

**DESAIN APLIKASI HADIS “*THOLABUL ILMI*”
KISAH ULAMA BERBASIS ANDROID
(STUDI PROGRAMMING HADIS)**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Agama (S.Ag)**

**Disusun Oleh:
Ahmad Nugrosy
NIM. 22105050060**

**Pembimbing
Drs. Indal Abror, M.Ag
NIP. 19680805 199303 1 007**

**PROGRAM STUDI ILMU HADIS
FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2026

SURAT PENGESAHAN TUGAS AKHIR



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-1274/Un.02/DU/PP.00.9/08/2026

Tugas Akhir dengan judul : DESAIN APLIKASI HADIS "THOLABUL ILMI" KISAH ULAMA BERBASIS ANDROID (STUDI PROGRAMMING HADIS)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : AHMAD NUQROSY
Nomor Induk Mahasiswa : 22105050060
Telah diujikan pada : Kamis, 30 Juli 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang/Penguji I

Drs. Indal Abror, M.Ag
SIGNED

Valid ID: 6a728e26e670f



Penguji II

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

Valid ID: 6a73e9a577888



Penguji III

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

Valid ID: 6a72d137c99a7



Yogyakarta, 30 Juli 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam
Prof. Dr. H. Robby Habiba Abror, S.Ag., M.Hum.
SIGNED

Valid ID: 6a73f5c3ec485

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ahmad Nuqrosy
NIM : 22105050060
Program Studi : Ilmu Hadis
Fakultas : Ushuluddin dan Pemikiran Islam
Judul : Desain Aplikasi Tholabul Ilmi Kisah Ulama Berbasis
Android (Studi Programming Hadis)

Menyatakan bahwa :

1. Skripsi yang saya ajukan adalah benar asli karya ilmiah yang saya tulis sendiri.
2. Apabila kemudian hari ternyata diketahui bahwa karya ilmiah saya tersebut bukan karya saya (plagiasi), maka saya bersedia menanggung sanksi untuk mendapatkan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 22 Juli 2026

Menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Ahmad Nuqrosy

NIM. 22105050060

NOTA DINAS PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856 Yogyakarta 55281

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
DI Yogyakarta

Assalamualaikum wr. wb.

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

Nama : Ahmad Nuqrosy
NIM : 22105050060
Judul Skripsi : Desain Aplikasi Hadis "Tholabul Ilmi" Kisah Ulama Berbasis Android (Studi Programming Hadis)

Skripsi tersebut sudah memenuhi syarat dan sudah dapat diajukan kepada Program Studi Ilmu Hadis Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum wr. wb.

Yogyakarta, 22 Juli 2026

Mengetahui:
Dosen Pembimbing


Drs. Indal Abror, M.Ag
NIP 19680805 199303 1 007

MOTTO

"The best way to predict the future is to create it."

(Cara terbaik untuk memprediksi masa depan adalah dengan menciptakannya.)

وَإِذَا سَأَلَكَ عِبَادِي عَنِّي فَإِنِّي قَرِيبٌ أُجِيبُ دَعْوَةَ الدَّاعِ إِذَا دَعَانِ

"Dan apabila hamba hamba Ku bertanya kepadamu (Muhammad) tentang Aku, maka sesungguhnya Aku dekat. Aku mengabulkan permohonan orang yang berdoa apabila ia berdoa kepada Ku."

(QS. Al Baqarah: 186)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, skripsi ini saya persembahkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat, hidayah, dan kekuatan yang telah diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Segala puji hanya bagi-Nya atas ilmu dan kemudahan yang senantiasa mengiringi setiap langkah dalam menuntut ilmu.

Nabi Muhammad SAW, suri teladan terbaik sepanjang zaman, yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang dengan cahaya ilmu pengetahuan dan iman.

Kedua orang tua tercinta, yang tiada henti mencurahkan kasih sayang, doa, dukungan, sehingga penulis dapat menempuh dan menyelesaikan pendidikan hingga jenjang ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, dan kebahagiaan kepada keduanya.

Keluarga tercinta, yang senantiasa memberikan semangat, motivasi, dan doa yang tak pernah putus, serta menjadi tempat berbagi suka dan duka selama proses penyusunan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya, dan bagi pembaca pada umumnya.

Aamiin.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PEDOMAN TRASNLITERASI ARAB LATIN

Transliterasi huruf arab ke latin pada penyusunan skripsi ini berdasarkan surat keputusan bersama (SKB) Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Menteri Kebudayaan RI No. 158/1987 serta No. 0543b/U/1987 tertanggal 22 Januari 1988.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta	T	te
ث	Sa'	Ś	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	-
ح	Ha'	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha'	Kh	ka serta ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ẓ	ze (dengan titik di atas)
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	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	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	'el
م	Mim	M	'em

ن	Nun	N	‘en
و	Waw	W	W
ه	Ha’	H	Ha
ء	Hamzah	,	Apostrof
ي	Ya’	Y	Ye

B. Konsonan Rangkap Karena *Syaddah* ditulis rangkap

مُتَعَدِّدَةٌ	ditulis	<i>muta’addidah</i>
عِدَّةٌ	ditulis	<i>‘iddah</i>

C. Ta’ Marbutoh di Akhir Kata

1. Bila dimatikan ditulis h

(ketentuan tersebut tidak berlaku pada kata-kata arab yang telah terserap ke dalam bahasa Indonesia, misalnya zakat, salat, serta sebagainya, terkecuali jika menghendaki kata aslinya).

حِكْمَةٌ	ditulis	<i>Hikmah</i>
عِلَّةٌ	ditulis	<i>‘illah</i>

2. Jika diikuti kata sedang al serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h

الأُولِيَاءُ كَرَامَةٌ	ditulis	<i>Karāmah al-Auliya’</i>
------------------------	---------	---------------------------

3. Bila ta’ marbutah hidup ataupun dengan harokat fathah kasroh serta dammah ditulis t ataupun h

الْفِطْرِ زَكَاةٌ	ditulis	<i>Zakah al-Fitri</i>
-------------------	---------	-----------------------

D. Vokal Pendek

اَ	Fathah	ditulis	a
فَعَلَ			<i>fa’ala</i>
اِ	Kasrah	ditulis	i
			<i>zūkiro</i>

ذُكِرَ			
—	Dhamah	ditulis	u
يَذْهَبُ			<i>yažhabu</i>

E. Vokal Panjang

1	Fathah + alif جَاهِلِيَّةٌ	ditulis ditulis	ā <i>jāhiliyah</i>
2	Fathah + ya' mati تَنْسَى	ditulis ditulis	ā <i>tansā</i>
3	Kasrah + ya' mati كَرِيمٌ	ditulis ditulis	ī <i>Karīm</i>
4	Dammah + wawu mati فُرُوضٌ	ditulis ditulis	ū <i>furūd</i>

F. Vokal Rangkap

1	Fathah + ya' mati بَيْنَكُمْ	ditulis ditulis	Ai <i>Bainakum</i>
2	Fathah + wawu mati قَوْلٌ	ditulis ditulis	Au <i>Qaul</i>

G. Vokal Pendek Berurutan dengan Satu Kata dipisahkan dengan Apostrof

لَأَنْتُمْ	ditulis	<i>a'antum</i>
أُعِدَّتْ	ditulis	<i>u'iddat</i>
لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ	ditulis	<i>la'in syakartum</i>

H. Kata Sandang Alif + Lam

Kata sandang pada tulisan arab dilambangkan dengan huruf ال, tapi pada transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah serta kata sandang yang diikuti huruf qamariyah.

