

**APLIKASI TASBIH DIGITAL PADA TELEPON GENGAM  
BERBASIS ANDROID**

Skripsi  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S-1  
Program Studi Teknik Informatika



Diajukan Oleh  
**Jan Faris Majd**  
**08650052**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UIN SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA  
2013**



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-07/R0

**PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nomor : UIN.02/D.ST/PP.01.1/290/2013

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : Aplikasi Tasbih Digital Pada Telepon Genggam Berbasis Android

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :  
Nama : Jan Faris Majd  
NIM : 08650052  
Telah dimunaqasyahkan pada : Selasa, 22 Januari 2013  
Nilai Munaqasyah : A -  
Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga

**TIM MUNAQASYAH :**

Ketua Sidang

M. Taufiq Nuruzzaman, M.Eng  
NIP. 19791118 200501 1 003

Penguji I

Bambang Sugiantoro, M.T  
NIP.19751024 200912 1002

Penguji II

M. Didik R. Wahyudi, M.T  
NIP. 19760812 200901 1 015

Yogyakarta, 29 Januari 2013

UIN Sunan Kalijaga

Fakultas Sains dan Teknologi

Dekan



Prof. Drs. H. Akh. Minhaji, M.A, Ph.D  
NIP. 19580919 198603 1 002





**SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Hal : Permohonan

Lamp : -

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Jan Faris Majd

NIM : 08650052

Judul Skripsi : Aplikasi Tasbih Digital Pada Telepon Genggam Berbasis Android

sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Teknik Informatika.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr. wb.*

Yogyakarta, 15 Januari 2013

Pembimbing

Muhammad Taufiq Nuruzzaman, ST., M.Eng.

NIP. 19791118-200501-1-003

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jan Faris Majd  
NIM : 08650052  
Program Studi : Teknik Informatika  
Fakultas : Sains dan Teknologi

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“APLIKASI TASBIH DIGITAL PADA TELEPON GENGAM BERBASIS ANDROID”** tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 14 Januari 2013

Yang menyatakan



Jan Faris Majd  
NIM. 08650052

## **KATA PENGANTAR**

### ***Bismillahirrahmanirrahim***

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Aplikasi Tasbih Digital Pada Telepon Genggam Berbasis Android” sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar kesarjanaan pada program studi Teknik Informatika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW beserta seluruh keluarga dan sahabat.

Dalam penyelesaian skripsi ini telah banyak pihak yang membantu penyusunan baik secara langsung maupun tidak langsung, baik secara moril maupun materiil. Oleh karena itu, penyusun tidak lupa untuk menghaturkan banyak terima kasih kepada semua pihak atas segala bimbingan dan bantuan dalam penulisan skripsi ini, semoga amal baik tersebut mendapat balasan dan limpahan karunia dari Allah. Sebagai rasa hormat dan ucapan terima kasih penyusun sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Musa Asy'arie, M.A., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. H. Akh. Minhaji, M.A., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Agus Mulyanto, S.Si., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

4. Bapak Muhammad Taufiq Nuruzzaman, ST., M.Eng. selaku dosen pembimbing yang telah membantu penyusun dalam memberikan koreksi dan saran kepada penyusun sehingga terselesaikan skripsi ini.
5. Ibu Ade Ratnasari, M.T., selaku pembimbing akademik selama masa kuliah.
6. Bapak Aulia Faqih Rifa'i, M.Kom atas pemberian tema dan saran kepada penyusun.
7. Seluruh dosen Program Studi Teknik Informatika UIN Sunan Kalijaga, terima kasih atas kerjasama dan bantuannya.
8. Ayahanda Syamsul Rizal dan Ibunda Emprah Handayani tercinta, atas doa yang selalu dipanjatkan serta perhatian, kasih sayang dan dukungan moril maupun materiil kepada penyusun dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Kakakku, Widadtya Maisarah, atas semua bantuan dan dukungan kepada penyusun selama proses penyelesaian skripsi ini.
10. Adik-adikku, Tasana Adilla dan Zahra Amirah , atas semua bantuan dan dukungan kepada penyusun selama proses penyelesaian skripsi ini.
11. Sahabat-sahabatku, terima kasih atas kebersamaan dan perjuangan selama ini.
12. Teman-teman seperjuangan di Program Studi Teknik Informatika angkatan 2008 yang tidak bisa disebutkan satu per satu, serta seluruh mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah membantu dan memberikan motivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini. Kebersamaan kita selama ini adalah pengalaman yang akan menjadi kenangan indah.

10. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan, motivasi, inspirasi dan membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Akhirnya penyusun hanya bisa berdo'a kepada Allah semoga semua yang telah dilakukan menjadi amal sholeh dan dikaruniai keberkatan dari Allah. Penyusun menyadari sepenuhnya masih banyak kesalahan dan kekurangan dalam skripsi ini, maka berbagai saran dan kritik demi perbaikan sangat diharapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penyusun sendiri pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Terima kasih.

Yogyakarta, 13 Januari 2013

Penyusun

Jan Faris Majd

NIM. 08650052

# HALAMAN

## PERSEMBAHAN

Untuk Ayah, makasi dorongan sama sarannya, Mami, semuamuanya,  
Kakak, suplai hiburan dan makanan, Tasa, Sarah, mau disuruh-suruh,  
hahaha,,, terima kasih banget semuanya,,,

Untuk Aya, terima kasih,,,

Untuk sobatku Suta, tengkyu sob,,,

Untuk para d'park-er Andi, Amed, Kiplie, Fian, Lala, Katu, Mbak  
Marta, Mbak Intan, Mbak Devi, Raida, Pak Aul, Aang, Jepri, Afriz,  
masa kuliahku terselamatkan dari kebosanan berkat kalian,,,

Untuk Pak Agus, Pak Nurochman, Pak Taufiq, Pak Aulia, Pak  
Mustakim, Bu Maria, Bu Ade, Bu Uyun, Pak Sumarsono, Pak Didik,  
Pak Bambang, Pak Agung, Keluarga besar Teknik Informatika, Sains  
dan teknologi, UIN Sunan Kalijaga..

Untuk semua yang membaca.. terima kasih...



# MOTTO

*Jalani hidup harus serius  
tapi lakukanlah dengan  
santai*

## DAFTAR ISI

|                                               |       |
|-----------------------------------------------|-------|
| HALAMAN JUDUL .....                           | i     |
| LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR ..... | ii    |
| HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI .....             | iii   |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....     | iv    |
| KATA PENGANTAR .....                          | v     |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                     | viii  |
| HALAMAN MOTTO .....                           | ix    |
| DAFTAR ISI .....                              | x     |
| DAFTAR GAMBAR .....                           | xiv   |
| DAFTAR TABEL .....                            | xviii |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                          | xix   |
| INTISARI .....                                | xx    |
| <i>ABSTRACT</i> .....                         | xxi   |
| BAB I PENDAHULUAN                             |       |
| 1.1. Latar Belakang .....                     | 1     |
| 1.2. Rumusan Masalah .....                    | 3     |
| 1.3. Batasan Masalah .....                    | 4     |
| 1.4. Tujuan .....                             | 4     |
| 1.5. Manfaat .....                            | 5     |
| 1.6. Keaslian Penelitian .....                | 5     |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI    |       |

|                                                  |    |
|--------------------------------------------------|----|
| 2.1 Tinjauan Pustaka .....                       | 5  |
| 2.2 Landasan Teori .....                         | 16 |
| 2.2.1 Dzikir .....                               | 16 |
| 2.2.2 Android .....                              | 17 |
| 2.2.3 Java .....                                 | 18 |
| 2.2.4 UML .....                                  | 19 |
| 2.2.4.1 Use Case Diagram .....                   | 19 |
| 2.2.4.2 Activity Diagram .....                   | 23 |
| 2.2.4.3 Sequence Diagram .....                   | 26 |
| 2.2.4.4 Class Diagram .....                      | 29 |
| <br>BAB III METODE PENGEMBANGAN SISTEM           |    |
| 3.1. Studi Pendahuluan .....                     | 35 |
| 3.2. Pengumpulan Data .....                      | 35 |
| 3.3. Kebutuhan Pengembangan Sistem .....         | 36 |
| 3.4. Alur Penelitian .....                       | 36 |
| <br>BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM       |    |
| 4.1. Analisis dan Kebutuhan Sistem .....         | 38 |
| 4.1.1 Analisis Sistem .....                      | 38 |
| 4.1.2 Analisis Masalah .....                     | 39 |
| 4.1.3 Sistem Usulan .....                        | 39 |
| 4.1.4 Analisis Non Fungsional .....              | 40 |
| 4.1.4.1 Analisis Pengguna .....                  | 40 |
| 4.1.4.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras ..... | 40 |

|                                             |                                                   |    |
|---------------------------------------------|---------------------------------------------------|----|
| 4.1.4.3                                     | Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....           | 41 |
| 4.2.                                        | Perancangan Sistem.....                           | 41 |
| 4.2.1                                       | Unified Modeling Language.....                    | 42 |
| 4.2.4.1                                     | <i>Use Case Diagram</i> .....                     | 42 |
| 4.2.4.2                                     | <i>Activity Diagram</i> .....                     | 44 |
| 4.2.4.3                                     | <i>Class Diagram</i> .....                        | 49 |
| 4.2.4.3                                     | <i>Sequence Diagram</i> .....                     | 50 |
| 4.3.                                        | Perancangan Antarmuka Sistem.....                 | 57 |
| 4.3.1                                       | Perancangan Halaman Utama.....                    | 57 |
| 4.3.2                                       | Perancangan Tombol Mode.....                      | 58 |
| 4.3.3                                       | Perancangan Menu Option.....                      | 59 |
| 4.3.4                                       | Rancangan Menu Lafal.....                         | 60 |
| 4.3.5                                       | Rancangan Menu Limit.....                         | 61 |
| 4.3.6                                       | Rancangan Menu <i>About</i> .....                 | 62 |
| <br>BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM |                                                   |    |
| 5.1.                                        | Implementasi .....                                | 64 |
| 5.1.1.                                      | Implementasi Sistem.....                          | 64 |
| 5.1.1.1.                                    | Implementasi Halaman Utama.....                   | 64 |
| 5.1.1.2.                                    | Implementasi Tombol Mode .....                    | 65 |
| 5.1.1.3.                                    | Implementasi Menu <i>Option</i> .....             | 69 |
| 5.1.1.4.                                    | Implementasi Menu <i>Option Flight Mode</i> ..... | 70 |
| 5.1.1.5.                                    | Implementasi Menu <i>Option Lafal</i> .....       | 70 |
| 5.1.1.6.                                    | Implementasi Menu <i>Option About</i> .....       | 73 |

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| 5.1.1.7.Implementasi Menu <i>Option Exit</i> ..... | 74 |
| 5.2.Pengujian .....                                | 75 |
| BAB VI IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM           |    |
| 6.1.Hasil Pengujian .....                          | 78 |
| 6.2.Pembahasan.....                                | 80 |
| BAB VII IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM          |    |
| 7.1.Kesimpulan.....                                | 81 |
| 7.2.Saran.....                                     | 81 |
| DAFTAR PUSTAKA.....                                | 82 |



## DAFTAR GAMBAR

|             |                                               |    |
|-------------|-----------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1  | Aplikasi Tesbih .....                         | 7  |
| Gambar 2.2  | Aplikasi iSebha.....                          | 8  |
| Gambar 2.3  | Aplikasi Dzikir Counter.....                  | 9  |
| Gambar 2.4  | Aplikasi Sebha .....                          | 10 |
| Gambar 2.5  | Aplikasi Misbaha .....                        | 11 |
| Gambar 2.6  | Aplikasi Tasbih Raffa.....                    | 12 |
| Gambar 2.7  | Aplikasi Digital Tasbeeh .....                | 13 |
| Gambar 2.8  | Aplikasi Dhikr Counter .....                  | 14 |
| Gambar 2.9  | Aplikasi Kupluk .....                         | 15 |
| Gambar 2.10 | Aplikasi Era Tasbih .....                     | 16 |
| Gambar 2.11 | Aktor.....                                    | 20 |
| Gambar 2.12 | <i>Use Case</i> .....                         | 20 |
| Gambar 2.13 | <i>Relationship</i> .....                     | 21 |
| Gambar 2.14 | Notasi <i>Include Relationship</i> .....      | 21 |
| Gambar 2.15 | Notasi <i>Extends Relationship</i> .....      | 22 |
| Gambar 2.16 | Subsistem .....                               | 22 |
| Gambar 2.17 | <i>Action States</i> .....                    | 23 |
| Gambar 2.18 | <i>Start State</i> dan <i>End State</i> ..... | 23 |
| Gambar 2.19 | <i>Transitions</i> .....                      | 24 |
| Gambar 2.20 | <i>Synchronization Bar</i> .....              | 25 |
| Gambar 2.21 | <i>Decision Points</i> .....                  | 26 |
| Gambar 2.22 | <i>Active Objects</i> .....                   | 27 |

