

**DESAIN APLIKASI “ASY-SYAMAIL AL-MUHAMMADIYYAH” BERBASIS ANDROID
(STUDI PROGRAMING HADIS)**



Diajukan Kepada

Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Agama (S.Ag.)

Oleh:

MAULAYA MUMTAZA MARFU'

NIM. 21105050025

PROGRAM STUDI ILMU HADIS

FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

2024



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 512156 Fax. (0274) 512156 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2144/Un.02/DU/PP.00.9/12/2024

Tugas Akhir dengan judul : DESAIN APLIKASI "ASY-SYAMAIL AL-MUHAMMADIYYAH" BERBASIS ANDROID
(STUDI PROGRAMING HADIS)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MAULAYA MUMTAZA MARFU'
Nomor Induk Mahasiswa : 21105050025
Telah diujikan pada : Rabu, 18 Desember 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang/Pengaji I

Drs. Indal Abror, M.Ag
SIGNED

Valid ID: 676a4c3c39612



Pengaji II

Dr. Mahatva Yoga Adi Pradana, M.Sos.
SIGNED

Valid ID: 6768e52feedda



Pengaji III

Nur Edi Prabha Susila Yahya, S.Th.I., M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 676a32dd95a9e



Yogyakarta, 18 Desember 2024

UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Dr. H. Robby Habiba Abror, S.Ag., M.Hum.
SIGNED

Valid ID: 676a6892e3f13

NOTA DINAS
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi
Lamp : -

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamualaikum Wr.Wb.

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

| | | |
|---------------|---|--|
| Nama | : | Maulaya Mumtaza Marfu' |
| Nim | : | 21105050025 |
| Program Studi | : | Ilmu Hadis |
| Judul Skripsi | : | Desain Aplikasi "Asy Syamail Al-Muhammadiyyah" berbasis Android (Studi Programing Hadis) |

Setelah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Program Studi Ilmu Hadis UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqasyahkan. Untuk itu, kami ucapan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 2 Desember 2024

Pembimbing

Drs. Indal Abror, M.Ag.
NIP: 196808051993031007

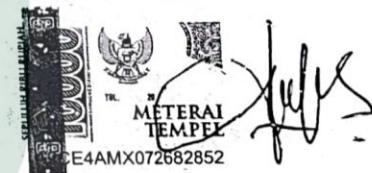
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Maulaya Mumtaza Marfu'
Nim : 21105050025
Program Studi : Ilmu Hadis
Fakultas : Ushuluddin dan Pemikiran Islam
Judul Skripsi : Design Aplikasi "Asy Syamail Al-Muhammadiyyah" berbasis Android (Studi Programing Hadis)

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Naskah skripsi ini bebas dari plagiariesme. Jika dikemudian hari terbukti bahwa naskah skripsi ini bukan karya saya sendiri atau terdapat plagiasi di dalamnya, maka saya siap dittindak sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Yogyakarta, 2 Desember 2024
Saya yang menyatakan,



Maulaya Mumtaza Marfu'
NIM : 21105050025

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِمَنْ كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Sungguh, pada (diri) Rasulullah benar-benar ada suri teladan yang baik bagimu, (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat serta yang banyak mengingat Allah. (Q.S Al-Ahdzab:21)



PERSEMBAHAN

- ❖ Allah SWT sebagai wujud syukur atas segala nikmat yang tak terhingga. Engkaulah yang senantiasa membimbing dalam kegelapan, memberikan jalan di tengah keraguan, dan menguatkan di saat kelelahan melanda.
- ❖ Abah Muh Marfu'I dan Ibu Ima Susanti dengan segala rasa syukur dan cinta, karya sederhana ini kupersembahkan kepada Ayah dan Ibu tercinta, yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dalam setiap langkah hidupku. Terima kasih atas doa yang tak pernah putus, kasih sayang yang tulus, dan pengorbanan tanpa batas. Bersama keikhlasan hati kalian, aku mampu berdiri hingga titik ini.
- ❖ Keluarga Besar tercinta, tempatku belajar tentang arti kebersamaan, cinta, dan dukungan tanpa syarat.
- ❖ Sahabat-sahabat seperjuangan yang tidak henti-hentinya memberikan bantuan, semangat dan dukungan.
- ❖ Seluruh teman-teman di Universitas Negeri Islam Sunan Kalijaga, dan teman-teman Program Studi Ilmu Hadis angkatan 2021 yang telah menemani berjuang selama menempuh perkuliahan, memberikan semangat, motivasi dan doa.
- ❖ Almamaterku Universitas Negeri Islam Sunan Kalijaga.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Skripsi ini menggunakan translate Arab-Latin yang berpodaman kepada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, No. 158 tahun 1987 dan No. 0543.b/U/1987 tanggal 22 Januari 1988

A. Konsonan Tunggal

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel 0.1: Tabel Transliterasi Konsonan

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin | Nama |
|------------|------|--------------------|-----------------------------|
| ا | Alif | Tidak dilambangkan | Tidak dilambangkan |
| ب | Ba | B | Be |
| ت | Ta | T | Te |
| ث | Şa | ş | es (dengan titik di atas) |
| ج | Jim | J | Je |
| ح | Ha | ḥ | ha (dengan titik di bawah) |
| خ | Kha | Kh | ka dan ha |
| د | Dal | d | De |
| ذ | Żal | ż | Zet (dengan titik di atas) |
| ر | Ra | r | er |
| ز | Zai | z | zet |
| س | Sin | s | es |
| ش | Syin | sy | es dan ye |
| ص | Sad | ş | es (dengan titik di bawah) |
| ض | Dad | đ | de (dengan titik di bawah) |
| ط | Ta | ṭ | te (dengan titik di bawah) |
| ظ | Za | ẓ | zet (dengan titik di bawah) |

| | | | |
|---|--------|---|-------------------------|
| ع | `ain | ' | koma terbalik (di atas) |
| غ | Gain | g | ge |
| ف | Fa | f | ef |
| ق | Qaf | q | ki |
| ك | Kaf | k | ka |
| ل | Lam | l | el |
| م | Mim | m | em |
| ن | Nun | n | en |
| و | Wau | w | we |
| ه | Ha | h | ha |
| ء | Hamzah | ' | apostrof |
| ي | Ya | y | ye |

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monofong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0.2: Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin | Nama |
|------------|--------|-------------|------|
| ـ | Fathah | a | a |
| ـ | Kasrah | i | i |
| ـ | Dammah | u | u |

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel 0.3: Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin | Nama |
|------------|----------------|-------------|---------|
| يَ... | Fathah dan ya | ai | a dan u |
| وَ... | Fathah dan wau | au | a dan u |

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَلَّ fa`ala
- سُلَّ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel 0.4: Tabel Transliterasi *Maddah*

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin | Nama |
|------------|-------------------------|-------------|---------------------|
| اَيَ... | Fathah dan alif atau ya | ā | a dan garis di atas |
| ىِ... | Kasrah dan ya | ī | i dan garis di atas |
| وُ... | Dammah dan wau | ū | u dan garis di atas |

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قَيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu :

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammeh, transliterasinya adalah "t".

