tabel 19 berikut ini:

Tabel 19. Pengujian *Menu Setoran*

No.	Item Uji	Tipe Item	Gambar	Keterangan
1.	Merk	<i>Samsung Galaxy J316</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	<i>Processor</i>	Spreadtrum SC9830		
	<i>RAM</i>	8 GB		
	<i>OS</i>	<i>Android 5.1.1 (Lollipop)</i>		
	Layar	5,0 Inch		
2.	Merk	<i>Alcatel Flash Plus 2</i>		Aplikasi dapat dibuka
	<i>Processor</i>	<i>Mediatek MT6755</i>		

		<i>Helio P10 (28 nm)</i>		dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
3.	<i>RAM</i>	<i>3 GB</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	<i>OS</i>	<i>Android 6.0 (Marshmallow)</i>		
	Layar	<i>5,5 Inch</i>		
	Merk	<i>Oppo A37</i>		
	<i>Processor</i>	<i>Quad-core 1.2 GHz</i>		
4.	<i>RAM</i>	<i>2 GB</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	<i>OS</i>	<i>Android OS, v5.1 (Lollipop)</i>		
	Layar	<i>5,0 Inch</i>		
	Merk	<i>Lava R1</i>		
	<i>Processor</i>	<i>CPU Mediatek MT6737 + GPU Mali-T720</i>		

4.4.2.10 Pengujian Pada Menu Edukasi

Hasil uji aplikasi pada menu edukasi terhadap beberapa merk *smartphone* berbasis *android* akan dijelaskan pada tabel 20 berikut ini:

Tabel 20. Pengujian *Menu Edukasi*

No.	Item Uji	Tipe Item	Gambar	Keterangan
1.	Merk	<i>Samsung Galaxy J316</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	<i>Processor</i>	Spreadtrum SC9830		
	<i>RAM</i>	8 GB		
	<i>OS</i>	<i>Android 5.1.1 (Lollipop)</i>		
	Layar	5,0 Inch		
2.	Merk	<i>Alcatel Flash Plus 2</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	<i>Processor</i>	<i>Mediatek MT6755 Helio P10 (28 nm)</i>		
	<i>RAM</i>	3 GB		
	<i>OS</i>	<i>Android 6.0 (Marshmallow)</i>		
	Layar	5,5 Inch		
3.	Merk	<i>Oppo A37</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	<i>Processor</i>	Quad-core 1.2 GHz		
	<i>RAM</i>	2 GB		
	<i>OS</i>	<i>Android OS, v5.1 (Lollipop)</i>		
	Layar	5,0 Inch		

4.	Merk	<i>Lava R1</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	Processor	CPU Mediatek MT6737 + GPU Mali-T720		
	RAM	2 GB		
	OS	CPU Mediatek MT6737+GPU Mali-T720		
	Layar	5,0 Inch		

4.4.2.11 Pengujian Pada Menu Aktifitas

Hasil uji aplikasi pada menu aktifitas terhadap beberapa merk *smartphone* berbasis *android* akan dijelaskan pada tabel 21 berikut ini:

Tabel 21. Pengujian *Menu Aktifitas*

No.	Item Uji	Tipe Item	Gambar	Keterangan
1.	Merk	<i>Samsung Galaxy J316</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	Processor	Spreadtrum SC9830		
	RAM	8 GB		
	OS	Android 5.1.1 (<i>Lollipop</i>)		
	Layar	5,0 Inch		
2.	Merk	<i>Alcatel Flash Plus 2</i>		Aplikasi

	<i>Processor</i>	<i>Mediatek MT6755 Helio P10 (28 nm)</i>		dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
3.	<i>RAM</i>	<i>3 GB</i>		
	<i>OS</i>	<i>Android 6.0 (Marshmallow)</i>		
	Layar	<i>5,5 Inch</i>		
	Merk	<i>Oppo A37</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	<i>Processor</i>	<i>Quad-core 1.2 GHz</i>		
	<i>RAM</i>	<i>2 GB</i>		
	<i>OS</i>	<i>Android OS, v5.1 (Lollipop)</i>		
	Layar	<i>5,0 Inch</i>		
4.	Merk	<i>Lava R1</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	<i>Processor</i>	CPU Mediatek MT6737 + GPU Mali-T720		
	<i>RAM</i>	<i>2 GB</i>		
	<i>OS</i>	<i>CPU Mediatek MT6737+GPU Mali-T720</i>		
	Layar	<i>5,0 Inch</i>		

4.4.2.12 Pengujian Pada Menu Konsultasi

Hasil uji aplikasi pada menu konsultasi terhadap beberapa merk *smartphone* berbasis *android* akan dijelaskan pada tabel 22 berikut ini:

Tabel 22. Pengujian *Menu* Konsultasi

No.	Item Uji	Tipe Item	Gambar	Keterangan
1.	Merk	<i>Samsung Galaxy J316</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	Processor	Spreadtrum SC9830		
	RAM	8 GB		
	OS	<i>Android 5.1.1 (Lollipop)</i>		
	Layar	5,0 Inch		
2.	Merk	<i>Alcatel Flash Plus 2</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	Processor	<i>Mediatek MT6755 Helio P10 (28 nm)</i>		
	RAM	3 GB		
	OS	<i>Android 6.0 (Marshmallow)</i>		
	Layar	5,5 Inch		
3.	Merk	<i>Oppo A37</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi
	Processor	Quad-core 1.2 GHz		
	RAM	2 GB		
	OS	<i>Android OS, v5.1</i>		

		(<i>Lollipop</i>)		dengan baik
	Layar	5,0 Inch		
4.	Merk	<i>Lava R1</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	Processor	CPU Mediatek MT6737 + GPU Mali-T720		
	RAM	2 GB		
	OS	<i>CPU Mediatek</i> MT6737+GPU Mali-T720		
	Layar	5,0 Inch		

4.4.2.13 Pengujian Pada Menu Tentang

Hasil uji aplikasi pada *menu tentang* terhadap beberapa merk *smartphone* berbasis *android* akan dijelaskan pada tabel 23 berikut ini:

Tabel 23. Pengujian *Menu Tentang*

No.	Item Uji	Tipe Item	Gambar	Keterangan
1.	Merk	<i>Samsung Galaxy J316</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	Processor	Spreadtrum SC9830		
	RAM	8 GB		
	OS	<i>Android 5.1.1 (Lollipop)</i>		
	Layar	5,0 Inch		

2.	Merk	<i>Alcatel Flash Plus 2</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	Processor	<i>Mediatek MT6755 Helio P10 (28 nm)</i>		
	RAM	<i>3 GB</i>		
	OS	<i>Android 6.0 (Marshmallow)</i>		
	Layar	<i>5,5 Inch</i>		
3.	Merk	<i>Oppo A37</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	Processor	<i>Quad-core 1.2 GHz</i>		
	RAM	<i>2 GB</i>		
	OS	<i>Android OS, v5.1 (Lollipop)</i>		
	Layar	<i>5,0 Inch</i>		
4.	Merk	<i>Lava R1</i>		Aplikasi dapat dibuka dengan lancar dan dapat berfungsi dengan baik
	Processor	<i>CPU Mediatek MT6737 + GPU Mali-T720</i>		
	RAM	<i>2 GB</i>		
	OS	<i>CPU Mediatek MT6737+GPU Mali-T720</i>		
	Layar	<i>5,0 Inch</i>		

4.5 Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi

Kelebihan Aplikasi :

1. Aplikasi ini berbasis mobile, sehingga dapat di install di smartphone apapun gadget yang sudah berbasis android.
2. Parapelajar, mahasiswa dan umum Pondok Pesantren Darulmusthofa bisa melakukan setoran hafalan Al-Qur'an secara online dengan menggunakan gadget masing-masing santri, maupun pelajar, mahasiswa dan umum Pondok Pesantren Darul Musthofa.
3. Aplikasi ini di fasilitasi backsound, video call, chat dari whatsapp.

Kekurangan Aplikasi :

1. Aplikasi ini tidak bisa digunakan secara *offline*.
2. Aplikasi ini harus selalu terkoneksi dengan *internet*.
3. Aplikasi ini hanya berisi Al-Qur'an juz 29 dan juz 30.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dari “*Rancang Bangun Aplikasi Mobile Hafalan Al-Qur'an Menggunakan Metode Sabaq, Sabqi, dan Manzil Berbasis Android*”, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat memfasilitasi menghafal Al-Qur'an secara online, dan bisa melakukan setoran hafalan Al-Qur'an melalui Video call, dan kirim suara kepada ustad pengajar, sehingga para penghafal bisa mengirimkan setoran hafalannya melalui online dimana saja dan kapan saja.
2. Aplikasi ini dapat membantu para pelajar, mahasiswa dan umum Pondok Pesantren Darul Musthofa untuk melakukan setoran hafalan Al-Qur'an apaila santri tidak bisa mengikuti proses program atau pengajian sehingga yang seharusnya melakukan setoran hafalan secara langsung terhadap ustad pengajar kini bisa melakukan setoran hafalan secara online melalui aplikasi terebut.
3. Aplikasi ini dilengkapi dengan Al-Qur'an juz 29, juz 30, soal quiz evaluasi hafalan, nilai *score quiz*, kirim setoran hafalan dengan sesuai metode yang digunakan serta memilih usatad untuk setoran hafalan, aktifitas seperti alarm jadwal shalat dan materi edukasi mengenai hafalan Al-Qur'an.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang ada, maka penulis memiliki saran yang mungkin dapat dijadikan sebagai bahan acuan, masukan atau perbandingan sebagai berikut:

1. Desain dapat dikembangkan menjadi lebih interaktif dan lebih menarik lagi sehingga banyak pengguna untuk menggunakan aplikasi ini.
2. Dalam aplikasi hafalan Al-Qur'an ini dapat dikembangkan lebih menarik dan menambahkan Al-Qur'an dari 2 juz menjadi Al-Qur'an 30 juz.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi haironi (2016) ‘metode tâhfiżul qur’an “sabaq, sabqi, manzil” di marhalah mutawasithah dan tsanawiyah putri pondok pesantren imam bukhari tahun pelajaran 2010-2014.pdf”, pp. 1–19.
- Al-kandahlawi,Muhammad Zakaria, Kitab Fadhilah Amal, Jakarta, Pustaka Ramadhan, Juni 2011 M.
- Arif winandar (2015) ‘penerapan notifikasi android untuk membantu penyebaran informasi dan komunikasi sivitas universitas darma persada’.
- AZ-ZUHAILI, Wahbah, Tafsir Al-Munir jilid 15 (Juz 29-30); Wahbah Az-Zuhaili ; penerjemah; Abdul Hayyie Al-Kattani, dkk., Penyunting, Ahmad Yazid Ichsan, Ratih Kurmalaningrum ; Cet.1-Jakarta : Gema Insani 2014.
- Diana, f. (2017) ‘model view controller’, *implementasi model view controller (mvc) pada aplikasi doa harian untuk anak muslim berbasis android*, 17(1), pp. 11–21.
- Dony Rosadi, R. Arri Widyanto, S. (2018) ‘Rancang Bangun Aplikasi Ayo Belajar Bahasa Arab Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android’, 2(1).
- Farizah, R. N. (2016) ‘Pemodelan aplikasi mobile reminder berbasis android’, 2016(Sentika), pp. 18–19.
- Fitria, M Fauzan Azima & Sulyono, (2018) Teknologi Informasi E-Complaint Pada Perguruan Tinggi.
- Ganda Syahertian Rivardi & RZ Abdul Aziz, (2017) Media Promosi Pada Pt. Kereta Api Indonesia Berbasis Android.
- <http://ahmadbinhambal.wordpress.com/2013/09/22/sabaq-sabqi-manzil-dankepentingannya-bagi-penghafal-al-quran/>.

http://www.academia.edu/121717775/Desain_Sistem.

Halim Publishing dan Distributing. Lajnah Pentashinan Mushaf Al-Qur'an 2013 (hal, 1-7).

Harison, busran, y. P. (2016) ‘aplikasi education bahasa inggris yang bisa diatur sebagai alat pengukur kemampuan penguasaan kosakata berbasis android harison , busran , yogi putra abstrak pendahuluan teknologi komputer saat sangat membantu manusia mengerjakan kegiatan dalam berbagai h’, *research of applied science and aducation*, 2, pp. 195–200.

Ibnu arif winardi (2015) ‘penggunaan media al-qur'an digital dalam meningkatkan kemampuan membaca al-qur'an siswa kelas x di sma negeri 2 ngaglik sleman skripsi’.

Jagakarsa, U. T. (2016) ‘Aplikasi akademik online berbasis mobile android pada universitas tama jagakarsa’, XI(April), pp. 15–26.

Jeffry L, Whitten, Lonnie D, Bentley, Kevin C.Dittman; Systems analysis and Design methods; Penerjemah oleh : Tim Andi - Ed I Yogyakarta.

Juansyah, a. (2015) ‘pembangunan aplikasi child tracker berbasis assisted – global positioning system (a-gps) dengan platform android jurnal ilmiah komputer dan informatika (komputa)’.

Mukmin siregar, i. P. (2016) ‘rancang bangun aplikasi berbasis mobile untuk navigasi ke alamat pelanggan tv berbayar (studi kasus : indovision cabang pekanbaru)’, 2(1), pp. 82–94.

Murthofin, ari anshori, s. (2016) ‘madrasah aliyah taḥfīz nurul iman karanganyar dan madrasah aliyah al-kahfi surakarta’, pp. 29–35.

Ramadhan, M. and Ricoida, D. I. (2012) ‘Rancang Bangun Knowledge Sharing System Berbasis Web Studi Kasus Di Institusi MDP’, (x).

- Rosa A.S and M. Shalahudin, Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek, Bandung: Informatika, 2013.
- Sallaby, A. F., Utami, F. H. and Arliando, Y. (2015) ‘Aplikasi widget berbasis java’, 11(2).
- Septilia Arfida, Amnah, & Hariyanto Wibowo, (2017) Informasi Profil Tenaga Pendidik Bersertifikasi Pada Sekolah Dasar Negeri Provinsi Lampung Berbasis.
- Supriyanta, K. N. (2015) ‘Perancangan Website Desa Karangrejo Sebagai Media Informasi Dan Promosi’, 3(1), pp. 35–40.
- Supriyono, H., Saputra, A. N. and Sudarmilah, E. (2014) ‘Rancang bangun aplikasi pembelajaran hadis untuk perangkat mobile berbasis android’, *Jurnal Informatika*, 8(2), pp. 907–920. doi: 10.26555/JIFO.V8I2.A2057.
- Syani, m. (2018) ‘perancangan aplikasi pemesanan catering berbasis mobile’, (september).
- Yuni Puspita Sari & Rionaldi Ali, (2019) Implementasi Sistem Pelaporan Sarana Dan Prasarana Kegiatan Belajar Mengajar Berbasis Android.
- Zulkarnaini, and Muhammad Fauzan Azima, (2019) Rancang Bangun Sistem Informasi Arsip Dokumen LP4M IIB Darmajaya Menggunakan Agile Development Method.

1. Source code xml android studio
(SplashschreenActivity)

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-  
8"?>  
<RelativeLayout  
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"  
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"  
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="match_parent"  
    android:background="@drawable/loadin_gscren"  
    tools:context=".SplashschreenActivit  
y">  
  
<ImageView  
    android:layout_width="213dp"  
    android:layout_height="211dp"  
    android:layout_alignParentStart="true"  
    android:layout_alignParentTop="true"  
    android:layout_alignParentEnd="true"  
    android:layout_alignParentBottom="true"  
    android:layout_marginStart="86dp"  
    android:layout_marginTop="171dp"  
    android:layout_marginEnd="85dp"  
    android:layout_marginBottom="185dp"  
    android:background="@drawable/gotahf  
idzterbaru" />  
  
<TextView  
    android:id="@+id/splashscreen"  
    android:layout_width="wrap_content"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_alignParentTop="true"  
    android:layout_alignParentEnd="true"  
    android:layout_alignParentBottom="true"  
    android:layout_marginTop="388dp"  
    android:layout_marginEnd="136dp"  
    android:layout_marginBottom="138dp"  
    android:text="Loading"  
    android:textColor="@android:color/white"  
    android:textSize="30sp" />  
  
<ProgressBar  
    android:layout_width="37dp"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_alignParentStart="true"  
    android:layout_alignParentTop="true"  
    android:layout_alignParentEnd="true"  
    android:layout_marginStart="187dp"  
    android:layout_marginTop="269dp"  
    android:layout_marginEnd="187dp" />  
</RelativeLayout>
```

2. Source code xml android studio
(PilihanLoginActivity)

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-  
8"?>  
<android.support.constraint.ConstraintLayout  
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"  
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"  
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="match_parent"  
    android:background="@color/login"  
    tools:context=".Login.PilihLogin.Pil  
ianLoginActivity">  
  
<TextView  
    android:layout_width="wrap_content"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_marginStart="8dp"  
    android:layout_marginTop="160dp"  
    android:layout_marginEnd="8dp"  
    android:fontFamily="@font/mlight"  
    android:text="Pilihan Jenis Login"  
    android:textColor="@color/whitePrima  
ry"  
    android:textSize="24sp"  
    app:layout_constraintEnd_toEndOf="pa  
rent"  
    app:layout_constraintHorizontal_bias  
="0.502"  
    app:layout_constraintStart_toStartOf  
="parent"  
    app:layout_constraintTop_toTopOf="pa  
rent" />  
  
<ImageView  
    android:id="@+id/imageView3"  
    android:layout_width="220dp"  
    android:layout_height="95dp"  
    android:layout_marginStart="8dp"  
    android:layout_marginTop="32dp"  
    android:layout_marginEnd="8dp"  
    android:src="@drawable/gotahfidz13"  
    app:layout_constraintEnd_toEndOf="pa  
rent"  
    app:layout_constraintStart_toStartOf  
="parent"  
    app:layout_constraintTop_toTopOf="pa  
rent" />  
  
<LinearLayout  
    android:id="@+id/linearLayout"  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_marginStart="8dp"  
    android:layout_marginTop="100dp"  
    android:layout_marginEnd="8dp"  
    android:background="@drawable/bg_lay
```

```

        out_white"
        android:orientation="vertical"
        android:paddingTop="30dp"
        android:paddingBottom="30dp"
        app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
        app:layout_constraintHorizontal_bias="0.0"
        app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
        app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/imageView3">

        <LinearLayout
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_marginLeft="24dp"
            android:layout_marginRight="24dp"
            android:layout_marginBottom="24dp"
            android:orientation="vertical">

            <Button
                android:id="@+id/button3"
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="50dp"
                android:background="@drawable/bg_input_edit"
                android:fontFamily="@font/mmedium"
                android:inputType="text"
                android:lines="1"
                android:paddingLeft="12dp"
                android:text="Masuk Sebagai Admin"
                android:textColor="@color/blackPrimary" />

        </LinearLayout>
    </LinearLayout>
</android.support.constraint.ConstraintLayout>

```

3. Source code xml android studio (LoginActivity)

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<android.support.constraint.ConstraintLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:orientation="vertical"
    android:background="@color/login"
    tools:context=".Login.Login_HomeUser LoginActivity">

    <ImageView
        android:id="@+id/imageView3"
        android:layout_width="220dp"
        android:layout_height="150dp"
        android:layout_marginStart="8dp"
        android:layout_marginTop="24dp"
        android:layout_marginEnd="8dp"
        android:src="@drawable/gotahfidz13"
        app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
        app:layout_constraintHorizontal_bias="0.497"
        app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"

```