|             |                                                   |    |
|-------------|---------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.23 | Beberapa <i>Active Objects</i> .....              | 28 |
| Gambar 2.24 | <i>Message</i> .....                              | 28 |
| Gambar 2.25 | <i>Class</i> .....                                | 29 |
| Gambar 2.26 | Contoh Hubungan antar <i>Class</i> .....          | 30 |
| Gambar 2.27 | Contoh <i>Multiplicity</i> .....                  | 31 |
| Gambar 2.28 | Contoh <i>Role</i> .....                          | 31 |
| Gambar 2.29 | Contoh <i>Aggregation</i> .....                   | 32 |
| Gambar 2.30 | Contoh <i>Composition</i> .....                   | 33 |
| Gambar 2.31 | <i>Generalization</i> .....                       | 33 |
| Gambar 2.32 | <i>Bidirectional</i> .....                        | 34 |
| Gambar 2.33 | <i>Unidirectional</i> .....                       | 34 |
| Gambar 4.1  | <i>Use Case</i> Tasbih Digital Le Tasbeeh .....   | 42 |
| Gambar 4.2  | <i>Activity Diagram</i> Penghitungan Dzikir ..... | 44 |
| Gambar 4.3  | <i>Activity Diagram</i> Mode Getar .....          | 45 |
| Gambar 4.4  | <i>Activity Diagram</i> Mode Suara .....          | 46 |
| Gambar 4.5  | <i>Activity Diagram</i> Mode Redup .....          | 47 |
| Gambar 4.6  | <i>Activity Diagram</i> Flight Mode.....          | 48 |
| Gambar 4.7  | <i>Activity Diagram</i> Pemilihan Lafal.....      | 49 |
| Gambar 4.8  | <i>Class diagram</i> .....                        | 50 |
| Gambar 4.9  | <i>Sequence Diagram</i> Hitung Dzikir .....       | 51 |
| Gambar 4.10 | <i>Sequence Diagram</i> Mode Getar .....          | 52 |
| Gambar 4.11 | <i>Sequence Diagram</i> Mode Suara .....          | 53 |
| Gambar 4.12 | <i>Sequence Diagram</i> Mode Redup .....          | 54 |

|             |                                                  |    |
|-------------|--------------------------------------------------|----|
| Gambar 4.13 | <i>Sequence Diagram Flight Mode</i> .....        | 55 |
| Gambar 4.14 | <i>Sequence Diagram</i> Pilih Lafal .....        | 56 |
| Gambar 4.15 | Rancangan Halaman Utama.....                     | 58 |
| Gambar 4.16 | Rancangan Tombol Mode.....                       | 59 |
| Gambar 4.17 | Rancangan Menu <i>Option</i> .....               | 60 |
| Gambar 4.18 | Rancangan Menu Lafal .....                       | 61 |
| Gambar 4.19 | Rancangan Menu <i>Limit</i> .....                | 62 |
| Gambar 4.20 | Rancangan About .....                            | 63 |
| Gambar 5.1  | Implementasi Halaman Utama .....                 | 65 |
| Gambar 5.2  | Implementasi Tombol Mode .....                   | 66 |
| Gambar 5.3  | Tombol Mode Suara Menyala .....                  | 67 |
| Gambar 5.4  | Tombol Mode Suara Mati .....                     | 67 |
| Gambar 5.5  | Tombol Mode Getar Menyala .....                  | 67 |
| Gambar 5.6  | Tombol Mode Getar Mati .....                     | 68 |
| Gambar 5.7  | Tombol Mode Redup Menyala .....                  | 68 |
| Gambar 5.8  | Tombol Mode Redup Mati .....                     | 68 |
| Gambar 5.9  | Implementasi Menu <i>Option</i> .....            | 69 |
| Gambar 5.10 | <i>Option</i> Menu <i>Flight Mode</i> Aktif..... | 70 |
| Gambar 5.11 | <i>Option</i> Menu <i>Flight Mode</i> Mati ..... | 70 |
| Gambar 5.12 | <i>Option</i> Menu Lafal .....                   | 70 |
| Gambar 5.13 | Daftar Lafal .....                               | 71 |
| Gambar 5.14 | Contoh Lafal <i>Subhanallah</i> .....            | 72 |
| Gambar 5.15 | Contoh Lafal <i>Alhamdulillah</i> .....          | 72 |

|             |                                             |    |
|-------------|---------------------------------------------|----|
| Gambar 5.16 | Contoh Lafal <i>Allahuakbar</i> .....       | 72 |
| Gambar 5.17 | Contoh Lafal <i>La Ilaha Illallah</i> ..... | 72 |
| Gambar 5.18 | Daftar <i>Limit</i> .....                   | 73 |
| Gambar 5.19 | <i>Option</i> Menu <i>About</i> .....       | 74 |
| Gambar 5.20 | Tampilan <i>About</i> .....                 | 74 |
| Gambar 5.21 | <i>Option</i> Menu <i>Exit</i> .....        | 75 |

## DAFTAR TABEL

|                                                                        |    |
|------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 1.1 Tabel perbandingan fitur aplikasi tasbih.....                | 2  |
| Tabel 4.1 Definisi Aktor .....                                         | 43 |
| Tabel 4.2 Definisi UseCase.....                                        | 43 |
| Tabel 5.1 Tabel Skenario Pengujian Sistem .....                        | 75 |
| Tabel 5.2 Tabel Hasil Pengujian Fungsional Sistem .....                | 76 |
| Tabel 5.3 Tabel Hasil Pengujian Antarmuka dan Pengaksesan.....         | 77 |
| Table 5.4 Tabel Hasil Pengujian Manfaat Sistem.....                    | 77 |
| Tabel 6.1 Hasil pengujian fungsionalitas sistem.....                   | 78 |
| Tabel 6.2 Hasil pengujian <i>interface</i> dan pengaksesan sistem..... | 79 |
| Tabel 6.3 Hasil pengujian Manfaat Sistem .....                         | 79 |

# **APLIKASI TASBIH DIGITAL UNTUK TELEPON GENGAM BERBASIS ANDROID**

**Jan Faris Majd**

**NIM. 08650052**

## **INTISARI**

Mengingat Allah adalah kewajiban setiap umat Islam. Salah satu cara mengingat Allah adalah dengan berdzikir atau bertasbih. Bertasbih dapat dilakukan kapan saja, baik saat setelah sholat maupun diwaktu istirahat, ataupun saat bekerja. Untuk memudahkan berdzikir dimana saja, maka tasbih tradisional diubah menjadi tasbih digital dan dibangun pada telepon genggam, Untuk penelitian ini, telepon genggam yang digunakan berbasis Android.

Metode pengembangan dilakukan dengan observasi dikarenakan telah banyaknya produk yang telah beredar di pasaran. Diambil 10 sampel dan diteliti kekurangan dan kelebihan dari masing-masing produk. Setelah diketahui kelebihan dan kekurangan, maka dibuat suatu aplikasi baru yang mencakup semua kelebihan dan mengurangi semua kekurangan.

Dari hasil penelitian dan pengujian, didapatkan hasil bahwa aplikasi baru yang dikembangkan mendapatkan respon positif dan dapat membantu pengguna untuk bertasbih.

Kata Kunci : Android, Tasbih, Dzikir, Digital.

## **DIGITAL TASBEEH FOR ANDROID BASED MOBILE PHONE**

**Jan Faris Majd**

**NIM. 08650052**

### **ABSTRACT**

Remembering Allah is the duty of every Muslim. One way of remembering Allah is dhikr or tasbeeh. Dhikr can be done at any time, either at a time when after prayer breaks, take a break, or while working. To facilitate dhikr anywhere, traditional tasbeeh needs to be converted into digital and built on a mobile phone, for this study, which used mobile phones based on Android.

The method used in this research is observation due to a lot of products that have been circulating in the market. 10 samples were taken and examined advantages and disadvantages of each product. Having obtained the advantages and disadvantages, then a brand new application was created that covers all of the advantages and mitigate all deficiencies.

From the results of research and testing, showed that new applications that has been developed, it has all the useful features of the study, and got positive responses and can help users to dhikr.

Key Word : Android, Tasbeeh, Dzikr, Digital.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Mengingat Allah adalah kewajiban setiap umat Islam. Kewajiban mengingat Allah dalam sehari minimal sejumlah 5 kali, yaitu sholat 5 waktu. Sangat dihimbau untuk setiap muslim untuk dapat mengingat Allah setiap saat. Salah satu cara mengingat Allah adalah dengan berdzikir atau bertasbih. Bertasbih dapat dilakukan kapan saja, baik saat setelah sholat maupun diwaktu istirahat, ataupun saat bekerja.

Telepon genggam adalah sebuah *device* yang digunakan oleh masyarakat luas untuk berkomunikasi. Telepon genggam sekarang telah mudah untuk didapatkan. Telepon genggam keluaran akhir telah mendukung *platform* berbasis *Android*. *Android* adalah suatu *platform mobile* yang menggunakan bahasa Java dan XML dalam pengembangannya.

Tasbih tradisional berbentuk seperti kalung yang berisi manik-manik yang digunakan untuk menghitung. Terkadang tasbih terlupakan untuk dibawa jika bepergian, tidak seperti telepon genggam yang bersifat fatal jika terlupakan untuk dibawa. Dengan melihat kondisi ini, diharapkan dapat membantu pengguna untuk bertasbih melalui telepon genggam dengan basis *Android*.

*Google Play Store* adalah suatu portal bagi para pengguna *Android* untuk mendapatkan aplikasi-aplikasi untuk *Android Device* mereka. Aplikasi tasbih di *Google Play Store* sudah cukup banyak dan bervariasi, namun setiap aplikasi



memiliki kelebihan dan kekurangan. Rekap dari sampel aplikasi-aplikasi yang telah diteliti dapat dilihat pada Tabel 1.1.

**Tabel 1.1 Tabel perbandingan fitur aplikasi tasbih**

| No | Nama            | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|----|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 1  | Tesbih          | X | X | X |   |   | X | X |   |   |    |
| 2  | iSebha          | X |   | X | X |   |   | X | X |   |    |
| 3  | Dzikr Counter   | X |   |   | X | X | X |   |   |   |    |
| 4  | Sebha           | X | X | X |   |   |   | X |   | X |    |
| 5  | Misbaha         | X |   |   |   |   |   | X |   |   |    |
| 6  | Tasbih Raffa    | X |   | X |   |   |   | X | X |   |    |
| 7  | Digital Tasbeeh | X |   | X |   |   |   |   | X |   |    |
| 8  | DhikrCounter    |   | X | X |   |   | X |   | X |   |    |
| 9  | Kupluk          | X |   | X |   |   |   |   | X |   |    |
| 10 | Era Tasbih      |   |   | X |   |   | X | X | X |   |    |

Keterangan untuk no. 1 pada tabel 1.1 adalah Instan, yaitu aplikasi dapat langsung digunakan saat aplikasi pertama kali dijalankan. No. 2 adalah Getar/Hitung, yaitu telepon genggam akan bergetar saat hitungan berlangsung. No. 3 adalah Getar/*Limit*, yaitu telepon genggam akan bergetar saat mark, contoh saat hitungan ke-33. No. 4 adalah Bunyi/Hitung, yaitu aplikasi akan mengeluarkan bunyi saat hitungan berlangsung. No. 5 adalah Bunyi/*Limit*, yaitu aplikasi akan mengeluarkan bunyi saat mark, contoh saat hitungan ke-33. No. 6 adalah Display Lafal, yaitu aplikasi akan menampilkan lafal dari dzikir, contoh

*subhanallah*. No. 7 adalah Bersambung, yaitu aplikasi masih dapat berjalan walaupun telah melewati *limit*. No. 8 adalah Ketepatan, yaitu aplikasi akan menghitung dan bergetar sesuai dengan hitungan secara akurat. No. 9 adalah Mode Redup, yaitu mode dimana *display* akan meredup. No. 10 adalah *Flight mode*, yaitu jika saat *flight mode* diaktifkan, maka jaringan telepon akan di non aktifkan. Berdasarkan data perbandingan diatas, diharapkan aplikasi yang akan dibangun dapat memenuhi semua kriteria yang ada.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi untuk bertasbih dengan semua fitur yang telah diteliti sebelumnya menggunakan basis *Android* untuk *mobile*.
2. Aplikasi yang dibangun memiliki fitur-fitur :
  1. Instan
  2. Getar/Hitung
  3. Getar/Limit
  4. Bunyi/Hitung
  5. Bunyi/Limit
  6. *Display* Lafal
  7. Bersambung
  8. Ketepatan
  9. Mode Redup

## 10. *Flight Mode*

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi hanya mampu dijalankan di *Android* versi 2.2 ke atas.
2. Aplikasi hanya menerima input sentuhan.
3. Aplikasi hanya mengeluarkan output berupa tampilan, getaran, dan bunyi.
4. Aplikasi ini hanya sebatas untuk bertasbih.
5. Aplikasi ini hanya digunakan untuk umat Islam.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin diperoleh dari pelaksana penelitian ini adalah:

1. Mampu untuk merancang dan membangun aplikasi untuk bertasbih dengan semua fitur yang telah diteliti sebelumnya menggunakan basis *Android* untuk *mobile*.
2. Mampu membangun aplikasi yang memiliki fitur-fitur sebagai berikut:
  1. Instan
  2. Getar/Hitung
  3. Getar/Limit
  4. Bunyi/Hitung
  5. Bunyi/Limit
  6. *Display* Lafal
  7. Bersambung

8. Ketepatan
9. Mode Redup
10. *Flight* Mode

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan manfaat-manfaat sebagai berikut:

1. Membantu masyarakat untuk bertasbih melalui telepon genggam berbasis *Android* mereka.
2. Membantu masyarakat untuk mendapatkan aplikasi tasbih yang mempunyai fitur yang lebih lengkap tanpa biaya.

### **1.6 Keaslian Penelitian**

Sejauh pengetahuan penulis, penelitian pengembangan aplikasi tasbih pada telepon genggam berbasis *Android* yang memiliki fitur-fitur seperti yang telah dibahas sebelumnya belum pernah dilakukan. Penelitian-penelitian sebelumnya lebih bertema Sistem Informasi dan Sistem Informasi Geografis. Adapun pengembangan aplikasi di luar Sistem Informasi berupa pembelajaran melafalkan bahasa Inggris.

## **BAB VII**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **7.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan penulis pada Aplikasi tasbih Digital Le Tasbeeh, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil merancang dan membangun aplikasi untuk bertasbih dengan menggunakan basis *Android* untuk *mobile*.
2. Aplikasi ini memiliki semua fitur yang telah diteliti sebelumnya yang merupakan kelemahan aplikasi sebelumnya dikarenakan tidak memiliki seluruh fitur yang dimaksud.