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رُوضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةٌ talhah

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبَرُّ al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu الـ, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُل ar-rajulu
- الْفَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَلُ al-jalālu

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta’khužu
- شَيْءٌ syai’un
- النَّوْءُ an-nau’u
- إِنْ inna

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

| | |
|---|---------------------------------------|
| وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ - | Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/ |
| | Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn |
| - سُبْنِ اللَّهِ مَجْرًا هَا وَ مُرْسَاهَا | Bismillāhi majrehā wa mursāhā |

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

| | |
|--|--------------------------------------|
| - الحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ | Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/ |
| | Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn |
| - الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ | Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm |

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

| | |
|------------------------------|---|
| - اللَّهُ عَفُورٌ رَّحِيمٌ | Allaāhu gafūrun rahīm |
| - لِلَّهِ الْأَمْرُ جَمِيعًا | Lillāhi al-amru jami`an/Lillāhil-amru jami`an |

J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan semesta alam, yang telah memberikan nikmat iman, kesehatan, dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Desain Aplikasi Asy-Syamail Al-Muhammadiyyah" Berbasis Android (Studi Programming Hadis)". Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, teladan umat manusia yang menjadi inspirasi dalam setiap langkah hidup ini.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi berbasis Android yang memudahkan masyarakat mengakses dan mempelajari kitab *Ash-Syamail Al-Muhammadiyyah*. Karya ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung studi hadis dan mendekatkan masyarakat pada nilai-nilai Islam yang diajarkan Rasulullah SAW.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. H. Robby Habiba Abror, S.Ag., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, Universitas Negeri Sunan Kalijaga
2. Drs. Indal Abror, M.Ag., selaku Kepala Prodi Ilmu Hadis, Universitas Negeri Islam Sunan Kalijaga serta sebagai Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan waktu, tenaga, serta pikirannya dalam membimbing dan menyelesaikan Skripsi ini dengan baik dan penuh kesabaran.
3. Prof. Dr. Nurun Najwah, M.Ag., selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama perkuliahan.
4. M. Ar-Rasyid Fajar Nasrullah S.Ag., selaku dosen progaming hadis yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama mata kuliah progaming hadis
5. Segenap Dosen dan Staf Tata Usaha Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam yang telah membantu selama masa perkuliahan.
6. Saudara sepupu saya terkhusus mbak Isfina yang telah meneman, membimbing selama ini.

7. Teman-teman angkatan *El Istiqomah*, Terima kasih atas kebersamaan, kerja sama, dan kenangan indah.
8. Teman-teman Alumni Trensains Khususnya Angkatan *Edelweiss generation*, Terima kasih atas kebersamaannya, kepeduliannya, dan kerjasama saat perkuliahan di Yogyakarta.
9. Sahabat sahabat saya terkhusus Fayad, Jahdan, Aghnil, Danial, Fadly, Nadia dan Syafirah telah menemani dan membantu kehidupan di dunia perkuliahan.
10. Bang Gar dan Mas Aziz yang telah membantu, menemani, serta kepeduliannya saat saya menempuh kehidupan di Yogyakarta.
11. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang turut membantu dan memberikan semangat pengusungan skripsi ini.

Penulis hanya dapat mendoakan semoga keikhlasan berupa bimbingan, arahan, dukungan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal jariyah yang terus mengalir menjadi pahala disisi Allah SWT. Aamin

Yogtakarta, 02 Desember 2024

Penulis

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Maulaya Mumtaza Marfu'

NIM.21105050025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendigitalisasi kitab *Asty-Syamail Al-Muhammadiyyah* berbasis android dengan memanfaatkan teknologi pemograman untuk menyajikan hadis dengan lebih mudah dan intrektif. Kitab *Asty-Syamail Al-Muhammadiyyah* sendiri merupakan kitab yang memuat tentang sifat, kebiasaan, serta akhlak Rasulullah SAW, hal ini dilakukan agar kitab *Asty-Syamail Al-Muhammadiyyah* sebagai literatur clasic dapat populer ke dalam media teknologi. Peneliti menyadari bahwa kajian mengenai akhlak Rasulullah SAW sebagai suri tauladan umat muslim perlu lebih dimasifkan menimba pembelajaran mengenai akhlak, sifat dan kepribadian Rasulullah SAW perlu diterapkan. Aplikasi *Asty-Syamail Al-Muhammadiyyah* dirancang menggunakan metode R&D (*Reseach and Devolopment*) dan dikembangkan melalui metode ADDIE (*Analysis, Design, Development and Evaluation*). Wadah untuk pembuatan aplikasi ini melalui website Kodular.io yang bisa diakses lewat Google, Chrome, Mozilla Firefox. Aplikasi ini berisi 50 an hadis yang bersumber dari kitab *Asty-Syamail Al-Muhammadiyyah*. Peneliti berharap dengan pembuatan aplikasi ini dapat bermafaat bagi masyarakat luas.

Kata kunci : *Asty-Syamail Al-Muhammadiyyah*, Android, Pemrograman Hadis, Digitalisasi, Literasi Islam.



ABSTRAK

This study aims to digitize the *Asy-Syamail Al-Muhammadiyyah* book into an Android-based application by utilizing programming technology to present the hadiths in a more accessible and interactive way. The *Asy-Syamail Al-Muhammadiyyah* itself is a classical text that describes the characteristics, habits, and virtues of the Prophet Muhammad (peace be upon him). This initiative is undertaken to make this classical literature more popular and relevant in the context of modern technological media. The researcher recognizes the importance of emphasizing the study of the Prophet Muhammad's virtues as a role model for Muslims, as learning about his character, traits, and personality should be broadly implemented. The *Asy-Syamail Al-Muhammadiyyah* application is designed using the Research and Development (R&D) method and developed through the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The platform for creating this application is the Kodular.io website, which can be accessed via Google, Chrome, or Mozilla Firefox. This application contains around 50 hadiths sourced from the *Asy-Syamail Al-Muhammadiyyah*. The researcher hopes that this application will be beneficial to the broader community.

Keywords: *Asy-Syamail Al-Muhammadiyyah*, Android, Hadith Programming, Digitization, Islamic Literacy.



DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| PENGESAHAN TUGAS AKHIR | i |
| NOTA DINAS SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI..... | ii |
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN | iii |
| MOTTO | iv |
| PERSEMBAHAN..... | v |
| PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN | vi |
| KATA PENGANTAR | xiii |
| ABSTRAK..... | xv |
| ABSTRAK..... | xvi |
| DAFTAR ISI..... | xvii |
| BAB I..... | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 6 |
| C. Tujuan Penelitian | 7 |
| D. Manfaat Penelitian | 7 |
| E. Spesifikasi Produk..... | 7 |
| F. Tinjauan Pustaka..... | 11 |
| G. Kerangka Teori | 13 |
| H. Metode Penelitian | 18 |
| I. Sistematika Penulisan | 18 |
| BAB II..... | 20 |
| TAHAP-TAHAP PEMBUATAN APLIKASI | 20 |
| A. Analisys (Analisis) | 20 |
| 1. Analisis Penentuan Materi Konten..... | 20 |
| 2. Analisis Standar Isi Aplikasi..... | 20 |
| 3. Analisis Kebutuhan Perankat Keras (<i>Hardware</i>)..... | 21 |
| 4. Analisis Kebutuhan Perankat Lunak (<i>Software</i>) | 22 |

| | |
|--|----|
| 5. Analisis System | 22 |
| B. <i>Design</i> (Perancangan) | 23 |
| 1. Pembuatan <i>Flowchart</i> | 23 |
| 2. Pembuatan <i>Activity Diagram</i> , struktur Navigasi, dan Perancangan Antarmuka..... | 25 |
| C. <i>Development</i> (Pengembangan) | 38 |
| 1. Komponen-komponen Aplikasi “Asy-Syamail Al-Muhammadiyah” | 38 |
| 2. Membuat Deain Tampilan..... | 39 |
| 3. Penulisan Materi..... | 39 |
| 4. Proses Pembuatan Aplikasi “Asy-Syamail Al-Muhammadiyyah” | 40 |
| 5. Cara Unduh dan Mengaplikasikan Aplikasi “Asy-Syamail Al-Muhammadiyyah” | 49 |
| BAB III | 49 |
| HASIL IMPLEMENTASI, PENGUJIAN SISTEM DAN PEMBAHASAN..... | 49 |
| A. <i>Implemntation</i> (implementasi Antarmuka) | 49 |
| 1. Implementasi <i>User Interface</i> Halaman Pembuka..... | 50 |
| 2. Implementasi <i>User Interface</i> Halaman Loading | 50 |
| 3. Implementasi <i>User Interface</i> Halaman Utama..... | 51 |
| 4. Implementasi <i>User Interface</i> Profil Kampus UIN Sunan Kalijaga..... | 52 |
| 5. Implementasi <i>User Interface</i> Biografi Penulis Kitab..... | 52 |
| 6. Implementasi <i>User Interface</i> Halaman KItab | 53 |
| 7. Implementasi <i>User Interface</i> Halaman Profil Kreator | 53 |
| B. <i>Hasil implentasi</i> Pengujian Aplikasi..... | 54 |
| C. Analisis Data Hasil Penilaian Aplikasi “Asy-Syamail Al-Muhammadiyyah” | 55 |
| 1. Analisis Data Hasil Penilaian Aplikasi “Asy-Syamail Al-Muhammadiyyah” | 55 |
| D. <i>Evaluation</i> (Evaluasi) dan Update Produk..... | 57 |
| BAB VI..... | 58 |
| PENUTUP..... | 58 |
| A. Kesimpulan | 58 |
| B. Saran | 58 |
| DAFTAR PUSTAKA | 60 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | 61 |
| CURRICULUM-VITAE..... | 62 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi, terutama dalam teknologi informasi, menunjukkan kemajuan yang signifikan, baik dalam hal perangkat keras maupun perangkat lunak, serta infrastruktur lainnya seperti jaringan komunikasi yang mendukung pembangunan sistem informasi yang andal. Inovasi dalam teknologi informasi untuk pengembangan perangkat lunak dan perangkat keras secara berkelanjutan telah memperpendek masa pakai teknis dan ekonomis dari perangkat lunak dan perangkat keras sebelumnya. Fakta ini menunjukkan dampak positif dan negative bagi pengguna teknologi itu sendiri.¹

Salah satu produk yang dihasilkan dalam kemajuan teknologi baik perangkat keras maupun perangkat lunak adalah smartphone. Kemajuan tersebut dapat dilihat melalui akses yang semakin mudah digunakan, lebih simple, lebih canggih serta lebih portable dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya. Selain itu, ada berbagai jenis dan merek smartphone yang diproduksi, membuatnya lebih mudah diakses oleh siapa pun. Di Indonesia sendiri Jumlah pengguna smartphone terus meningkat. Menurut sebuah lembaga riset, Indonesia menduduki peringkat kelima dalam daftar negara dengan jumlah pengguna smartphone terbesar di dunia. Informasi ini berasal dari blog yang ditulis oleh Horace H. Dedi di asymco.com. Berdasarkan laporan di detik.com, populasi pengguna Android telah mencapai lebih dari 1 miliar, sementara pengguna iOS mencapai 700 juta.²

¹ Fahlepi Roma Doni *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi – Volume 9 No 2 – 2017.* Hal 16.

² Sharen Ghifary dan Iis Kurnia N. *Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap perilaku Komunikasi.* UNIVERSITAS TELKOM. Hal 170

Penggunaan smartphone di Indonesia sendiri sudah menjalar di seluruh lapisan masyarakat, baik dikalangan orang dewasa, remaja, bahkan sampai anak usia dini pun telah banyak yang menggunakan smartphone. Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nur Sri Rahayu (2021) di Kota Banjar, anak-anak berusia 5-6 tahun sudah menggunakan gadget yang dimiliki oleh orang tua atau kakak mereka. Penggunaan gadget pada anak-anak tanpa pengawasan orang tua menyebabkan banyak anak mengalami kecanduan gadget. Sebuah laporan dari detiknews (2019) menyebutkan bahwa seorang anak berusia lima tahun di Jawa Barat mengalami masalah kejiwaan karena kecanduan gadget.³

Hal ini membuat persoalan baru bagi masyarakat Indonesia akan rendahnya tingkat kesadaran literasi digital di semua kalangan. Penggunaan smartphone yang tidak terbatas dan dipengaruhi oleh adanya berbagai akses internet seperti situs web, media social, game dan lain-lain yang menyebabkan masalah tersebut terjadi. Berbagai masalah tersebut menunjukkan bahwa perkembangan teknologi saat ini belum diikuti dengan tingkat literasi digital yang memadai. Menurut Faiz Rahman dari pusat kajian masyarakat digital atau Center for Digital Society Universitas Gadjah Mada (UGM), yang dikutip dari web mainmain.id, platform media sosial perlu lebih proaktif dalam mendeteksi konten-konten yang berpotensi membahayakan. Oleh karena itu, diperlukan perhatian khusus dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, orang tua, dan guru. Hal ini menunjukkan pentingnya integrasi digital dalam pendidikan untuk mengatasi dampak negatif dari media social dan akses internet lainnya.⁴

³ Hayani Wulandari dan Kurniasih JECIE-*Gadget dan Anak Usia Dini*-Volume 6, Nomor 2, Juli 2023.