1. Jika diikuti Huruf Qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh Huruf Qamariyah ditransliterasikan berdasarkan bunyinya

الْقُرْآنُ	ditulis	<i>al-Qur'ān</i>
الْقِيَاسُ	ditulis	<i>al-Qiyās</i>

2. Jika diikuti Huruf Syamsiyah ditulis dengan menggandakan Huruf Syamsiyah yang mengikutinya, dengan menghilangkan huruf l (el) nya

السَّمَاءُ	ditulis	<i>as-Samā</i>
الشَّمْسُ	ditulis	<i>asy-Syams</i>

I. Penulisan Kata-kata Dalam Rangkaian Kalimat

Ditulis menurut penulisannya

ذَوِي الْقُرْوَصِ	ditulis	<i>Zawī al-furūd</i>
أَهْلُ السُّنَّةِ	ditulis	<i>Ahl- as-Sunnah</i>

J. Huruf Kapital

Walaupun sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi tetap digunakan huruf besar. Aturannya mengikuti kaidah EYD, misalnya huruf kapital dipakai pada awal kalimat dan pada huruf pertama nama diri. Jika suatu nama didahului kata sandang, bagian yang ditulis dengan huruf kapital adalah huruf pertama nama tersebut, bukan huruf pertama kata sandangnya.

Contoh:

شَهْرُ رَمَضَانَ الَّذِي أُنْزِلَ فِيهِ الْقُرْآنُ	<i>Syahru Ramaḍān al-laẓī unẓila fīh al-Qur'ān</i>
--	--

K. Pengecualian

Sistem transliterasi ini tidak berlaku pada:

- Kosa kata Arab yang lazim pada bahasa Indonesia serta ada pada Kamus Umum Bahasa Indonesia, contohnya zakat, lafaz, hadis, shalat, serta sebagainya.
- Judul buku yang memakai kata arab, tapi telah dilatin-kan oleh penerbit, contohnya judul buku Fiqh Jinayah, Fiqh Mawaris, Al-Hijab, serta sebagainya.

- c. Nama pengarang yang memakai nama Arab, namun dari negara yang memakai huruf latin, misalnya Ahmad Syukri Soleh, Quraish Shihab, serta sebagainya.
- d. Nama penerbit di Indonesia yang memakai kata Arab, contohnya Al-Ma'arif, Taufiq, Hidayah, Mizan, serta sebagainya.



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Salawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad, kepada keluarga beliau, para sahabat, tabi'in, tabi'ut tabi'in, serta seluruh umatnya yang istiqomah meneladani sunah hingga akhir zaman.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan doa berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., Ph.D., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Dr. Robby Habiba Abror, S.Ag., M.Hum., selaku Dekan Fakultas shuluddin dan Pemikiran Islam.
3. Drs. Indal Abror, M.Ag., selaku Ketua Program Studi Ilmu Hadis, atas perhatian, dorongan, dan motivasi yang diberikan kepada mahasiswa.
4. Drs. Indal Abror, M.Ag., selaku dosen pembimbing skripsi, yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, saran, serta bimbingan dengan penuh kesabaran selama proses penulisan. Penulis memohon maaf atas segala kekurangan selama boimbingan dan mendoakan semoga beliau senantiasa diberik kesehatan serta kemudahan dalam setiap urusan.
5. Dr. Muhammad Akmaluddin, M.S.I. selaku dosen pembimbing akademik, yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, saran, serta bimbingan dengan penuh kesabaran selama proses penulisan.
6. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan bekal ilmu dan wawasan kepada penulis selama masa studi.
7. Ucapan terima kasih yang tulus penulis sampaikan kepada kedua orang tua tercinta, Ayah dan Ibu, yang telah menjadi sumber kekuatan terbesar dalam setiap langkah penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas doa yang tak pernah putus, kasih sayang yang tak bersyarat, serta dukungan moril dan materiil yang

senantiasa diberikan tanpa mengenal lelah. Setiap peluh dan pengorbanan yang telah Ayah dan Ibu berikan menjadi motivasi bagi penulis untuk terus berjuang menyelesaikan pendidikan ini. Semoga Allah membalas segala kebaikan dan pengorbanan Ayah dan Ibu dengan kebahagiaan dunia dan akhirat. Karya sederhana ini penulis persembahkan sebagai wujud bakti dan rasa terima kasih yang tak terhingga. Kepada seluruh keluarga besar, terima kasih atas doa, semangat, dan dukungan yang selalu diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Kehadiran dan perhatian kalian menjadi penguat bagi penulis untuk terus melangkah hingga tahap ini.

8. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Helfa Nurunnajma, yang telah menjadi penyemangat setia dalam suka maupun duka selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kesabaran menghadapi keluh kesah penulis, atas doa yang selalu dipanjatkan, serta atas dukungan yang tak pernah absen di setiap langkah perjuangan ini. Kehadiranmu menjadi tempat berteduh ketika lelah, dan menjadi alasan penulis untuk terus bangkit dan menyelesaikan karya ini dengan baik.
9. Terima kasih penulis ucapkan kepada Riyan Fuad Mualif, yang telah menjadi teman baik dan selalu memberikan dukungan, bantuan, serta semangat selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas waktu, tenaga, dan pikiran yang telah diluangkan untuk membantu penulis melewati berbagai kesulitan selama ini.
10. Kepada seluruh teman seperjuangan, terima kasih atas kebersamaan, diskusi, saling menyemangati, dan saling menguatkan selama menempuh masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Suka dan duka yang telah dilalui bersama menjadi kenangan berharga yang tak akan pernah terlupakan.
11. Kepada keluarga besar teman KKN, terima kasih atas pengalaman, kebersamaan, dan pembelajaran hidup yang berharga selama masa pengabdian di masyarakat. Kerja sama, kekompakan, dan kenangan yang telah kita ciptakan bersama akan selalu menjadi bagian tak terlupakan dari perjalanan hidup penulis.

12. Kepada Keluarga Dewan Perwakilan Roasting, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan kekeluargaan yang telah terjalin selama ini. Setiap pengalaman dan momen yang dilalui bersama menjadi bagian berharga yang turut mewarnai perjalanan penulis.
13. Kepada Keluarga Projo, terima kasih atas dukungan, kebersamaan, dan pengalaman berharga yang telah diberikan selama ini. Kekeluargaan yang terjalin menjadi salah satu bagian berharga dalam perjalanan penulis.
14. Tak lupa, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada keluarga besar teman umroh dadakan, yang telah menjadi keluarga baru bagi penulis dalam perjalanan spiritual yang penuh berkah. Kebersamaan singkat namun bermakna itu telah memberikan begitu banyak pelajaran hidup, kehangatan, dan ukhuwah yang tak terduga. Semoga silaturahmi yang telah terjalin dapat terus terjaga hingga kapan pun.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih banyak pihak lain yang turut memberikan dukungan, doa, dan kebaikan dalam proses penyusunan skripsi ini, namun belum dapat penulis sebutkan satu per satu. Semoga Allah SWT membalas seluruh kebaikan tersebut dengan balasan terbaik dan melimpahkan keberkahan dalam setiap langkah kehidupan mereka. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat, menambah khazanah keilmuan, serta menjadi kontribusi sederhana bagi pengembangan studi hadis.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Penelitian mengkaji perancangan aplikasi “Tholabul Ilmi” dengan pesatnya perkembangan teknologi digital memengaruhi cara umat Islam, khususnya pelajar dan mahasiswa, dalam menuntut ilmu. Kemudahan akses informasi membawa peluang sekaligus tantangan dalam menjaga adab dan semangat menuntut ilmu seperti yang dicontohkan para ulama terdahulu. Penelitian ini bertujuan merancang aplikasi hadis berbasis Android bernama "Tholabul Ilmi" yang memuat kumpulan hadis, kisah ulama, doa, etika, dan kata-kata motivasi seputar tema menuntut ilmu, sebagai media dakwah digital yang interaktif dan mudah diakses. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Tahap analisis mencakup penentuan konten dan kebutuhan perangkat; tahap perancangan meliputi *flowchart*, UML, activity diagram, struktur navigasi, dan antarmuka pengguna; tahap pengembangan berfokus pada penyusunan komponen hingga produk akhir. Hasil penelitian diharapkan menghasilkan aplikasi hadis yang layak digunakan sebagai sarana motivasi menuntut ilmu bagi pelajar dan mahasiswa, sekaligus berkontribusi pada pengembangan dakwah Islam berbasis teknologi.