#### **7.2 Saran**

Penelitian yang dilakukan tentunya tidak terlepas dari pada kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, untuk pengembangan sistem lebih lanjut, maka perlu diperhatikan beberapa hal berikut ini:

1. Lafal yang disediakan masih sangat terbatas, sehingga masih diperlukan untuk adanya penambahan lafal.
2. Adanya kostumisasi untuk tampilan tasbih dan *background*, sehingga *user* lebih merasa tertarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Ghazali, Ahmad Tajuddin. *Digital Tasbeeh*. 2012.  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.imansoft.digitaltasbeeh>  
(accessed 12 20, 2012).
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002.
- AYDIN, Yücel. *DhikrCounter*. 2012.  
[https://play.google.com/store/apps/details?id=appinventor.ai\\_surmene\\_ts61.DhikrCounter](https://play.google.com/store/apps/details?id=appinventor.ai_surmene_ts61.DhikrCounter) (accessed Desember 20, 2012).
- Ayham. *Tasbih*. 2012.  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ayham.tasbih> (accessed 12 20, 2012).
- Era Media Islami. *Era Tasbih*. 2012.  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=app.eratasbih.com> diakses 20 (accessed 12 20, 2012).
- Ertiqa. *Sebha*. 2012.  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ertiqa.sebha> (accessed 12 20, 2012).
- Gargenta, Marko. *Learning Android*. O'Reilly, 2010.
- Google. *Google Play Store*. 2012. <http://play.google.com> (accessed 12 20, 2012).
- Heasoft. *Tasbih Raffa*. 2012.  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.heasoft.tasbih.raffa>  
(accessed 12 20, 2012).
- Heilweil, Aviv. *Misbaha*. 2012.  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.tubi.Misbaha> (accessed 12 20, 2012).
- Ilmi, Neli. *Efektivitas Terapi Dzikir Terhadap Tingkat Kecemasan Ibu Hamil di Lembaga Permayarakatan (LP) Wanita Kelas II A Sukun Malang*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2011.

Link Development. *iSebha*. 2012.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=isebha.app> (accessed 12 20, 2012).

Madina Technologies. *Dzikir Counter*. 2012.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.MadinaTechnologies.DzikirCounter> (accessed 12 20, 2012).

Mukminindev. *Kupluk*. 2012.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mukminin.kupluk> (accessed 12 20, 2012).

Naughton, Patrick. *The Java Handbook*. Boston: McGraw-Hill, 1996.

Picak Technology. *Tesbih*. 2012.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=nl.picaktech.android.tesbih> (accessed 12 20, 2012).

Pratama, Irianto Bunga. *APLIKASI MOBILE BELAJAR MELAFALKAN BAHASA INGGRIS*. STIKOM, 2012.

Roff, Jason T. *UML : A Beginner's Guide*. New York: McGraw-Hill, 2003.

Sriyanto, Ayu Kusmiati Putri. *Aplikasi Private Data Management (m-wallet) Berbasis Sistem Operasi Android*. ITTELKOM, 2012.

Wibowo, Shendy Aprianto. . *PENGEMBANGAN APLIKASI PENENTUAN LOKASI MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA SISTEM OPERASI ANDROID*. Jakarta: Binus, 2012.

## LAMPIRAN A

### Source Code function

#### **File BeaderActivity.java**

```
package beader.android.com;

import java.util.HashMap;
import android.app.Activity;
import android.app.AlertDialog;
import android.app.Dialog;
import android.content.Context;
import android.content.DialogInterface;
import android.content.Intent;
import android.content.SharedPreferences;
import android.media.AudioManager;
import android.media.SoundPool;
import android.media.SoundPool.OnLoadCompleteListener;
import android.os.Bundle;
import android.os.Vibrator;
import android.provider.Settings;
import android.util.Log;
import android.view.Menu;
import android.view.MenuItem;
import android.view.MotionEvent;
import android.view.View;
import android.view.View.OnTouchListener;
import android.view.WindowManager;
import android.view.animation.TranslateAnimation;
import android.widget.FrameLayout;
import android.widget.ImageView;
import android.widget.TextView;
```



```

import android.widget.Toast;

public class BeaderActivity extends Activity

//    implements    View.OnTouchListener

    {        /** Called when the activity is first created. */

        int counter = 0;

        int lafal=1;

        int limit=0;

        String momark;

        private TextView display,counterlabel;

        private ImageView
button,displayAtas,subhanAllah,alhamdulillah,allahuakbar,lailahailallah,s
oundon,soundoff,sunoff,sunon,vibraon,vibraoff;

        private FrameLayout bottom, top, mid;

        private SoundPool soundPool;

        public static final int SOUND_EXPLOSION = 1;

        private int soundID,mode=1,bagian=1;

        private int soundSub,soundAl,soundAllah;

        boolean loaded = false;

private MenuItem mFlightMenuItem;

private static final int MENU_TOGGLEFLIGHTMODE = 0;

private boolean isFlightOn = false;

private boolean isSoundOn = false;

private boolean isVibrateOn = false;

private boolean isLightOn = false;

private static final int MENU_LAFAL = 1;

private static final int MENU_ABOUT = 3;

private static final int MENU_EXIT = 4;

private static final int DIALOG_WELCOME=0;

private static final String PREFS_NAME ="BEADER";

private static final String PREFS_FLIGHT ="FLIGHTON";

private static final String PREFS_SOUND ="SOUNDON";

private static final String PREFS_VIBRATE ="VIBRATEON";

private static final String PREFS_LIGHT ="LIGHTON";

```

```

@Override

public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu) {

    super.onCreateOptionsMenu(menu);

    mFlightMenuItem= menu.add(0, MENU_TOGGLEFLIGHTMODE, 0, "Flight
Mode").setIcon(isFlightOn?android.R.drawable.button_onoff_indicator_off:a
ndroid.R.drawable.button_onoff_indicator_on);

    menu.add(0, MENU_LAFAL, 3,
"Lafal").setIcon(android.R.drawable.ic_menu_preferences);

    menu.add(0, MENU_ABOUT, 4,
"About").setIcon(android.R.drawable.ic_menu_info_details);

    menu.add(0, MENU_EXIT, 5,
"Exit").setIcon(android.R.drawable.ic_lock_power_off );

    return true;    }

@Override

public boolean onOptionsItemSelected(MenuItem item) {

    if(item.getItemId() == MENU_TOGGLEFLIGHTMODE)

    {        isFlightOn = !isFlightOn;

            if(mFlightMenuItem!=null)
mFlightMenuItem.setIcon(isFlightOn?android.R.drawable.button_onoff_indica
tor_off:android.R.drawable.button_onoff_indicator_on);

            flightMode();

            Toast.makeText(this, "Flight Mode " +
(isFlightOn?"off":"on"), Toast.LENGTH_SHORT).show();

            //Make sure the welcome message only appears on first launch
saveBoolean(PREFS_FLIGHT, isFlightOn);

            return true;

        }else if(item.getItemId() == MENU_LAFAL)

        {

            pilihLafal();

            return true;

        }else if(item.getItemId() == MENU_ABOUT)

        { showDialog(DIALOG_WELCOME);

            return true;

        }else if(item.getItemId() == MENU_EXIT)

        {        finish();

            return true;                }

```

```

        return false;    }

//=====

    private void saveBoolean(String key, boolean value)
    {
        SharedPreferences settings =
getSharedPreferences(PREFS_NAME, 0);

        if(settings !=null)    {

            SharedPreferences.Editor editor = settings.edit();

            editor.putBoolean(key, value);

            editor.commit();    }    }

@Override

public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {

    super.onCreate(savedInstanceState);

    setContentView(R.layout.main);

    isSoundOn = true;

    isVibrateOn = true;

    isLightOn = true;

//=====

    subhanAllah = (ImageView) findViewById(R.id.imageView2);

    alhamdulillah = (ImageView) findViewById(R.id.imageView3);

    allahuakbar = (ImageView) findViewById(R.id.imageView4);

    lailahailallah = (ImageView) findViewById(R.id.imageView11);

    soundon = (ImageView) findViewById(R.id.imageView10);

    soundoff = (ImageView) findViewById(R.id.imageView9);

    sunoff = (ImageView) findViewById(R.id.imageView6);

    sunon = (ImageView) findViewById(R.id.imageView5);

    vibraon = (ImageView) findViewById(R.id.imageView8);

    vibraoff = (ImageView) findViewById(R.id.imageView7);

    display = (TextView) findViewById(R.id.textView);

    button = (ImageView) findViewById(R.id.button);

    displayAtas = (ImageView) findViewById(R.id.imageView1);

//=====

    starter();

```

```
//=====

    this.setVolumeControlStream(AudioManager.STREAM_MUSIC);

    soundPool = new SoundPool(10, AudioManager.STREAM_MUSIC, 0);

    soundPool.setOnLoadCompleteListener(new OnLoadCompleteListener()
{
    @Override

        public void onLoadComplete(SoundPool soundPool, int sampleId,
            int status) {

                loaded = true;                }        });

    //Memanggil suara

    soundID = soundPool.load(this, R.raw.hit, 1);

    soundSub = soundPool.load(this, R.raw.subhanallah, 1);

    soundAl = soundPool.load(this, R.raw.alhamdulillah, 1);

    soundAllah = soundPool.load(this, R.raw.allahuakbar, 1);

//=====

    button.setOnTouchListener(new OnTouchListener() {

        @Override

        public boolean onTouch(View arg0, MotionEvent arg1) {

            // Proses yang akan dijalankan saat image disentuh

                if (mode==1){

                    tambah();                }

                else if (mode==2){

                    tambahA();                }

                else if (mode==3){

                    tambahC();                }

                else if (mode==4){

                    tambahB();                }

                    return false;                }        });

//=====

    //fungsi yang terjadi saat tombol mode terang disentuh

    sunon.setOnTouchListener(new OnTouchListener() {

        @Override

        public boolean onTouch(View arg0, MotionEvent arg1) {

            //penggantian tombol mode terang ke redup
```

```

        sunoff.setVisibility(View.VISIBLE);

        sunon.setVisibility(View.INVISIBLE);

        //pemanggilan fungsi redup

        redup();

        saveBoolean(PREFS_LIGHT, false);

        return false;                }                });

//=====

//fungsi yang terjadi saat tombol mode redup disentuh

        sunoff.setOnTouchListener(new OnTouchListener() {

            @Override

            public boolean onTouch(View arg0, MotionEvent arg1) {

                //penggantian tombol mode terang ke redup

                sunoff.setVisibility(View.INVISIBLE);

                sunon.setVisibility(View.VISIBLE);

                //pemanggilan fungsi terang

                terang();

                saveBoolean(PREFS_LIGHT, true);

                return true;                }                });

//=====

        vibraon.setOnTouchListener(new OnTouchListener() {

            @Override

            public boolean onTouch(View arg0, MotionEvent arg1) {

                // TODO Auto-generated method stub

                vibraon.setVisibility(View.INVISIBLE);

                vibraoff.setVisibility(View.VISIBLE);

                vibrasoff();

                saveBoolean(PREFS_VIBRATE, false);

                return true;                }                });

//=====

        vibraoff.setOnTouchListener(new OnTouchListener() {

            @Override

            public boolean onTouch(View arg0, MotionEvent arg1) {

```

```

        // TODO Auto-generated method stub
        vibraon.setVisibility(View.VISIBLE);
        vibraoff.setVisibility(View.INVISIBLE);
        vibrason();

        saveBoolean(PREFS_VIBRATE, true);

        return false;                }                });
//=====

        soundon.setOnTouchListener(new OnTouchListener() {

            @Override

            public boolean onTouch(View arg0, MotionEvent arg1) {

                // TODO Auto-generated method stub

                soundon.setVisibility(View.INVISIBLE);
                soundoff.setVisibility(View.VISIBLE);

                soundsoff();

                saveBoolean(PREFS_SOUND, false);

                return true;                }                });
//=====

        soundoff.setOnTouchListener(new OnTouchListener() {

            @Override

            public boolean onTouch(View arg0, MotionEvent arg1) {

                // TODO Auto-generated method stub

                soundon.setVisibility(View.VISIBLE);
                soundoff.setVisibility(View.INVISIBLE);

                soundson();

                saveBoolean(PREFS_SOUND, true);

                return false;                }                });
//=====

        counterlabel = (TextView) findViewById(R.id.textCounter);
        bottom = (FrameLayout) findViewById(R.id.frameLayout2);
        top = (FrameLayout) findViewById(R.id.frameLayout4);
        mid = (FrameLayout) findViewById(R.id.FrameLayout02);
        TranslateAnimation ani = new TranslateAnimation(480,0,0,0);

```

```

        ani.setDuration(800);

        displayAtas.setAnimation(ani);          }

protected Dialog onCreateDialog(int id) {

    if(id == DIALOG_WELCOME)          {

        String message = getString(R.string.about);

        AlertDialog dialog = new
AlertDialog.Builder(BeaderActivity.this).create();//new
AlertDialog(Bookmarker.this);

        dialog.setTitle(getString(R.string.about_title));

        dialog.setMessage(message);

        dialog.setButton("OK", new DialogInterface.OnClickListener()
{
    public void onClick(DialogInterface dialog, int whichButton)

        }          });

        dialog.setCancelable(true);

        return dialog;

        }else return null;  }

//=====

public void tambah() {

    // Do something in response to button

    counter ++;

    counterlabel.setText(String.valueOf(counter));

    getar();

    gantiDisplay();

    //mark();

    animasi();

    suara();

    aniMark();    }

//=====

public void tambahA() {

    // Do something in response to button

    counter ++;

    counterlabel.setText(String.valueOf(counter));