⁴ ‘pentingnya literasi digital agar terhindar dari maut’, Dwiwa, mainmain, <https://www.mainmain.id/r/18449/pentingnya-literasi-digital-agar-terhindar-dari-konten-medios-berujung-maut/>, accessed 27 Mei 2023.

Sejak dimulainya pandemi COVID-19, terlihat jelas bahwa digitalisasi pendidikan di Indonesia semakin terwujud. Dampak dari pandemi tersebut telah mengubah sistem pendidikan di Indonesia secara signifikan. Sebelumnya, pendidikan biasanya dilakukan di dalam kelas, namun sejak pandemi COVID-19, pendidikan telah beralih ke metode daring atau tanpa pertemuan langsung. Alasan di balik keputusan ini adalah karena selama pandemi, semua instansi pemerintahan diminta untuk bekerja dari rumah, atau yang dikenal dengan istilah work from home (WFH). Sebagian besar media yang digunakan untuk pelaksanaan pendidikan daring ini meliputi WhatsApp, Zoom, Google Meet, dan sejenisnya. Kemudian bagaimana jika hal tersebut terjadi di perguruan tinggi sebagaimana hal yang telah dilakukan oleh program studi ilmu hadis dengan latar belakangnya yang sering melakukan penelitian terhadap hadis sedangkan lembaga atau instansi tersebut dilarang melakukan pembelajaran secara langsung.

Dalam program studi ilmu hadis sendiri penelitian terhadap hadis tentu terpaku terhadap kitab hadis, baik primier maupun sekunder. Hal ini dilakukan agar penelitian tersebut bisa lebih optimal dan objektif terhadap hasil yang akan diteliti. Namun dengan masalah yang terjadi sebagaimana hal yang sudah dipaparkan di atas, beberapa penggerak atau akademisi mulai mencari jalan keluar dalam memecahkan masalah tersebut, salah satu yang dilakukan dalam menjawab masalah tersebut ialah dengan mendigitalkan hadis melalui website atau aplikasi yang menyediakan layanan dalam mempermudah siapapun dalam mengakses hadis.

Salah satu pembaharuan terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh program studi ilmu hadis UIN Sunan Kalijaga ialah dengan menghadirkan mata kuliah programing hadis. Matakuliah ini memiliki peran vital dalam merespon tantangan zaman yang bergerak di bidang digitalisasi pendidikan. Hal ini membuktikan bahwa para akademisi hadis tanggap dalam

merespon tantangan zaman yang semakin kompleks kedepannya dan tantangan yang mulai terasa pada zaman disrupsi ini adalah revolusi industry, digitalisasi dan globalisasi.⁵

Pemrograman hadis dalam kurikulum studi Ilmu Hadis di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tidak hanya terbatas pada mata kuliah, tetapi juga telah diintegrasikan ke dalam Praktik Kerja Lapangan (PKL). Salah satu alasan di balik integrasi ini adalah kesadaran lembaga tersebut akan pentingnya kajian hadis dalam konteks digitalisasi pendidikan. Hal ini dianggap sangat penting oleh para peneliti dan akademisi hadis sebagai bagian dari tanggung jawab mereka dalam memajukan studi hadis ke depannya. Lembaga tersebut juga merasa perlu untuk secara aktif mengawasi dan mengevaluasi berbagai konten hadis dan pengetahuan hadis yang tersebar di platform digital dan media sosial. Dengan demikian, pandangan masyarakat atau umat terhadap hadis di masa mendatang kemungkinan akan dipengaruhi oleh pengaruh media sosial dan digital saat ini. Ini menimbulkan tantangan yang semakin berat bagi para pengkaji hadis di era digitalisasi ini dalam menjalankan tanggung jawab mereka.⁶

Di perguruan tinggi di Indonesia, digitalisasi pendidikan mulai diimplementasikan secara nyata sejak tahun ajaran baru 2020/2021, saat pandemi COVID-19 melanda. Salah satu institusi yang telah menerapkan digitalisasi pendidikan adalah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Langkah ini dimulai sejak Pengenalan Budaya Akademik Kampus (PBAK) tahun ajaran baru 2020/2021, yang berbeda signifikan dari tahun-tahun sebelumnya. Meskipun digitalisasi pendidikan sudah berlangsung sejak sebelum pandemi dan selama awal pandemi sebelum penerimaan mahasiswa baru, perubahan signifikan yang dikenal sebagai

⁵ Nasrullah, Ar Rasyid Fajar. *Desain aplikasi Berbasis Android “hadis. Uinsuka” (Studi Programing Hadis)*. UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA, 2021. Hal 3

⁶ Workshop Digitalisasi Hadis UIN Sunan Kalijaga Jogjakarta 2020 – Pusat Kajian Hadis, <https://pkh.or.id/workshop-digitalisasi-hadis-uin-sunan-kalijaga-jogyakarta-2020/>, accessed 26 Nov 2020

"total daring" baru benar-benar terasa pada proses penerimaan mahasiswa baru dan PBAK tahun ajaran 2020/2021. Bahkan, materi perkuliahan kini disampaikan sepenuhnya secara daring, tanpa tatap muka langsung.

Berbagai instansi yang memiliki program studi yang sama seperti Program Studi Ilmu Hadis di Uin Syarif Hidayatullah Jakarta, Program studi Iomu Hadis di IAIN Kediri, Program Studi Ilmu Hadis di IAIN Cirebon dan lain sebagainya telah menerapkan dan upaya dalam memperkenalkan ilmu digitalisasi hadis beserta pemogramannya. Hal tersebut menunjukan bahwa kajian hadis sangat penting di era digital saat ini.

Fenomena digitalisasi hadis saat ini mengingatkan kita pada era kodifikasi sekitar abad kedua hijriyah, ketika pemerintahan Islam pertama kali secara resmi memerintahkan para ulama untuk serius mengodifikasi hadis. Pada masa itu, para ulama aktif mengodifikasi hadis. Namun, digitalisasi hadis saat ini memiliki kesamaan dengan era kodifikasi tersebut, tetapi dengan perbedaan bahwa dalam digitalisasi, yang dikodifikasi adalah hadis itu sendiri, yang berasal langsung dari Nabi Muhammad SAW. Pada era kodifikasi, tindakan ini sangat dibutuhkan oleh umat Islam karena sedikitnya literatur yang membahas hadis, terutama kitab-kitab yang khusus mengumpulkan hadis Nabi Muhammad SAW. Dari fenomena ini, gagasan dan argumen yang mendukung pentingnya kodifikasi hadis pada masa itu dianggap sangat mendesak.⁷

Setelah mempertimbangkan berbagai aplikasi yang sudah ada, penulis belum menemukan aplikasi ulumul hadis dalam bentuk aplikasi, melainkan hanya dalam bentuk *e-book*. Oleh karena itu, penulis memutuskan bahwa diperlukan pembuatan aplikasi ulumul hadis

⁷ Muhammad Musthofa Azami, *Hadis Nabi dan Sejarah Kodifikasinya* (Jakarta: PT Pustaka Firdaus, 1994)

yang sebenarnya. Aplikasi ini tidak hanya bertujuan untuk menyediakan ulumul hadis dalam format aplikasi, tetapi penulis juga berupaya untuk mendigitalkan kitab *Asy-Syamail Al-Muhammadiyyah*.