Kata kunci: aplikasi hadis, Tholabul Ilmi, Android, Research and Development, ADDIE

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRACT

This study examines the design of the "Tholabul Ilmi" application in the context of the rapid development of digital technology, which has significantly influenced how Muslims, particularly school and university students, seek knowledge. The ease of accessing information presents both opportunities and challenges in maintaining the ethics and enthusiasm for seeking knowledge, as exemplified by early Islamic scholars. This research aims to design an Android-based hadith application named "Tholabul Ilmi," which features a collection of hadiths, stories of scholars, supplications, ethics, and motivational quotes regarding the pursuit of knowledge, functioning as an interactive and highly accessible digital da'wah medium. The study employs the Research and Development (R&D) method utilizing the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE) model. The analysis phase involves determining content and system requirements; the design phase encompasses flowcharts, UML, activity diagrams, navigation structures, and user interfaces; and the development phase focuses on assembling the components into the final product. The results of this study are expected to yield a feasible hadith application that serves as a motivational tool for students in seeking knowledge, while simultaneously contributing to the advancement of technology-based Islamic da'wah.

Keywords: hadith application, Tholabul Ilmi, Android, Research and Development, ADDIE

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
PEDOMAN TRASNLITERASI ARAB LATIN	vii
KATA PENGANTAR.....	xii
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Tinjauan Pustaka	7
F. Kerangka Teori.....	10
G. Metode Penelitian.....	14
H. Spesifikasi Produk.....	17
BAB II TAHAP TAHAP PEMBUATAN APLIKASI	21
A. <i>Analisis</i> (Analisis)	21
B. <i>Design</i> (Perancangan)	26
C. <i>Development</i> (Pengembangan).....	52
BAB III PENERAPAN, UJI COBA, DAN EVALUASI.....	65
A. <i>Implementation</i> (Penerapan Aplikasi).....	65

B. Hasil Implementasi dan Pengujian.....	73
C. Analisis Data Hasil Penilaian Aplikasi “Tholabul Ilmi”.....	74
D. <i>Evaluation</i> (Evaluasi Aplikasi).....	79
BAB IV PENUTUP	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	86



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Spesifikasi Antarmuka (User Interface) Aplikasi "Tholabul Ilmi"	19
Tabel 3. 1 Data Responden Pengujian Aplikasi "Tholabul Ilmi"	73
Tabel 3. 2 Aspek Konten.....	74
Tabel 3. 3 Aspek Antarmuka	75
Tabel 3. 4 Aspek Pengoperasian Aplikasi.....	76
Tabel 3. 5 Aspek Manfaat Aplikasi	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Flowchart Perancangan Aplikasi “Tholabul Ilmi”	28
Gambar 2. 2. Use Case Diagram Aplikasi “Tholabul Ilmi”	30
Gambar 2. 3 Activity Diagram Menu Halaman Utama	31
Gambar 2. 4 Activity Diagram Menu Search Bar.....	32
Gambar 2. 5 Activity Diagram Menu Left Bar	33
Gambar 2. 6 Activity Diagram Menu Konten Utama	34
Gambar 2. 7 Struktur Navigasi	36
Gambar 2. 8 Desain User Interface Halaman Loading	38
Gambar 2. 9 Desain User Interface Halaman Pengantar.....	39
Gambar 2. 10 Desain User Interface Halaman Utama	40
Gambar 2. 11 Desain User Interface Halaman Left Bar	41
Gambar 2. 12 Desain User Interface Profil Kampus.....	42
Gambar 2. 13 Desain User Interface Profil Prodi Ilmu Hadis	43
Gambar 2. 14 User Interface Profil Penyusun	44
Gambar 2. 15 Desain User Interface Halaman Pemilihan Subtema Hadis	45
Gambar 2. 16 Desain Halaman Detail Materi Hadis.....	46
Gambar 2. 17 Desain User Interface Etika Menuntut Ilmu	47
Gambar 2. 18 Desain User Interface Doa Menuntut Ilmu	48
Gambar 2. 19 Desain User Interface Kisah Ulama dan Perawi	49
Gambar 2. 20 Desain User Interface Biografi Ulama	50
Gambar 2. 21 Desain User Interface Quotes Ulama	51
Gambar 2. 22 Halaman Masuk Kodular	56
Gambar 2. 23 Tombol Create Apps	56
Gambar 2. 24 Menu “Create Project”	57
Gambar 2. 25 Configure Project	57
Gambar 2. 26 Laman Creator Kodular.....	58
Gambar 2. 27 Tampilan Assets Manager.....	58
Gambar 2. 28 Tampilan Screen 1 Halaman Loading.....	59
Gambar 2. 29 Tampilan “Add Screen”	59
Gambar 2. 30 Tampilan Screen Menu Utama.....	60
Gambar 2. 31 Tampilan Screen Profil Kampus	60
Gambar 2. 32 Tampilan Halaman Profil Penyusun	61
Gambar 2. 33 Tampilan Perakitan Screen Konten Utama dengan Web Viewer ...	62
Gambar 2. 34 Tampilan Penyusunan Logika Block Programming	62
Gambar 2. 35 Tampilan Barcode File Aplikasi	63
Gambar 3. 1 User Interface Halaman Loading	66
Gambar 3. 2 User Interface Halaman Pegantar.....	66
Gambar 3. 3 User Interface Menu Utama	67
Gambar 3. 4 User Interface Halaman Left Bar	67

Gambar 3. 5 User Interface Profil kampus.....	68
Gambar 3. 6 User Interface Profil Prodi	68
Gambar 3. 7 User Interface Profil Penyusun	69
Gambar 3. 8 User Interface Sub Menu Hadis Menuntut Ilmu	69
Gambar 3. 9 User Interface Detail Materi Hadis Menuntut Ilmu	70
Gambar 3. 10 User Interface Menu Etika Menuntut Ilmu	70
Gambar 3. 11 User Interface Menu Doa Menuntut Ilmu	71
Gambar 3. 12 User Interface Menu Kisah Ulama dan PRAWI.....	71
Gambar 3. 13 User Interface Menu Biografi Ulama Hadis	72
Gambar 3. 14 User Interface Menu Quotes Ulama.....	72



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Pada era Revolusi Industri 4.0 menuju Masyarakat 5.0, akses terhadap informasi dan ilmu pengetahuan menjadi lebih mudah dan luas, sehingga menuntut ilmu kini dapat dilakukan secara lebih fleksibel dan modern.¹ Namun, kemajuan teknologi ini juga membawa tantangan tersendiri bagi peserta didik, khususnya dalam menjaga adab dan moralitas selama menuntut ilmu.