```

```

        getar();

        gantiDisplay();

        //mark();

        animasi();

        //suara();

        aniMark();    }

//=====

    public void tambahB() {

        // Do something in response to button

        counter ++;

        counterlabel.setText(String.valueOf(counter));

        //getar();

        gantiDisplay();

        //mark();

        animasi();

        //suara();

        aniMark();    }

//=====

    public void tambahC() {

        // Do something in response to button

        counter ++;

        counterlabel.setText(String.valueOf(counter));

        //getar();

        gantiDisplay();

        //mark();

        animasi();

        suara();

        aniMark();

        //explode();    }

//=====

    public void animasi(){

        TranslateAnimation anim = new TranslateAnimation(0,0,0,170);

        anim.setDuration(150);

```



```

        button.setAnimation(anim);

        TranslateAnimation anima = new TranslateAnimation(0,0,0,30);
        anima.setDuration(150);
        bottom.setAnimation(anima);

        TranslateAnimation animx = new TranslateAnimation(0,0,0,40);
        animx.setDuration(150);
        top.setAnimation(animx);

        TranslateAnimation anime = new TranslateAnimation(0,0,20,0);
        anime.setDuration(150);
        mid.setAnimation(anime);          }
//=====

// fungsi flight mode nyala
public void flightMode(){
    // membaca setting flight mode

    boolean isEnabled = Settings.System.getInt(
        getContentResolver(),
        Settings.System.AIRPLANE_MODE_ON, 0) == 1;

    // switch flight mode
    Settings.System.putInt(
        getContentResolver(),
        Settings.System.AIRPLANE_MODE_ON, isEnabled ? 0 : 1);

    saveBoolean(PREFS_FLIGHT, isFlightOn);

    // Post an intent to reload

    Intent intent = new
Intent(Intent.ACTION_AIRPLANE_MODE_CHANGED);

    intent.putExtra("state", !isEnabled);

    sendBroadcast(intent);    }

//=====

// fungsi flight mode mati
public void flightModeOff(){
    // membaca setting flight mode

    boolean isEnabled = Settings.System.getInt(
        getContentResolver(),

```

```

        Settings.System.AIRPLANE_MODE_ON, 0) == 1;

// switch flight mode

Settings.System.putInt(

    getContentResolver(),

    Settings.System.AIRPLANE_MODE_ON, 0);

// Post an intent to reload

Intent intent = new Intent(Intent.ACTION_AIRPLANE_MODE_CHANGED);

intent.putExtra("state", !isEnabled);

sendBroadcast(intent);

    super.onDestroy ();    }
//=====

//Fungsi suara tiap hitungan

public void suara(){

    AudioManager audioManager = (AudioManager)
getSystemService(AUDIO_SERVICE);

    float actualVolume = (float) audioManager

        .getStreamVolume(AudioManager.STREAM_MUSIC);

    float maxVolume = (float) audioManager

        .getStreamMaxVolume(AudioManager.STREAM_MUSIC);

    float volume = actualVolume / maxVolume;

    // Is the sound loaded already?

    if (loaded) {

        soundPool.play(soundID, volume, volume, 1, 0, 1f);

        Log.e("Test", "Played sound");    }    }
//=====

// fungsi suara Subhanallah

public void suaraSub(){

    AudioManager audioManager = (AudioManager)
getSystemService(AUDIO_SERVICE);

    float actualVolume = (float) audioManager

        .getStreamVolume(AudioManager.STREAM_MUSIC);

    float maxVolume = (float) audioManager

        .getStreamMaxVolume(AudioManager.STREAM_MUSIC);

```

```

float volume = actualVolume / maxVolume;

// Is the sound loaded already?

if (loaded) {

    soundPool.play(soundSub, volume, volume, 1, 0, 1f);

    Log.e("Test", "Played sound");          }    }

//=====

// fungsi suara Alhamdulillah

public void suaraAl(){

    AudioManager audioManager = (AudioManager)
    getSystemService(AUDIO_SERVICE);

    float actualVolume = (float) audioManager

        .getStreamVolume(AudioManager.STREAM_MUSIC);

    float maxVolume = (float) audioManager

        .getStreamMaxVolume(AudioManager.STREAM_MUSIC);

    float volume = actualVolume / maxVolume;

    // Is the sound loaded already?

    if (loaded) {

        soundPool.play(soundAl, volume, volume, 1, 0, 1f);

        Log.e("Test", "Played sound");          }    }

//=====

// fungsi suara Allahuakbar

public void suaraAllah(){

    AudioManager audioManager = (AudioManager)
    getSystemService(AUDIO_SERVICE);

    float actualVolume = (float) audioManager

        .getStreamVolume(AudioManager.STREAM_MUSIC);

    float maxVolume = (float) audioManager

        .getStreamMaxVolume(AudioManager.STREAM_MUSIC);

    float volume = actualVolume / maxVolume;

    // Is the sound loaded already?

    if (loaded) {

        soundPool.play(soundAllah, volume, volume, 1, 0, 1f);

        Log.e("Test", "Played sound");          }    }

//=====

```

```

//fungsi penentuan lafal
public void gantiDisplay(){
    if(lafal==1){
        if (bagian == 1){
            subhanAllah.setVisibility(View.VISIBLE);
            alhamdulillah.setVisibility(View.INVISIBLE);
            allahuakbar.setVisibility(View.INVISIBLE);
            lailahailallah.setVisibility(View.INVISIBLE);      }
        if(counter == 33 && bagian==1){
            bagian=2;
            counter=0;
            mark();      }
        if(counter == 33 && bagian==2){
            bagian=3;
            counter=0;
            mark();      }
        if(counter == 33 && bagian==3){
            bagian=1;
            counter=0;
            mark();
            subhanAllah.setVisibility(View.INVISIBLE);
            alhamdulillah.setVisibility(View.INVISIBLE);
            allahuakbar.setVisibility(View.INVISIBLE);
            TranslateAnimation ani = new TranslateAnimation(480,0,0,0);
            ani.setDuration(800);
            displayAtas.setAnimation(ani);                      }      }
    else if(lafal==2){
        marco();
        subhanAllah.setVisibility(View.VISIBLE);
        alhamdulillah.setVisibility(View.INVISIBLE);
        allahuakbar.setVisibility(View.INVISIBLE);
        lailahailallah.setVisibility(View.INVISIBLE);      }

```

```

else if(lafal==3){
    marco();

    subhanAllah.setVisibility(View.INVISIBLE);
    alhamdulillah.setVisibility(View.VISIBLE);
    allahuakbar.setVisibility(View.INVISIBLE);
    lailahailallah.setVisibility(View.INVISIBLE);    }
else if(lafal==4){
    marco();

    subhanAllah.setVisibility(View.INVISIBLE);
    alhamdulillah.setVisibility(View.INVISIBLE);
    allahuakbar.setVisibility(View.VISIBLE);
    lailahailallah.setVisibility(View.INVISIBLE);    }
else if(lafal==5){
    marco();

    subhanAllah.setVisibility(View.INVISIBLE);
    alhamdulillah.setVisibility(View.INVISIBLE);
    allahuakbar.setVisibility(View.INVISIBLE);
    lailahailallah.setVisibility(View.VISIBLE);    }}

//=====

// fungsi animasi tiap limit
public void aniMark(){
if(lafal==1){
    if (counter == 1 && bagian==1){
        TranslateAnimation ani = new TranslateAnimation(480,0,0,0);
        ani.setDuration(600);

        suaraSub();

        subhanAllah.setAnimation(ani);    }
else if (counter == 1 && bagian== 2){
        TranslateAnimation ani = new TranslateAnimation(480,0,0,0);
        ani.setDuration(600);

        suaraAl();

        alhamdulillah.setAnimation(ani);

```

```

        subhanAllah.setVisibility(View.INVISIBLE);
        alhamdulillah.setVisibility(View.VISIBLE);
        allahuakbar.setVisibility(View.INVISIBLE);    }
else if (counter == 1 && bagian== 3){
    TranslateAnimation ani = new TranslateAnimation(480,0,0,0);
    ani.setDuration(600);
    suaraAllah();
    allahuakbar.setAnimation(ani);
    subhanAllah.setVisibility(View.INVISIBLE);
    alhamdulillah.setVisibility(View.INVISIBLE);
    allahuakbar.setVisibility(View.VISIBLE);    }    }
else if(lafal==2 && counter==1){
    TranslateAnimation ani = new TranslateAnimation(480,0,0,0);
    ani.setDuration(600);
    subhanAllah.setAnimation(ani);
    subhanAllah.setVisibility(View.VISIBLE);
    alhamdulillah.setVisibility(View.INVISIBLE);
    allahuakbar.setVisibility(View.INVISIBLE);
    lailahailallah.setVisibility(View.INVISIBLE);    }
else if(lafal==3 && counter==1){
    TranslateAnimation ani = new TranslateAnimation(480,0,0,0);
    ani.setDuration(600);
    alhamdulillah.setAnimation(ani);
    subhanAllah.setVisibility(View.INVISIBLE);
    alhamdulillah.setVisibility(View.VISIBLE);
    allahuakbar.setVisibility(View.INVISIBLE);
    lailahailallah.setVisibility(View.INVISIBLE);    }
else if(lafal==4 && counter==1){
    TranslateAnimation ani = new TranslateAnimation(480,0,0,0);
    ani.setDuration(600);
    allahuakbar.setAnimation(ani);
    subhanAllah.setVisibility(View.INVISIBLE);

```

```

        alhamdulillah.setVisibility(View.INVISIBLE);
        allahuakbar.setVisibility(View.VISIBLE);
        lailahailallah.setVisibility(View.INVISIBLE);    }
    else if(lafal==5 && counter==1){
        TranslateAnimation ani = new TranslateAnimation(480,0,0,0);
        ani.setDuration(600);
        lailahailallah.setAnimation(ani);
        subhanAllah.setVisibility(View.INVISIBLE);
        alhamdulillah.setVisibility(View.INVISIBLE);
        allahuakbar.setVisibility(View.INVISIBLE);
        lailahailallah.setVisibility(View.VISIBLE);    }    }

//=====

//fungsi getar limit
    public void mark(){
        Vibrator v = (Vibrator)
        getSystemService(Context.VIBRATOR_SERVICE);
        v.vibrate(800);    }

//=====

//fungsi getar untuk mode custom
    public void marco(){
        if (limit==11 && counter == 11){
            Vibrator v = (Vibrator)
            getSystemService(Context.VIBRATOR_SERVICE);
            v.vibrate(800);
            starter();    }
        else if (limit==33 && counter == 33){
            Vibrator v = (Vibrator)
            getSystemService(Context.VIBRATOR_SERVICE);
            v.vibrate(800);
            starter();    }
        else if (limit==100 && counter == 100){
            Vibrator v = (Vibrator)
            getSystemService(Context.VIBRATOR_SERVICE);

```

```

        v.vibrate(800);

        starter();          }

        else if (limit==1000 && counter == 1000){

            Vibrator v = (Vibrator)
getSystemService(Context.VIBRATOR_SERVICE);

            v.vibrate(800);

            starter();          }

            else if (limit==9999 && counter == 0){

                Vibrator v = (Vibrator)
getSystemService(Context.VIBRATOR_SERVICE);

                v.vibrate(800);

                starter();          }      }

protected void starter(){

    counter=0;

    bagian=1;

    subhanAllah.setVisibility(View.INVISIBLE);

    alhamdulillah.setVisibility(View.INVISIBLE);

    allahuakbar.setVisibility(View.INVISIBLE);

    lailahailallah.setVisibility(View.INVISIBLE);    }

//=====

//fungsi untuk meredupkan display

public void redup(){

    WindowManager.LayoutParams layout = getWindow().getAttributes();

    layout.screenBrightness = 0.05F;

    getWindow().setAttributes(layout);    }

//=====

//fungsi untuk membuat terang display

public void terang(){

    WindowManager.LayoutParams layout = getWindow().getAttributes();

    layout.screenBrightness = 0.8F;

    getWindow().setAttributes(layout);    }

//=====

```



```

//fungsi untuk menyalakan getar
public void vibrason(){
    if (mode==3){
        mode=1;
    } else if (mode==4){
        mode=2;
    }
}

//=====

//fungsi untuk mematikan mode getar
public void vibrasoff(){
    if (mode==1){
        mode=3;
    }
    else if (mode==2){
        mode=4;
    }
}

//=====

//fungsi untuk menyalakan suara
public void soundson(){
    if(mode==2){
        mode=1;
    }
    else if(mode==4){
        mode=3;
    }
}

//=====

//fungsi untuk mematikan mode suara
public void soundsoff(){
    if (mode==1){
        mode=2;
    }
    else if(mode==3){
        mode=4;
    }
}

//=====

//Fungsi Getar
public void getar(){
    Vibrator v = (Vibrator)
    getSystemService(Context.VIBRATOR_SERVICE);

```

```

        v.vibrate(35);    }

//=====

//Fungsi untuk menentukan Mode Cahaya
public void setLight(){
    boolean A = isLightOn;

    int K = A?0:1;

    if(K==0){
        sunon.setVisibility(View.VISIBLE);
        sunoff.setVisibility(View.INVISIBLE);
        terang();    }

    else{
        sunon.setVisibility(View.INVISIBLE);
        sunoff.setVisibility(View.VISIBLE);
        redup();    }    }

//=====

//Fungsi untuk menentukan Mode Getar
public void setVibra(){
    boolean A = isVibrateOn;

    int K = A?0:1;

    if(K==0){
        vibraon.setVisibility(View.VISIBLE);
        vibraoff.setVisibility(View.INVISIBLE);
        vibrason();    }    else    {
        vibraon.setVisibility(View.INVISIBLE);
        vibraoff.setVisibility(View.VISIBLE);
        vibrasoff();    }    }

//=====

//Fungsi untuk menentukan Mode Cahaya
public void setSound(){
    boolean A = isSoundOn;

    int K = A?0:1;

    if(K==0){