```

    app:layout_constraintTop_toTopOf="parent" />
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_marginStart="8dp"
    android:layout_marginTop="16dp"
    android:layout_marginEnd="8dp"
    android:background="@drawable/bg_layout_white"
    android:orientation="vertical"
    android:paddingTop="30dp"
    android:paddingBottom="30dp"
    app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
    app:layout_constraintHorizontal_bias="0.0"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/imageView3">

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginLeft="24dp"
        android:layout_marginRight="24dp"
        android:layout_marginBottom="24dp"
        android:orientation="vertical">
        <TextView
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_marginBottom="12dp"
            android:fontFamily="@font/mlight"
            android:text="@string/password_label"
            android:textColor="@color/grayPrimary"
            android:textSize="20sp" />
        <EditText
            android:id="@+id/xpassword"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="50dp"
            android:background="@drawable/bg_input_edit"
            android:fontFamily="@font/mmedium"
            android:inputType="textPassword"
            android:lines="1"
            android:paddingLeft="12dp"
            android:textColor="@color/blackPrimary" />
        </LinearLayout>
        <Button
            android:id="@+id(btn_sign_in"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="45dp"
            android:layout_marginTop="10dp"
            android:layout_marginLeft="24dp"
            android:layout_marginRight="24dp"
            android:background="@color/login"
            android:fontFamily="@font/mmedium"
            android:text="@string/signin"
            android:textColor="#FFF"
            android:textSize="20sp" />
    </LinearLayout>
    <EditText
        android:id="@+id/xusername"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="50dp"
        android:background="@drawable/bg_input_edit"
        android:fontFamily="@font/mmedium"
        android:inputType="text"
        android:lines="1"
        android:paddingLeft="12dp"
        android:textColor="@color/blackPrimary" />
    </LinearLayout>
    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginStart="8dp"
        android:layout_marginTop="28dp"
        android:layout_marginEnd="8dp"
        android:fontFamily="@font/mlight"
        android:text="Create New Account"
        android:textColor="#FFF"
        android:textSize="20sp"
        app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
        app:layout_constraintHorizontal_bias="0.56"
        app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"

```

```

    app:layout_constraintTop_toBottomOf= android:layout_height="wrap_content"
    "@+id/linearLayout" />
</android.support.constraint.ConstraintLayout>
        android:layout_marginStart="8dp"
        android:layout_marginTop="16dp"
        android:layout_marginEnd="8dp"
        android:layout_marginBottom="8dp"

4. Source code xml android studio
(LoginUstadActivity)

<?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
<android.support.constraint.ConstraintLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools">

    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="@color/login"
    tools:context=".Login.Login_HomeUstad.LoginUstadActivity">

        <ImageView
            android:id="@+id/imageView3"
            android:layout_width="330dp"
            android:layout_height="150dp"
            android:layout_marginStart="8dp"
            android:layout_marginTop="24dp"
            android:layout_marginEnd="8dp"
            android:src="@drawable/gotahfidz13"
            app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
            app:layout_constraintHorizontal_bias="0.497"
            app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
            app:layout_constraintTop_toTopOf="parent" />

        <LinearLayout
            android:id="@+id/linearLayout"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:orientation="vertical"
            android:paddingTop="30dp"
            android:paddingBottom="30dp"
            android:background="@drawable/bg_layout_white"
            android:layout_marginLeft="24dp"
            android:layout_marginRight="24dp"
            android:layout_marginBottom="24dp"
            android:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/imageView3">

            <LinearLayout
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:orientation="vertical">

                <TextView
                    android:layout_width="match_parent"
                    android:layout_height="wrap_content"
                    android:layout_marginBottom="12dp"
                    android:fontFamily="@font/mlight"
                    android:text="@string/username_label"
                    android:textColor="@color/grayPrimary"
                    android:textSize="20sp" />

                <EditText
                    android:id="@+id/xusername"

```

```
    android:layout_width="match_parent"    android:fontFamily="@font/mmedium"
    android:layout_height="50dp"           android:inputType="textPassword"
                                         android:lines="1"
    android:background="@drawable/bg_inp
ut_edit"
    android:fontFamily="@font/mmedium"    android:textColor="@color/blackPrima
ry"  />
    android:inputType="text"             </LinearLayout>
                                         android:lines="1"
                                         android:paddingLeft="12dp"
                                         android:paddingLeft="12dp"           <Button
                                         android:textColor="@color/blackPrima
ry"  />
                                         </LinearLayout>
                                         <LinearLayout
                                         android:layout_width="match_parent"
                                         android:layout_height="wrap_content"
                                         android:layout_marginLeft="24dp"
                                         android:layout_marginRight="24dp"
                                         android:layout_marginTop="10dp"
                                         android:layout_marginBottom="24dp"
                                         android:layout_marginBottom="24dp"    android:layout_marginLeft="24dp"
                                         android:layout_marginRight="24dp"
                                         android:background="@color/login"
                                         android:fontFamily="@font/mmedium"
                                         android:text="@string/signin"
                                         android:textColor="#FFF"
                                         android:textSize="20sp"  />
<TextView
    android:layout_width="match_parent"           </LinearLayout>
    android:layout_height="wrap_content"          <TextView
    android:layout_marginBottom="12dp"            android:layout_width="wrap_content"
    android:fontFamily="@font/mlight"            android:layout_height="wrap_content"
    android:text="@string/password_label"        android:layout_marginStart="8dp"
    android:textColor="@color/grayPrimar
y"  android:layout_marginTop="28dp"
                                         android:layout_marginEnd="8dp"
                                         android:textFamily="@font/mlight"
                                         android:text="Creat New
                                         android:textSize="20sp"  Account"
                                         android:textColor="#FFF"
                                         android:textSize="20sp"  />
<EditText
    android:id="@+id/xpassword"                 android:layout_constraintEnd_toEndOf="pa
rent"
    android:layout_width="match_parent"           android:layout_constraintHorizontal_bias
    android:layout_height="50dp"                  android:background="@drawable/bg_inp
ut_edit"
    android:background="@drawable/bg_inp
ut_edit"  = "0.56"
```

```

    app:layout_constraintStart_toStartOf      <LinearLayout
    ="parent"                                android:id="@+id/linearLayout"
                                                android:layout_width="match_parent"
                                                android:layout_height="wrap_content"
                                                android:layout_marginStart="8dp"
                                                android:layout_marginTop="16dp"
                                                android:layout_marginEnd="8dp"

5. Source code xml android studio           android:background="@drawable/bg_lay
((LoginAdminActivity)                      out_white"
                                                android:orientation="vertical"
                                                android:paddingTop="30dp"
                                                android:paddingBottom="30dp"
                                                app:layout_constraintEnd_toEndOf="pa
                                                rent"
                                                app:layout_constraintHorizontal_bias
                                                ="0.0"
                                                app:layout_constraintStart_toStartOf
                                                ="parent"
                                                android:background="@color/login"
                                                tools:context=".Login.Login_HomeAdm
                                                ian.LoginAdminActivity">
                                                <LinearLayout
                                                android:layout_width="match_parent"
                                                android:layout_height="wrap_content"
                                                android:layout_marginLeft="24dp"
                                                android:layout_marginRight="24dp"
                                                android:layout_marginBottom="24dp"
                                                android:orientation="vertical">
                                                <ImageView
                                                    android:id="@+id/imageView3"
                                                    android:layout_width="220dp"
                                                    android:layout_height="150dp"
                                                    android:layout_marginStart="8dp"
                                                    android:layout_marginTop="24dp"
                                                    android:layout_marginEnd="8dp"
                                                    android:src="@drawable/gotahfidz13"
                                                    app:layout_constraintEnd_toEndOf="pa
                                                    rent"
                                                    app:layout_constraintHorizontal_bias
                                                    ="0.497"
                                                    app:layout_constraintStart_toStartOf
                                                    ="parent"
                                                    app:layout_constraintTop_toTopOf="pa
                                                    rent" />
                                                <TextView
                                                    android:layout_width="match_parent"
                                                    android:layout_height="wrap_content"
                                                    android:layout_marginBottom="12dp"
                                                    android:fontFamily="@font/mlight"
                                                    android:text="@string/username_label
"
                                                    android:textColor="@color/grayPrimar
y"

```

```

        android:textSize="20sp" />
        <EditText
            android:id="@+id/xusername"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="50dp"
            android:background="@drawable/bg_input_edit"
            android:fontFamily="@font/mmedium"
            android:inputType="text"
            android:lines="1"
            android:paddingLeft="12dp"
            android:textColor="@color/blackPrimary" />
    </LinearLayout>

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginLeft="24dp"
        android:layout_marginRight="24dp"
        android:layout_marginBottom="24dp"
        android:orientation="vertical">
        <EditText
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_marginBottom="12dp"
            android:fontFamily="@font/mlight"
            android:text="@string/password_label"
            android:textColor="@color/grayPrimary"
            android:textSize="20sp" />
        <EditText
            android:id="@+id/xpassword"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="50dp"
            android:background="@drawable/bg_input_edit"
            android:fontFamily="@font/mmedium"
            android:inputType="textPassword"
            android:lines="1"
            android:paddingLeft="12dp"
            android:textColor="@color/blackPrimary" />
    </LinearLayout>
    <Button
        android:id="@+id	btn_sign_in"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="45dp"
        android:layout_marginTop="10dp"
        android:layout_marginLeft="24dp"
        android:layout_marginRight="24dp"
        android:background="@color/login"
        android:fontFamily="@font/mmedium"
        android:text="@string/signin"
        android:textColor="#FFF"
        android:textSize="20sp" />
</LinearLayout>
</android.support.constraint.ConstraintLayout>

```

6. Source code xml android studio
(RegisterSantriOneActivity)

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<android.support.constraint.ConstraintLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"