Dalam penelitian ini, penulis akan membahas tentang aplikasi yang akan dikembangkan. Aplikasi ulumul hadis ini akan diberi nama "*Asy-Syamail Al-Muhammadiyyah*". Nama ini dipilih karena pembuatan aplikasi tersebut merujuk pada kitab *Ays-Syamail Al-Muhammadiyyah*. Selain itu, penggunaan nama ini juga bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam mencari aplikasi yang dibuat oleh penulis.

Pada tahap awal pengembangan aplikasi ini, penulis akan memuat 60 halaman dari kitab *Asy-Syamail Al-Muhammadiyyah*. Sisanya akan disertakan dalam pengembangan selanjutnya. Selain menyediakan teks dari kitab tersebut dalam mode pencarian, penulis juga akan menyertakan terjemahannya untuk membantu pemahaman masyarakat umum.

Target dari penggunaan aplikasi ini secara khusus untuk para pelajar yang ingin belajar dasar ilmu hadis. Namun secara umum kepada masyarakat pada umumnya sebagai wawasan dasar dari ilmu hadis.

Dengan latar belakang sebagaimana yang telah ditulis oleh penulis sebelumnya, penulis berupaya merealisasikannya dengan cara membuat aplikasi tersebut dan juga membuat karya tulis berupa skripsi yang berjudul “**Desain Aplikasi “Asy-Syamail Al-Muhammadiyyah” Berbasis Android (Studi Programing Hadis)**”.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas penulis memiliki beberapa rumusan masalah.

Diantaranya :

1. Bagaimana proses serta langkah pembuatan aplikasi *Asy-Syamail Al-Muhammadiyyah* hingga dapat digunakan oleh pengguna ?
2. Bagaimana isi konten serta pengembangan aplikasi *Asy-Syamail Al-Muhammadiyyah*?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui proses serta langkah pembuatan aplikasi *Asy-Syamail Al-Muhammadiyyah* hingga dapat digunakan oleh pengguna.
2. Mengetahui isi konten serta pengembangan aplikasi *Asy-Syamail Al-Muhammadiyyah*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian pada pengembangan aplikasi ini ialah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa menambah pada pengalaman bagi peneliti selain dari menghasilkan aplikasi *Asy-Syamail Al-Muhammadiyyah* dan juga bisa menambah wawasan peneliti dalam pembuatan aplikasi tersebut.

2. Bagi pengguna atau user

Dengan adanya aplikasi *Asy-Syamail Al-Muhammadiyyah* diharapkan bisa membantu masyarakat luas dalam memperlajari materi dasar tentang hadis dan juga bisa digunakan kapanpun dikarenakan berbasis android.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan oleh penulis dari proses pengembangan ini ialah sebagaimana berikut:

1. Produk yang dihasilkan

produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah berupa sebuah aplikasi materi dasar yang berjudul *Asy-Syamail Al-Muhammadiyyah* yang diambil dari nama kitab yang dijadikan objek penelitian ini, sehingga diharapkan aplikasi ini bisa menjadi referensi dalam belajar hadis.

2. Materi yang disajikan

Materi yang disajikan menurut rencana penulis adalah terjemahan dari kitab *Asy-Syamail Al-Muhammadiyyah*.

3. Website dan software yang digunakan

Penulis menggunakan Kodular Companion sebagai website untuk membuat aplikasi ini. Kodular Companion khusus dalam pembuatan aplikasi Android tanpa coding yang rumit. Selain itu, penulis juga memanfaatkan Google Drive sebagai penyimpanan data untuk menghindari aplikasi yang terlalu berat. Untuk mendukung pengguna non-Android, penulis menggunakan layanan pembuatan website seperti WordPress, sehingga aplikasi juga dapat diakses melalui website yang dibuat.

4. Produk yang dihasilkan

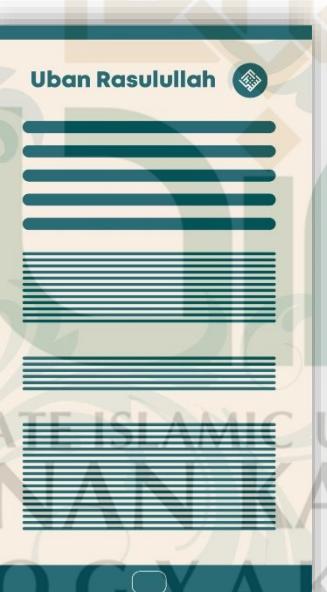
Produk yang dihasilkan oleh penulis disini merupakan aplikasi tentang materi dasar ilmu hadis dengan metode pembagian bab dan subbab berbasis android.

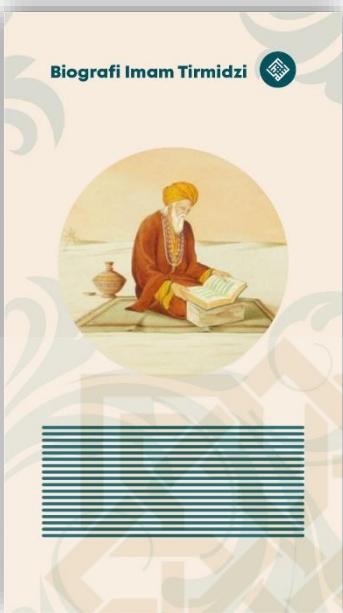
5. UI/UX

User Interface atau yang disebut juga dengan halaman dari aplikasi tersebut akan ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 2.1 User Interface Aplikasi

| No. | Tampilan UI/UX | Deskripsi singkat |
|-----|----------------|--|
| 1. | | Merupakan screen awal pada tampilan awal aplikasi berupa logo dan nama aplikasi. |
| 2. | | Merupakan menu halaman utama yang berisikan tentang beberapa fitur yang disediakan oleh aplikasi Asy-Syamail Al-Muhammadiyyah. |

| | | |
|----|--|---|
| 3. |  | Merupakan halaman yang menampilkan sub materi dari aplikasi <i>Asy-Syamail Al-Muhammadiyyah</i> . |
| 4. |  | Merupakan halaman yang berisikan tentang isi dari kitab <i>Asy-Syamail Al-Muhammadiyyah</i> . |

| | | |
|----|---|--|
| 5. |  | <p>Merupakan halaman yang menampilkan biografi dari pengarang kitab <i>Asy-Syamail Al-Muhammadiyyah</i>.</p> |
|----|---|--|