Menurut perspektif Islam, akhlak dalam menuntut ilmu merupakan fondasi yang tidak boleh tergerus oleh kemudahan akses digital, karena zaman yang berubah tetap menuntut peserta didik untuk memegang teguh nilai-nilai kesopanan, kesabaran, dan penghormatan.² Pendidikan Islam menekankan pentingnya adab dalam menuntut ilmu, baik terhadap guru, sesama pencari ilmu, maupun terhadap ilmu itu sendiri.³ Menuntut ilmu merupakan kewajiban bagi setiap Muslim. Ilmu tidak hanya menjadi sarana untuk memperoleh pengetahuan, tetapi juga merupakan jalan menuju kebahagiaan dunia dan akhirat.⁴

¹ Muhammad Rizky Ramadhandy Budianto, Syaban Farauq Kurnia, and Tresna Ramadhan Setha Wening Galih, "Perspektif Islam Terhadap Ilmu Pengetahuan dan Teknologi", *Islamika : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, vol. 21, no.01 (2021), pp. 55-61.

² Muhamad Fauzi et al., "Akhlak Menuntut Ilmu Menurut Hadis serta Pengaruh Zaman terhadap Akhlak Para Peserta Didik", *Jurnal Riset Agama*, vol. 1, no. 3 (2021), pp. 251-63.

³ Alzaviana Putri, "Konsep Adab Menuntut Ilmu Menurut Kitab Tanbihul Muta'allim dan Relevansinya dengan Pendidikan Islam di Indonesia", *Al-Idarah : Jurnal Kependidikan Islam*, vol. 12, no. 1 (2022), p. 87.

⁴ Munawaroh and Badrus Zaman, "Peran Majelis Taklim dalam Meningkatkan Pemahaman Keagamaan Masyarakat", *Jurnal Penelitian*, vol. 14, no. 2 (2020), p. 369.

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mengubah pola penyampaian pendidikan. Metode pembelajaran kini tidak lagi terbatas di ruang kelas, tetapi juga dapat dilakukan melalui platform digital seperti *e-learning*, media sosial, dan aplikasi pendidikan.⁵ Perubahan ini memudahkan peserta didik dalam mengakses ilmu pengetahuan, tetapi di sisi lain juga menimbulkan risiko berupa berkurangnya interaksi langsung antara peserta didik dengan guru maupun teman sebaya. Padahal, interaksi tersebut memiliki peran penting dalam pembentukan moral dan sosial peserta didik.⁶ Selain itu, penggunaan teknologi yang berlebihan, misalnya terlalu sering membuka media sosial di ponsel dapat memberikan dampak negatif, seperti terpapar berita palsu atau konten yang tidak pantas.

Pada zaman modern, penerapan teknologi dalam pendidikan agama Islam menjadi perhatian utama. Teknologi dapat digunakan untuk mempermudah pembelajaran agama, tetapi penggunaannya harus tetap berlandaskan nilai-nilai Islam agar tidak bertentangan dengan akhlak dan adab dalam menuntut ilmu.⁷ Pendidikan Islam memiliki peran penting dalam pembentukan karakter individu yang berakhlak mulia. Oleh karena

⁵ Miko Trenggono Hidayatullah et al., *Urgensi Aplikasi Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia*.

⁶ Zakiyatul Mardiyah and Ainur Rofiq Sofa, "Keutamaan Menuntut Ilmu dalam Perspektif Islam di Kehidupan Modern : Tantangan, Peluang, dan Pengaruh Teknologi dalam Pembentukan Karakter di Era Digital", *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, vol. 4, no. 1 (2024), p. 13.

⁷ Unik Hanifah Salsabila et al., "Manfaat Teknologi dalam Pendidikan Agama Islam," *Taklim: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, Vol. 5, No. 1 (2022): hlm. 1.

itu, integrasi antara ilmu pengetahuan dan nilai-nilai Islam sangat diperlukan di era digital.⁸

Digitalisasi juga membawa berbagai tantangan dalam menuntut ilmu, diantaranya adalah disinformasi dan gangguan teknologi yang dapat mengalihkan fokus peserta didik dari tujuan belajar.⁹ Maka dari itu, peserta didik perlu memiliki kemampuan berpikir kritis dan selektif dalam memilah informasi yang diperoleh dari internet.¹⁰ Selain itu, majelis taklim dan pondok pesantren sebagai lembaga pendidikan nonformal tetap memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan pendidikan agama dan pembinaan moral di tengah pesatnya digitalisasi.¹¹ Keberadaan kedua lembaga ini mampu menanamkan nilai-nilai keislaman secara langsung kepada jamaah dan santri. Hal tersebut sulit digantikan oleh teknologi digital.¹²

Pendidikan Islam sangat penting untuk dipelajari karena Islam sendiri mewajibkan setiap muslim untuk menuntut ilmu, belajar, dan terus berkembang. Menuntut ilmu merupakan jalan untuk terhindar dari kebodohan, sebagaimana sangat ditekankan oleh Nabi Muhammad SAW. Pada masa lalu, para sahabat Nabi dan ulama sangat gigih mencari ilmu, mereka rela berkorban dan menempuh perjalanan jauh. Para ulama pun

⁸ Ika et al., "Kewajiban Menuntut Ilmu Mengembangkan dan Mengamalkannya", *Al-Tarbiyah : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, vol. 1, no.3 (2023), p. 110.

⁹ Riska Anggraeni dan Isma Elan Maulani, *Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Perkembangan Bisnis Modern*, hlm. 94.

¹⁰ Rafil Wal Ilham, "Perkembangan Teknologi Dibidang Pendidikan", *COMSERVA Indonesian Jurnal of Community Services and Development*, vol. 2, no. 5 (2022), p. 468-475.

¹¹ Munawaroh dan Zaman, "Peran Majelis Taklim," hlm. 122.

¹² Budianto, Kurnia, dan Galih, "Perspektif Islam," hlm. 56.

menunjukkan semangat yang sama, hingga mengantarkan Islam pada masa kejayaan sebagai pusat peradaban dunia di Andalusia.¹³ Kisah-kisah tersebut menjadi motivasi kuat tentang bagaimana para ulama menuntut ilmu dengan penuh semangat. Karya-karya mereka pun masih dapat dinikmati dan dimanfaatkan hingga saat ini.

Saat ini, peneliti berupaya untuk membalikkan semangat dan memberikan motivasi melalui kisah sahabat dan ulama dalam menuntut ilmu dengan membuat aplikasi, agar kisah-kisah tersebut dapat dengan mudah diakses. Di sini, teknologi berperan penting karena menyediakan sumber daya yang dapat diakses kapan saja oleh siapa saja.¹⁴

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, peneliti berencana membuat aplikasi yang berisi hadis-hadis tentang “Tholabul Ilmi” (menuntut ilmu). Aplikasi ini diharapkan dapat memotivasi pelajar untuk terus belajar dan mengembangkan diri. Selain itu, kisah ulama juga dapat menjadi teladan dalam menuntut ilmu. Aplikasi ini menyajikan hadis-hadis yang relevan dengan kehidupan sehari-hari pelajar, sehingga mereka dapat mengamalkan ajaran hadis tersebut dalam kehidupannya. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan beberapa fitur, antara lain: kumpulan hadis tentang menuntut ilmu, doa-doa menuntut ilmu, etika dan tata cara menuntut ilmu, faedah menuntut ilmu, serta kisah ulama sebagai motivasi agar semangat

¹³ Akhodatun Nikmah, “Akhlak Murid Kepada Guru (Kajian Ceramah Buya Yahya)”, *Jurnal pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, vol 4, no. 6 (2024).