```

```
                android:id="@+id/textView"
        xmlns:tools="http://schemas.android.
        com/tools"
        android:layout_width="match_parent"    android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_height="match_parent"    android:layout_marginStart="8dp"
        android:orientation="vertical"        android:layout_marginTop="16dp"
        tools:context=".Login.Login_HomeUser
        .RegisterSantriOneActivity">
        <View
            android:layout_width="match_parent"    android:fontFamily="@font/mregular"
            android:layout_height="280dp"          android:lineSpacingExtra="9dp"
            android:background="@color/login"      android:text=""
            android:layout_constraintEnd_toEndOf="pa
            rent"                                android:textAlignment="center"
            android:layout_constraintHorizontal_bias
            ="0.0"                                android:textColor="@color/whitePrima
            app:layout_constraintEnd_toEndOf="pa
            rent"                                android:textSize="20sp"
            app:layout_constraintHorizontal_bias
            ="0.0"                                android:layout_constraintHorizontal_bias
            ="parent"                            app:layout_constraintHorizontal_bias
            ="parent"                            app:layout_constraintStart_toStartOf
            ="parent"                            app:layout_constraintStart_toStartOf
            ="parent" />                         app:layout_constraintStart_toBottomOf=
            <TextView
                android:id="@+id/textView3"        app:layout_constraintTop_toBottomOf=
                android:layout_width="wrap_content"    "@+id/textView3" />
                android:layout_height="wrap_content"    <LinearLayout
                android:layout_marginStart="8dp"       android:layout_width="match_parent"
                android:layout_marginTop="20dp"        android:layout_height="wrap_content"
                android:layout_marginEnd="8dp"         android:layout_marginStart="20dp"
                android:fontFamily="@font/mlight"     android:layout_marginTop="24dp"
                android:text="Creat New           android:layout_marginEnd="20dp"
                Account"                           android:background="@drawable/bg_lay
                android:textColor="@color/whitePrima
                ry"                                android:out_white"
                android:textSize="24sp"               app:layout_constraintEnd_toEndOf="pa
                android:orientation="vertical"       android:paddingTop="30dp"
                android:paddingBottom="30dp"          android:paddingBottom="30dp"
                app:layout_constraintStart_toStartOf
                ="parent"                          app:layout_constraintEnd_toEndOf="pa
                app:layout_constraintStart_toStartOf
                ="parent"                          rent"
                app:layout_constraintTop_toTopOf="pa
                rent" />                          app:layout_constraintHorizontal_bias
                <TextView
                    android:id="@+id/textView4"        ="0.0"
```

```
    app:layout_constraintStart_toStartOf android:layout_width="match_parent"
    ="parent"                                     android:layout_height="wrap_content"
                                                android:layout_marginLeft="24dp"
    app:layout_constraintTop_toBottomOf=         <LinearLayout
    "@+id/textView">                           android:layout_marginRight="24dp"
                                                android:layout_width="match_parent"
    android:layout_width="match_parent"   android:layout_marginBottom="24dp"
    android:layout_height="wrap_content" android:orientation="vertical">
    android:layout_marginLeft="24dp"           <TextView
                                                android:layout_width="match_parent"
    android:layout_marginRight="24dp"          android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_marginBottom="24dp"         android:layout_marginBottom="12dp"
    android:orientation="vertical">           android:fontFamily="@font/mlight"
    <TextView                                     android:textSize="20sp" />
    android:layout_width="match_parent"   android:text="@string/password_label"
    android:layout_height="wrap_content" android:textColor="@color/grayPrimary"
    android:layout_marginBottom="12dp"        android:fontSize="20sp" />
    android:fontFamily="@font/mlight"       <EditText
    android:text="@string/username_label"      android:id="@+id/password"
    "                                         android:layout_width="match_parent"
    android:textColor="@color/grayPrimary"     android:layout_height="50dp"
    y"                                         android:background="@drawable/bg_input_edit"
    android:textSize="20sp" />                  android:fontFamily="@font/mmedium"
    <EditText                                     android:inputType="textPassword"
    android:id="@+id/username"                   android:lines="1"
    android:layout_width="match_parent"   android:paddingLeft="12dp"
    android:layout_height="50dp"             android:textColor="@color/blackPrimary" />
    android:background="@drawable/bg_input_     </LinearLayout>
    edit"                                         android:paddingLeft="12dp"
    android:fontFamily="@font/mmedium"         <LinearLayout
    android:inputType="text"                   android:layout_width="match_parent"
    android:lines="1"                         android:layout_height="wrap_content"
    android:paddingLeft="12dp"                 android:layout_marginLeft="24dp"
    android:textColor="@color/blackPrimary"    android:layout_marginRight="24dp"
    y" />                                     </LinearLayout>
    </LinearLayout>
```

```

    android:orientation="vertical">
        <TextView
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_marginBottom="12dp"
            android:fontFamily="@font/mlight"
            android:text="@string/email_label"
            android:textColor="@color/grayPrimary"
            android:textSize="20sp" />
        <EditText
            android:id="@+id/email_address"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="50dp"
            android:background="@drawable/bg_input_edit"
            android:fontFamily="@font/mmedium"
            android:inputType="textEmailAddress"
            android:lines="1"
            android:paddingLeft="12dp"
            android:textColor="@color/blackPrimary" />
        </LinearLayout>
    </LinearLayout>
<Button
    android:id="@+id	btn_continue"
    android:layout_width="230dp"
    android:layout_height="45dp"
    android:layout_marginTop="16dp"
    android:layout_marginEnd="20dp"
    android:background="@color/login"
    android:fontFamily="@font/mmedium"
    android:text="CONTINUE"
    android:textColor="#FFF"
    android:textSize="20sp"
    app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
    app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/linearLayout" />
<LinearLayout
    android:id="@+id/btn_back"
    android:layout_width="85dp"
    android:layout_height="45dp"
    android:layout_marginTop="16dp"
    android:layout_marginEnd="8dp"
    android:background="@drawable/bg_layout_white"
    android:gravity="center"
    android:orientation="vertical"
    app:layout_constraintEnd_toStartOf="@+id/btn_continue"
    app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/linearLayout">
    <Imageview
        android:layout_width="30dp"
        android:layout_height="28dp"
        android:src="@drawable/ic_back" />
</LinearLayout>
</android.support.constraint.ConstraintLayout>

```

7. Source code xml android studio
(HomeUserActivity)

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
<RelativeLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="@color/white1"
    tools:context=".Dashboard.HomeUser.HomeUserActivity">
    <LinearLayout

```



```
<ImageView  
    android:layout_width="57dp"  
    android:layout_height="62dp"  
    android:layout_marginStart="31dp"  
    android:layout_marginTop="20dp"  
    android:layout_weight="1"  
    android:scaleType="fitCenter"  
    android:src="@drawable/hafalan" />  
  
<TextView  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="70dp"  
    android:layout_marginStart="11dp"  
    android:layout_weight="3"  
    android:gravity="center"  
    android:text="Setoran"  
    android:textStyle="bold" />  
</LinearLayout>  
  
<LinearLayout  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="match_parent"  
    android:layout_marginLeft="5dp"  
    android:layout_marginTop="5dp"  
    android:layout_marginRight="5dp"  
    android:layout_weight="1"  
    android:onClick="onClickEdukasi"  
    android:orientation="horizontal">  
  
    <LinearLayout  
        android:layout_width="match_parent"  
        android:layout_height="match_parent"  
        android:layout_marginLeft="5dp"  
        android:layout_weight="1"  
        android:background="@drawable/begrau_ndal1"  
        android:onClick="onClickSetoran"  
        android:orientation="vertical">  
  
        <ImageView  
            android:layout_width="57dp"  
            android:layout_height="62dp"  
            android:layout_marginStart="31dp"  
            android:layout_marginTop="20dp"  
            android:layout_weight="1"  
            android:scaleType="fitCenter"
```

```
        android:layout_weight="1"
        android:scaleType="fitCenter"
        android:src="@drawable/edukasi" />
    <TextView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="70dp"
        android:layout_marginStart="11dp"
        android:layout_weight="3"
        android:gravity="center"
        android:text="Aktifitas"
        android:textStyle="bold" />
</LinearLayout>
<LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:layout_marginLeft="5dp"
        android:layout_weight="1"
        android:background="@drawable/begrau
ndal"
        android:onClick="onClickObrolan"
        android:orientation="vertical">
<ImageView
        android:layout_width="57dp"
        android:layout_height="62dp"
        android:layout_marginRight="0dp"
        android:layout_weight="1"
        android:background="@drawable/begrau
ndal"
        android:onClick="onClickAktifitas"
        android:orientation="vertical">
<ImageView
        android:layout_width="57dp"
        android:layout_height="62dp"
        android:layout_marginStart="31dp"
        android:layout_marginTop="20dp"
        android:layout_weight="1"
        android:scaleType="fitCenter"
        android:src="@drawable/musyawarah"
        />
<TextView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="70dp"
        android:layout_marginStart="11dp"
        android:layout_weight="3"
        android:gravity="center"
        android:text="Konsultasi"
        android:textStyle="bold" />
</LinearLayout>
```