```

```

        soundon.setVisibility(View.VISIBLE);

        soundoff.setVisibility(View.INVISIBLE);

        soundson();          }      else{

        soundon.setVisibility(View.INVISIBLE);

        soundoff.setVisibility(View.VISIBLE);

        soundsoff();          }      }

//=====

//Fungsi untuk menentukan Mode Airplane

public void setFlight(){

    boolean isEnabled = isFlightOn;

    int val = isEnabled?0:1;

    // switch flight mode

    Settings.System.putInt(

        getContentResolver(),

        Settings.System.AIRPLANE_MODE_ON, val);

    // Post an intent to reload

    Intent intent = new
Intent(Intent.ACTION_AIRPLANE_MODE_CHANGED);

    intent.putExtra("state", !isEnabled);

    sendBroadcast(intent);          }

//=====

//fungsi untuk memilih lafal

protected void pilihLafal(){

    final CharSequence[] items = {"Default: 33", "Subhanallah",
    "Alhamdulillah", "Allahuakbar", "La ilaha Illallah", "-"};

    AlertDialog.Builder builder = new AlertDialog.Builder(this);

    builder.setTitle("Silahkan pilih lafal yang diinginkan");

    builder.setItems(items, new DialogInterface.OnClickListener() {

        public void onClick(DialogInterface dialog, int item) {

            Toast.makeText(getApplicationContext(), items[item],
Toast.LENGTH_SHORT).show();

            if (items[item]=="Default: 33"){

                lafal=1;

                displayAtas.scrollTo(0, 0);

```

```

        starter();
    }

    if (items[item]=="Subhanallah"){
        lafal=2;

        pilihLimit();
    }

    if (items[item]=="Alhamdulillah"){
        lafal=3;

        pilihLimit();
    }

    if (items[item]=="Allahuakbar"){
        lafal=4;

        pilihLimit();
    }

    if (items[item]=="La ilaha Illallah"){
        lafal=5;

        pilihLimit();
    }

    if (items[item]=="-"){
        lafal=6;

        pilihLimit();
    }
    });

    AlertDialog alert = builder.create();

    alert.show();
}

//=====
//fungsi untuk memilih limit

protected void pilihLimit(){
    final CharSequence[] items = {"11", "33", "100","1000","Tak Terbatas"};

    AlertDialog.Builder builder = new AlertDialog.Builder(this);

    builder.setTitle("Silahkan pilih jumlah limit yang diinginkan");

    builder.setItems(items, new DialogInterface.OnClickListener() {

        public void onClick(DialogInterface dialog, int item) {

            Toast.makeText(getApplicationContext(), items[item],
Toast.LENGTH_SHORT).show();

            if (items[item]=="11"){

                limit=11;

                starter();

                displayAtas.scrollTo(0, 0);
            }
        }
    });
}

```

```

        if (items[item]=="33"){
            limit=33;

            starter();

            displayAtas.scrollTo(0, 0);        }
        if (items[item]=="100"){
            limit=100;

            starter();

            displayAtas.scrollTo(0, 0);        }
        if (items[item]=="1000"){
            limit=1000;

            starter();

            displayAtas.scrollTo(0, 0);        }
        if (items[item]=="Tak Terbatas"){
            limit=9999;

            starter();

            displayAtas.scrollTo(0, 0);    }}}}
        AlertDialog alert = builder.create();

        alert.show();    }

//=====

protected void onDestroy (){

    flightModeOff();

    super.onDestroy ();}

//=====

protected void onPause (){

    flightModeOff();

    super.onPause ();

    // mWakeLock.release();}

protected void onRestart ()

{ super.onRestart ();}

protected void onResume ()

{    super.onResume ();}

```

```

        SharedPreferences settings = getSharedPreferences(PREFS_NAME,
Context.MODE_PRIVATE);

        if(settings !=null)    {

            isFlightOn = settings.getBoolean(PREFS_FLIGHT, true);

            setFlight();

            //memanggil fungsi penyimpanan mode Cahaya

            isLightOn = settings.getBoolean(PREFS_LIGHT, true);

            setLight();

            //memanggil fungsi penyimpanan mode getar

            isVibrateOn = settings.getBoolean(PREFS_VIBRATE, true);

            setVibra();

            //memanggil fungsi penyimpanan mode suara

            isSoundOn = settings.getBoolean(PREFS_SOUND, true);

            setSound();    }}

protected void onStart ()

{    super.onStart ();

        SharedPreferences settings = getSharedPreferences(PREFS_NAME,
Context.MODE_PRIVATE);

        if(settings !=null)    {

            isFlightOn = settings.getBoolean(PREFS_FLIGHT, false);

            setFlight();

            //memanggil fungsi penyimpanan mode Cahaya

            isLightOn = settings.getBoolean(PREFS_LIGHT, false);

            setLight();

            //memanggil fungsi penyimpanan mode getar

            isVibrateOn = settings.getBoolean(PREFS_VIBRATE, false);

            setVibra();

            //memanggil fungsi penyimpanan mode suara

            isSoundOn = settings.getBoolean(PREFS_SOUND, false);

            setSound();    }}

protected void onStop ()

{    flightModeOff();    super.onStop ();}} // end class

```

## LAMPIRAN B

### *Source Code Layout*

#### **File main.xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>

<RelativeLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"

    android:id="@+id/RelativeLayout1"

    android:layout_width="fill_parent"

    android:layout_height="fill_parent" >

    <FrameLayout

        android:id="@+id/frameLayout1"

        android:layout_width="match_parent"

        android:layout_height="match_parent"

        android:layout_alignParentLeft="true"

        android:layout_alignParentTop="true" >

        <FrameLayout

            android:id="@+id/frameLayout7"

            android:layout_width="match_parent"

            android:layout_height="match_parent"

            android:background="@drawable/samall" >

        </FrameLayout>

        <FrameLayout

            android:id="@+id/FrameLayout02"

            android:layout_width="wrap_content"

            android:layout_height="wrap_content"

            android:layout_gravity="center"

            android:layout_marginLeft="75dp"

            android:layout_marginTop="30dp"

            android:background="@drawable/back" >

        </FrameLayout>
```

```

<FrameLayout
    android:id="@+id/frameLayout3"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_gravity="center"
    android:layout_marginLeft="75dp"
    android:layout_marginTop="50dp"
    android:background="@drawable/thread" >

</FrameLayout>

<FrameLayout
    android:id="@+id/FrameLayout01"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_gravity="center"
    android:layout_marginLeft="75dp"
    android:background="@drawable/thread" >

</FrameLayout>

<FrameLayout
    android:id="@+id/frameLayout2"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_gravity="center"
    android:layout_marginLeft="75dp"
    android:layout_marginTop="160dp"
    android:background="@drawable/bottom" >

</FrameLayout>

<ImageView
    android:id="@+id/imageView1"
    android:layout_width="518dp"
    android:layout_height="252dp"
    android:layout_gravity="center"
    android:layout_marginBottom="160dp"

```



```

        android:src="@drawable/dedes" />
<FrameLayout
    android:id="@+id/frameLayout4"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_gravity="center"
    android:layout_marginBottom="160dp"
    android:layout_marginLeft="75dp"
    android:background="@drawable/top" >
</FrameLayout>
<ImageView
    android:id="@+id/button"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_gravity="center"
    android:layout_marginBottom="65dp"
    android:layout_marginLeft="75dp"
    android:background="@drawable/bead"
    android:text="0" />
<TextView
    android:id="@+id/textView"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_gravity="center"
    android:layout_marginBottom="165dp"
    android:layout_marginRight="55dp"
    android:textAppearance="?android:attr/textAppearanceMedium"
    android:textColor="#000000" />

```

```

<ImageView
    android:id="@+id/imageView12"
    android:layout_width="102dp"
    android:layout_height="46dp"
    android:layout_gravity="center"
    android:layout_marginRight="38dp"
    android:layout_marginTop="25dp"
    android:src="@drawable/didis" />

<TextView
    android:id="@+id/textCounter"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_gravity="center"
    android:layout_marginRight="37dp"
    android:layout_marginTop="25dp"
    android:text="0"
    android:textAppearance="?android:attr/textAppearanceMedium"
    android:textColor="#000000"
    android:textSize="34dp" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView2"
    android:layout_width="160dp"
    android:layout_height="50dp"
    android:layout_gravity="center"
    android:layout_marginBottom="160dp"
    android:layout_marginRight="60dp"
    android:scaleType="fitXY"
    android:src="@drawable/subhanallah"
    android:visibility="visible" />

```

```

<ImageView
    android:id="@+id/imageView3"
    android:layout_width="160dp"
    android:layout_height="50dp"
    android:layout_gravity="center"
    android:layout_marginBottom="160dp"
    android:layout_marginRight="60dp"
    android:scaleType="fitXY"
    android:src="@drawable/aalhamdulillah"
    android:visibility="visible" />

<ImageView
    android:id="@+id/ImageView4"
    android:layout_width="160dp"
    android:layout_height="50dp"
    android:layout_gravity="center"
    android:layout_marginBottom="160dp"
    android:layout_marginRight="60dp"
    android:scaleType="fitXY"
    android:src="@drawable/allahuakbar"
    android:visibility="visible" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView11"
    android:layout_width="160dp"
    android:layout_height="50dp"
    android:layout_gravity="center"
    android:layout_marginBottom="162dp"
    android:layout_marginRight="60dp"
    android:src="@drawable/laillahailallah" />

<SlidingDrawer
    android:id="@+id/slidingDrawer1"
    android:layout_width="90dp"
    android:layout_height="382dp"

```

```

        android:layout_gravity="bottom"
        android:content="@+id/content"
        android:handle="@+id/handle" >
<Button
    android:id="@+id/handle"
    android:layout_width="90dp"
    android:layout_height="90dp"
    android:background="@drawable/seton"
        android:layout_marginLeft="200dp" />
<LinearLayout
    android:id="@+id/content"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="100dp"
    android:minHeight="120dp"
    android:minWidth="120dp"
    android:orientation="horizontal" >
<FrameLayout
    android:id="@+id/frameLayout6"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content" >
    <ImageView
        android:id="@+id/ImageView01"
        android:layout_width="90dp"
        android:layout_height="90dp"
        android:src="@drawable/soundon" />
    <ImageView
        android:id="@+id/imageView5"
        android:layout_width="90dp"
        android:layout_height="90dp"
        android:layout_marginTop="200dp"
        android:src="@drawable/sun" />

```

```

<ImageView
    android:id="@+id/imageView6"
    android:layout_width="90dp"
    android:layout_height="90dp"
    android:layout_marginTop="200dp"
    android:src="@drawable/sunoff" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView7"
    android:layout_width="90dp"
    android:layout_height="90dp"
    android:layout_marginTop="100dp"
    android:src="@drawable/vibraoff" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView8"
    android:layout_width="90dp"
    android:layout_height="90dp"
    android:layout_marginTop="100dp"
    android:src="@drawable/vibraon" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView9"
    android:layout_width="90dp"
    android:layout_height="90dp"
    android:src="@drawable/soundoff" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView10"
    android:layout_width="90dp"
    android:layout_height="90dp"
    android:src="@drawable/soundon" />