F. Tinjauan Pustaka

Dalam melakukan penelusuran baik karya ilmiah maupun aplikasi yang membahas tentang aplikasi hadis maupun digitasisasi hadis itu sendiri. Beberapa diantaranya ialah Hadis *Arba'in Nawawi*, Hadis tematik dan lain sebagainya. Namun dari sejumlah penelitian penulis belum menemukan aplikasi yang benar-benar sama dengan yang penulis akan ciptakan. Kalaupun terdapat kesamaan pada hal tertentu, tentu hal tersebut merupakan suatu kewajaran menimbulkan perbedaan cara pembuatan dan metode yang digunakan tidak relative jauh berbeda, sehingga nampak sama dari tampilan visualnya. Hanya saja terlihat perbedaannya dari sisi kontennya saja. Adapun beberapa karya ilmiah dan aplikasi tersebut adalah sebagai berikut:

Pertama, Berdasarkan judulnya, skripsi Ar Rasyid Fajar Nasrullah berjudul "Desain Aplikasi Berbasis Android Hadis UIN SUKA". Dari judul tersebut, dapat

disimpulkan bahwa skripsi ini membahas tentang desain aplikasi mobile yang berfokus pada hadis, dan aplikasi ini dikembangkan untuk Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga (SUKA). Dari judul tersebut, metode yang digunakan adalah pengembangan perangkat lunak R&D (research and development) dan juga ADIIIE, khususnya dalam konteks pengembangan aplikasi mobile berbasis Android. Metode ini melibatkan proses pengembangan perangkat lunak secara sistematis, termasuk analisis kebutuhan, desain aplikasi, implementasi, pengujian, dan evaluasi.

Kedua, Jurnal karya M. Calis Syamsudin yang berjudul “Peran Umar Bin Abdul Aziz Dalam Kodifikasi Hadis”. Tulisan ini memuat tentang kajian kodifikasi hadis yang memiliki kaitan erat dengan pengembangan aplikasi ini. Kodifikasi pada zaman sekarang ini biasanya berbagaimacam cara, salah satunya adalah pembukuan hadis melalui aplikasi.

Ketiga, Jurnal karya Umi Khalifah Dan Nurulita Iman Sari yang berjudul “Membangun Aplikasi Mobile Menggunakan Kodular Untuk Siswa SMPN 1 Selorejo”. Tulisan ini meneliti tentang bagaimana membuat aplikasi mobile menggunakan kodular yang dipraktikan pada siswa SMPN 1 Selerejo.

Keempat, Ensiklopedia Hadis yang diterbitkan oleh Lidwa pustaka, aplikasi ini memuat tentang konten hadis Nabi lengkap dengan terjemahannya, serta berbagai macam fitur lainnya yang memudahkan pengguna dalam menggunakannya.

Kelima, Kitab *Asty-Syamail Al-Muhammadiyyah* karya Imam At-Tirmidzi, kitab ini merupakan sumber utama dalam konten materi aplikasi *Asty-Syamail Al-Muhammadiyyah* yang penulis lakukan.

G. Kerangka Teori

Aplikasi

Aplikasi merupakan sebuah program yang dibuat oleh pengguna untuk menjalankan suatu tugas tertentu. Menurut Kadir, aplikasi adalah program yang siap digunakan atau dirancang untuk menjalankan fungsi tertentu bagi pengguna, atau sebagai implementasi dari suatu konsep yang menjadi fokus pembahasan, atau sebagai program komputer yang diciptakan untuk membantu manusia dalam menyelesaikan tugas tertentu. Aplikasi perangkat lunak ini dirancang khusus untuk digunakan oleh praktisi dalam bidang tertentu.⁸ Aplikasi tersebut bisa di klasifikasikan ke dalam 2 (dua) bagian, yaitu:

- a. Aplikasi adalah sebuah bundel program yang disertai dengan dokumentasi yang dirancang khusus untuk menyelesaikan masalah tertentu.
- b. Aplikasi perangkat lunak khusus adalah program yang disertai dengan dokumen yang dirancang untuk melakukan tugas tertentu dengan keahlian khusus.

Perangkat

Dalam ranah digital, perangkat dapat dibagi menjadi dua kategori, yakni perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras merujuk pada bagian eksternal atau fisik yang dapat dipegang dari sebuah PC atau komputer, seperti monitor, keyboard, CPU, mouse, dan lainnya. Konsep ini juga berlaku pada penggunaan smartphone atau ponsel pintar.

⁸ chrome-extension://efaidnbmnnibpcajpcglclefindmkaj/https://eprints.uny.ac.id/53889/3/bab%202.pdf

Smartphone

Telepon pintar, atau yang lebih dikenal sebagai smartphone, merupakan perangkat telepon genggam yang dilengkapi dengan sistem operasi yang dirancang untuk penggunaan oleh masyarakat umum. Perangkat ini tidak hanya terbatas pada layanan SMS dan panggilan telepon, tetapi juga memungkinkan pengguna untuk mengunduh aplikasi, memperluas fungsionalitas, atau menyesuaikan dengan kebutuhan mereka. Dengan demikian, smartphone bisa dianggap sebagai perangkat komputasi mini yang memiliki kemampuan telepon.⁹

Penggunaan smartphone sangat umum pada berbagai kelompok usia, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa dan lanjut usia. Awalnya, telepon genggam hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, namun dengan kemajuan teknologi, mereka mampu mentransfer data dan mengunduh aplikasi sesuai kebutuhan pengguna. Saat ini, penggunaan media komunikasi telah menjadi kebutuhan pokok bagi individu, kelompok, dan organisasi. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa peran smartphone telah menjadi kebutuhan utama dalam kehidupan sehari-hari.

Android

Android adalah sebuah sistem operasi seluler yang berbasis pada kernel Linux yang telah dimodifikasi dan menggunakan berbagai komponen sumber terbuka lainnya. Sistem ini secara khusus dirancang untuk digunakan pada perangkat seluler, terutama pada perangkat yang dilengkapi dengan layar sentuh seperti smartphone dan tablet. Diluncurkan perdana pada bulan September 2008, Android dikembangkan oleh Open Handset Alliance,

⁹ Zaki Baridwan, Intermediate Accounting (Yogyakarta: Universitas Gajah Mada, 2010), 83.

sebuah konsorsium yang mendapat dukungan komersial dari Google.¹⁰ Sejak awal kehadirannya, Android telah mengalami pertumbuhan yang pesat, dengan banyak versi yang terus dikembangkan hingga saat ini. Berikut adalah beberapa versi Android yang telah diperkenalkan:

Tabel 2.2 Versi Android yang dapat menggunakan Aplikasi

| Versi Android | Tanggal Rilis | Deskripsi Singkat |
|-------------------------------------|-------------------|---|
| Android 1.0 | 23 September 2008 | Versi android pertama diluncurkan, pada versi ini memiliki antarmuka pengguna yang sederhana dan fitur-fitur dasar seperti kamera, pemutar musik, dan penjelajah web. |
| Andoridd 1.5 (Cupcake) | 27 April 2009 | Menambahkan fitur-fitur baru seperti dukungan untuk layar sentuh dan papan ketik virtual |
| Android 1.6 (Donut) | 15 September 2009 | Pada versi ini terdapat fitur untuk pencaarian teks dan kontrol gestur |
| Android 2.0 (Edair) | 26 Oktober 2009 | Menambahkan fitur baru seperti navigasi <i>turn-by-turn</i> dan dukungan untuk beberapa akun email. |
| Android 2.2 (froyo) | 20 Mei 2010 | Terdapat dukungan <i>flash camera</i> dan <i>tethering portable</i> dalam versi ini. |
| Android 2.3 (Gingerbread) | 6 Desember 2010 | Peningkatan kinerja dan atarmuka pengguna baru. |
| Android 3.0 (Honeycomb) | 22 Februari 2011 | Diperkenalkan untuk tablet pada tahun 2011 dengan antarmuka pengguna yang dioptimalkan untuk layar yang lebih besar. |
| Android 4.0 (Ice Cream Sandwich) | 18 Oktober 2011 | Menambahkan fitur baru seperti <i>face unlock</i> dan android Beam |

¹⁰ Pengertian Android – Definisi, Fungsi, Sejarah, Kelebihan, Wahyu Setia Bintara, dianisa.com, <https://dianisa.com/pengertian-android/>, accessed 27 Mei 2023.

| | | |
|------------------------------|------------------|--|
| Andoroid 4.1 Jelly Bean | 9 Juli 2012 | Terdapat fitur baru seperti Google Now, layanan lokasi yang ditingkatkan, dan dukungan untuk multi-user. |
| Android 4.4 (Kitkat) | 31 Oktober 2013 | Peningkatan kinerja dan antarmuka pengguna yang baru. |
| Android 5.0 (Lollipop) | 12 November 2014 | Terdapat fitur baru seperti Material Design dan dukungan untuk <i>multiple windows</i> . |
| Android 6.0 (Marshmallow) | 5 Oktober 2015 | Peningkatan keamanan dan fitur baru seperti Now on Tap dan Doze. |
| Android 7.0 (Nougat) | 22 Agustus 2016 | Menambahkan fitur baru seperti mode <i>split-screen</i> , dukungan untuk Daydream VR, dan notifikasi yang ditingkatkan. |
| Android 8.0 (oreo) | 21 Agustus 2017 | Peningkatan keamanan dan fitur baru seperti <i>autofill</i> dan <i>picture-in-picture</i> mode. |
| Android 9.0 (Pie) | 6 Agustus 2018 | Memiliki fitur baru seperti <i>adaptive battery</i> , <i>adaptive brightness</i> , dan navigasi gestur. |
| Android 10 | 3 September 2019 | Peningkatan versi seperti <i>dark mode</i> dan dukungan untuk 5G. |
| Android 11 | 8 September 2020 | Peningkatan peraturan pemberitahuan dan fitur baru seperti <i>screen recorder</i> dan <i>bubbles</i> . |
| Android 12 | 18 Februari 2021 | Memiliki fitur antarmuka pengguna yang lebih halus dan menambahkan fiutr baru seperti <i>privacy dashboard</i> dan dukungan untuk fitur aplikasi Android terpisah. |
| Android 13 | 27 April 2022 | Versi ini memiliki focus pada penyempurnaan fiutr pada Android 12L, meningkatkan privasi, keamanan, dan optimalisasi UI. |
| Android 14 | 15 Agustus 2022 | Peningkatan privasi, ikon tema otomatis, dan pengaturan bahasa per aplikasi. |

| | | |
|-----------------------------------|----------------|---|
| Android 15 (Vanilla Ice Cream) | 4 Oktober 2023 | Optimalisasi efisiensi daya, peningkatan keamanan, dan antarmuka pengguna yang lebih responsif. |
|-----------------------------------|----------------|---|

Kodifikasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kodifikasi memiliki arti sebagai berikut:

1. Proses menggabungkan berbagai peraturan menjadi undang-undang penyusunan kitab hukum.
 2. Pengelompokan hukum dan undang-undang berdasarkan prinsip-prinsip tertentu dalam suatu buku undang-undang standar.
 3. Pencatatan norma yang telah dihasilkan melalui standarisasi dalam bentuk buku tata bahasa, seperti panduan pelafalan, panduan ejaan, panduan pembentukan kata, atau kamus.
 4. Pemberian nomor atau simbol pada estimasi pos, jurnal, faktur, atau dokumen lain yang berfungsi sebagai alat untuk membedakan entri yang satu dengan yang lain dalam suatu kategori.¹¹
- Dalam istilah terminologi, kodifikasi (tadwin) menggambarkan proses mengumpulkan, menghimpun, atau mencatat, dengan mengumpulkan dan menerbitkannya. Sedangkan kodifikasi hadis merujuk pada proses mengumpulkan berbagai hadis yang tersebar di berbagai lokasi dan mengatur mereka ke dalam satu buku.¹²

¹¹ arti kata kodifikasi-kamus Besar Bahasa Indnesia (KBBI) online, <https://kbbi.web.id/kodifikasi/>, accessed 27 Mei 2023

¹² Syamsuddin, Muhammad Chalis. "PERAN UMAR IBN ABDUL AZIZ DALAM KODIFIKASI HADIS." ALQIRAAH 14.1 (2020): 16-27.