```
</LinearLayout>

<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_marginLeft="5dp"
    android:layout_marginTop="5dp"
    android:layout_marginRight="5dp"
    android:layout_weight="1"
    android:onClick="onClickUser"
    android:orientation="horizontal">
    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:layout_marginRight="5dp"
        android:layout_weight="1"
        android:background="@drawable/begravenda1"
        android:orientation="vertical">
        <ImageView
            android:layout_width="57dp"
            android:layout_height="62dp"
            android:layout_marginStart="150dp"
            android:layout_marginTop="20dp"
            android:layout_weight="1"
            android:scaleType="fitCenter"
            android:src="@drawable/about1" />
        <TextView
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="match_parent"
            android:layout_weight="3"
            android:background="#FFFFFF"
            android:gravity="center"
            android:text="Tentang"
            android:textStyle="bold" />
    </LinearLayout>
</LinearLayout>
</RelativeLayout>
```

8. Source code xml android studio (HomeUstadActivity)

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    tools:context=".Dasboard.HomeUstad.Home_UstadActivity">
    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="200dp"
        android:layout_marginLeft="0dp"
        android:layout_alignParentTop="true"
        android:layout_weight="10"
        android:orientation="vertical">
        <ImageView
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="74dp"
            android:layout_weight="1"
            android:background="@drawable/baground_user"
            android:scaleType="fitCenter" />
        <LinearLayout
            android:layout_width="374dp"
```

```
    android:layout_height="361dp"
    android:layout_marginLeft="10dp"
    android:layout_marginTop="170dp"
    android:layout_marginRight="10dp"
    android:orientation="vertical">
        <LinearLayout
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="match_parent"
            android:layout_marginLeft="5dp"
            android:layout_marginTop="5dp"
            android:layout_marginRight="5dp"
            android:layout_weight="1"
            android:onClick="onClickProfil"
            android:orientation="horizontal">
            <LinearLayout
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="match_parent"
                android:layout_marginTop="5dp"
                android:layout_marginRight="5dp"
                android:layout_weight="1"
                android:background="@drawable/begrau
ndal1"
                android:clickable="true"
                android:onClick="onClickProfil"
                android:orientation="vertical">
                <ImageView
                    android:layout_width="57dp"
                    android:layout_height="62dp"
                    android:layout_marginStart="55dp"
                    android:layout_marginTop="20dp"
                    android:layout_weight="1"
                    android:scaleType="fitCenter"/>
                <TextView
                    android:src="@drawable/profile" />
            
```

```
    android:layout_weight="3"
    android:layout_marginStart="11dp"
    android:gravity="center"
    android:text="Al-Qur'an"
    android:textStyle="bold" />
        </LinearLayout>

    </LinearLayout>
        <LinearLayout
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="match_parent"
            android:layout_marginLeft="5dp"
            android:layout_marginTop="5dp"
            android:layout_marginRight="5dp"
            android:layout_weight="1"
            android:orientation="horizontal">
            <LinearLayout
                android:onClick="onClickInputSetoran" android:onClick="onClickObrolan"
                android:layout_width="match_parent" android:background="@drawable/begrau
ndal1"
                android:layout_height="match_parent" android:orientation="vertical">
                android:layout_marginTop="5dp" <ImageView
                android:layout_marginRight="5dp" android:layout_width="57dp"
                android:layout_weight="1" android:layout_height="62dp"
                android:background="@drawable/begrau ndal1" android:layout_marginStart="55dp"
                android:layout_marginTop="20dp"
                android:layout_weight="1" android:scaleType="fitCenter"
                android:src="@drawable/aktifitas" />
            <TextView
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="70dp"
                android:layout_weight="3"
```

```
    android:gravity="center"                      <LinearLayout
    android:layout_marginStart="11dp"               android:onClick="onClickAbout"
    android:text="Aktifitas"                         android:layout_width="match_parent"
    android:textStyle="bold" />                     android:layout_height="match_parent"
                                                    android:layout_weight="1"
    </LinearLayout>                                android:orientation="horizontal"
                                                    android:visibility="gone">
    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:layout_marginLeft="5dp"
        android:layout_marginTop="10dp"
        android:layout_weight="1"
        android:layout_marginRight="5dp"
        android:background="@drawable/begrau
ndal1"
        android:onClick="onClickKontak"
        android:orientation="vertical">
        <ImageView
            android:layout_width="57dp"
            android:layout_height="62dp"
            android:layout_marginStart="150dp"
            android:layout_marginTop="20dp"
            android:layout_weight="1"
            android:scaleType="fitCenter" />
        <TextView
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="match_parent"
            android:layout_weight="3"
            android:background="#FFFFFF"
            android:gravity="center"
            android:text="Agenda"
            android:textStyle="bold" />
        <LinearLayout
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="70dp"
            android:layout_weight="3"
            android:gravity="center"
            android:text="About"
            android:textStyle="bold" />
    </LinearLayout>
</RelativeLayout>
</LinearLayout>
```

9. Source code xml android studio
(HomeAdminActivity)

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_marginLeft="5dp"
    android:layout_marginTop="5dp"
    android:layout_weight="1"
    android:onClick="onClickProfil"
    android:orientation="horizontal">

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        tools:context=".Dashboard.HomeAdmin.Home_AdminActivity">

        <LinearLayout
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="195dp"
            android:layout_alignParentTop="true"
            android:layout_marginLeft="0dp"
            android:layout_weight="10"
            android:orientation="vertical">

            <ImageView
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="match_parent"
                android:layout_weight="1"
                android:background="@drawable/begrunden1"
                android:clickable="true"
                android:onClick="onClickProfil"
                android:orientation="vertical">

                <ImageView
                    android:layout_width="57dp"
                    android:layout_height="62dp"
                    android:layout_marginStart="55dp"
                    android:layout_marginTop="20dp"
                    android:layout_weight="1"
                    android:scaleType="fitCenter"
                    android:src="@drawable/profile" />

            <LinearLayout
                android:layout_width="374dp"
                android:layout_height="361dp"
                android:layout_marginLeft="10dp"
                android:layout_marginTop="170dp"
                android:layout_marginRight="10dp"
                android:orientation="vertical">


```

```
    android:layout_weight="3"                                </LinearLayout>
    android:gravity="center"
    android:text="Profile"
    android:textStyle="bold" />
</LinearLayout>

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:layout_marginLeft="5dp"
        android:layout_marginTop="5dp"
        android:layout_marginRight="5dp"
        android:layout_weight="1"
        android:orientation="horizontal">

        <LinearLayout
            android:onClick="onClickInputSetoran"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="match_parent"
            android:layout_marginTop="5dp"
            android:layout_marginRight="5dp"
            android:layout_weight="1"
            android:background="@drawable/begrau
ndal1"
            android:onClick="onClickAlquran"
            android:orientation="vertical">

            <ImageView
                android:layout_width="57dp"
                android:layout_height="62dp"
                android:layout_marginStart="55dp"
                android:layout_marginTop="20dp"
                android:layout_weight="1"
                android:scaleType="fitCenter"
                android:src="@drawable/hafalan" />

            <TextView
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="70dp"
                android:layout_weight="3"
                android:layout_marginStart="11dp"
                android:gravity="center"
                android:text="Al-Qur'an"
                android:textStyle="bold" />
</LinearLayout>

        <LinearLayout
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="70dp"
            android:layout_marginStart="11dp"
```

```
    android:layout_weight="3"                      <LinearLayout
    android:gravity="center"
    android:text="Input Setoran"
    android:textStyle="bold" />
    </LinearLayout>

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:layout_marginLeft="5dp"
        android:layout_marginRight="5dp"
        android:layout_marginTop="10dp"
        android:layout_weight="1"
        android:background="@drawable/begrau
ndal1"
        android:onClick="onClickKontak"
        android:orientation="vertical">

        <ImageView
            android:background="@drawable/begrau
ndal1"
            android:orientation="vertical">

            <ImageView
                android:layout_width="57dp"
                android:layout_height="62dp"
                android:layout_marginStart="55dp"
                android:layout_marginTop="20dp"
                android:layout_weight="1"
                android:scaleType="fitCenter"
                android:src="@drawable/about1" />

            <TextView
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="70dp"
                android:layout_weight="3"
                android:gravity="center"
                android:layout_marginStart="11dp"
                android:text="Aktifitas"
                android:textStyle="bold" />
                </LinearLayout>

            </LinearLayout>
        </LinearLayout>
```

```

        android:visibility="gone">
    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:layout_marginLeft="5dp"
        android:layout_marginTop="10dp"
        android:layout_weight="1"
        android:orientation="vertical"
        android:visibility="gone">
        <ImageButton
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="match_parent"
            android:layout_weight="1"
            android:background="#FFFFFF"
            android:scaleType="fitCenter" />
        <TextView
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="match_parent"
            android:layout_weight="3"
            android:background="#FFFFFF"
            android:gravity="center"
            android:text="Agenda"
            android:textStyle="bold" />
    </LinearLayout>
</RelativeLayout>

```

10. Source code Java android studio (SplashschreenActivity)

```

package com.ngajicoding.tedipermana;
import android.content.Intent;
import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import android.os.Bundle;
import com.ngajicoding.tedipermana.Login.Login_HomeUser.LoginActivity;
import

```

11. Source code Java android studio (PilihanLoginActivity)

```

package
com.ngajicoding.tedipermana.Login.Pi
lihLogin;
import android.content.Intent;
import
android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.widget.Button;
import
com.ngajicoding.tedipermana.Login.Lo
gin_HomeUser.LoginActivity;
import

```



```

gin_HomeUstad.RegisterUstadOneActivi
ty;
import com.ngajicoding.tedipermana.Login.Lo
gin_HomeUstad.RegisterUstadTwoActivi
ty;
import com.ngajicoding.tedipermana.R;

public class RegisterSantriOneActivity extends AppCompatActivity {

    Button btn_continue;
    LinearLayout btn_back;
    EditText username, password,
email_address;
    DatabaseReference reference;

    String USERNAME_KEY =
"usernamekey";
    String username_key = "";
    String username_key_new = "";

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);

        setContentView(R.layout.activity_register_santri_one);

        username =
findViewById(R.id.username);
        password =
findViewById(R.id.password);
        email_address =
findViewById(R.id.email_address);

        btn_continue =
findViewById(R.id.btn_continue);
        btn_continue.
setOnTouchListener(new
View.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(View
view) {
            //state menjadi
loading
            btn_continue.setEnabled(false);
            btn_continue.setText("Loading...");

            SharedPreferences
sharedPreferences =
getSharedPreferences(USERNAME_KEY,
MODE_PRIVATE);