¹⁴ Arum Banarsari, Deviana Rizki Nurfadilah, and Alfian Zainul Akmal, “Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Pada Abad 21”, *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, vol. 6, no. 1 (2023), p. 459.

dalam menimba ilmu karena ilmu merupakan sumber cahaya. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan para pencari ilmu, khususnya kaum Muslim, dapat memperoleh kemudahan dalam mencari dan mempelajari ilmu-ilmu dalam Islam.¹⁵

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis akan membuat beberapa rumusan masalah, yang nantinya dapat dipergunakan referensi untuk pembahasan selanjutnya.

1. Bagaimana proses dan langkah pembuatan aplikasi hadis “Tholabul Ilmi” berbasis Android yang menampilkan kisah ulama?
2. Bagaimana isi konten dan proses pengembangan aplikasi hadis “Tholabul Ilmi” berbasis Android?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dengan judul Desain Aplikasi Hadis “*Tholabul Ilmi*” Kisah Ulama Berbasis Android (Studi Programming Hadis) antara lain :

1. Mengetahui proses dan langkah pembuatan aplikasi hadis “Tholabul Ilmi” berbasis Android yang menampilkan kisah ulama.
2. Mengetahui isi konten dan proses pengembangan aplikasi hadis “Tholabul Ilmi” berbasis Android.

¹⁵ Ika et aal., “Kewajiban Menuntut Ilmu Mengembangkan Dan Mengamalkannya”.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dengan judul Desain Aplikasi Hadis “*Tholabul Ilmi*” Kisah Ulama Berbasis Android (Studi Programming Hadis) antara lain :

1. Manfaat Akademis

- a. Menambah khazanah penelitian dalam studi Islam, terutama terkait pemanfaatan teknologi informasi untuk menyebarkan ajaran Islam dan kisah-kisah inspiratif.
- b. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan aplikasi hadis atau aplikasi pendidikan Islam lainnya.
- c. Menjadi dasar teoritis untuk memahami bahwa belajar tidak hanya mengejar nilai, tetapi juga pembentukan karakter dan tujuan hidup yang lebih luas.

2. Manfaat Praktis

- a. Menghasilkan sebuah aplikasi hadis berbasis Android yang dapat digunakan oleh masyarakat luas, khususnya pelajar dan mahasiswa, untuk mempelajari konsep “*Tholabul Ilmi*” melalui kisah ulama.
- b. Menyediakan platform yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman pengguna terhadap pentingnya menuntut ilmu dalam Islam.
- c. Menumbuhkan sikap hormat kepada guru, karena dalam menuntut ilmu guru dipandang sebagai sosok penting dalam keberhasilan menuntut ilmu.

E. Tinjauan Pustaka

Terdapat beberapa karya dan referensi terkait digitalisasi hadis, baik dalam bentuk tulisan maupun aplikasi, yang melatarbelakangi pembuatan karya ini, di antaranya: Ensiklopedia Hadis, Desain Aplikasi Hadis Berbasis Android, Rawi Apps, dan beberapa karya hadis lainnya. Namun, berdasarkan penelusuran yang dilakukan, belum ditemukan kesamaan konten dalam pembuatan aplikasi ini. Jika terdapat kesamaan, hal tersebut hanya terletak pada beberapa metode atau proses. Berikut adalah uraian dari masing-masing karya tersebut:

Pertama, Ensiklopedia Hadis oleh Lidwa Pustaka. Aplikasi ini memuat sembilan kitab hadis primer (Kutubut Tis'ah), dilengkapi informasi sanad, biografi perawi, terjemahan, dan status jarh wa ta'dil. Fitur pencarian, podcast, dan riwayat akses terakhir memudahkan pengguna menelusuri hadis dari yang sahih hingga daif. Menurut deskripsi aplikasi di Google Play, aplikasi ini merupakan versi resmi dari Lidwa Pustaka yang mencakup kitab-kitab hadits utama seperti Shahih Bukhari, Shahih Muslim, Sunan Abu Daud, Sunan Tirmidzi, Sunan Nasai, Sunan Ibnu Majah, Musnad Ahmad, Muwatha' Malik, dan Sunan Darimi. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan berbagai fitur pendukung seperti terjemahan bahasa

Indonesia dan Inggris, diagram jalur sanad, serta derajat hadits yang mencakup status shahih, hasan, dan daif.¹⁶

Kedua, Skripsi karya Rasyid Fajar Nasurullah, mahasiswa Ilmu Hadis UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, berjudul “Desain Aplikasi Berbasis Android ‘hadis.uinsuka’ (Studi Programming Hadis)”. Penelitian ini menghasilkan aplikasi bernama “hadis.uinsuka” yang bertujuan memperkenalkan Program Studi Ilmu Hadis. Aplikasi dikembangkan menggunakan Content Management System (CMS PKH) sehingga memudahkan mahasiswa non-IT dalam pembuatannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Konten aplikasi meliputi karya dan biografi dosen, jurnal living hadis, serta profil prodi Ilmu Hadis, yang berfungsi sebagai media pengenalan kampus bagi mahasiswa baru.¹⁷

Ketiga, Jurnal karya Muhammad Arfan dan Adam Firdaus berjudul “Pengenalan Aplikasi Hadis ‘Satu Hari Satu Hadis’ dan ‘40 Hadis Mudah Dihafal’”. Penulis mengembangkan dua aplikasi. Pertama, “Satu Hari Satu Hadis” yang memungkinkan pengguna mempelajari hadis setiap hari dengan tema berbeda, dilengkapi fitur pencarian dan penyimpanan hadis favorit. Kedua, “40 Hadis Mudah Dihafal” yang dirancang untuk

¹⁶ Lidwa Pustaka, "Kitab 9 Imam; Ensiklopedia Hadis-Kitab 9 Imam," Google Play Store, diakses pada 22 Maret 2025, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.saltanera.hadits&hl=id>.

¹⁷ *Desain Aplikasi Berbasis Android “hadis.uinsuka”*

memudahkan pengguna menghafal 40 hadis penting, dengan fitur sanad, matan, terjemahan, serta penjelasan singkat mengenai perawi hadis.¹⁸

Keempat, Skripsi karya Dimas Yusuf Maulana, mahasiswa Ilmu Hadis UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, berjudul “Desain Aplikasi ‘Rawi Apps’ (Studi Programming Hadis)”. Penulis mengembangkan aplikasi “Rawi Apps” menggunakan platform Kodular. Aplikasi ini bertujuan mempermudah pembelajaran tentang periwayat hadis, khususnya yang terdapat dalam kitab Arbain Nawawi. Konten aplikasi berisi informasi mengenai periwayat hadis dari berbagai generasi (sahabat, tabi’in, dan generasi selanjutnya), mencakup nama asli perawi, kunyah, karya, serta penilaian terkait periwayatan hadis. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan metode ADDIE.¹⁹

Kelima, Skripsi karya Fayaz Dzikrul Rachman, mahasiswa Ilmu Hadis UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, berjudul “Desain Aplikasi ‘Taisir Musthalahul Hadis’ Berbasis Android (Studi Programming Hadis)”. Penulis mengembangkan aplikasi “Taisir Musthalahul Hadis” menggunakan platform Kodular. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keberagaman aplikasi hadis di Play Store yang sering kali memiliki kekurangan, seperti kurangnya validasi data dan sumber yang tidak jelas. Selain itu, aplikasi ulumul hadis yang komprehensif dan interaktif masih jarang ditemukan. Penulis berinisiatif mendigitalisasi kitab Taisir Musthalahul Hadis ke dalam format

¹⁸ . Muhammad Arfan dan Adam Firdaus, "Pengenalan Aplikasi Hadis 'Satu Hari Satu Hadis' dan '40 Hadis Mudah Dihafal'," Jurnal Ilmu Hadis, Vol. 1, No. 1 (April 2023).