</FrameLayout>    </LinearLayout>    </SlidingDrawer>

</FrameLayout></RelativeLayout>

```

## LEMBAR ANGKET PENGUJIAN SISTEM

Petunjuk Pengisian :

1. Tulislah Nama, Pekerjaan, dan instansi di tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang anda pilih, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS)

Nama : Anugerah Chandra U.  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Instansi : UIN

### 1. Pengujian Fungsionalitas Sistem

| No | Pernyataan                                                                          | Penilaian |   |    |     |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                                                     | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Proses perhitungan dzikir berjalan dengan baik                                      | ✓         |   |    |     |
| 2  | Proses perhitungan limit dzikir berjalan dengan baik                                | ✓         |   |    |     |
| 3  | Aplikasi bergetar dengan baik selama perhitungan dzikir berlangsung                 | ✓         |   |    |     |
| 4  | Aplikasi bergetar dengan baik sewaktu mencapai limit                                | ✓         |   |    |     |
| 5  | Aplikasi memberikan output suara dengan baik sewaktu perhitungan dzikir berlangsung |           | ✓ |    |     |
| 6  | Aplikasi memberikan output yang baik saat awal limit pada awal mode default         |           | ✓ |    |     |
| 7  | Aplikasi menampilkan lafal dengan baik                                              | ✓         |   |    |     |
| 8  | Aplikasi mengganti lafal dengan baik saat mencapai limit                            | ✓         |   |    |     |
| 9  | Animasi berjalan dengan baik                                                        | ✓         |   |    |     |
| 10 | Pemilihan lafal berjalan dengan baik                                                |           | ✓ |    |     |
| 11 | Lafal yang dipilih ditampilkan dengan baik                                          |           | ✓ |    |     |
| 11 | Pemilihan limit berjalan dengan baik                                                |           | ✓ |    |     |
| 12 | Limit yang dipilih berjalan dengan baik                                             |           | ✓ |    |     |
| 13 | Flight Mode Berjalan dengan baik                                                    |           | ✓ |    |     |
| 14 | Mode Suara berjalan dengan baik                                                     |           | ✓ |    |     |
| 15 | Mode Getar berjalan dengan baik                                                     | ✓         |   |    |     |

|    |                                 |   |   |  |  |
|----|---------------------------------|---|---|--|--|
| 16 | Mode redup berjalan dengan baik | ✓ |   |  |  |
|    | <b>Total</b>                    | 9 | 2 |  |  |

## 2. Pengujian Antar Muka dan Pengaksesan

| No | Pernyataan                                            | Penilaian |   |    |     |
|----|-------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                       | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Sistem memiliki tampilan yang menarik                 |           | ✓ |    |     |
| 2  | Sistem memiliki animasi yang menarik                  |           | ✓ |    |     |
| 3  | Sistem menampilkan pesan yang baik saat lafal dipilih |           | ✓ |    |     |
| 4  | Sistem menampilkan pesan yang baik saat limit dipilih |           | ✓ |    |     |
|    | <b>Total</b>                                          |           | 4 |    |     |

## 3. Pengujian Manfaat Sistem

| No | Pernyataan                                                            | Penilaian |   |    |     |
|----|-----------------------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                                       | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Sistem dapat membantu user untuk berdzikir                            | ✓         |   |    |     |
| 2  | Sistem dapat membantu mengingatkan user lafal yang sedang berlangsung | ✓         |   |    |     |
|    | <b>Total</b>                                                          | 2         |   |    |     |

## LEMBAR ANGKET PENGUJIAN SISTEM

Petunjuk Pengisian :

1. Tulislah Nama, Pekerjaan, dan instansi di tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang anda pilih, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS)

Nama : Jefri Adhitya

Pekerjaan : Mahasiswa

Instansi : UIN Sunan Kalijaga

### 1. Pengujian Fungsionalitas Sistem

| No | Pernyataan                                                                          | Penilaian |   |    |     |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                                                     | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Proses perhitungan dzikir berjalan dengan baik                                      | ✓         |   |    |     |
| 2  | Proses perhitungan limit dzikir berjalan dengan baik                                | ✓         |   |    |     |
| 3  | Aplikasi bergetar dengan baik selama perhitungan dzikir berlangsung                 | ✓         |   |    |     |
| 4  | Aplikasi bergetar dengan baik sewaktu mencapai limit                                | ✓         |   |    |     |
| 5  | Aplikasi memberikan output suara dengan baik sewaktu perhitungan dzikir berlangsung | ✓         |   |    |     |
| 6  | Aplikasi memberikan output yang baik saat awal limit pada awal mode default         | ✓         |   |    |     |
| 7  | Aplikasi menampilkan lafal dengan baik                                              | ✓         |   |    |     |
| 8  | Aplikasi mengganti lafal dengan baik saat mencapai limit                            | ✓         |   |    |     |
| 9  | Animasi berjalan dengan baik                                                        | ✓         |   |    |     |
| 10 | Pemilihan lafal berjalan dengan baik                                                | ✓         |   |    |     |
| 11 | Lafal yang dipilih ditampilkan dengan baik                                          | ✓         |   |    |     |
| 11 | Pemilihan limit berjalan dengan baik                                                | ✓         |   |    |     |
| 12 | Limit yang dipilih berjalan dengan baik                                             | ✓         |   |    |     |
| 13 | Flight Mode Berjalan dengan baik                                                    | ✓         |   |    |     |
| 14 | Mode Suara berjalan dengan baik                                                     | ✓         |   |    |     |
| 15 | Mode Getar berjalan dengan baik                                                     | ✓         |   |    |     |



|    |                                 |   |  |  |  |
|----|---------------------------------|---|--|--|--|
| 16 | Mode redup berjalan dengan baik | ✓ |  |  |  |
|    | <b>Total</b>                    |   |  |  |  |

## 2. Pengujian Antar Muka dan Pengaksesan

| No | Pernyataan                                            | Penilaian |   |    |     |
|----|-------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                       | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Sistem memiliki tampilan yang menarik                 |           | ✓ |    |     |
| 2  | Sistem memiliki animasi yang menarik                  |           | ✓ |    |     |
| 3  | Sistem menampilkan pesan yang baik saat lafal dipilih |           | ✓ |    |     |
| 4  | Sistem menampilkan pesan yang baik saat limit dipilih |           | ✓ |    |     |
|    | <b>Total</b>                                          |           |   |    |     |

## 3. Pengujian Manfaat Sistem

| No | Pernyataan                                                            | Penilaian |   |    |     |
|----|-----------------------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                                       | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Sistem dapat membantu user untuk berdzikir                            | ✓         |   |    |     |
| 2  | Sistem dapat membantu mengingatkan user lafal yang sedang berlangsung | ✓         |   |    |     |
|    | <b>Total</b>                                                          |           |   |    |     |

## LEMBAR ANGKET PENGUJIAN SISTEM

Petunjuk Pengisian :

1. Tulislah Nama, Pekerjaan, dan instansi di tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang anda pilih, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS)

Nama : *Tofik Apriyanto*

Pekerjaan : *Mahasiswa*

Instansi : *UIN*

### 1. Pengujian Fungsionalitas Sistem

| No | Pernyataan                                                                          | Penilaian |   |    |     |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                                                     | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Proses perhitungan dzikir berjalan dengan baik                                      | ✓         |   |    |     |
| 2  | Proses perhitungan limit dzikir berjalan dengan baik                                | ✓         |   |    |     |
| 3  | Aplikasi bergetar dengan baik selama perhitungan dzikir berlangsung                 | ✓         |   |    |     |
| 4  | Aplikasi bergetar dengan baik sewaktu mencapai limit                                | ✓         |   |    |     |
| 5  | Aplikasi memberikan output suara dengan baik sewaktu perhitungan dzikir berlangsung |           | ✓ |    |     |
| 6  | Aplikasi memberikan output yang baik saat awal limit pada awal mode default         | ✓         |   |    |     |
| 7  | Aplikasi menampilkan lafal dengan baik                                              | ✓         |   |    |     |
| 8  | Aplikasi mengganti lafal dengan baik saat mencapai limit                            | ✓         |   |    |     |
| 9  | Animasi berjalan dengan baik                                                        | ✓         |   |    |     |
| 10 | Pemilihan lafal berjalan dengan baik                                                | ✓         |   |    |     |
| 11 | Lafal yang dipilih ditampilkan dengan baik                                          | ✓         |   |    |     |
| 11 | Pemilihan limit berjalan dengan baik                                                | ✓         |   |    |     |
| 12 | Limit yang dipilih berjalan dengan baik                                             | ✓         |   |    |     |
| 13 | Flight Mode Berjalan dengan baik                                                    | ✓         |   |    |     |
| 14 | Mode Suara berjalan dengan baik                                                     | ✓         |   |    |     |
| 15 | Mode Getar berjalan dengan baik                                                     | ✓         |   |    |     |

|    |                                 |   |  |  |  |
|----|---------------------------------|---|--|--|--|
| 16 | Mode redup berjalan dengan baik | ✓ |  |  |  |
|    | <b>Total</b>                    |   |  |  |  |

## 2. Pengujian Antar Muka dan Pengaksesan

| No | Pernyataan                                            | Penilaian |   |    |     |
|----|-------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                       | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Sistem memiliki tampilan yang menarik                 |           | ✓ |    |     |
| 2  | Sistem memiliki animasi yang menarik                  |           | ✓ |    |     |
| 3  | Sistem menampilkan pesan yang baik saat lafal dipilih |           | ✓ |    |     |
| 4  | Sistem menampilkan pesan yang baik saat limit dipilih |           | ✓ |    |     |
|    | <b>Total</b>                                          |           |   |    |     |

## 3. Pengujian Manfaat Sistem

| No | Pernyataan                                                            | Penilaian |   |    |     |
|----|-----------------------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                                       | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Sistem dapat membantu user untuk berdzikir                            |           | ✓ |    |     |
| 2  | Sistem dapat membantu mengingatkan user lafal yang sedang berlangsung |           | ✓ |    |     |
|    | <b>Total</b>                                                          |           |   |    |     |

## LEMBAR ANGKET PENGUJIAN SISTEM

Petunjuk Pengisian :

1. Tulislah Nama, Pekerjaan, dan instansi di tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang anda pilih, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS)

Nama : R. Karu Unggara

Pekerjaan : Mahasiswa

Instansi : UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta

### 1. Pengujian Fungsionalitas Sistem

| No | Pernyataan                                                                          | Penilaian |   |    |     |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                                                     | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Proses perhitungan dzikir berjalan dengan baik                                      | ✓         |   |    |     |
| 2  | Proses perhitungan limit dzikir berjalan dengan baik                                | ✓         |   |    |     |
| 3  | Aplikasi bergetar dengan baik selama perhitungan dzikir berlangsung                 | ✓         |   |    |     |
| 4  | Aplikasi bergetar dengan baik sewaktu mencapai limit                                | ✓         |   |    |     |
| 5  | Aplikasi memberikan output suara dengan baik sewaktu perhitungan dzikir berlangsung | ✓         |   |    |     |
| 6  | Aplikasi memberikan output yang baik saat awal limit pada awal mode default         |           | ✓ |    |     |
| 7  | Aplikasi menampilkan lafal dengan baik                                              | ✓         |   |    |     |
| 8  | Aplikasi mengganti lafal dengan baik saat mencapai limit                            |           | ✓ |    |     |
| 9  | Animasi berjalan dengan baik                                                        |           | ✓ |    |     |
| 10 | Pemilihan lafal berjalan dengan baik                                                |           | ✓ |    |     |
| 11 | Lafal yang dipilih ditampilkan dengan baik                                          | ✓         |   |    |     |
| 11 | Pemilihan limit berjalan dengan baik                                                |           | ✓ |    |     |
| 12 | Limit yang dipilih berjalan dengan baik                                             |           | ✓ |    |     |
| 13 | Flight Mode Berjalan dengan baik                                                    |           | ✓ |    |     |
| 14 | Mode Suara berjalan dengan baik                                                     |           | ✓ |    |     |
| 15 | Mode Getar berjalan dengan baik                                                     |           | ✓ |    |     |

|    |                                 |   |  |  |  |
|----|---------------------------------|---|--|--|--|
| 16 | Mode redup berjalan dengan baik | ✓ |  |  |  |
|    | <b>Total</b>                    |   |  |  |  |

## 2. Pengujian Antar Muka dan Pengaksesan

| No | Pernyataan                                            | Penilaian |   |    |     |
|----|-------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                       | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Sistem memiliki tampilan yang menarik                 |           | ✓ |    |     |
| 2  | Sistem memiliki animasi yang menarik                  |           | ✓ |    |     |
| 3  | Sistem menampilkan pesan yang baik saat lafal dipilih |           | ✓ |    |     |
| 4  | Sistem menampilkan pesan yang baik saat limit dipilih |           | ✓ |    |     |
|    | <b>Total</b>                                          |           |   |    |     |

## 3. Pengujian Manfaat Sistem

| No | Pernyataan                                                            | Penilaian |   |    |     |
|----|-----------------------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                                       | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Sistem dapat membantu user untuk berdzikir                            |           | ✓ |    |     |
| 2  | Sistem dapat membantu mengingatkan user lafal yang sedang berlangsung |           | ✓ |    |     |
|    | <b>Total</b>                                                          |           |   |    |     |



## LEMBAR ANGKET PENGUJIAN SISTEM

Petunjuk Pengisian :

1. Tulislah Nama, Pekerjaan, dan instansi di tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang anda pilih, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS)

Nama : Fathan Tri Kurniawan  
 Pekerjaan : Mahasiswa  
 Instansi : UIN Sunankalijaga Yk

### 1. Pengujian Fungsionalitas Sistem

| No | Pernyataan                                                                          | Penilaian |   |    |     |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                                                     | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Proses perhitungan dzikir berjalan dengan baik                                      | ✓         |   |    |     |
| 2  | Proses perhitungan limit dzikir berjalan dengan baik                                |           | ✓ |    |     |
| 3  | Aplikasi bergetar dengan baik selama perhitungan dzikir berlangsung                 | ✓         |   |    |     |
| 4  | Aplikasi bergetar dengan baik sewaktu mencapai limit                                |           | ✓ |    |     |
| 5  | Aplikasi memberikan output suara dengan baik sewaktu perhitungan dzikir berlangsung | ✓         |   |    |     |
| 6  | Aplikasi memberikan output yang baik saat awal limit pada awal mode default         |           | ✓ |    |     |
| 7  | Aplikasi menampilkan lafal dengan baik                                              |           | ✓ |    |     |
| 8  | Aplikasi mengganti lafal dengan baik saat mencapai limit                            |           | ✓ |    |     |