            SharedPreferences.Editor editor=
sharedPreferences.edit();
editor.putString(username_key,
username.getText().toString());
editor.apply();

            reference =
FirebaseDatabase.getInstance().getReference()
.child("User").child(username.getText().toString());

            reference.addValueEventListene
r(new ValueEventListener() {
                @Override
                public void onDataChange(@NonNull DataSnapshot
dataSnapshot) {
                    dataSnapshot.getRef().child("username")
.setValue(username.getText().toString());
                    dataSnapshot.getRef().child("password")
.setValue(password.getText().toString());
                    dataSnapshot.getRef().child("email_a
ddress").setValue(email_address.getText().toString());
                }
            });

            @Override
            public void onCancelled(@NonNull DatabaseError
databaseError) {
                }
            });
        Intent
gotonexregister = new
Intent(RegisterSantriOneActivity.this,
RegisterSantriTwoActivity.class);
        startActivity(gotonexregister);
    }
};

    btn_back =
findViewById(R.id.btn_back);

    btn_back.setOnClickListener(new
View.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(View
view) {
            Intent backtosignin
= new
Intent(RegisterSantriOneActivity.this,
LoginActivity.class);
            startActivity(backtosignin);
        }
    });
}

```

```

        }
    });

}

}

13. Source code Java android studio
(LoginHomeUstadActivity)

package com.ngajicoding.tedipermana.Login.Lo
gin_HomeUstad;

import android.content.Intent;
import
android.content.SharedPreferences;
import
android.support.annotation.NonNull;
import
android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.widget.Button;
import android.widget.EditText;
import android.widget.TextView;
import android.widget.Toast;

import
com.google.firebaseio.database.DataNa
pshot;
import
com.google.firebaseio.database.Databas
eError;
import
com.google.firebaseio.database.Databas
eReference;
import
com.google.firebaseio.database.Fires
eDatabase;
import
com.google.firebaseio.database.ValueEv
entListener;
import
com.ngajicoding.tedipermana.Dashboard
.HomeUstad.Home_UstadActivity;
import
com.ngajicoding.tedipermana.R;

public class LoginUstadActivity
extends AppCompatActivity {

    TextView btn_new_account;
    Button btn_sign_in;
    EditText xusername, xpassword;
    DatabaseReference reference;
    String USERNAME_KEY =
"usernamekey";
    String username_key = "";
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_log
in_ustad);

        btn_new_account =
findViewById(R.id.btn_new_account);
        btn_sign_in =
findViewById(R.id.btn_sign_in);
        xusername =
findViewById(R.id.xusername);
        xpassword =
findViewById(R.id.xpassword);

        btn_new_account.setOnClickListener(n
ew View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View
view) {
                Intent
gotoregisterone = new
Intent(LoginUstadActivity.this,Regis
terUstadOneActivity.class);
                startActivity(gotoregisterone);
            }
        });
        btn_sign_in.setOnClickListener(new
View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View
view) {
                //state menjadi
                btn_sign_in.setEnabled(false);
                btn_sign_in.setText("Loading...");
            }
        });
        String username =
xusername.getText().toString();
        final String
password =
xpassword.getText().toString();

        reference =
FirebaseDatabase.getInstance().getReference()
.child("User").child(username);

        reference.addValueEvent(new ValueEventListener() {
            @Override

```

```

        public void
onDataChange(@NonNull DataSnapshot
dataSnapshot) {
        if
(dataSnapshot.exists()) {
            //ambil password dari firebase
            passwordFromFirebase =
dataSnapshot.child("password").getVa
lue().toString();
        }
        //validasi password dengan password
        //firebase
    }
    if(password.equals(passwordFromFireb
ase)){
        Toast.makeText(getApplicationContext(),
        "Username ada :)",
        Toast.LENGTH_SHORT).show();
    }
}

```

14. Source code Java android studio (LoginHomeAdminActivity)

```

package
com.ngajicoding.tedipermana.Login.Lo
gin_HomeAdmin;

SharedPreferences sharedpreferences
= getSharedPreferences(USERNAME_KEY,
MODE_PRIVATE);

SharedPreferences.Editor editor=
sharedpreferences.edit();

editor.putString(username_key,
xusername.getText().toString());

editor.apply();

//berpindah activity

Intent gotohome = new
Intent(LoginUstadActivity.this,Home_
UstadActivity.class);

startActivity(gotohome);

}
else {
Toast.makeText(getApplicationContext(),
"Password Salah!",
Toast.LENGTH_SHORT).show();
}

}
else{
Toast.makeText(getApplicationContext(),
"Username Tidak ada!",
Toast.LENGTH_SHORT).show();
}

```

```

import android.content.Intent;
import android.content.SharedPreferences;
import android.support.annotation.NonNull;
import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.widget.Button;
import android.widget.EditText;
import android.widget.TextView;
import android.widget.Toast;

import com.google.firebaseio.database.DataSna
pshot;
import com.google.firebaseio.database.Databas
eError;
import com.google.firebaseio.database.Databas
eReference;
import com.google.firebaseio.database.Firebas
eDatabase;
import com.google.firebaseio.database.ValueEv
entListener;
import com.ngajicoding.tedipermana.Dashboard
.HomeAdmin.Home_AdminActivity;
import com.ngajicoding.tedipermana.Dashboard

```

```
HomeUstad.Home_UstadActivity;
import com.ngajicoding.tedipermana.Login.Login_HomeUstad.LoginUstadActivity;
import com.ngajicoding.tedipermana.R;

public class LoginAdminActivity extends AppCompatActivity {

    TextView btn_new_account;
    Button btn_sign_in;
    EditText xusername, xpassword;

    DatabaseReference reference;
    String USERNAME_KEY = "usernamekey";
    String username_key = "";

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);

        setContentView(R.layout.activity_log_in_admin);

        btn_new_account =
            findViewById(R.id.btn_new_account);
        btn_sign_in =
            findViewById(R.id.btn_sign_in);
        xusername =
            findViewById(R.id.xusername);
        xpassword =
            findViewById(R.id.xpassword);

        //btn_new_account.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
        //    @Override
        //    public void onClick(View view) {
        //        Intent gotoregisterone = new Intent(LoginAdminActivity.this, HomeAdminActivity.class);
        //        startActivity(gotoregisterone);
        //    }
        //});

        btn_sign_in.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View view) {
                //state menjadi loading
                btn_sign_in.setEnabled(false);
                btn_sign_in.setText("Loading . . .");
            }
        });
    }

    String username = xusername.getText().toString();
    final String password = xpassword.getText().toString();

    reference =
        FirebaseDatabase.getInstance().getReference()
            .child("User").child(username);

    reference.addValueEventListener(new ValueEventListener() {
        @Override
        public void onDataChange(@NonNull DataSnapshot dataSnapshot) {
            if (dataSnapshot.exists()) {
                //ambil password dari firebase
                String passwordFromFirebase =
                    dataSnapshot.child("password").getValue().toString();
                //validasi password dengan password firebase
                if (password.equals(passwordFromFirebase)) {
                    Toast.makeText(getApplicationContext(), "Username ada :)", Toast.LENGTH_SHORT).show();
                    //simpan username (key) kepada local SharedPreferences
                    SharedPreferences sharedpreferences =
                        getSharedPreferences(USERNAME_KEY, MODE_PRIVATE);
                    SharedPreferences.Editor editor=
                        sharedpreferences.edit();
                    editor.putString(username_key,
                        xusername.getText().toString());
                    editor.apply();
                    //berpindah activity
                    Intent gotohome = new Intent(LoginAdminActivity.this, HomeUstadActivity.class);
                }
            }
        }
    });
}
```

```

        s.AktifitasActivity;
        import
        com.ngajicoding.tedipermana.Alquran.
        AlquranActivity;
        import
        com.ngajicoding.tedipermana.Edukasi.
        EdukasiActivity;
        import
        com.ngajicoding.tedipermana.Profile.
        MyProfileSantri.MyProfileSantriActivi-
        ty;
        import
        com.ngajicoding.tedipermana.Setoran.
        Hafalan.HafalanActivity;
        import
        com.ngajicoding.tedipermana.Musyawar-
        ah.KontakActivity;

        import
        com.ngajicoding.tedipermana.R;
        import
        com.ngajicoding.tedipermana.Setoran-
        HafalanActivity;
        import
        com.ngajicoding.tedipermana.Ustad_P-
        rofilActivity;
        public class HomeUserActivity
        extends AppCompatActivity {

            @Override
            protected void onCreate(Bundle
        savedInstanceState) {
            super.onCreate(savedInstanceState);
            setContentView(R.layout.activity_ho-
        me_user);
            }
        }
    }
}

```

15. Source code Java android studio (HomeUserActivity)

```

package
com.ngajicoding.tedipermana.Dasboard
.HomeUser;

import
android.content.DialogInterface;
import android.content.Intent;
import
android.support.v7.app.AlertDialog;
import
android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import
android.os.Bundle;
import android.view.Menu;
import android.view.MenuInflater;
import android.view.MenuItem;
import android.view.View;

import
com.ngajicoding.tedipermana.AboutActi-
vity;
import
com.ngajicoding.tedipermana.Aktipita

```

```

    class);
        startActivity(i); // Pindah inflater.inflate(R.menu.main, menu);
Intent saat memencet CardView yang
sudah diberi onClick bernama
onClickTopMeny
    }

    public void onClickEdukasi(View
v) {
    Intent i = new
Intent(this,EdukasiActivity.class);
        startActivity(i); // Pindah
Intent saat memencet CardView yang
sudah diberi onClick bernama
onClickTopMeny
    }

    public void
onClickAktifitas(View v){
    Intent i = new
Intent(this,AktifitasActivity.class)
;
        startActivity(i); // Pindah
Intent saat memencet CardView yang
sudah diberi onClick bernama
onClickTopMeny
    }

    public void onClickObrolan(View
v) {
    Intent i = new
Intent(this,Ustad_ProfilActivity.cl
ss);
        startActivity(i); // Pindah
Intent saat memencet CardView yang
sudah diberi onClick bernama
onClickTopMeny
    }

    public void onClickKontak(View
v) {
    Intent i = new
Intent(this,KontakActivity.class);
        startActivity(i); // Pindah
Intent saat memencet CardView yang
sudah diberi onClick bernama
onClickTopMeny
    }

    public void onClickUser(View v){on
Click(DialogInterface
        Intent i = new
Intent(this,AboutActivity.class);
        startActivity(i); // Pindah
Intent saat memencet CardView yang
sudah diberi onClick bernama
onClickTopMeny
    }

    @Override
    public boolean
onCreateOptionsMenu(Menu menu) {
        MenuInflater inflater =
getMenuInflater();
        startActivit
        Intent inflater.inflate(R.menu.main, menu);
return true; //Membuat
fungsi menu
    }

    @Override
    public boolean
onOptionsItemSelected(MenuItem item)
{
//Disini baru membuat menu
inflatternya
        switch (item.getItemId()){
            case R.id.about: //Jika
yang diklik about maka ke profil
activity About
                Intent about = new
Intent(this,MyProfileSantriActivity.
class);
                    startActivity(about);
                    break;
            case R.id.order: //Jika
yang diklik order maka ke profil
activity order
                Intent order = new
Intent(this,AktifitasActivity.class)
;
                    startActivit
                    break;
            case R.id.topMenu:
                Intent menu = new
Intent(this,HafalanActivity.class);
                    startActivity(menu);
                    break;
            case R.id.quit:
//apabila yg dipilih quit maka ia
akan keluar dr apk
                AlertDialog.Builder
builder = new
AlertDialog.Builder(this);
                    builder.setTitle("Anda yakin ingin
keluar ?"); // memunculkan pilihan
                    builder.setPositiveButton("Ya", new
DialogInterface.OnClickListener() {
                        @Override
                        public void
on
Click(DialogInterface
                            dialogInterface, int i) {
                            finish();
                        }
                    });
                    builder.setNegativeButton("Tidak",
new
DialogInterface.OnClickListener() {
                        @Override
                        public void
on
Click(DialogInterface
                            dialogInterface, int i) {
                            on
Click(DialogInterface
                                dialogInterface, int i) {
                            }
                        }
                    });
                }
            }
        }
    }
}

```

```

        dialogInterface.dismiss();
    }
});
AlertDialog quit = builder.create();
quit.show();

        break;
}
return super.onOptionsItemSelected(item);
}

@Override
public void onBackPressed() {
//membuat fungsi klik back,maka akan keluar
    AlertDialog.Builder builder = new AlertDialog.Builder(this);
    builder.setTitle("Anda yakin ingin keluar ?");
    builder.setPositiveButton("Ya", new DialogInterface.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(DialogInterface dialogInterface, int i) {
            finish();
        }
    });

    builder.setNegativeButton("Tidak", new DialogInterface.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(DialogInterface dialogInterface, int i) {
            dialogInterface.dismiss();
        }
    });
    AlertDialog quit = builder.create();
    quit.show();
}
}

```

16. Source code Java android studio (HomeUstadActivity)

```

package com.ngajicoding.tedipermana.Dashboard.HomeUstad;

import android.content.DialogInterface;
import android.content.Intent;
import android.support.v7.app.AlertDialog;
import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import android.os.Bundle;
import android.view.Menu;
import android.view.MenuItem;
import android.view.View;
import com.ngajicoding.tedipermana.AboutActivity;
import com.ngajicoding.tedipermana.AktipitasAktifitasActivity;
import com.ngajicoding.tedipermana.Alquran.AlquranActivity;
import com.ngajicoding.tedipermana.Profile.MyProfileUstad.MyProfileActivity;
import com.ngajicoding.tedipermana.Setoran.Hafalan.HafalanActivity;
import com.ngajicoding.tedipermana.Musyawarah.KontakActivity;
import com.ngajicoding.tedipermana.Musyawarah.ObrolanActivity;
import com.ngajicoding.tedipermana.Profile.ProfilActivity;
import com.ngajicoding.tedipermana.R;
import com.ngajicoding.tedipermana.Setoran.HafalanActivity;

public class Home_UstadActivity extends AppCompatActivity {

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_home_ustad);

        public void onClickProfil(View v) {
            Intent i = new Intent(this, MyProfileActivity.class);
            startActivity(i); // Pindah Intent saat memencet CardView yang sudah diberi onClick bernama onClickPesanan
        }
    }
}

```

```

        }

    }

    public void onClickAlquran(View v) {
        Intent i = new Intent(this, AlquranActivity.class);
        startActivity(i); // Pindah inflatternya
        Intent saat memencet CardView yang
        sudah diberi onClick bernama
        onClickTopMeny
    }

    public void
    onClickInputSetoran(View v) {
        Intent i = new Intent(this, Setoran_HafalanActivity.
        class);
        startActivity(i); // Pindah yang diklik order maka ke profil
        Intent saat memencet CardView yang
        sudah diberi onClick bernama
        onClickTopMeny
    }

    public void onClickObrolan(View v) {
        Intent i = new Intent(this, AktifitasActivity.class);
        startActivity(i); // Pindah
        Intent saat memencet CardView yang
        sudah diberi onClick bernama
        onClickTopMeny
    }

    public void onClickKontak(View v) {
        Intent i = new Intent(this, KontakActivity.class);
        startActivity(i); // Pindah
        Intent saat memencet CardView yang
        sudah diberi onClick bernama
        onClickTopMeny
    }

    public void onClickAbout(View v) {
        Intent i = new Intent(this, AboutActivity.class);
        startActivity(i); // Pindah
        Intent saat memencet CardView yang
        sudah diberi onClick bernama
        onClickTopMeny
    }

    @Override
    public boolean
    onCreateOptionsMenu(Menu menu) {
        MenuInflater inflater =
        getMenuInflater();
        inflater.inflate(R.menu.main, menu);
        return true; //Membuat
        fungsi menu
    }

    }

}

@Override
public boolean
onOptionsItemSelected(MenuItem item)
{
    //Disini baru membuat menu
    //Pindah inflatternya
    switch (item.getItemId()){
        case R.id.about: //Jika
        yang diklik about maka ke profil
        activity About
            Intent about = new
            Intent(this, ProfilActivity.class);
            startActivity(about);
            break;
        case R.id.order: //Jika
        activity order
            Intent order = new
            Intent(this, AktifitasActivity.class);
            ;
    }

    startActivity(order);
    break;
    case R.id.topMenu:
        Intent menu = new
        Intent(this, HafalanActivity.class);
        startActivity(menu);
        break;
    case R.id.quit:
        //apabila yg dipilih quit maka ia
        akan keluar dr apk
        AlertDialog.Builder
        builder = new
        AlertDialog.Builder(this);
        builder.setTitle("Anda yakin ingin
        keluar ?"); // memunculkan pilihan
        builder.setPositiveButton("Ya", new
        DialogInterface.OnClickListener() {
            @Override
            public void
            onClick(DialogInterface
            dialogInterface, int i) {
                finish();
            }
        });
        builder.setNegativeButton("Tidak",
        new
        DialogInterface.OnClickListener() {
            @Override
            public void
            onClick(DialogInterface
            dialogInterface, int i) {
                dialogInterface.dismiss();
            }
        });
        AlertDialog quit =
        builder.create();
}

```

```

        quit.show();
    }
    break;
}
return
super.onOptionsItemSelected(item);
}

@Override
public void onBackPressed() {
//membuat fungsi klik back,maka akan keluar
AlertDialog.Builder builder
= new AlertDialog.Builder(this);
builder.setTitle("Anda yakin ingin keluar ?");
builder.setPositiveButton("Ya", new DialogInterface.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(DialogInterface dialogInterface, int i) {
        finish();
    }
});

builder.setNegativeButton("Tidak",
new DialogInterface.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(DialogInterface dialogInterface, int i) {
        dialogInterface.dismiss();
    }
});
AlertDialog quit =
builder.create();
quit.show();
}
}

```

17. Source code Java android studio (HomeAdminActivity)

```

package
com.ngajicoding.tedipermana.Dashboard.HomeAdmin;

import
android.content.DialogInterface;
import android.content.Intent;
import
android.support.v7.app.AlertDialog;
import
android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import
android.os.Bundle;
import android.view.Menu;
import android.view.MenuInflater;
import android.view.MenuItem;
import android.view.View;
import
com.ngajicoding.tedipermana.AboutActivity;
import
com.ngajicoding.tedipermana.AktipitasAktifitasActivity;
import
com.ngajicoding.tedipermana.Alquran.AlquranActivity;
import
com.ngajicoding.tedipermana.Profile.MyProfileAdmin.MyProfileAdminActivity;
import
com.ngajicoding.tedipermana.Setoran.Hafalan.HafalanActivity;
import
com.ngajicoding.tedipermana.Musyawarah.KontakActivity;
import
com.ngajicoding.tedipermana.Musyawarah.ObrolanActivity;
import
com.ngajicoding.tedipermana.Profile.ProfilActivity;
import
com.ngajicoding.tedipermana.R;
import
com.ngajicoding.tedipermana.Setoran_HafalanActivity;

public class Home_AdminActivity
extends AppCompatActivity {

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);

        setContentView(R.layout.activity_home_admin);
    }

    public void onClickProfil(View v) {
        Intent i = new Intent(this,MyProfileAdminActivity.class);
        startActivity(i); // Pindah Intent saat memencet CardView yang sudah diberi onClick bernama onClickPesan
    }

    public void onClickAlquran(View v) {
        Intent i = new Intent(this,AlquranActivity.class);
    }
}

```

```

        startActivity(i); // Pindah inflatternya
Intent saat memencet CardView yang
sudah diberi onClick bernama
onClickTopMeny
}

public void
onClickInputSetoran(View v){
    Intent i = new
Intent(this, Setoran_HafalanActivity.
class);
    startActivity(i); // Pindah yang diklik order maka ke profil
Intent saat memencet CardView yang
sudah diberi onClick bernama
onClickTopMeny
}

public void onClickObrolan(View
v){
    Intent i = new
Intent(this, AktifitasActivity.class)
;
    startActivity(i); // Pindah
Intent saat memencet CardView yang
sudah diberi onClick bernama
onClickTopMeny
}

public void onClickKontak(View
v){
    Intent i = new
Intent(this, KontakActivity.class);
    startActivity(i); // Pindah
Intent saat memencet CardView yang
sudah diberi onClick bernama
onClickTopMeny
}

public void onClickAbout(View
v){
    Intent i = new
Intent(this, AboutActivity.class);
    startActivity(i); // Pindah
Intent saat memencet CardView yang
sudah diberi onClick bernama
onClickTopMeny
}

@Override
public boolean
onCreateOptionsMenu(Menu menu) {
    MenuInflater inflater =
getMenuInflater();
    inflater.inflate(R.menu.main, menu);
    return true; //Membuat
fungsi menu
}

@Override
public boolean
onOptionsItemSelected(MenuItem item)
{ //Disini baru membuat menu
}

```

```

switch (item.getItemId()){
    case R.id.about: //Jika
yang diklik about maka ke profil
activity About
        Intent about = new
Intent(this, ProfilActivity.class);
        startActivity(about);
        break;
    case R.id.order: //Jika
startActivity(order);
        Intent order = new
Intent(this, AktifitasActivity.class)
;
        startActivity(order);
        break;
    case R.id.topMenu:
        Intent menu = new
Intent(this, HafalanActivity.class);
        startActivity(menu);
        break;
    case R.id.quit:
        //apabila yg dipilih quit maka ia
akan keluar dr apk
        AlertDialog.Builder
builder = new
AlertDialog.Builder(this);
        builder.setTitle("Anda yakin ingin
keluar ?"); // memunculkan pilihan
        builder.setPositiveButton("Ya", new
DialogInterface.OnClickListener() {
            @Override
            public void
onClick(DialogInterface
dialogInterface, int i) {
                finish();
            }
        });
        builder.setNegativeButton("Tidak",
new
DialogInterface.OnClickListener() {
            @Override
            public void
onClick(DialogInterface
dialogInterface, int i) {
                dialogInterface.dismiss();
            }
        });
        AlertDialog quit =
builder.create();
        quit.show();
        break;
    }
    return
super.onOptionsItemSelected(item);
}

```

```
    }

    @Override
    public void onBackPressed() {
        //membuat fungsi klik back,maka akan keluar
        AlertDialog.Builder builder
        = new AlertDialog.Builder(this);
        builder.setTitle("Anda yakin ingin keluar ?");
        builder.setPositiveButton("Ya", new DialogInterface.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(DialogInterface dialogInterface, int i) {
                finish();
            }
        });

        builder.setNegativeButton("Tidak",
        new DialogInterface.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(DialogInterface dialogInterface, int i) {
                dialogInterface.dismiss();
            }
        });
        AlertDialog quit =
        builder.create();
        quit.show();
    }
}
```



SURAT KEPUTUSAN
REKTOR IIB DARMAJAYA
NOMOR : SK.0604/DMJ/DFIK/BAAK/XII-18

Tentang
Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi S1 Teknik Informatika

REKTOR IIB DARMAJAYA

Memperhatikan : 1. Bahwa dalam rangka usaha peningkatan mutu dan peranan IIB Darmajaya dalam melaksanakan Pendidikan Nasional perlu ditingkatkan kemampuan mahasiswa dalam **Skripsi**.

Menimbang : 2. Laporan dan usulan Ketua Program Studi S1 Teknik Informatika.
1. Bahwa untuk mengefektifkan tenaga pengajar dalam Skripsi mahasiswa perlu ditetapkan Dosen Pembimbing Skripsi.

2. Bahwa untuk maksud tersebut dipandang perlu menerbitkan Surat Keputusan Rektor.

Mengingat : 1. UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah No.60 Tahun 2010 tentang Pendidikan Sekolah Tinggi
3. Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.165/D/0/2008 tertanggal 20 Agustus 2008 tentang Perubahan Status STMIK-STIE Darmajaya menjadi Informatics and Business Institute (IBI) Darmajaya
4. STATUTA IBI Darmajaya
5. Surat Ketua Yayasan Pendidikan Alfian Husin No. IM.003/YP-AH/X-08 tentang Persetujuan Perubahan Struktur Organisasi
6. Surat Keputusan Rektor 0383/DMJ/REK/X-08 tentang Struktur Organisasi.

Menetapkan
Pertama : Mengangkat nama-nama seperti tersebut dalam lampiran Surat Keputusan ini sebagai Dosen Pembimbing Skripsi mahasiswa Program Studi S1 Teknik Informatika.

Kedua : Pembimbing Skripsi berkewajiban melaksanakan tugasnya sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.

Ketiga : Pembimbing Skripsi yang ditunjuk akan diberikan honorarium yang besarnya sesuai dengan ketentuan peraturan dan norma penggajian dan honorarium IBI Darmajaya.

Keempat : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini, maka keputusan ini akan ditinjau kembali.

Ditetapkan di : Bandar Lampung
Pada tanggal : 10 Desember 2018
a.n. Rektor HB Darmajaya,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Sriyanto, S.Kom., M.M., Ph.D
NIK. 00210801

1. Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika
2. Yang bersangkutan
3. Arsip

Lampiran : Surat Keputusan Rektor IIB Darmajaya
 Nomor : SK. 0604/DMJ/DFIK/BAAKY/XII-18
 Tanggal : 10 Desember 2018
 Perihal : Pembimbing Penulisan Skripsi

Program Studi Strata Satu (S1) Teknik Informatika

JUDUL SKRIPSI DAN DOSEN PEMBIMBING

PROGRAM STUDI STRATA SATU (S1) TEKNIK INFORMATIKA

No.	NAMA	NPM	JUDUL	PEMBIMBING
1	Ricky Cahya Dinata	1711018009P	Aplikasi Manajemen Produksi Tiang Pancang dan Beton Pada PT. Tonggak Ampuh	Annah, S.Kom, M.T.I
2	M. Arief Rismawanto	1311010096	Rancang Bangun Aplikasi Panduan Praktikum Mata Pelajaran Good Laboratory Practice Pada SMK SMTI Bandar Lampung Berbasis Android	
3	Irfan Reynaldi Utama	1411010067	Aplikasi Notifikasi Toko Komputer Menggunakan Firebase Cloud Messege Berbasis Android	
4	Hendriana Pratama	1311010132	Rancang Bangun Sistem Monitoring Data Teknis Jaringan Akses Pelanggan PT Lintas Arta Lampung Berbasis Android	Apri Triansah, S.Kom, M.T.I
5	M. Iqbal Adi Pratama	1511010140	Pengembangan Game Tiga Dimensi Virtual Reality Untuk Sosialisasi Mitigasi Gempa Berbasis Android	DR. R.Z Abdul Aziz, M.T
6	Hendi Miadi	1511010024	Penentuan Kelayakan Penerima Bantuan Program Keluarga Harapan Pada Kabupaten Mesuji Menggunakan Algoritma C 4.5	Dr. Suhendro Yusuf Irianto
7	Randi Estian Pambudi	1711019007P	Control Objectives For Information And Related Technology Untuk Audit Tata Kelola Pada Perguruan Tinggi Berbasis Web	
8	Komang Dwi Purnomo	1511010056	Perancangan Film Animasi Menggunakan Teknik Stop Motion Sebagai Alternatif Sosialisasi Tagline Darmajaya The Best	
9	Tedi Permana	1511010029	Rancang Bangun Aplikasi Mobile Hafalan Al-Quran Menggunakan Metode Sabak, Sabqi dan Manzil Berbasis Android	Fitria, S.T, M.Kom
10	Muhammad Yajid Alfian	1511010122	Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Cara Cepat Membaca Al Qur'an Dengan Metode Rubaiyat Berbasis Android	
11	Aditya Bagaskara	1511010146	Virtual Tour Pantai Krui Pesisir Barat Berbasis Web	
12	Yohanes	1411010002	Penerapan Algoritma Naive Bayes Untuk Mengetahui Minat Beli Produk Parabola Pada P.D. Sakti Jaya	Hariyanto Wibowo, S.Kom, M.T.I

FORMULIR**BIRO ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)****FORM KONSULTASI/BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR ***

NAMA : TEDI PERMANA
 NIM : IS1C010029
 MAHASISWA : Fitria, ST, M.KOM
 JENIS KARYA : Rancang, Bangun Aplikasi Mobile Hafalan Al-Qur'an
 MENGGUNAKAN METODE : Menggunakan Metode Sabda Sabiqi dan Muazil berbasis Android
 WAKTU : s.d (6+2 bulan)

HARI/TANGGAL	HASIL KONSULTASI	PARAF
24/10/18	Pengajuan proposal, Pertemuan 18 yg.	X.
29/10/18	Ace Seminar PROPOSAL.	✓.
19/12/18	Revise Bab 1	✓.
20/12/18	Ace bab 1, lanjutkan bab 2	X.
24/12/18	Ace bab 2 ., cek nastah ulang	✓.
26/01/19	Ace Bab 3 (perbaikan literatur)	X.
27/01/19	Ace Bab 4	✓.
31/01/19	Cekpasi Pastikan keseluruhan.	X.
27/02/19	Ace Sidang	✓.

Catatan yang tidak perlu

Bandar Lampung, 30/8/2018

Ketua Jurusan

Dr. Syaiful ST, M.Psi