¹⁹ Dimas Yusuf Maulana, "Desain Aplikasi 'Rawi Apps' (Studi Programming Hadis)" (Skripsi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024).

aplikasi Android yang mudah diakses dan dipahami oleh pelajar serta masyarakat umum. Aplikasi ini diharapkan menjadi sumber belajar yang kredibel dan efektif, dilengkapi fitur pencarian dan terjemahan langsung untuk memudahkan pemahaman.²⁰

Berdasarkan uraian di atas, belum ditemukan aplikasi yang secara khusus mengintegrasikan hadis-hadis tentang “Tholabul Ilmi” (menuntut ilmu), kisah-kisah sahabat Nabi dan ulama sebagai teladan, serta dilengkapi dengan fitur doa-doa menuntut ilmu, etika dan tata cara menuntut ilmu, serta faedah menuntut ilmu dalam satu platform yang utuh. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan aplikasi hadis yang tidak hanya menyajikan teks hadis, tetapi juga menyediakan konten motivasi berbasis kisah keteladanan serta panduan praktis bagi pelajar dalam mengamalkan ajaran Islam terkait menuntut ilmu. Aplikasi ini diharapkan dapat melengkapi kekurangan dari karya-karya sebelumnya, sekaligus menjawab kebutuhan pelajar Muslim di era digital akan sumber belajar yang kredibel, kontekstual, dan memotivasi.

F. Kerangka Teori

1. Perangkat

Dalam dunia teknologi, terdapat dua jenis perangkat utama, yaitu perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras (hardware) merujuk pada komponen fisik dari sistem komputer atau perangkat elektronik lainnya yang dapat dilihat dan disentuh, seperti CPU, RAM,

²⁰ Fayad Dzikrul Rachman, *Program Studi Ilmu Hadis* (Yogyakarta: Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023).

hard disk, monitor, dan keyboard. Komponen-komponen tersebut bekerja sama untuk menjalankan fungsi-fungsi komputasi. Perangkat lunak (software) adalah kumpulan instruksi atau program digital yang memerintahkan perangkat keras untuk melakukan tugas-tugas tertentu, seperti sistem operasi, aplikasi, dan permainan. Perangkat lunak tidak memiliki bentuk fisik, tetapi sangat penting untuk mengoperasikan perangkat keras agar dapat berfungsi sesuai kebutuhan pengguna.²¹

2. Smartphone

Ponsel pintar, atau smartphone, adalah perangkat seluler yang lebih dari sekadar alat komunikasi. Perangkat ini merupakan komputer genggam yang terintegrasi dengan berbagai fitur canggih. Layar sentuhnya memungkinkan interaksi intuitif, sementara sistem operasi yang canggih menjalankan beragam aplikasi untuk produktivitas, hiburan, dan komunikasi. Kamera resolusi tinggi dapat digunakan untuk mengabadikan momen-momen penting, dan konektivitas internet tanpa batas memungkinkan akses ke informasi serta layanan daring kapan saja dan di mana saja. Smartphone telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan modern, mengubah cara bekerja, bersosialisasi, dan mengakses informasi.²²

3. Android

²¹ Laila, "Contoh Perangkat Keras dan Fungsinya," Gramedia, diakses pada 22 Maret 2025, <https://www.gramedia.com/literasi/contoh-perangkat-keras/>.

²² . Christian Wongso Gunawan, "Pengertian, Fungsi, dan Jenis-jenis Sistem Operasi Smartphone," Doran, diakses pada 22 Maret 2025, <https://doran.id/jenis-jenis-sistem-operasi-smartphone/>.

Android adalah sistem operasi yang dikembangkan oleh Google, dirancang khusus untuk perangkat seluler seperti ponsel pintar dan tablet. Sistem ini berbasis pada modifikasi kernel Linux dan perangkat lunak sumber terbuka lainnya. Android memungkinkan pengguna untuk mengakses berbagai aplikasi, melakukan panggilan telepon, mengirim pesan teks, menjelajahi internet, dan banyak lagi. Dengan antarmuka pengguna yang dapat disesuaikan dan ekosistem aplikasi yang luas melalui Google Play Store, Android telah menjadi salah satu sistem operasi seluler paling populer dan banyak digunakan di dunia.²³ Berikut adalah beberapa versi Android dari tahun ke tahun:

- Android 1.0 Alpha
- Android 1.1 Beta
- Android 1.5 Cupcake
- Android 1.6 Donut
- Android 2.0 Éclair
- Android 2.2 Frozen Yogurt (Froyo)
- Android 2.3 Gingerbread
- Android 3.0 – 3.2 Honeycomb
- Android 4.0 Ice Cream Sandwich
- Android 4.1 – 4.3 Jelly Bean
- Android 4.4 KitKat

²³ Niken Bestari, Mengenal Android: Penjelasan, Sejarah, Kelebihan, dan Kelemahannya, <https://www.techtarget.com/searchmobilecomputing/definition/Android-OS>. Di akses pada 22 Maret 2025.

- Android 5.0 Lollipop
- Android 6.0 Marshmallow
- Android 7.0 – 7.1 Nougat
- Android 8.0 – 8.1 Oreo
- Android 9 Pie
- Android 10 (Android Q)
- Android 11 Red Velvet Cake
- Android 12 Snow Cone
- Android 13 Tiramisu
- Android 14 Upside Down Cake
- Android 15 Vanilla Ice Cream
- Android 16 Baklava²⁴

4. Kodular

Kodular merupakan platform pengembangan aplikasi berbasis Android yang dirancang untuk memudahkan pembuatan aplikasi melalui sistem pemrograman visual berbasis blok. Pengguna dapat menyusun logika dan fungsi aplikasi tanpa harus menulis kode secara langsung, sehingga cocok digunakan oleh mereka yang tidak memiliki latar belakang pemrograman yang mendalam. Blok-blok visual dalam Kodular mewakili berbagai fungsi yang ada di aplikasi, seperti tombol, teks, gambar, dan lain-lain. Kodular juga memiliki fitur basis data mini yang dapat digunakan untuk keperluan penyimpanan dan

²⁴ Erica Mixon, "Android OS," TechTarget, diakses pada 22 Maret 2025, <https://www.techtarget.com/searchmobilecomputing/definition/Android-OS>.

pengunggahan data.²⁵ Dengan demikian, Kodular berperan sebagai jembatan bagi pengguna yang tidak memiliki keahlian pengodean untuk dapat menciptakan aplikasi secara visual dan intuitif.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada. Proses ini meliputi penelitian kebutuhan, perancangan (*design*), uji coba, revisi, dan evaluasi. Dengan demikian, peneliti akan memastikan pembuatan dan pengembangan produk yang telah dirancang. Tujuan dari metode *research and development* adalah untuk menguji keefektifan produk yang didesain.²⁶ Produk yang akan dihasilkan oleh peneliti adalah aplikasi hadis “Tholabul Ilmi”. Produk ini akan diuji keefektifannya sehingga pengguna dapat menggunakannya melalui perangkat mobile seperti smartphone.