| 9  | Animasi berjalan dengan baik                                                        |           | ✓ |    |     |
| 10 | Pemilihan lafal berjalan dengan baik                                                |           | ✓ |    |     |
| 11 | Lafal yang dipilih ditampilkan dengan baik                                          |           | ✓ |    |     |
| 11 | Pemilihan limit berjalan dengan baik                                                |           | ✓ |    |     |
| 12 | Limit yang dipilih berjalan dengan baik                                             |           | ✓ |    |     |
| 13 | Flight Mode Berjalan dengan baik                                                    | ✓         |   |    |     |
| 14 | Mode Suara berjalan dengan baik                                                     | ✓         |   |    |     |
| 15 | Mode Getar berjalan dengan baik                                                     | ✓         |   |    |     |

|    |                                 |   |  |  |  |
|----|---------------------------------|---|--|--|--|
| 16 | Mode redup berjalan dengan baik | ✓ |  |  |  |
|    | <b>Total</b>                    |   |  |  |  |

## 2. Pengujian Antar Muka dan Pengaksesan

| No | Pernyataan                                            | Penilaian |   |              |     |
|----|-------------------------------------------------------|-----------|---|--------------|-----|
|    |                                                       | SS        | S | TS           | STS |
| 1  | Sistem memiliki tampilan yang menarik                 |           | ✓ |              |     |
| 2  | Sistem memiliki animasi yang menarik                  |           | ✓ |              |     |
| 3  | Sistem menampilkan pesan yang baik saat lafal dipilih |           | ✓ |              |     |
| 4  | Sistem menampilkan pesan yang baik saat limit dipilih |           | ✓ | <del>✓</del> |     |
|    | <b>Total</b>                                          |           |   |              |     |

## 3. Pengujian Manfaat Sistem

| No | Pernyataan                                                            | Penilaian |   |    |     |
|----|-----------------------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                                       | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Sistem dapat membantu user untuk berdzikir                            |           | ✓ |    |     |
| 2  | Sistem dapat membantu mengingatkan user lafal yang sedang berlangsung |           | ✓ |    |     |
|    | <b>Total</b>                                                          |           |   |    |     |

## LEMBAR ANGKET PENGUJIAN SISTEM

etunjuk Pengisian :

1. Tulislah Nama, Pekerjaan, dan instansi di tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang anda pilih, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS)

Nama : Intan Dwi Utami

Pekerjaan : Mahasiswa

Instansi : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

### • Pengujian Fungsionalitas Sistem

| No | Pernyataan                                                                          | Penilaian |   |    |     |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                                                     | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Proses perhitungan dzikir berjalan dengan baik                                      | ✓         |   |    |     |
| 2  | Proses perhitungan limit dzikir berjalan dengan baik                                |           | ✓ |    |     |
| 3  | Aplikasi bergetar dengan baik selama perhitungan dzikir berlangsung                 | ✓         |   |    |     |
| 4  | Aplikasi bergetar dengan baik sewaktu mencapai limit                                |           | ✓ |    |     |
| 5  | Aplikasi memberikan output suara dengan baik sewaktu perhitungan dzikir berlangsung | ✓         |   |    |     |
| 6  | Aplikasi memberikan output yang baik saat awal limit pada awal mode default         |           | ✓ |    |     |
| 7  | Aplikasi menampilkan lafal dengan baik                                              |           | ✓ |    |     |
| 8  | Aplikasi mengganti lafal dengan baik saat mencapai limit                            |           | ✓ |    |     |
| 9  | Animasi berjalan dengan baik                                                        | ✓         |   |    |     |
| 10 | Pemilihan lafal berjalan dengan baik                                                | ✓         |   |    |     |
| 11 | Lafal yang dipilih ditampilkan dengan baik                                          | ✓         |   |    |     |
| 11 | Pemilihan limit berjalan dengan baik                                                |           | ✓ |    |     |
| 12 | Limit yang dipilih berjalan dengan baik                                             |           | ✓ |    |     |
| 13 | Flight Mode Berjalan dengan baik                                                    | ✓         |   |    |     |
| 14 | Mode Suara berjalan dengan baik                                                     | ✓         |   |    |     |
| 15 | Mode Getar berjalan dengan baik                                                     | ✓         |   |    |     |



|    |                                 |   |  |  |  |
|----|---------------------------------|---|--|--|--|
| 16 | Mode redup berjalan dengan baik | ✓ |  |  |  |
|    | <b>Total</b>                    |   |  |  |  |

## 2. Pengujian Antar Muka dan Pengaksesan

| No | Pernyataan                                            | Penilaian |   |    |     |
|----|-------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                       | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Sistem memiliki tampilan yang menarik                 |           | ✓ |    |     |
| 2  | Sistem memiliki animasi yang menarik                  |           | ✓ |    |     |
| 3  | Sistem menampilkan pesan yang baik saat lafal dipilih |           | ✓ |    |     |
| 4  | Sistem menampilkan pesan yang baik saat limit dipilih |           | ✓ |    |     |
|    | <b>Total</b>                                          |           |   |    |     |

## 3. Pengujian Manfaat Sistem

| No | Pernyataan                                                            | Penilaian |   |    |     |
|----|-----------------------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                                       | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Sistem dapat membantu user untuk berdzikir                            |           | ✓ |    |     |
| 2  | Sistem dapat membantu mengingatkan user lafal yang sedang berlangsung |           | ✓ |    |     |
|    | <b>Total</b>                                                          |           |   |    |     |

## LEMBAR ANGKET PENGUJIAN SISTEM

Petunjuk Pengisian :

1. Tulislah Nama, Pekerjaan, dan instansi di tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang anda pilih, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS)

Nama : Eka Farid Hartakene  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Instansi : UIN Jember

### 1. Pengujian Fungsionalitas Sistem

| No | Pernyataan                                                                          | Penilaian |   |    |     |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                                                     | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Proses perhitungan dzikir berjalan dengan baik                                      | ✓         |   |    |     |
| 2  | Proses perhitungan limit dzikir berjalan dengan baik                                | ✓         |   |    |     |
| 3  | Aplikasi bergetar dengan baik selama perhitungan dzikir berlangsung                 | ✓         |   |    |     |
| 4  | Aplikasi bergetar dengan baik sewaktu mencapai limit                                | ✓         |   |    |     |
| 5  | Aplikasi memberikan output suara dengan baik sewaktu perhitungan dzikir berlangsung | ✓         |   |    |     |
| 6  | Aplikasi memberikan output yang baik saat awal limit pada awal mode default         | ✓         |   |    |     |
| 7  | Aplikasi menampilkan lafal dengan baik                                              | ✓         |   |    |     |
| 8  | Aplikasi mengganti lafal dengan baik saat mencapai limit                            | ✓         |   |    |     |
| 9  | Animasi berjalan dengan baik                                                        | ✓         |   |    |     |
| 10 | Pemilihan lafal berjalan dengan baik                                                | ✓         |   |    |     |
| 11 | Lafal yang dipilih ditampilkan dengan baik                                          |           | ✓ |    |     |
| 11 | Pemilihan limit berjalan dengan baik                                                |           | ✓ |    |     |
| 12 | Limit yang dipilih berjalan dengan baik                                             |           | ✓ |    |     |
| 13 | Flight Mode Berjalan dengan baik                                                    |           | ✓ |    |     |
| 14 | Mode Suara berjalan dengan baik                                                     |           | ✓ |    |     |
| 15 | Mode Getar berjalan dengan baik                                                     |           | ✓ |    |     |

|    |                                 |  |   |  |  |
|----|---------------------------------|--|---|--|--|
| 16 | Mode redup berjalan dengan baik |  | ✓ |  |  |
|    | <b>Total</b>                    |  |   |  |  |

## 2. Pengujian Antar Muka dan Pengaksesan

| No | Pernyataan                                            | Penilaian |   |    |     |
|----|-------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                       | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Sistem memiliki tampilan yang menarik                 | ✓         | ✓ |    |     |
| 2  | Sistem memiliki animasi yang menarik                  | ✓         | ✓ |    |     |
| 3  | Sistem menampilkan pesan yang baik saat lafal dipilih |           | ✓ |    |     |
| 4  | Sistem menampilkan pesan yang baik saat limit dipilih |           | ✓ |    |     |
|    | <b>Total</b>                                          |           |   |    |     |

## 3. Pengujian Manfaat Sistem

| No | Pernyataan                                                            | Penilaian |   |    |     |
|----|-----------------------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                                       | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Sistem dapat membantu user untuk berdzikir                            |           | ✓ |    |     |
| 2  | Sistem dapat membantu mengingatkan user lafal yang sedang berlangsung |           | ✓ |    |     |
|    | <b>Total</b>                                                          |           |   |    |     |

## LEMBAR ANGKET PENGUJIAN SISTEM

Petunjuk Pengisian :

1. Tulislah Nama, Pekerjaan, dan instansi di tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang anda pilih, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS)

Nama : Gallant Pratama

Pekerjaan : Mahasiswa

Instansi : UIN Sunan Kalijaga

### 1. Pengujian Fungsionalitas Sistem

| No | Pernyataan                                                                          | Penilaian |   |    |     |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                                                     | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Proses perhitungan dzikir berjalan dengan baik                                      |           | ✓ |    |     |
| 2  | Proses perhitungan limit dzikir berjalan dengan baik                                |           | ✓ |    |     |
| 3  | Aplikasi bergetar dengan baik selama perhitungan dzikir berlangsung                 |           | ✓ |    |     |
| 4  | Aplikasi bergetar dengan baik sewaktu mencapai limit                                |           | ✓ |    |     |
| 5  | Aplikasi memberikan output suara dengan baik sewaktu perhitungan dzikir berlangsung |           | ✓ |    |     |
| 6  | Aplikasi memberikan output yang baik saat awal limit pada awal mode default         |           | ✓ |    |     |
| 7  | Aplikasi menampilkan lafal dengan baik                                              |           | ✓ |    |     |
| 8  | Aplikasi mengganti lafal dengan baik saat mencapai limit                            |           | ✓ | ✓  |     |
| 9  | Animasi berjalan dengan baik                                                        |           | ✓ |    |     |
| 10 | Pemilihan lafal berjalan dengan baik                                                |           | ✓ |    |     |
| 11 | Lafal yang dipilih ditampilkan dengan baik                                          |           | ✓ |    |     |
| 11 | Pemilihan limit berjalan dengan baik                                                |           | ✓ |    |     |
| 12 | Limit yang dipilih berjalan dengan baik                                             |           | ✓ |    |     |
| 13 | Flight Mode Berjalan dengan baik                                                    |           | ✓ | ✓  |     |
| 14 | Mode Suara berjalan dengan baik                                                     |           | ✓ |    |     |
| 15 | Mode Getar berjalan dengan baik                                                     |           | ✓ |    |     |

|    |                                 |  |   |  |  |
|----|---------------------------------|--|---|--|--|
| 16 | Mode redup berjalan dengan baik |  | ✓ |  |  |
|    | Total                           |  |   |  |  |

## 2. Pengujian Antar Muka dan Pengaksesan

| No | Pernyataan                                            | Penilaian |   |    |     |
|----|-------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                       | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Sistem memiliki tampilan yang menarik                 |           | ✓ |    |     |
| 2  | Sistem memiliki animasi yang menarik                  |           | ✓ |    |     |
| 3  | Sistem menampilkan pesan yang baik saat lafal dipilih |           | ✓ |    |     |
| 4  | Sistem menampilkan pesan yang baik saat limit dipilih |           | ✓ |    |     |
|    | Total                                                 |           |   |    |     |

## 3. Pengujian Manfaat Sistem

| No | Pernyataan                                                            | Penilaian |   |    |     |
|----|-----------------------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                                       | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Sistem dapat membantu user untuk berdzikir                            |           | ✓ |    |     |
| 2  | Sistem dapat membantu mengingatkan user lafal yang sedang berlangsung |           | ✓ |    |     |
|    | Total                                                                 |           |   |    |     |



## LEMBAR ANGKET PENGUJIAN SISTEM

Petunjuk Pengisian :

1. Tulislah Nama, Pekerjaan, dan instansi di tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang anda pilih, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS)

Nama : AULIA FAQIH  
Pekerjaan : DOSEN  
Instansi : UIN SUNAN KALIJAGA

### 1. Pengujian Fungsionalitas Sistem

| No | Pernyataan                                                                          | Penilaian |   |    |     |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                                                     | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Proses perhitungan dzikir berjalan dengan baik                                      |           | ✓ |    |     |
| 2  | Proses perhitungan limit dzikir berjalan dengan baik                                |           | ✓ |    |     |
| 3  | Aplikasi bergetar dengan baik selama perhitungan dzikir berlangsung                 |           | ✓ |    |     |
| 4  | Aplikasi bergetar dengan baik sewaktu mencapai limit                                |           | ✓ |    |     |
| 5  | Aplikasi memberikan output suara dengan baik sewaktu perhitungan dzikir berlangsung |           | ✓ |    |     |
| 6  | Aplikasi memberikan output yang baik saat awal limit pada awal mode default         |           | ✓ |    |     |
| 7  | Aplikasi menampilkan lafal dengan baik                                              |           | ✓ |    |     |
| 8  | Aplikasi mengganti lafal dengan baik saat mencapai limit                            |           | ✓ |    |     |
| 9  | Animasi berjalan dengan baik                                                        |           |   | ✓  |     |
| 10 | Pemilihan lafal berjalan dengan baik                                                |           | ✓ |    |     |
| 11 | Lafal yang dipilih ditampilkan dengan baik                                          |           | ✓ |    |     |
| 11 | Pemilihan limit berjalan dengan baik                                                |           | ✓ |    |     |
| 12 | Limit yang dipilih berjalan dengan baik                                             |           | ✓ |    |     |
| 13 | Flight Mode Berjalan dengan baik                                                    |           | ✓ |    |     |
| 14 | Mode Suara berjalan dengan baik                                                     |           | ✓ |    |     |
| 15 | Mode Getar berjalan dengan baik                                                     |           | ✓ |    |     |

|    |                                 |  |   |  |  |
|----|---------------------------------|--|---|--|--|
| 16 | Mode redup berjalan dengan baik |  | ✓ |  |  |
|    | Total                           |  |   |  |  |

## 2. Pengujian Antar Muka dan Pengaksesan

| No | Pernyataan                                            | Penilaian |   |    |     |
|----|-------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                       | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Sistem memiliki tampilan yang menarik                 |           |   | ✓  |     |