Kodular

Kodular adalah sebuah platform daring yang menawarkan berbagai alat serupa dengan MIT App Inventor untuk mengembangkan aplikasi Android melalui block programming. Ini berarti pengguna tidak perlu menulis kode secara manual untuk membuat aplikasi Android. Saat ini, Kodular dan *AppyBuilder* telah bergabung untuk memberikan kontribusi dalam pembuatan aplikasi bagi individu tanpa pengalaman atau keterampilan pemrograman, sehingga mereka dapat membuat aplikasi Android mereka sendiri dengan fitur dan layanan yang hampir sama dengan yang ditawarkan oleh Android Studio, tetapi dengan cara yang lebih sederhana dan mudah.¹³

H. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, penulis akan menggunakan 2 jenis metode sebagai langkah dalam memulai penelitian ini, yaitu metode penelitian dan metode pengembangan. Metode penelitian yang penulis gunakan sendiri ialah model penelitian R&D (*research and development*). R&D merupakan suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan karya/produk baru serta dapat menguji keefktifan dari produk tersebut. Kemudian metode pengembangan, metode pengembangan yang penulis gunakan ialah model ADDIE sebagai metode dalam pengembangan penelitian aplikasi ini. ADDIE sendiri merupakan singkatan yang menggambarkan lima tahap dalam pengembangan, yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

I. Sistematika Penulisan

Penulisan dalam skripsi ini akan mengikuti format yang terdiri dari beberapa bagian. Bagian pertama akan meliputi pendahuluan, perumusan masalah, tujuan penelitian,

¹³ Kholifah and Imansari, "PELATIHAN MEMBANGUN APLIKASI MOBILE MENGGUNAKAN KODULAR UNTUK SISWA SMPN 1 SELOREJO."

manfaat yang diharapkan, spesifikasi produk, tinjauan pustaka, kerangka teori, metode penelitian, dan susunan penulisan. Bagian kedua akan difokuskan pada proses pencarian konten aplikasi yang akan dikembangkan. Bagian ketiga akan menjelaskan tahapan pembuatan aplikasi *Asy-Syamail Al-Muhammadiyyah* hingga dapat digunakan oleh pengguna. Bagian keempat akan membahas hasil implementasi, pengujian sistem, dan evaluasi dari aplikasi *Asy-Syamail Al-Muhammadiyyah*. Terakhir, bagian kelima akan berisi kritik, saran, dan kesimpulan dari skripsi ini.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Applikasi yang penulis buat berangkat dari buku *Asy-Syamail Al-Muhammadiyyah* karya Imam At-Tirmidzi. Peneliti merasa hal ini sangat diperlukan menimbang belum adanya penelitian dan pengembangan aplikasi *Asy-Syamail Al-Muhammadiyyah* berbasis android. Dalam hal ini penulis menggambangkan konsep integrasi-interkoneksi dalam ensiklopedia islam dalam perkembangan teknologi. Sasaran dari aplikasi ini adalah akademisi Hadis terkhusus mahasiswa Ilmu Hadis sebagai bahan referensi dalam mencari Hadis serta masyarakat luat pada umumnya.

Adapun tahapan dalam proses pembuatan aplikasi *Asy-Syamail Al-Muhammadiyyah* yaitu sebagai berikut : *Analysis, Design, Development, Implementation dan evaluation*. Aplikasi yang penulis rencanakan dan kembangkan melalui website Kodular yang dimana aplikasi ini merupakan website yang dirancang untuk pengembangan aplikasi berbasis android serta hanya bisa digunakan pada pengguna smartphone saja. Selain website kodular, penulis menggunakan beberapa variabel pendukung dalam perancangan design, seperti Corel Draw 2020, Software, Microsoft, dan tentunya kitab *Asy-Syamail Al-Muhammadiyyah*.

Pada tahap terakhir yaitu uji coba aplikasi, penulis menggunakan metode pengisian kuisioner, dimana pada link tersebut akan diakses oleh responden dari beberapa pihak. Hal itu dilakukan untuk memberikan nilai pada aplikasi dengan memberikan nilai yang sudah diberi dalam bentuk persentase.

B. Saran

Peneliti menyadari dalam proses pembuatan aplikasi *Asy Syamail Al-Muhammadiyyah* terdapat banyak kekurangan. Penulis berharap kepada peneliti

selanjutnya agar dapat melengkapi dan menyempurnakan aplikasi yang penulis buat. Adapun kekurangan pada aplikasi ini adalah :

1. Pada halaman utama aplikasi ini penulis tidak mensertakan search bar dalam membantu mencari kata kunci yang user butuhkan.
2. Pada menu *Quotes* perlu disertakan download gambar agar user dapat menyimpan dalam smartphonenyaa.
3. Penulis tidak mencantumkan penelitian sebelumnya pada aplikasi ini.

Dengan segala kekurangan yang penulis sebutkan di atas serta banyak kekurangan yang tidak bisa penulis cantumkan satu persatu, penulis berharap aplikasi ini dapat dikembangkan kembali oleh peneliti selanjutnya serta aplikasi ini dapat bermanfaat oleh akademisi serta masyarakat luas.



DAFTAR PUSTAKA

‘pentingnya literasi digital agar terhindar dari maut’, Dwiwa, mainmain, accessed 27 Mei 2023.
<https://www.mainmain.id/r/18449/pentingnya-literasi-digital-agar-terhindar-dari-konten-medios-berujung-maut/>,

arti kata kodifikasi-kamus Besar Bahasa Indnesia (KBBI) online, <https://kbbi.web.id/kodifikasi/>, accessed 27 Mei 2023

chromeextension://efaidnbmnnibpcajpcglclefindmkaj/https://eprints.uny.ac.id/53889/3/bab%202.pdf

Fahlepi Roma Doni *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi – Volume 9 No 2 – 2017*

Hayani Wulandari dan Kurniasih JECIE-Gadget dan Anak Usia Dini-Volume 6, Nomor 2, Juli 2023.

Kholifah and Imansari, “PELATIHAN MEMBANGUN APLIKASI MOBILE MENGGUNAKAN KODULAR UNTUK SISWA SMPN 1 SELOREJO.”

Muhammad Musthofa Azami, *Hadis Nabi dan Sejarah Kodifikasinya* (Jakarta: PT Pustaka Firdaus, 1994)

Nasrullah, Ar Rasyid Fajar. *Desain aplikasi Berbasis Android “hadis. Uinsuka” (Studi Programing Hadis)*. Diss. UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA, 2021

Pengertian Android – Definisi, Fungsi, Sejarah, Kelebihan, Wahyu Setia Bintara, dianisa.com, <https://dianisa.com/pengertian-android/>, accessed 27 Mei 2023.

Sharen Ghifary dan Iis Kurnia N. *Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap perilaku Komunikasi*. Diss UNIVERSITAS TELKOM

Syamsuddin, Muhammad Chalis. "PERAN UMAR IBN ABDUL AZIZ DALAM KODIFIKASI HADIS." ALQIRAAH 14.1 (2020): 16-27.

Workshop Digitalisasi Hadis UIN Sunan Kalijaga Jogjakarta 2020 – Pusat Kajian Hadis, <https://pkh.or.id/workshop-digitalisasi-hadis-uin-sunan-kalijaga-jogyakarta-2020/>, accessed 26 Nov 2020

Zaki Baridwan, Intermediate Accounting (Yogyakarta: Universitas Gajah Mada, 2010), 83.