2. Metode Pengembangan

²⁵ Yori Apridonal M, Febri Dristyan, Mardalius, Pengenalan Kodular : Solusi Praktis Untuk Pembuatan Aplikasi, *Interaksi : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 1, No.1, Juni 2024, Page 32-37.

²⁶ Okpatrioka, “Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan”, *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, vol.1, no.1 (2023), pp. 86-100.

Peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.²⁷

- a. Tahap Analisis, meliputi analisis kebutuhan pengguna, analisis materi konten hadis tholabul ilmi, serta analisis kebutuhan perangkat dan pemilihan platform Kodular
- b. Tahap Perancangan, pembuatan blueprint aplikasi berupa UML (use case diagram dan activity diagram), struktur navigasi, flowchart, serta desain antarmuka pengguna (user interface)
- c. Tahap Pengembangan, realisasi desain menjadi produk melalui pemrograman visual berbasis blok di Kodular, integrasi konten hadis dan kisah ulama, serta kompilasi menjadi berkas Aplikasi
- d. Tahap Implementasi, penerapan aplikasi dengan menginstal Aplikasi pada perangkat smartphone subjek uji coba untuk melihat respons awal dan kinerja fitur.
- e. Tahap Evaluasi, pengumpulan umpan balik melalui kuesioner dari pengguna dan dosen ahli, kemudian analisis data dan revisi akhir jika ditemukan bug atau kekurangan

Model ADDIE juga sering digunakan di lingkungan korporasi dan dunia kerja untuk mengembangkan pelatihan karyawan serta

²⁷ Andi Rustandi and Rismayanti, "Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda", *JURNAL FASILKOM*, vol.11,no.2 (2021),pp.57-60.

membantu mereka beradaptasi dengan kebutuhan bisnis, sehingga dapat tumbuh dan berhasil dalam menjalankan perannya.²⁸



²⁸ Terri James, Model ADDIE : 5 Langkah untuk Menciptakan Pelatihan Efektif, 6 Maret 2024.

H. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dihasilkan dan disajikan pada proses pembuatan dan pengembangan aplikasi ini :

1. Produk yang dihasilkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi bernama “Tholabul Ilmi”. Aplikasi ini berisi materi dasar tentang *tholabul ilmi* (menuntut ilmu) yang bersumber dari kitab-kitab hadis, seperti *Kutubus Sittah*, sebagai sarana kumpulan hadis-hadis tentang menuntut ilmu. Dengan demikian, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengguna untuk memotivasi semangat dalam menuntut ilmu.

2. Materi yang disajikan

Materi yang disajikan dalam aplikasi ini meliputi:

- a. Profil Universitas (UIN Sunan Kalijaga, Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, dan Program Studi Ilmu Hadis),
- b. Profil penyusun,
- c. Materi hadis,
- d. Tentang aplikasi.

3. Platform Pengembangan

Platform yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah Kodular, yaitu situs web (kodular.io) yang menyediakan layanan pembuatan aplikasi Android secara visual tanpa perlu menulis kode pemrograman.

4. Bentuk UI (User Interface)/ UX (User Experience)

User Interface (UI) adalah tampilan produk yang ingin kita perlihatkan (yang visible atau bisa dilihat oleh mata). UI lebih fokus pada visualisasi, coloring, dan hal-hal yang berkaitan dengan kreativitas dari interface yang akan digunakan oleh pengguna. Sedangkan User Experience (UX) memiliki ranah yang lebih luas dari UI. UX berfokus pada proses pembuatan produk hingga mampu mendapatkan pengalaman kemudahan dari pengguna. Aplikasi ini terdiri dari beberapa halaman utama. Berikut adalah rancangan visual dan fungsinya:



*Tabel 1.1 Spesifikasi Antarmuka (User Interface)
Aplikasi "Tholabul Ilmi"*

No	Tampilan UI/UX	Deskripsi Singkat
1		Halaman pembuka yang menampilkan logo utama aplikasi "Tholabul Ilmi" dengan latar belakang gradasi warna.
2		Halaman utama pada tampilan aplikasi ini yang berisikan menu-menu dan fitur yang disediakan oleh aplikasi ini.

3		Isi dalam menu hadis menuntut ilmu dan didalamnya terdapat urutan nomor kumpulan hadis-hadis menuntut ilmu.
4		Halaman isi materi hadis pada aplikasi ini yang berisikan materi Arab dan terjemahannya dan nantinya akan ditambahkan syarah hadis tersebut.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan serangkaian proses penelitian dan pengembangan serta hasil analisis data yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi media pembelajaran "Tholabul Ilmi" telah berhasil direalisasikan secara optimal melalui platform *visual builder* Kodular. Aplikasi ini beroperasi pada sistem Android dan memuat enam sajian materi utama, yaitu Hadis Menuntut Ilmu, Etika Menuntut Ilmu, Doa Menuntut Ilmu, Kisah Ulama, Biografi Ulama Hadis, dan Quotes Ulama. Fitur pendukung seperti navigasi *Left Bar* dan *Search Bar* juga telah diimplementasikan dengan baik untuk menunjang kenyamanan pengguna.

Tingkat keberhasilan dan keefektifan produk ini telah dibuktikan melalui uji kelayakan lapangan yang melibatkan 23 orang responden. Pengujian mengukur empat indikator utama yakni aspek konten, *User Interface*, kemudahan pengoperasian, dan manfaat aplikasi yang mencatatkan perolehan skor rata-rata akhir sebesar 92,45. Mengacu pada pedoman konversi penilaian, angka tersebut menempatkan aplikasi "Tholabul Ilmi" pada kualifikasi "Sangat Layak". Dengan demikian, aplikasi ini tidak hanya sekadar menjadi produk perangkat lunak yang fungsional secara teknis, tetapi juga terbukti sangat representatif dan valid untuk diimplementasikan sebagai instrumen media bimbingan belajar mandiri serta sarana peningkatan literasi keislaman bagi peserta didik maupun masyarakat umum.

B. Saran

Berdasarkan simpulan dan keterbatasan dalam penelitian ini, peneliti merumuskan beberapa saran sebagai langkah pengembangan dan pemanfaatan lebih lanjut:

1. Bagi Pengguna

Aplikasi "Tholabul Ilmi" disarankan untuk dimanfaatkan sebagai sarana pendamping belajar dan layanan informasi mandiri. Pengguna dapat menjadikan konten di dalam aplikasi ini sebagai rujukan dasar dalam menanamkan etika moral dan pemahaman hadis terkait keutamaan menuntut ilmu.

2. Bagi Tenaga Pendidik dan Akademisi

Aplikasi ini dapat dimanfaatkan sebagai inovasi media pembelajaran digital dan bahan ajar penunjang, khususnya dalam penyampaian materi terkait hadis, etika menuntut ilmu, dan sejarah ulama. Pemanfaatan aplikasi ini diharapkan dapat menjadi alternatif media edukasi yang menarik untuk meningkatkan literasi dan motivasi belajar siswa maupun mahasiswa.

3. Bagi Peneliti dan Pengembang Selanjutnya

Diharapkan adanya penelitian lanjutan yang menguji tingkat keefektifan aplikasi ini terhadap peningkatan hasil belajar atau motivasi siswa dalam skala yang lebih luas. Selain itu, pengembang selanjutnya disarankan untuk memperluas basis data konten, mengoptimalkan antarmuka (UI/UX) agar lebih interaktif, serta mengupayakan publikasi aplikasi ini ke dalam *Google Play Store* agar jangkauan manfaatnya semakin luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Riska, dan Isma Elan Maulani. "Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Perkembangan Bisnis Modern." *Jurnal Sosial Teknologi* 3, no. 2 (2023): 94–98.
- Ardiansyah, Dedi, Abdurrahman Taufik, dan Basuki. "Konsep Al-Tilmidz Dalam Menuntut Ilmu: Perspektif Ahmad Tsilby Dalam Kitab At-Tarbiyah Islamiyah." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 8, no. 1 (2023): 150–61.
- Arfan, Muhammad, dan Adam Firdaus. "Pengenalan Aplikasi Hadis 'Satu Hari Satu Hadis' dan '40 Hadis Mudah Dihafal'." *Jurnal Ilmu Hadis* 1, no. 1 (April 2023).
- Azizah, Rahma Nanda Nur. "Hadist Pentingnya Menuntut Ilmu: Motivasi Dan Manfaatnya." *Tabsyir: Jurnal Dakwah Dan Sosial Humaniora* 5, no. 4 (2024): 34–42.
- Banarsari, Arum, Deviana Rizki Nurfadilah, dan Alfian Zainul Akmal. "Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Pada Abad 21." *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 6, no. 1 (2023): 459.
- Bestari, Niken. "Mengenal Android: Penjelasan, Sejarah, Kelebihan, dan Kelemahannya." TechTarget. Diakses pada 22 Maret 2025. <https://www.techtarget.com/searchmobilecomputing/definition/Android-OS>.
- Binanto, I. *Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Offset, 2010.
- Budianto, Muhammad Rizky Ramadhandy, Syaban Farauq Kurnia, dan Tresna Ramadhian Setha Wening Galih. "Perspektif Islam Terhadap Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi." *Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 21, no. 01 (2021): 55–61.
- Desain Aplikasi Berbasis Android "hadis.uinsuka"*.
- Fauzi, Muhamad, Muhamad Yoga Firdaus, Hidayatul Fikra, dan Susanti Vera. "Akhlak Menuntut Ilmu Menurut Hadis Serta Pengaruh Zaman Terhadap Akhlak Para Peserta Didik." *Jurnal Riset Agama* 1, no. 3 (2021): 251–63.
- Ghozali, Muhammad. "Menuntut Ilmu Sarana Pengembangan Diri Dalam Perspektif Islam." *Promis* 2 (2021): 1–12.
- Gunawan, Christian Wongso. "Pengertian, Fungsi, dan Jenis-jenis Sistem Operasi Smartphone." Doran. Diakses pada 22 Maret 2025. <https://doran.id/jenis-jenis-sistem-operasi-smartphone/>.

- Hidayatullah, Miko Trenggono, Masduki Asbari, Muhammad Iqbal Ibrahim, Ahmad Hadidtia, dan Haekal Faidz. "Urgensi Aplikasi Teknologi Dalam Pendidikan Di Indonesia." *Journal of Information Systems and Management* 02, no. 06 (2023): 70–73.
- Ika, Ika, Asyifa Wasmin, Sastia Oktori, dan Siti Nurhalimah. "Kewajiban Menuntut Ilmu Mengembangkan Dan Mengamalkannya." *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 1, no. 3 (2023): 110–17.
- Ilham, Rafil Wal. "Perkembangan Teknologi Dibidang Pendidikan." *COMSERVA Indonesian Jurnal of Community Services and Development* 2, no. 5 (2022): 468–75.
- Isman, Nofa, dan Hervina H. Lola. "Ilmu Pengetahuan Dalam Perspektif Al Quran Dan Pentingnya Menjadi Penuntut Ilmu." *AL FAWATI'H Jurnal Kajian Al Qur'an Dan Hadis* 4, no. 1 (2023): 30–42.
- James, Terri. "Model ADDIE: 5 Langkah untuk Menciptakan Pelatihan Efektif," 6 Maret 2024.
- Laila. "Contoh Perangkat Keras dan Fungsinya." Gramedia. Diakses pada 22 Maret 2025. <https://www.gramedia.com/literasi/contoh-perangkat-keras/>.
- Lidwa Pustaka. "Kitab 9 Imam; Ensiklopedia Hadis-Kitab 9 Imam." Google Play Store. Diakses pada 22 Maret 2025. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.saltanera.hadits&hl=id>.
- Lindawati, Dede Linda, Acep Nurlaeli, dan Akil. "Jurnal El-Fakhru, Islamic Education Teaching and Studies." *Jurnal El-Fakhru: Islamic Education Teaching and Studies* 1, no. 2 (2021): 18.
- M., Yori Apridonal, Febri Dristyan, dan Mardalius. "Pengenalan Kodular: Solusi Praktis Untuk Pembuatan Aplikasi Android." *Interaksi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (Juni 2024): 32–37.
- Mardiya, Zakiyatul, dan Ainur Rofiq Sofa. "Keutamaan Menuntut Ilmu Dalam Perspektif Islam Di Kehidupan Modern: Tantangan, Peluang, Dan Pengaruh Teknologi Dalam Pembentukan Karakter Di Era Digital." *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa* 4, no. 1 (2024).
- Maulana, Dimas Yusuf. "Desain Aplikasi 'Rawi Apps' (Studi Programming Hadis)." Skripsi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024.
- Mixon, Erica. "Android OS." TechTarget. Diakses pada 22 Maret 2025. <https://www.techtarget.com/searchmobilecomputing/definition/Android-OS>.
- Munawaroh, dan Badrus Zaman. "Peran Majelis Taklim dalam Meningkatkan Pemahaman Keagamaan Masyarakat." *Jurnal Penelitian* 14, no. 2 (2020).

- Nikmah, Akhodatun. "Akhlak Murid Kepada Guru (Kajian Ceramah Buya Yahya)." *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi* 4, no. 6 (2024).
- Nugroho, A. *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java*. Yogyakarta: Andi Offset, 2010.
- Okpatrioka. "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.
- Pelangi, G. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Tingkat SMA/MA." *Jurnal Sasindo Unpam* 8, no. 2 (2020).
- Prasnanda, Muhammad Feri, dan Achmad Yusuf. "Interdisciplinary Explorations in Research." *Interdisciplinary Explorations in Research Journal (IERJ)* 2 (2024): 234–51.
- Pressman, R. S. *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi*. Edisi 7. Yogyakarta: Andi, 2015.
- Putri, Alzaviana. "Konsep Adab Menuntut Ilmu Menurut Kitab Tanbihul Muta'allim Dan Relevansinya Dengan Pendidikan Islam Di Indonesia." *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam* 12, no. 1 (2022): 87–103.
- Rachman, Fayad Dzikrul. *Program Studi Ilmu Hadis*. Yogyakarta: Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.
- Rayanto, Y. H., dan S. Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Rosa, A. S., dan M. Shalahuddin. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika, 2018.
- Rustandi, Andi, dan Rismayanti. "Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda." *JURNAL FASILKOM* 11, no. 2 (2021): 57–60.
- Salsabila, Unik Hanifah, Prima Laillatul Ramadhan, Naufal Hidayatullah, dan Syifa Nur Anggraini. "Manfaat Teknologi Dalam Pendidikan." *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2022): 1–17.
- Shneiderman, B., dkk. *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*. Pearson Education, 2016.
<https://books.google.co.id/books?id=PpItDAAAQBAJ>.

Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2019.

Tegeh, I. M., I. N. Jampel, dan K. Pudjawan. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.