| 2  | Sistem memiliki animasi yang menarik                  |           |   | ✓  |     |
| 3  | Sistem menampilkan pesan yang baik saat lafal dipilih |           | ✓ |    |     |
| 4  | Sistem menampilkan pesan yang baik saat limit dipilih |           | ✓ |    |     |
|    | Total                                                 |           |   |    |     |

## 3. Pengujian Manfaat Sistem

| No | Pernyataan                                                            | Penilaian |   |    |     |
|----|-----------------------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                                       | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Sistem dapat membantu user untuk berdzikir                            | ✓         |   |    |     |
| 2  | Sistem dapat membantu mengingatkan user lafal yang sedang berlangsung | ✓         |   |    |     |
|    | Total                                                                 |           |   |    |     |

## LEMBAR ANGKET PENGUJIAN SISTEM

Petunjuk Pengisian :

1. Tulislah Nama, Pekerjaan, dan instansi di tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang anda pilih, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS)

Nama : Efi Lenka Latifah

Pekerjaan : Alumni

Instansi : TIF UIN Suka Tk

### 1. Pengujian Fungsionalitas Sistem

| No | Pernyataan                                                                          | Penilaian |   |    |     |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                                                     | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Proses perhitungan dzikir berjalan dengan baik                                      | ✓         |   |    |     |
| 2  | Proses perhitungan limit dzikir berjalan dengan baik                                |           | ✓ |    |     |
| 3  | Aplikasi bergetar dengan baik selama perhitungan dzikir berlangsung                 | ✓         |   |    |     |
| 4  | Aplikasi bergetar dengan baik sewaktu mencapai limit                                | ✓         |   |    |     |
| 5  | Aplikasi memberikan output suara dengan baik sewaktu perhitungan dzikir berlangsung | ✓         |   |    |     |
| 6  | Aplikasi memberikan output yang baik saat awal limit pada awal mode default         |           | ✓ |    |     |
| 7  | Aplikasi menampilkan lafal dengan baik                                              |           | ✓ |    |     |
| 8  | Aplikasi mengganti lafal dengan baik saat mencapai limit                            | ✓         |   |    |     |
| 9  | Animasi berjalan dengan baik                                                        |           | ✓ |    |     |
| 10 | Pemilihan lafal berjalan dengan baik                                                |           | ✓ |    |     |
| 11 | Lafal yang dipilih ditampilkan dengan baik                                          |           | ✓ |    |     |
| 11 | Pemilihan limit berjalan dengan baik                                                |           | ✓ |    |     |
| 12 | Limit yang dipilih berjalan dengan baik                                             |           | ✓ |    |     |
| 13 | Flight Mode Berjalan dengan baik                                                    | ✓         |   |    |     |
| 14 | Mode Suara berjalan dengan baik                                                     | ✓         |   |    |     |
| 15 | Mode Getar berjalan dengan baik                                                     | ✓         |   |    |     |



|    |                                 |   |   |  |  |
|----|---------------------------------|---|---|--|--|
| 16 | Mode redup berjalan dengan baik | ✓ |   |  |  |
|    | <b>Total</b>                    | 9 | 8 |  |  |

## 2. Pengujian Antar Muka dan Pengaksesan

| No | Pernyataan                                            | Penilaian |   |    |     |
|----|-------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                       | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Sistem memiliki tampilan yang menarik                 |           | ✓ |    |     |
| 2  | Sistem memiliki animasi yang menarik                  |           | ✓ |    |     |
| 3  | Sistem menampilkan pesan yang baik saat lafal dipilih |           | ✓ |    |     |
| 4  | Sistem menampilkan pesan yang baik saat limit dipilih |           | ✓ |    |     |
|    | <b>Total</b>                                          |           | 4 |    |     |

## 3. Pengujian Manfaat Sistem

| No | Pernyataan                                                            | Penilaian |   |    |     |
|----|-----------------------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                                       | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Sistem dapat membantu user untuk berdzikir                            | ✓         |   |    |     |
| 2  | Sistem dapat membantu mengingatkan user lafal yang sedang berlangsung |           | ✓ |    |     |
|    | <b>Total</b>                                                          | 1         | 1 |    |     |

## LEMBAR ANGKET PENGUJIAN SISTEM

Petunjuk Pengisian :

1. Tulislah Nama, Pekerjaan, dan instansi di tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang anda pilih, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS)

Nama : Ihsan Sinatria R

Pekerjaan : Mahasiswa

Instansi : UIN

### 1. Pengujian Fungsionalitas Sistem

| No | Pernyataan                                                                          | Penilaian |   |    |     |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                                                     | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Proses perhitungan dzikir berjalan dengan baik                                      |           | ✓ |    |     |
| 2  | Proses perhitungan limit dzikir berjalan dengan baik                                |           | ✓ |    |     |
| 3  | Aplikasi bergetar dengan baik selama perhitungan dzikir berlangsung                 |           | ✓ |    |     |
| 4  | Aplikasi bergetar dengan baik sewaktu mencapai limit                                |           | ✓ |    |     |
| 5  | Aplikasi memberikan output suara dengan baik sewaktu perhitungan dzikir berlangsung |           | ✓ |    |     |
| 6  | Aplikasi memberikan output yang baik saat awal limit pada awal mode default         |           | ✓ |    |     |
| 7  | Aplikasi menampilkan lafal dengan baik                                              |           | ✓ |    |     |
| 8  | Aplikasi mengganti lafal dengan baik saat mencapai limit                            |           | ✓ |    |     |
| 9  | Animasi berjalan dengan baik                                                        |           | ✓ |    |     |
| 10 | Pemilihan lafal berjalan dengan baik                                                |           | ✓ |    |     |
| 11 | Lafal yang dipilih ditampilkan dengan baik                                          |           | ✓ |    |     |
| 11 | Pemilihan limit berjalan dengan baik                                                |           | ✓ |    |     |
| 12 | Limit yang dipilih berjalan dengan baik                                             |           | ✓ |    |     |
| 13 | Flight Mode Berjalan dengan baik                                                    |           |   |    | ✓   |
| 14 | Mode Suara berjalan dengan baik                                                     |           |   | ✓  |     |
| 15 | Mode Getar berjalan dengan baik                                                     |           |   | ✓  |     |

|    |                                 |  |   |  |  |
|----|---------------------------------|--|---|--|--|
| 16 | Mode redup berjalan dengan baik |  | ✓ |  |  |
|    | <b>Total</b>                    |  |   |  |  |

## 2. Pengujian Antar Muka dan Pengaksesan

| No | Pernyataan                                            | Penilaian |   |    |     |
|----|-------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                       | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Sistem memiliki tampilan yang menarik                 |           | ✓ |    |     |
| 2  | Sistem memiliki animasi yang menarik                  |           | ✓ |    |     |
| 3  | Sistem menampilkan pesan yang baik saat lafal dipilih |           | ✓ |    |     |
| 4  | Sistem menampilkan pesan yang baik saat limit dipilih |           |   | ✓  |     |
|    | <b>Total</b>                                          |           |   |    |     |

## 3. Pengujian Manfaat Sistem

| No | Pernyataan                                                            | Penilaian |   |    |     |
|----|-----------------------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                                       | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Sistem dapat membantu user untuk berdzikir                            |           | ✓ |    |     |
| 2  | Sistem dapat membantu mengingatkan user lafal yang sedang berlangsung |           |   | ✓  |     |
|    | <b>Total</b>                                                          |           |   |    |     |

## LEMBAR ANGKET PENGUJIAN SISTEM

Petunjuk Pengisian :

1. Tulislah Nama, Pekerjaan, dan instansi di tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang anda pilih, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS)

Nama : Feri Setyawan

Pekerjaan : Mahasiswa

Instansi :

### 1. Pengujian Fungsionalitas Sistem

| No | Pernyataan                                                                          | Penilaian |   |    |     |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                                                     | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Proses perhitungan dzikir berjalan dengan baik                                      | ✓         |   |    |     |
| 2  | Proses perhitungan limit dzikir berjalan dengan baik                                |           | ✓ |    |     |
| 3  | Aplikasi bergetar dengan baik selama perhitungan dzikir berlangsung                 |           | ✓ |    |     |
| 4  | Aplikasi bergetar dengan baik sewaktu mencapai limit                                |           | ✓ |    |     |
| 5  | Aplikasi memberikan output suara dengan baik sewaktu perhitungan dzikir berlangsung |           | ✓ |    |     |
| 6  | Aplikasi memberikan output yang baik saat awal limit pada awal mode default         | ✓         |   |    |     |
| 7  | Aplikasi menampilkan lafal dengan baik                                              |           | ✓ |    |     |
| 8  | Aplikasi mengganti lafal dengan baik saat mencapai limit                            |           | ✓ |    |     |
| 9  | Animasi berjalan dengan baik                                                        |           | ✓ |    |     |
| 10 | Pemilihan lafal berjalan dengan baik                                                |           | ✓ |    |     |
| 11 | Lafal yang dipilih ditampilkan dengan baik                                          |           | ✓ |    |     |
| 11 | Pemilihan limit berjalan dengan baik                                                |           | ✓ |    |     |
| 12 | Limit yang dipilih berjalan dengan baik                                             |           | ✓ |    |     |
| 13 | Flight Mode Berjalan dengan baik                                                    | ✓         |   |    |     |
| 14 | Mode Suara berjalan dengan baik                                                     | ✓         |   |    |     |
| 15 | Mode Getar berjalan dengan baik                                                     | ✓         |   |    |     |

|    |                                 |   |    |  |  |
|----|---------------------------------|---|----|--|--|
| 16 | Mode redup berjalan dengan baik | ✓ |    |  |  |
|    | Total                           | 6 | 11 |  |  |

## 2. Pengujian Antar Muka dan Pengaksesan

| No | Pernyataan                                            | Penilaian |   |    |     |
|----|-------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                       | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Sistem memiliki tampilan yang menarik                 |           | ✓ |    |     |
| 2  | Sistem memiliki animasi yang menarik                  |           | ✓ |    |     |
| 3  | Sistem menampilkan pesan yang baik saat lafal dipilih |           | ✓ |    |     |
| 4  | Sistem menampilkan pesan yang baik saat limit dipilih |           | ✓ |    |     |
|    | Total                                                 |           | 4 |    |     |

## 3. Pengujian Manfaat Sistem

| No | Pernyataan                                                            | Penilaian |   |    |     |
|----|-----------------------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                                       | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Sistem dapat membantu user untuk berdzikir                            | ✓         |   |    |     |
| 2  | Sistem dapat membantu mengingatkan user lafal yang sedang berlangsung |           | ✓ |    |     |
|    | Total                                                                 | 1         | 1 |    |     |



## LEMBAR ANGKET PENGUJIAN SISTEM

Petunjuk Pengisian :

1. Tulislah Nama, Pekerjaan, dan instansi di tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang anda pilih, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS)

Nama : Faradina Harumi

Pekerjaan : Mahasiswa

Instansi : UIN Sunan Kalijaga

### 1. Pengujian Fungsionalitas Sistem

| No | Pernyataan                                                                          | Penilaian |   |    |     |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                                                     | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Proses perhitungan dzikir berjalan dengan baik                                      | ✓         |   |    |     |
| 2  | Proses perhitungan limit dzikir berjalan dengan baik                                | ✓         |   |    |     |
| 3  | Aplikasi bergetar dengan baik selama perhitungan dzikir berlangsung                 | ✓         |   |    |     |
| 4  | Aplikasi bergetar dengan baik sewaktu mencapai limit                                | ✓         |   |    |     |
| 5  | Aplikasi memberikan output suara dengan baik sewaktu perhitungan dzikir berlangsung | ✓         |   |    |     |
| 6  | Aplikasi memberikan output yang baik saat awal limit pada awal mode default         | ✓         |   |    |     |
| 7  | Aplikasi menampilkan lafal dengan baik                                              | ✓         |   |    |     |
| 8  | Aplikasi mengganti lafal dengan baik saat mencapai limit                            | ✓         |   |    |     |
| 9  | Animasi berjalan dengan baik                                                        | ✓         |   |    |     |
| 10 | Pemilihan lafal berjalan dengan baik                                                | ✓         |   |    |     |
| 11 | Lafal yang dipilih ditampilkan dengan baik                                          | ✓         |   |    |     |
| 11 | Pemilihan limit berjalan dengan baik                                                | ✓         |   |    |     |
| 12 | Limit yang dipilih berjalan dengan baik                                             | ✓         |   |    |     |
| 13 | Flight Mode Berjalan dengan baik                                                    |           | ✓ |    |     |
| 14 | Mode Suara berjalan dengan baik                                                     | ✓         |   |    |     |
| 15 | Mode Getar berjalan dengan baik                                                     | ✓         |   |    |     |

|    |                                 |  |   |  |  |
|----|---------------------------------|--|---|--|--|
| 16 | Mode redup berjalan dengan baik |  | ✓ |  |  |
|    | <b>Total</b>                    |  |   |  |  |

## 2. Pengujian Antar Muka dan Pengaksesan

| No | Pernyataan                                            | Penilaian |   |    |     |
|----|-------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                       | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Sistem memiliki tampilan yang menarik                 |           | ✓ |    |     |
| 2  | Sistem memiliki animasi yang menarik                  |           | ✓ |    |     |
| 3  | Sistem menampilkan pesan yang baik saat lafal dipilih |           | ✓ |    |     |
| 4  | Sistem menampilkan pesan yang baik saat limit dipilih |           | ✓ |    |     |
|    | <b>Total</b>                                          |           |   |    |     |

## 3. Pengujian Manfaat Sistem

| No | Pernyataan                                                            | Penilaian |   |    |     |
|----|-----------------------------------------------------------------------|-----------|---|----|-----|
|    |                                                                       | SS        | S | TS | STS |
| 1  | Sistem dapat membantu user untuk berdzikir                            |           | ✓ |    |     |
| 2  | Sistem dapat membantu mengingatkan user lafal yang sedang berlangsung |           | ✓ |    |     |
|    | <b>Total</b>                                                          |           |   |    |     |

## CURRICULUM VITAE



Nama : Jan Faris Majd  
 Tempat, Tanggal Lahir : Banjarmasin, 15 Januari 1990  
 Jenis Kelamin : Pria  
 Nama Bapak : Syamsul Rizal  
 Nama Ibu : Emprah Handayani  
 Alamat Rumah : Warungboto, UH.IV, No.837D, Umbulharjo,  
 Yogyakarta  
 No. HP : +6285729116865  
 Email : [zanza150@gmail.com](mailto:zanza150@gmail.com)

### Riwayat Pendidikan

1996-2002 : SD Muhammadiyah Sukonandi I  
 2002-2005 : SMP Muhammadiyah II  
 2005-2008 : SMA Negeri 10 Yogyakarta  
 2008-2012 : Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains & Teknologi  
 Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta