

**APLIKASI “*SUNNAHMUAMALAH*”: HADIS-HADIS FIQIH MUAMALAH
BERBASIS DIGITAL (STUDI PROGRAMMING)**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar

Sarjana Agama (S. Ag)

Oleh:

Fuad Azhar Maulana

NIM: 22105050017

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

2026

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-1307/Un.02/DU/PP.00.9/08/2026

Tugas Akhir dengan judul : APLIKASI "SUNNAH MUAMALAH": HADIS-HADIS FIQH MUAMALAH
BERBASIS DIGITAL (STUDI PROGRAMMING)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FUAD AZHAR MAULANA
Nomor Induk Mahasiswa : 22105050017
Telah diujikan pada : Selasa, 04 Agustus 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

Dr. H. Agung Danarta, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 6a75d1647cc37



Penguji II

Drs. Indal Abror, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 6a7922b924ff4



Penguji III

Dadi Nurhaedi, S.Ag.M.Si.
SIGNED

Valid ID: 6a796ccc37568



Yogyakarta, 04 Agustus 2026

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

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

Valid ID: 6a7977a0e7efe

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fuad Azhar Maulana
Tempat, dan Tanggal Lahir : Petala Bumi, 23 Februari 2003
NIM : 22105050017
Program Studi : Ilmu Hadis
Fakultas : Ushuluddin dan Pemikiran Islam
Alamat : Riau
No HP : 0895635032276
Judul : Aplikasi “*SunnahMuamalah*”: Hadis-Hadis
Fiqh Muamalah Berbasis Digital (Studi
Programming)

Menyatakan bahwa :

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

Yogyakarta, 12 Juli 2026



Fuad Azhar Maulana
NIM: 22105050017

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Persetujuan Skripsi

Lamp : -

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Fuad Azhar Maulana

NIM : 22105050017

Program Studi : Ilmu Hadis

Judul Skripsi : Aplikasi “*SunnahMuamalah*”: Hadis-Hadis Fiqih
Muamalah Berbasis Digital (Studi Programming).

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 berharap agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqasyahkan. Untuk itu, kami mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 12 Juli 2026

Pembimbing,



Dr. H. Agung Danarta, M.Ag

NIP:196801241994031001

MOTTO

“Just look, observe, and learn, every creature has its own path.”

“Cukup lihat, amati, dan pelajari, setiap makhluk memiliki jalannya sendiri.”

-Fuad

“Nature does nothing in vain.”

“Alam tidak melakukan hal yang sia-sia.”

-Aristoteles



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, Sang Pemilik Ilmu dan Kebijaksanaan, serta shalawat dan salam kepada baginda Rasulullah SAW, penuntun jalan kebenaran dan suri teladan utama bagi umat manusia. Karya sederhana ini penulis persembahkan dengan penuh ketulusan kepada:

Kedua Orang Tua Tercinta Kepada ayahanda dan Ibunda, sosok yang menjadi akar dari segala kekuatan dan cahaya bagi perjalanan hidup penulis. Terima kasih atas doa-doa yang tidak pernah putus di setiap sujud, atas pengorbanan yang tak ternilai harganya, serta kasih sayang yang selalu menjadi pelabuhan paling teduh bagi penulis di kala lelah dan resah menghampiri. Skripsi ini adalah wujud kecil dari baktiku untuk membalas kasih sayang kalian yang tak bertepe.

Para Dosen dan Pembimbing Rasa hormat dan terima kasih yang setinggi-tingginya penulis haturkan kepada Bapak/Ibu dosen di Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, khususnya kepada Dr. H. Agung Danarta, M.Ag selaku pembimbing skripsi. Terima kasih telah dengan sabar menanamkan ilmu, membimbing dengan penuh ketelusan, serta mengarahkan penulis hingga mampu menyelesaikan karya ilmiah ini.

Teman-teman Seperjuangan Kepada sahabat-sahabat dan semua orang yang terlibat dalam suka dan duka selama menempuh masa studi. Terima kasih telah menjadi ruang diskusi, tempat berbagi keluh kesah, serta pendukung utama dalam menghadapi setiap tantangan akademik. Kebersamaan dan kenangan yang kita rajut akan senantiasa tersimpan apik dalam memori.

Almamater Tercinta Terakhir, penulis persembahkan karya ini untuk Program Studi Ilmu Hadis, Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Tempat penulis belajar arti bertumbuh, berpikir kritis, serta menjadi saksi perjalanan awal penulis dalam mengarungi luasnya samudera keilmuan.

Semoga karya ini dapat memberikan manfaat, menambah khazanah keilmuan, serta menjadi kontribusi nyata bagi pengembangan studi hadis di masa depan

PEDOMAN TRANSLITERASI 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
هـ	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

الْأُولِيَاءُ كَرَامَةٌ	ditulis	<i>Karāmah al-Auliyā'</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>
إِ	Kasrah	ditulis	i

ذُكِرَ			<i>zūkiro</i>
ـُ	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

أَنْتُمْ	ditulis	<i>a'antum</i>
	ditulis	<i>u'iddat</i>

أُعِدَّتْ	ditulis	<i>la'in</i>
لَعْنُ شُكْرْتُمْ		<i>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 الْفُرُوضِ	ditulis	<i>Żawi 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.
- Nama pengarang yang memakai nama Arab, namun dari negara yang memakai huruf latin, misalnya Ahmad Syukri Soleh, Quraish Shihab, serta sebagainya.
- Nama penerbit di Indonesia yang memakai kata Arab, contohnya Al-Ma'arif, Taufiq, Hidayah, Mizan, serta sebagainya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis lanturkan atas segala nikmat Allah SWT, serta taufik, dan hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Selawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga beliau, para sahabat, tabi'in, tabi'ut tabi'in, dan seluruh umatnya yang istiqamah meneladani ajaran beliau hingga akhir zaman.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Untuk 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 Ushuluddin 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. Dr. H. Agung Danarta, M.Ag., selaku dosen pembimbing skripsi, yang telah meluangkan waktu serta memberikan arahan, saran, dan bimbingan dengan penuh kesabaran sepanjang proses penulisan. Penulis memohon maaf atas segala kekurangan selama masa bimbingan, dan mendoakan semoga beliau senantiasa diberi kesehatan serta kemudahan dalam setiap urusan.
5. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah membekali penulis dengan ilmu dan wawasan selama masa studi.
6. Rasa terima kasih yang paling dalam penulis sampaikan kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta, tempat kembali dari segala lelah dan gundah. Doa yang terlantun lirih di setiap sujud, kasih sayang yang tak pernah bersyarat, serta

pengorbanan yang tak terucap menjadi cahaya yang menuntun perjalanan panjang penulis hingga sampai pada titik ini.

7. Terima kasih yang tulus tidak lupa penulis ucapkan juga kepada pemilik NIM 22103050044 yang telah menjadi bagian penting penulis di masa-masa akhir studi, terimakasih selalu mengulurkan tangan di kala penulis sedang membutuhkan bantuan.
8. Terima kasih penulis sampaikan kepada teman-teman EL-Isnadi, Alterar la familia, korps Ashkara jiwa, KKN Jinawara 91, dan komunitas Stand UP Indo Jogja, yang hadir di riuhnya dinamika kehidupan penulis. Di tengah rasa lelah, keraguan, dan panjangnya proses yang dilalui, kepedulian, serta dukungan tulus dari kalian menjadi ruang aman bagi penulis untuk bertumbuh, beristirahat, dan menguatkan diri kembali. Kehadiran kalian menghadirkan rasa diterima, dipahami, dan disemangati, sehingga setiap proses baik dalam perjalanan akademik maupun kehidupan sehari-hari dapat dijalani dengan lebih ringan dan penuh warna.
9. Beribu banyak Terimakasih penulis ucapkan kepada semua element yang ikut terlibat di kehidupan penulis selama masa studi, tumbuh suburilah di kehidupan ini semesta akan selalu menaungi.

Akhir kata, penulis menyadari masih banyak pihak lain yang turut memberikan dukungan, doa, dan kebaikan selama proses penyusunan skripsi ini, namun belum dapat disebutkan 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 memberi manfaat, serta menjadi kontribusi sederhana bagi pengembangan studi hadis.

ABSTRAK

Penelitian dan Pengembangan aplikasi “*SunnahMuamalah*” ini merupakan media pembelajaran berbentuk aplikasi mobile berbasis Android yang memuat hadis-hadis fiqh muamalah. Peneliti mengembangkan aplikasi ini dikarenakan masih minimnya aplikasi hadis yang berfokus khusus pada tema fiqh muamalah, sehingga menyulitkan akademisi dan pelaku usaha dalam memahami serta menerapkan prinsip-prinsip muamalah sesuai syariat Islam secara praktis. Fokus penelitian dalam skripsi ini adalah fitur dan kelayakan Aplikasi “*sunnahmuamalah*” sebagai media pembelajaran hadis. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yakni: *analisis, desain, development, implementasi, dan evaluasi*. Penelitian ini sampai pada kesimpulan bahwa: 1) Aplikasi “*SunnahMuamalah*” berhasil dikembangkan dengan fitur-fitur, yang seluruhnya berfungsi dengan baik, 2) Kelayakan aplikasi pembelajaran diperoleh dari hasil validasi ahli dan respon pengguna, yakni telah dinyatakan Sangat Layak untuk digunakan.

Kata Kunci: *Aplikasi SunnahMuamalah, Hadis Fiqh Muamalah, Model ADDIE, Research and Development, Media Pembelajaran Digital*



ABSTRACT

The research and development of the “SunnahMuamalah” application is a learning medium in the form of an Android-based mobile application containing hadiths on fiqh muamalah (Islamic transaction jurisprudence). The researcher developed this application due to the limited availability of hadith applications specifically focused on the theme of fiqh muamalah, which makes it difficult for academics and business practitioners to understand and practically apply muamalah principles in accordance with Islamic law. This thesis focuses on the features and feasibility of the “SunnahMuamalah” application as a medium for learning hadith. This study is a Research and Development study that refers to the ADDIE development model, consisting of 5 stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. This research arrives at the conclusion that: 1) The “SunnahMuamalah” application was successfully developed with features that all function properly, 2) The feasibility of the learning application was obtained from expert validation results and user responses, which stated that it is Highly Feasible for use.

Keywords: *SunnahMuamalah Application, Hadith on Fiqh Muamalah, ADDIE Model, Research and Development, Digital Learning Media*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
MOTTO	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	vii
KATA PENGANTAR.....	xiii
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	5
D. Manfaat penelitian.....	5
E. Tinjauan Pustaka	6
F. Kerangka Teori (komponen)	8
G. Metode penelitian.....	9
H. Sistematika Pembahasan	12
I. Spesifikasi produk.....	13
BAB II TAHAP-TAHAP DIGITALISASI HADIS.....	18
A. Metode pengembangan	18
B. Analisis Aplikasi (<i>Analysis</i>)	18
1. Analisis Konten.....	19
2. Analisis Spesifikasi Aplikasi	22
3. Analisis Kebutuhan Hardware	23
4. Analisis Kebutuhan Software.....	25

5. Analisis Sistem.....	27
C. Perancangan Aplikasi (<i>Design</i>).....	29
1. Flowchart Aplikasi.....	29
2. Rancangan UML	32
3. Rancangan UI/UX.....	34
4. Struktur Navigasi	35
5. Activity Diagram.....	36
D. Pengembangan Aplikasi (<i>Development</i>)	39
1. Komponen Aplikasi	39
2. Pembuatan Desain Grafis	41
3. Tahapan Pembuatan Aplikasi.....	42
4. Cara Install Aplikasi di Smartphone Android.....	47
BAB III PENERAPAN, UJI COBA DAN EVALUASI APLIKASI	
SUNNAH MUAMALAH.....	50
A. Penerapan (<i>Implementation</i>)	50
B. Hasil Implementasi Aplikasi	51
C. Analisis Data Penilaian Aplikasi.....	58
D. Evaluasi Aplikasi (<i>Evaluation</i>)	66
BAB IV PENUTUP	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	74
BIODATA DIRI	78

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Ilustrasi Product	17
Tabel 2. 1 Klasifikasi Produk Aplikasi SunnahMuamalah	21
Tabel 2. 2 Spesifikasi Teknis Aplikasi SunnahMuamalah	22
Tabel 2. 3 Spesifikasi Hardware	25
Tabel 2. 4 Spesifikasi Software.....	26
Tabel 2. 5 Perangkat Lunak	26
Tabel 2. 6 Arsitektur Sistem.....	28
Tabel 2. 7 Prinsip Design UI.....	34
Tabel 2. 8 Komponen Utama	40
Tabel 2. 9 Daftar Aset	41
Tabel 2. 10 Tahapan pembuatan	47
Tabel 2. 11 Ringkasan Instalasi	49
Tabel 3. 1 Spesifikasi Produk Aplikasi SunnahMuamalah.....	51
Tabel 3. 2 Daftar Fitur Aplikasi SunnahMuamalah.....	57
Tabel 3. 3 Skala Likert.....	58
Tabel 3. 4 Kategori Kelayakan Produk.....	59
Tabel 3. 5 Hasil Penilaian Ahli Media.....	60
Tabel 3. 6 Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	62
Tabel 3. 7 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	63
Tabel 3. 8 Rekapitulasi Hasil Penilaian Aplikasi SunnahMuamalah.....	65
Tabel 3. 9 Rekapitulasi Evaluasi Keseluruhan.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Ilustrasi Flowchart Aplikasi	31
Gambar 2. 2 Diagram USE CASE	33
Gambar 2. 3 Activity Diagram.....	38
Gambar 2. 4 Persiapan proyek	43
Gambar 2. 5 Tata letak	43
Gambar 2. 6 Penambahan konten.....	44
Gambar 2. 7 Pemrograman Blocks	44
Gambar 2. 8 Penambahan Screen.....	45
Gambar 2. 9 Testing Via Companion	45
Gambar 2. 10 Pengunduhan File.....	46

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Islam merupakan agama yang komprehensif dan mengatur seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk hubungan antar manusia dalam bidang ekonomi dan interaksi sosial yang dikenal dengan istilah muamalah. Fiqih muamalah membahas ketentuan syariat dalam berbagai aktivitas ekonomi, seperti jual beli, utang piutang, sewa-menyewa, dan kerja sama usaha, sekaligus mengatur bagaimana manusia berinteraksi serta membangun hubungan sosial yang adil dan saling menguntungkan. Perkembangan zaman turut mengubah wajah aktivitas ekonomi dan interaksi sosial tersebut, salah satunya melalui kehadiran transaksi digital seperti dompet elektronik (*digital payment*) yang kini menjadi bagian dari kebiasaan baru masyarakat dalam bermuamalah sehari-hari, dengan pengaruh yang positif maupun negatif.¹

Kemajuan teknologi digital juga mengubah cara masyarakat mengakses sumber bacaan dan informasi, termasuk informasi seputar ekonomi dan muamalah, melalui platform digital seperti *e-book* dan artikel daring. Di sisi lain, menurunnya minat baca buku fisik berisiko menimbulkan penyebaran informasi yang kurang akurat mengenai praktik ekonomi dan sosial dalam masyarakat. Oleh karena itu, penting bagi individu untuk mengembangkan literasi digital agar dapat memahami dan menyaring informasi secara kritis, khususnya yang berkaitan dengan aktivitas ekonomi dan sosial, sehingga teknologi bukan hanya memberikan kemudahan tetapi juga mendukung penggunaan informasi yang bijak.²

Mengutip data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia yang disingkat APJII, jumlah penduduk Indonesia yang menggunakan teknologi dan terkoneksi langsung dengan internet pada tahun 2024 mengalami kenaikan 1,31%,

¹ Yuanita Candra Puspita, “Analisi Kesesuaian Teknologi Penggunaan Digital Payment Pada Aplikasi Ovo”, Jurnal Manajemen Informatika. Vol. 9, No. 02, (2019) h. 121 - 123

² Abdul Rahman Saleh, “Peranan Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Kegemaran Membaca dan Menulis Masyarakat”, Jurnal Pustakawan Indonesia Vol. 6, No.1 (2020) h. 46-49

dari yang awalnya 78,19% pada tahun 2023 menjadi 79,5% pada tahun 2024. Kenaikan ini menunjukkan bahwa semakin banyak masyarakat Indonesia yang memanfaatkan teknologi digital dalam berbagai aktivitas, termasuk aktivitas ekonomi dan interaksi sosial sehari-hari.³

Kemajuan teknologi serba digital menuntut masyarakat untuk memahami serta dapat memanfaatkan kemajuan teknologi di era digital dalam kegiatan sosial dan ekonomi sebagai upaya untuk meningkatkan daya saing. Informasi yang diperoleh individu berguna untuk memperluas wawasan serta pengetahuan, sementara komunikasi sebagai bentuk interaksi sosial menjadi sarana bagi dua orang atau lebih untuk saling bertukar pikiran, termasuk dalam membahas berbagai persoalan ekonomi dan muamalah.⁴

Peralihan menuju era digitalisasi telah memengaruhi berbagai bentuk transaksi dan interaksi ekonomi dalam masyarakat. Dalam konteks ini, fiqih muamalah memiliki peran yang sangat penting sebagai cabang ilmu fikih yang secara khusus mengatur hubungan antarmanusia dalam bidang ekonomi dan interaksi sosial berdasarkan prinsip-prinsip syariat Islam. Fiqih muamalah berfungsi sebagai pedoman dalam pelaksanaan berbagai transaksi ekonomi, seperti jual beli, sewa-menyewa, kerja sama usaha, utang piutang, hibah, dan wakaf, sekaligus menata pola interaksi sosial antarindividu, seperti sikap saling percaya, tolong-menolong, dan penyelesaian perselisihan secara damai, agar seluruh hubungan tersebut berlangsung secara adil, transparan, dan terhindar dari unsur-unsur yang dilarang oleh syariat. Seiring berkembangnya literasi digital, pemahaman terhadap fiqih muamalah menjadi semakin penting untuk memberikan landasan hukum dan etika dalam menghadapi berbagai bentuk transaksi ekonomi dan interaksi sosial modern, sehingga aktivitas yang dilakukan tidak hanya memenuhi kebutuhan masyarakat, tetapi juga mewujudkan kemaslahatan serta keberlanjutan sesuai dengan nilai-nilai Islam. Pemahaman tentang prinsip-prinsip

³ Muhammad arif, *APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*, (<https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>), diakses pada Mei 2025

⁴ Cecep, A. B., “Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pendidikan Di Indonesia”, *Jurnal Ilmiah Indonesia*, Vol. 2, No. 6 (Juni - 2017) h. 21-22

fiqih muamalah dalam Islam semakin penting di tengah perkembangan aktivitas ekonomi dan sosial yang semakin kompleks. Fiqih muamalah tidak hanya mengatur aspek keuntungan dalam transaksi ekonomi, tetapi juga menekankan nilai-nilai etika, keadilan, kejujuran, dan tanggung jawab dalam setiap hubungan sosial antarmanusia. Bagi akademisi muda, pemahaman dan penerapan prinsip-prinsip fiqih muamalah menjadi bekal penting dalam mengkaji, mengembangkan, dan menyebarkan konsep ekonomi dan sosial Islam yang sesuai dengan syariat. Dengan demikian, fiqih muamalah dapat memberikan kemaslahatan tidak hanya dalam ranah akademik, tetapi juga bagi masyarakat luas melalui pemikiran dan kontribusi keilmuan yang dihasilkan.⁵

Seiring dengan meningkatnya minat masyarakat dalam melakukan berbagai aktivitas muamalah, baik dalam bentuk transaksi jual beli, kerja sama usaha, maupun kegiatan ekonomi dan sosial lainnya, masih banyak individu yang belum memahami etika bisnis serta ketentuan muamalah menurut syariat Islam. Kondisi ini menyebabkan kesulitan dalam menerapkan praktik ekonomi dan interaksi sosial yang sesuai dengan prinsip-prinsip Islam, sehingga diperlukan pemahaman yang memadai mengenai hukum dan etika fiqih muamalah agar setiap transaksi maupun hubungan sosial dapat berlangsung secara benar, adil, dan sesuai dengan ketentuan syariah.⁶ Kemajuan teknologi saat ini dapat dimanfaatkan untuk menyebarkan pengetahuan mengenai ekonomi dan muamalah secara lebih luas dan efektif kepada masyarakat.

Pemahaman terhadap prinsip-prinsip fiqih muamalah dalam Islam menjadi semakin penting seiring dengan berkembangnya berbagai bentuk transaksi dan aktivitas ekonomi serta interaksi sosial modern. Oleh karena itu, pemahaman terhadap hadis-hadis yang berkaitan dengan muamalah sangat diperlukan sebagai landasan dalam menjalankan kegiatan ekonomi dan hubungan sosial yang sesuai dengan ketentuan syariat Islam. Menurut Muhammad Syahrur, pemahaman yang baik terhadap hadis dapat membantu individu memahami nilai-nilai hukum Islam

⁵ Noorhidayati, Salamah. "Paradigma Antroposentris dalam Memahami Hadis-Hadis Muamalah." *Jurnal Theologia*. Vol. 28, No. 1, Juni 2017, hlm. 103–122.

⁶ Erly Juliyani, "Etika Bisnis dalam Prespektif Islam". *Jurnal Ummul Qura* Vol VII, No.1 (Maret 2016) h. 63-64

dalam konteks ekonomi dan bisnis secara lebih komprehensif, sehingga mampu mengambil keputusan yang tepat dalam berbagai aktivitas muamalah.⁷

Jika kita membuka Playstore, App Store, dan berbagai platform lainnya yang bisa kita cari dan telusuri, kita akan menemukan aplikasi atau situs web tentang hadis yang telah dipublikasikan secara gratis maupun berbayar. Setiap aplikasi yang telah dipublikasikan memiliki kelebihan dan kekurangannya tersendiri, kebanyakan aplikasi tersebut berisi ribuan hadis dengan berbagai tema yang berbeda-beda, sehingga hadis-hadis yang berkaitan khusus dengan ekonomi dan interaksi sosial (muamalah) sulit ditemukan secara terfokus.⁸ Di sinilah penulis merasa perlu untuk membuat suatu aplikasi hadis dengan fokus tema tertentu, yaitu ekonomi dan interaksi sosial dalam bermuamalah. Sebuah aplikasi yang menghimpun dan menjelaskan hadis-hadis fiqih muamalah secara tematik dapat menjadi solusi atas permasalahan tersebut.

Pengembangan aplikasi “*SunnahMuamalah*” ini memberikan kemudahan akses bagi akademisi dan pelaku usaha dalam memahami dan menerapkan prinsip-prinsip ekonomi dan interaksi sosial (muamalah) sesuai syariat. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan pengguna dapat lebih mudah menemukan hadis-hadis yang berkaitan dengan ekonomi dan muamalah, serta memperoleh penjelasan yang jelas dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan pendapat M. Natsir yang menyatakan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk pendidikan dan penyebaran ilmu pengetahuan.⁹

Berawal dari latar belakang tersebut, penulis ingin berfokus pada pengembangan aplikasi yang tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai sarana edukasi untuk meningkatkan pemahaman masyarakat, khususnya akademisi dan masyarakat umum, mengenai fiqih muamalah dalam bidang ekonomi dan interaksi sosial melalui hadis-hadis yang relevan. Diharapkan aplikasi ini dapat menumbuhkan kesadaran kolektif akan pentingnya menerapkan

⁷ Syahrur, M. *Islam dan Ekonomi: Memahami Hadis dalam Konteks Bisnis*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar. (2018)

⁸ Hamdan, H. B., “Pemanfaatan Ensiklopedi Hadis Kitab 9 Imam sebagai Media dan Sumber Belajar Hadis”, *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol 2, No 2, (April 2017) h. 63-74

⁹ Natsir, M. “*Peran Teknologi dalam Pendidikan Islam*”, Yogyakarta: LKiS. (2020)

prinsip-prinsip syariah, seperti kejujuran, keadilan, amanah, dan tanggung jawab, baik dalam aktivitas ekonomi maupun interaksi sosial sehari-hari. Dengan demikian, setiap individu yang menggunakan aplikasi ini tidak hanya memperoleh pengetahuan keislaman yang lebih baik, tetapi juga dapat menjadi agen perubahan yang berkontribusi dalam membangun masyarakat yang lebih beretika, adil, dan sejahtera secara ekonomi maupun sosial berdasarkan nilai-nilai Islam.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari pemaparan latar belakang di atas, dapat di rumuskan permasalahannya yaitu:

1. Apa saja fitur yang terdapat di dalam Aplikasi “*Sunnah Muamalah*” untuk memenuhi kebutuhan pengguna?
2. Bagaimana tingkat kelayakan aplikasi “*Sunnah Muamalah*” sebagai media pembelajaran hadis-hadis fiqh muamalah berdasarkan aspek fungsionalitas, kemudahan penggunaan, dan tampilan antarmuka (user interface)?

Agar penulisan skripsi ini lebih terarah dan tidak meluas maka, penulis membatasi masalah hanya pada apa saja fitur-fitur aplikasi “*SunnahMuamalah*” serta kelayakan sebagai media pembelajaran hadis yang ada pada aplikasi tersebut untuk pengguna.

C. Tujuan

Tujuan utama dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk memudahkan para akademisi muda yang tertarik dalam bidang ekonomi serta memudahkan para pelaku usah dalam mengakses informasi hadis-hadis yang berkaitan dengan ekonomi.

D. Manfaat penelitian

Penulis berharap penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan dampak positif di kalangan intelektual serta memberikan referensi di bidang akademisi khususnya di bidang studi hadis dan teknologi. serta sebagai opsi untuk berperan di kegiatan pembangunan ekonomi.
2. Memberikan kemudahan akses bagi para pelaku usaha atau Masyarakat umum yang tertarik di bidang ekonomi untuk memanfaatkan teknologi dan informasi.

3. Penelitian ini sebagai syarat untuk memperoleh gelar S1 (strata satu) di studi ilmu hadis.

E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka bertujuan untuk mengetahui penelitian sebelumnya dalam segi kontribusi dan posisi, serta melakukan telaah terhadap beberapa kajian baik berupa buku, jurnal, maupun skripsi, beberapa penelitian sebagai berikut:

1. Buku "Hadis Ekonomi, Ekonomi dalam Perspektif Hadis Nabi" yang ditulis oleh Prof. Dr. H. Idri, M.Ag. merupakan salah satu karya penting yang mengkaji hubungan antara ajaran Islam dan praktik ekonomi. Dalam buku ini, penulis mengupas berbagai prinsip ekonomi yang terdapat dalam hadis Nabi Muhammad SAW, serta bagaimana prinsip-prinsip tersebut dapat diterapkan dalam konteks ekonomi modern.¹⁰
2. Artikel jurnal yang berjudul "Aplikasi Hadisku Sebagai Media Penyebaran Hadis Era Revolusi 5.0" karya Syahidil Mubarik Mh dan Ekatul Hilwatis Sakinah, peneliti menggunakan metode deskriptif analitik, penelitian ini mencerminkan kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan agama. Digitalisasi kitab-kitab hadis ke dalam format digital memungkinkan akses yang lebih mudah dan praktis bagi pengguna, sehingga mereka dapat menemukan informasi yang dibutuhkan dengan cepat.¹¹
3. Skripsi yang dibuat oleh Imam Kusuma Wijaya, mahasiswa program studi teknik elektro, fakultas teknik, universitas muhammadiyah surakarta, skripsi tentang "aplikasi dan perancangan aplikasi sistem informasi layanan tugas akhir mahasiswa berbasis android" pada tahun 2017, metode yang di pakai adalah R&D (*reserch and development*) dengan model pengembangan waterfall model, karya ini bertujuan untuk perancangan dan mengembangkan aplikasi berbasis Android yang dapat mempermudah mahasiswa dalam mengakses layanan terkait tugas akhir mereka. Dengan memanfaatkan

¹⁰ Prof. Dr. H. Idri, M.Ag. "*Hadis Ekonomi, Ekonomi dalam Perspektif Hadis Nabi*" jakarta: kencana (2016)

¹¹ Syahidil Mubarik Mh, Ekatul Hilwatis Sakinah. "*Aplikasi Hadisku Sebagai Media Penyebaran Hadis Era Revolusi 5.0*", Al-Mu'tabar: Jurnal Ilmu Hadis, Vol III, No 2, (Juli – Desember, 2023)

teknologi informasi, diharapkan proses pengelolaan tugas akhir menjadi lebih efisien dan efektif.¹²

4. Artrikel jurnal yang di buat oleh Muhammad Zukjiram, Afdhol zikri dan Oktavianto Gustin, kaya tentang “Game 3D Pengenalan Hadis Tentang Menggunakan Teknik Pembelajaran Ijmali”, karya ini bertujuan membuat game 3d untuk memperkenalkan hadis kepada anak-anak di TPA (taman pendidikan Al-quran). Peneliti juga menjabarkan tabel kuesiuoner untuk mengetahui efektifitas penggunaan metodenya kepada anak-anak TPA.¹³ Peneliti menemukan kesimpulan bahwa menggunakan teknik pengenalan hadis kepada anak-anak cukup efektif.
5. Skripsi yang di buat oleh memed khumaidi, mahasiswa ilmu hadis, fakultas ushukuddin dan pemikiran islam, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Skripsi yang berjudul “Digitalisasi Hadis-Hadis isu Aktual Untuk Perangkat Mobile Berbasis Android” tahun 2020, karya ini menjelaskan aplikasi Hadis-Hadis yang relevan sesuai dengan isu aktual menggunakan model pengembangan perangkatnya melalui 5 tahapan, yaitu: *analysis, design, development, implementation, evaluasi*, atau yang lebih di kenal dengan model (ADDIE).¹⁴
6. Skripsi yang disusun oleh Ar Rasyid Fajar Nasrullah, mahasiswa dari Ilmu Hadis UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2020, berjudul “Desain Aplikasi Berbasis Android ‘hadis.uinsuka’ (Studi Programming Hadis)”. Dalam skripsi ini, Rasyid menjelaskan mengenai aplikasi yang ia kembangkan, yaitu “hadis.uinsuka”. Penelitian ini menggunakan dua metode, yaitu R&D dengan model pengembangan ADDIE. Aplikasi yang dibuat bertujuan untuk memperkenalkan program studi, dilengkapi dengan fitur-fitur seperti karya dan biografi dosen, jurnal living hadis, serta fitur lainnya.¹⁵

¹² Imam Kusuma Wijaya. “Perancangan & Pembuatan Aplikasi System Informasi Layanan Tugas Akhir Mahasiswa Berbasis Android”, Universitas Muhammadiyah Surakarta, (2017)

¹³ Muhammad zulkiran, Afdhol Dziki, Oktavianto Gustin. Game 3D Pengenalan Hadis Dengan Menggunakan Teknik Pembelajaran Ijmali”, Journal OF Digital Education, Communication, And Arts (Deca) vol 4, No 1 (2021)

¹⁴ Memed Khumaidi. “Digitalisasi Hadis-Hadis isu Aktual Untuk Perangkat Mobile Berbasis Android”, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (2020)

¹⁵Ar Rasyid Fajar Nasrullah, “Desain Aplikasi Berbasis Android “hadis.uinsuka” (Studi Programming Hadis)”, UIN Sunan Kalijaga: YOGYAKARTA., (2021)

Dari banyaknya penelitian yang ditemui, dapat ditarik disimpulkan bahwa penelitian sebelumnya memiliki model dan metode yang berbeda dari aplikasi yang lainnya. Adapun yang membedakan penulisan ini adalah dari segi fitur, dan isi kontennya, selain itu belum terdapat informasi tentang penelitian sebelumnya dalam pembuatan aplikasi mengenai tema ekonomi. Apabila ditemukan kesamaan dalam penelitian dan pembuatan aplikasi ini, itu adalah bagian pembuatan aplikasi yang menggunakan metode dan model pengembangan yang tidak jauh berbeda dari penelitian sebelumnya.

F. Kerangka Teori (komponen)

Upaya penulis tentunya dibutuhkan komponen yang nantinya akan memfokuskan rancangan pembuatan aplikasi. Serta pokok yang akan dibahas agar memudahkan penulis dalam melakukan penelitian ini. Adapun kerangka teori yang penulis rancang adalah sebagai berikut:

1. Perangkat

Komponen ini sangat penting sebagai bahan utama dalam menunjang proses pembuatan aplikasi ini, serta pembagian perangkat ada 2 (dua), yaitu :

Pertama, Hardware (perangkat keras), merupakan perangkat yang dapat di lihat dan disentuh secara fisik, maksudnya setiap komputer pada umumnya kelompokan dengan 4 bagian yaitu meliputi peralatan input, pemrosesan, output, dan media penyimpanan.¹⁶ Peneliti sendiri menggunakan HardWare yang terdiri dari:

- a. Laptop Lenovo Thinkpad X395 2020.
- b. Pocessor: AMD Ryzen 5 pro 3500.
- c. Storage: 256GB SSD NVME.
- d. Ram: 8GB DDR 4.
- e. Dan lain-lain.

Kedua, SoftWare (perangkat lunak), merupakan perangkat yang bersifat program atau data yang berada di dalam komputer dan tidak dapat di sentuh

¹⁶ John O. Ugah, Sunday C. Agu, Felix Elugwu. "Relationship between Operating System, Computer Hardware, Application Software and Other Software", International Journal of Computer Trends and Technology (IJCTT) – Vol 64 No 1 (October 2018) h. 12-16

secara fisik tetapi bisa di gunakan user dalam pengoprasiannya.¹⁷ Seperti web, Aplikasi, dan operating system (windows, MacOS, IOS, Andoroid, Linux, Dll) peneliti akan mencoba menggunakan beberapa SoftWare yaitu:

- a. Windows 10 Pro.
- b. Canva Pro.
- c. Corel draw.
- d. Website kodular.
- e. Kodular kompanion.
- f. Figma.
- g. Dll.

2. Internet (Inter-network)

Merupakan jaringan komputer yang saling terhubung dan jaringan internet terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak. Tujuan utama dari internet adalah memberikan layanan sarana komunikasi bagi para penggunanya seperti: melihat berita, komunikasi, dan masih banyak lagi. Kemajuan zaman sekarang ini internet tidak memandang batas geografis dari belahan dunia, maka dari itu internet sangat menguntungkan banyak pihak.¹⁸

G. Metode penelitian

Metode penelitian merupakan salah satu bagian yang penting dalam proses penyusunan skripsi untuk menciptakan sebuah penelitian yang logis dan sistematis. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan metode reseach (penelitian) and development (pengembangan) biasa di sebut dengan (*R&D*). Metode ini merupakan metode penelitian yang digunakan unruk menghasilkan produk tertentu dan menguji kefektifan produk tersebut.¹⁹ Pendekatan metode ini tentunya sangat membantu

¹⁷ Ibid

¹⁸ Darman Fauzan Dhahir. "Pola Asuh Penggunaan Internet di Kalangan Anak-anak Indonesia Internet Parenting upon Indonesian Children", Jurnal Pekommas, Vol. 3 No. 2, (Oktober 2018) h. 169-171

¹⁹ Sugiyono. "*Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*:", Bandung: Alfabeta, (2014) h. 297

peneliti untuk merancang pembuatan aplikasi “*SunnahMuamalah*” yang nantinya akan diuji keefektifannya dan bisa digunakan bagi pengguna.

2. Metode pengembangan

Metode yang di gunakan penulis terkait dengan aplikasi ini menggunakan metode pengembangan model ADDIE, metode ini ada pada tahun 1996 yang di kembangkan oleh Dick dan Carry, tujuan dari pengembangan ini untuk merancang sistem pembelajaran. Model pengembangan ini menggunakan 5 (lima) tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*.²⁰ Berikut penjelasan dari 5 (lima) tahapan tersebut:

a. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini, pengembang melakukan analisis kebutuhan untuk memahami tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan konteks pembelajaran. Ini termasuk identifikasi masalah yang ingin diselesaikan dan penentuan tujuan pembelajaran yang spesifik.

b. *Design* (Desain)

Setelah analisis, tahap desain melibatkan perencanaan detail tentang bagaimana pembelajaran akan dilaksanakan. Ini mencakup pengembangan kurikulum, pemilihan metode pengajaran, dan penentuan media serta sumber daya yang akan digunakan. Desain juga mencakup pembuatan skenario pembelajaran dan penilaian.

c. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, materi pembelajaran dan sumber daya yang telah dirancang dikembangkan. Ini bisa meliputi pembuatan modul, video, kuis, dan alat bantu pembelajaran lainnya. Pengembang juga melakukan pengujian awal untuk memastikan bahwa materi tersebut berfungsi dengan baik.

d. *Implementation* (penerapan)

Setelah materi siap tahap implementasi melibatkan pelaksanaan program pembelajaran. Ini termasuk pengajaran kepada peserta didik, penggunaan materi yang telah dikembangkan, dan pengelolaan kelas. Pada tahap ini,

²⁰ Yudi H. R., Sugianti. “Penelitian Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek”, Pasuruan: Lembaga academic & research institute, (2020)

penting untuk memantau dan mendukung peserta didik selama proses pembelajaran.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan untuk menilai efektivitas program pembelajaran. Evaluasi dapat bersifat formatif selama proses dan sumatif setelah proses. Hasil evaluasi digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan program pembelajaran di masa depan.

3. Sumber data dan teknik pemilihan hadis

Konten utama aplikasi "SunnahMuamalah" terdiri atas 40 hadis fiqih muamalah. Penentuan jumlah 40 hadis ini didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, jumlah tersebut dinilai representatif untuk mencakup sepuluh kategori pokok fiqih muamalah yang paling sering dipraktikkan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari, yaitu jual beli, hutang (al-dayn), riba (ar-riba), musaqah dan muzara'ah, hibah dan pemberian, wasiat (al-washiyyah), sumpah dan nazar, perampasan (al-ghasab), wakaf (al-waqf), serta perdamaian dan hukum bertangga. Kedua, jumlah 40 hadis disesuaikan dengan cakupan penelitian pengembangan (R&D) pada tingkat skripsi, sehingga konten yang dihasilkan tetap fokus, mendalam, dan dapat diselesaikan secara menyeluruh dalam batas waktu penelitian, tanpa mengorbankan kelengkapan tematik. Ketiga, angka 40 dipilih agar aplikasi memiliki identitas yang berbeda dari aplikasi hadis pada umumnya yang biasanya memuat ribuan hadis lintas tema secara umum, sehingga "SunnahMuamalah" tampil sebagai aplikasi hadis tematik yang berfokus khusus pada persoalan ekonomi dan interaksi sosial.

Seluruh hadis yang digunakan bersumber dari Kitab shohihaini, yaitu dua (2) kitab hadis utama yang menjadi rujukan pokok dalam tradisi keilmuan hadis, meliputi Shahih al-Bukhari, Shahih Muslim.. Pemilihan Dua (2) kitab ini sebagai sumber utama didasarkan pada kredibilitas dan status kitab-kitab tersebut sebagai kitab hadis mu'tabar yang telah diakui keabsahannya oleh para ulama, sehingga hadis-hadis yang dihimpun dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Teknik pemilihan hadis dilakukan melalui metode purposive sampling, yaitu pemilihan data berdasarkan kriteria dan tujuan tertentu, dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) penulis melakukan penelusuran hadis pada Kutubus Sittah menggunakan kata kunci yang berkaitan dengan tema muamalah, seperti jual beli, hutang piutang, sewa-menyewa, riba, hibah, wasiat, wakaf, dan penyelesaian sengketa antarindividu; (2) hadis yang terjaring kemudian diseleksi berdasarkan kesesuaian tema dengan aktivitas ekonomi dan interaksi sosial yang relevan dengan kehidupan masyarakat kontemporer; (3) penulis mempertimbangkan tingkat keshahihan hadis, dengan memprioritaskan hadis-hadis yang berkualitas shahih; (4) hadis yang terpilih kemudian dikelompokkan ke dalam sepuluh kategori muamalah agar distribusinya proporsional dan tidak terpusat pada satu tema saja; dan (5) hasil pemilihan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing serta divalidasi oleh ahli materi pada tahap evaluasi produk, guna memastikan ketepatan dan kelayakan hadis yang digunakan dalam aplikasi.

Penulisan penelitian ini dibagi menjadi empat bab, setiap babnya terdiri atas sub bab-sub bab yang memiliki tujuan untuk memudahkan dalam penyusunannya. Berikut adalah sistematika pembahasannya:

H. Sistematika Pembahasan

Bab I Pendahuluan, berisi uraian mengenai latar belakang masalah yang mendasari penelitian dan pengembangan aplikasi “SunnahMuamalah”, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka yang relevan dengan penelitian terdahulu, kerangka teori sebagai landasan konseptual, metode penelitian yang digunakan berupa Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, serta spesifikasi produk yang menjadi target capaian dari penelitian ini.

Bab II Tahap-Tahap Digitalisasi Hadis, memaparkan secara rinci proses pengembangan aplikasi “SunnahMuamalah” berdasarkan tiga tahap awal model ADDIE, yaitu analisis (analysis) yang meliputi analisis konten, spesifikasi aplikasi, kebutuhan hardware dan software, serta analisis sistem; perancangan (design) yang mencakup flowchart aplikasi, rancangan UML, rancangan UI/UX, struktur

navigasi, dan activity diagram; serta pengembangan (development) yang menjelaskan komponen aplikasi, pembuatan desain grafis, tahapan pembuatan aplikasi, hingga cara instalasi aplikasi pada perangkat smartphone Android.

Bab III Penerapan, Uji Coba, dan Evaluasi Aplikasi SunnahMuamalah, membahas dua tahap akhir model ADDIE, yaitu penerapan (implementation) yang menguraikan hasil implementasi aplikasi kepada pengguna, serta evaluasi (evaluation) yang memuat analisis data hasil penilaian dari ahli bahasa, ahli media, ahli materi, dan pengguna umum terhadap tingkat kelayakan aplikasi yang telah dikembangkan.

Bab IV Penutup, berisi kesimpulan yang menjawab rumusan masalah penelitian berdasarkan hasil pengembangan dan evaluasi aplikasi “SunnahMuamalah”, serta saran yang diajukan penulis, baik bagi pengembangan aplikasi lebih lanjut maupun bagi penelitian selanjutnya.

I. Spesifikasi produk

Beberapa spesifikasi produk yang diharapkan oleh penulis selama proses pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Produk Hasil

Penelitian ini yang bertujuan untuk membuat sebuah produk yaitu berupa aplikasi mobile berbasis android yang bernama “Sunnahmuamalah”

2. Konten yang ditampilkan

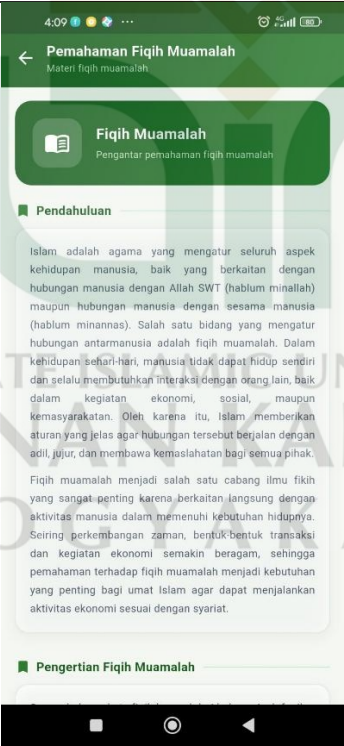
Dalam aplikasi ini ada beberapa konten yang disajikan berupa hadis-hadis tentang fiqh muamalah yang merujuk pada kutubus sittah.

3. Platform/software yang digunakan

Penulis menggunakan platform atau website Kodular.oi Campaign sebagai pembuatan aplikasi.

4. Bentuk UI/UX

No	Tampilan UI/UX	Deskripsi Singkat
1		Tampilan profil prodi.
2		Tampilan menu aplikasi, memuat Search Bar, Slide amalan ibadah harian. About Us, About Ilmu Hadis, Konten Utama.

3		Tampilan About Us.
4		Tampilan pemahaman materi fiqh muamalah.

5		Tampilan masuk hadis anjuran & larangan. Selain teks, terjemah, dan syarh hadis sesuai dengan kitab syarah kitab hadis tersebut.
6		Tampilan tahlil dan yasin.

7		Tampilan dzikir sholat dan doa doa harian.
8		Tampilan quiz pemahaman.

Tabel 1. 1 Ilustrasi Product

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan aplikasi “SunnahMuamalah” yang dilakukan dengan metode Research and Development (R&D) melalui model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi “SunnahMuamalah” berhasil dikembangkan menggunakan platform Kodular Creator dengan 13 fitur utama, yaitu Splash Screen, Beranda, Bottom Navigation (4 tab), Hadis Fiqih Muamalah (40 hadis dari Kutubus Sittah dalam 10 kategori), Pencarian Hadis, Detail Hadis (memuat matan Arab, sanad, terjemahan, dan penjelasan fiqih), Pemahaman Fiqih Muamalah, Quiz Ekonomi Syariah (10 soal pilihan ganda), Doa Harian (14 doa), Dzikir Sholat, Tahlil dan Yasin, Data Diri Pengembang, serta Profil Kampus. Seluruh fitur tersebut berhasil diwujudkan sesuai dengan rancangan UI/UX dan flowchart yang disusun pada tahap design, serta terbukti berfungsi dengan baik pada tahap implementation, sehingga mampu menjawab kebutuhan pengguna dalam mengakses dan mempelajari hadis-hadis fiqih muamalah secara praktis dan terstruktur.
2. Tingkat kelayakan aplikasi “SunnahMuamalah” sebagai media pembelajaran hadis-hadis fiqih muamalah berbasis digital berada pada kategori “Sangat Layak”, dengan skor rata-rata keseluruhan sebesar 89,1. Kelayakan tersebut dijabarkan melalui hubungan antar variabel evaluasi dan antar kelompok penilai sebagai berikut:
 - a. Variabel Bobot Konten memperoleh skor rata-rata 89,3 mencerminkan penilaian terhadap kelengkapan, keakuratan, dan kedalaman 40 hadis fiqih muamalah dari Kutubus Sittah yang disajikan dalam aplikasi.

- b. Variabel Estetika UI memperoleh skor rata-rata 89,4 tertinggi kedua setelah Nilai Guna, menunjukkan bahwa desain visual aplikasi, meliputi tema warna hijau Islami (#2E7D32), tipografi, dan card-based design, dinilai menarik oleh pengguna.
- c. Variabel Ergonomi Navigasi memperoleh skor rata-rata 90,2 setara dengan Bobot Konten, menunjukkan bahwa navigasi Bottom Navigation Bar empat tab dinilai cukup mudah digunakan, meski responsivitas antarmuka masih berpeluang ditingkatkan.
- d. Variabel Nilai Guna memperoleh skor rata-rata tertinggi, yaitu 90,6 mengindikasikan bahwa manfaat praktis aplikasi dinilai paling unggul dibandingkan tiga variabel lainnya, khususnya oleh kalangan pelaku usaha dan akademisi yang memberikan apresiasi tinggi terhadap relevansi konten fiqh muamalah dalam kehidupan sehari-hari.

Hubungan antar variabel tersebut membentuk pola Nilai Guna (90,6) > Estetika UI (89,4) > Bobot Konten (89,3) = Ergonomi Navigasi (90,2), yang menunjukkan bahwa manfaat praktis dan tampilan visual menjadi kekuatan utama aplikasi, sementara kedalaman konten dan kemudahan navigasi berada pada tingkat yang relatif setara dan masih berpeluang ditingkatkan.

Ditinjau dari kelompok penilai, skor rata-rata yang diperoleh adalah ahli media 89,2, ahli bahasa 88,4, ahli materi 88,8, dan pengguna umum 90,0, dengan pengguna umum sebagai kelompok pemberi skor tertinggi. Hubungan ini menegaskan keterkaitan antara variabel Nilai Guna dan penilaian kelompok Pengguna Umum: skor Nilai Guna yang tinggi (91,2) sejalan dengan tingginya skor rata-rata kelompok Pengguna Umum (90,3), yang menunjukkan bahwa manfaat praktis aplikasi dirasakan langsung oleh penggunanya. Sebaliknya, skor ahli bahasa yang relatif paling rendah di antara keempat kelompok (88,4) berkaitan erat dengan variabel Bobot Konten dan menunjukkan ruang perbaikan pada aspek kebahasaan, seperti transliterasi dan glosarium istilah fiqh.

Secara keseluruhan, hubungan antar variabel dan antar kelompok penilai tersebut menunjukkan bahwa aplikasi telah memenuhi standar kelayakan pada aspek fungsionalitas, kemudahan penggunaan (usability), dan tampilan antarmuka (user interface), sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran hadis fiqh muamalah bagi mahasiswa, akademisi, maupun pelaku usaha.

Dengan demikian, penelitian dan pengembangan aplikasi “SunnahMuamalah” telah berhasil menjawab kedua rumusan masalah penelitian ini dan menghasilkan sebuah produk digital yang layak digunakan sebagai sarana edukasi hadis fiqh muamalah berbasis teknologi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, evaluasi, serta masukan dari para ahli dan pengguna, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Pengembang Aplikasi Selanjutnya.

Pengembang selanjutnya disarankan untuk melakukan sinkronisasi aplikasi dengan basis data berbasis cloud (cloud database) agar konten hadis dapat diperbarui secara dinamis, mengembangkan versi aplikasi untuk sistem operasi perangkat lainnya, menyediakan mode tampilan gelap (dark mode), menambahkan fitur bookmark dan catatan pribadi, serta melengkapi setiap hadis dengan rujukan kitab syarah dan teks transliterasi (latin) agar lebih mudah dipahami oleh pengguna yang belum familiar dengan huruf Arab.

2. Bagi Program Studi Ilmu Hadis dan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam.

Aplikasi “SunnahMuamalah” dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran tambahan dalam perkuliahan yang berkaitan dengan hadis-hadis ekonomi dan fiqh muamalah, serta dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi proyek kolaboratif lintas program studi antara Ilmu Hadis dan Ekonomi Syariah.

3. Bagi Peneliti Akademik.

Peneliti akademik diharapkan dapat memperluas cakupan koleksi hadis fiqih muamalah dari sumber-sumber di luar Kutubus Sittah, menambahkan studi kasus kontemporer terkait ekonomi digital dan fintech syariah, serta melakukan uji coba dengan jumlah dan cakupan partisipan yang lebih luas agar hasil evaluasi kelayakan aplikasi lebih representatif.



DAFTAR PUSTAKA

- Ang, Jessica, Werner R., dan Endang Ernawati. "Pengaruh Corporate Social Responsibility Terhadap Kinerja Keuangan Perusahaan dan Earning Management sebagai Variabel Moderasi." *Journal of Entrepreneurship & Business* 1, no. 1 (2020).
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi ke-16. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Baeza-Yates, Ricardo, and Berthier Ribeiro-Neto. *Modern Information Retrieval: The Concepts and Technology behind Search*. 2nd ed. Harlow: Addison-Wesley, 2011.
- Boehm, Barry, and Richard Turner. *Balancing Agility and Discipline: A Guide for the Perplexed*. Boston: Addison-Wesley, 2004.
- Booch, Grady, James Rumbaugh, and Ivar Jacobson. *The Unified Modeling Language User Guide*. 2nd ed. Boston: Addison-Wesley Professional, 2005.
- Branch, Robert M. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media, 2009.
- Budiarto, Eko. "Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Berbasis Android untuk Meningkatkan Pemahaman Hadis." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 12, no. 1 (2021): 45–62.
- Cecep, A. B. "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Pendidikan di Indonesia." *Jurnal Ilmiah Indonesia* 2, no. 6 (Juni 2017).
- Chang, D. "Gestalt Theory in HCI Design." In *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction*, 2nd ed., edited by M. Soegaard and R. F. Dam. Aarhus: The Interaction Design Foundation, 2014. <https://www.interaction-design.org/encyclopedia>.
- Dahlan, Abdul Azis. "Pengelompokan Hadis Muamalah dalam Kitab Shahih al-Bukhari." *Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 15, no. 2 (2015): 123–145.
- Dhahir, Darman Fauzan. "Pola Asuh Penggunaan Internet di Kalangan Anak-anak Indonesia (Internet Parenting upon Indonesian Children)." *Jurnal Pekommas* 3, no. 2 (Oktober 2018).
- Fitriana, Rina. "Penerapan Unified Modeling Language (UML) dalam Perancangan Aplikasi Mobile Pembelajaran Islam." *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi* 14, no. 1 (2022): 56–72.
- Fowler, Martin. *Patterns of Enterprise Application Architecture*. Boston: Addison-Wesley, 2003.

- Fowler, Martin. UML Distilled: A Brief Guide to the Standard Object Modeling Language. 3rd ed. Boston: Addison-Wesley Professional, 2004.
- Garrett, Jesse James. The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond. 2nd ed. Berkeley, CA: New Riders, 2011.
- Hadion W, Denok S, Yoyok C, dan Aris A.: Pengantar Bisnis. Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri, 2021.
- Hamdan, H. B. “Pemanfaatan Ensiklopedi Hadis Kitab 9 Imam sebagai Media dan Sumber Belajar Hadis.” Jurnal Madrasah Ibtidaiyah 2, no. 2 (April 2017).
- Juliyani, Erly. “Etika Bisnis dalam Perspektif Islam.” Jurnal Ummul Qura 7, no. 1 (Maret 2016).
- Kalbach, James. Designing Web Navigation: Optimizing the User Experience. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, 2007.
- Khumaidi, Memed. “Digitalisasi Hadis-Hadis Isu Aktual untuk Perangkat Mobile Berbasis Android.” Skripsi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2020.
- Kleppmann, Martin, Adam Wiggins, Peter van Hardenberg, and Mark McGranaghan. “Local-First Software: You Own Your Data, in Spite of the Cloud.” In Proceedings of the 2019 ACM SIGPLAN International Symposium on New Ideas, New Paradigms, and Reflections on Programming and Software (Onward! 2019), 154–178. Athens, Greece, October 23–24, 2019. <https://doi.org/10.1145/3359591.3359737>.
- Krippendorff, Klaus. Content Analysis: An Introduction to Its Methodology. 4th ed. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2018.
- Krug, Steve. Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability. 3rd ed. Berkeley, CA: New Riders, 2014.
- Likert, Rensis. “A Technique for the Measurement of Attitudes.” Archives of Psychology 22, no. 140 (1932): 1–55.
- Madya, Suwarsih.: Metode Penelitian Desain. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2013.
- Munir. Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Muhammad arif, “APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang.” (<https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>), diakses pada Mei 2025
- Nasrullah, Ar Rasyid Fajar. “Desain Aplikasi Berbasis Android 'hadis.uinsuka' (Studi Programming Hadis).” Skripsi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021.

- Nassi, I., and Ben Shneiderman. "Flowchart Techniques for Structured Programming." *ACM SIGPLAN Notices* 8, no. 8 (1973): 12–26. <https://doi.org/10.1145/953349.953350>.
- Natsir, M.: *Peran Teknologi dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: LKiS, 2020.
- Pokress, Steven C., and José J. D. Veiga. "MIT App Inventor: Enabling Personal Mobile Computing". In *Proceedings of the 2013 Workshop on Programming for Mobile & Touch (PROMOTO 2013)*, 1–8. <https://doi.org/10.1145/2531849.2531852>.
- Preece, Jennifer, Yvonne Rogers, and Helen Sharp. *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. 4th ed. Chichester: John Wiley & Sons, 2015.
- Pressman, Roger S., and Bruce R. Maxim. *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. 8th ed. New York: McGraw-Hill Education, 2015.
- Puspita, Yuanita Candra. "Analisis Kesesuaian Teknologi Penggunaan Digital Payment pada Aplikasi OVO." *Jurnal Manajemen Informatika* 9, no. 2 (2019).
- Rayanto, Yudi Hari, dan Sugianti. "Penelitian Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktik". Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Resnick, Mitchel, John Maloney, Andrés Monroy-Hernández, Natalie Rusk, Evelyn Eastmond, Karen Brennan, Amon Millner, Eric Rosenbaum, Jay Silver, Brian Silverman, and Yasmin Kafai. "Scratch: Programming for All." *Communications of the ACM* 52, no. 11 (2009): 60–67. <https://doi.org/10.1145/1592761.1592779>.
- Rumbaugh, James, Ivar Jacobson, and Grady Booch. *The Unified Modeling Language Reference Manual*. 2nd ed. Boston: Addison-Wesley Professional, 2005.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Saleh, Abdul Rahman. "Peranan Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Kegemaran Membaca dan Menulis Masyarakat." *Jurnal Pustakawan Indonesia* 6, no. 1 (2020).
- Santoso, Budi. "Arsitektur Client-Side pada Aplikasi Mobile untuk Optimalisasi Akses Konten Offline." *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi* 7, no. 3 (2021).
- Shihab, M. Quraish. *Wawasan Al-Qur'an: Tafsir Maudhu'i atas Pelbagai Persoalan Umat*. Jakarta: Mizan, 1996.
- Sommerville, Ian. *Software Engineering*. 10th ed. Harlow: Pearson Education, 2016.

- Sugiyono. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D". Bandung: Alfabeta, 2014.
- Syahidil Mubarik, M.H., dan Ekatul Hilwatis Sakinah. "Aplikasi Hadisku sebagai Media Penyebaran Hadis Era Revolusi 5.0." 3, no. 2 (Juli–Desember 2023).
- Syahrur, M. Islam dan Ekonomi: Memahami Hadis dalam Konteks Bisnis. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2018.
- Tanenbaum, Andrew S., and Maarten van Steen. Distributed Systems: Principles and Paradigms. 3rd ed. Leiden: Maarten van Steen, 2017.
- Tidwell, Jenifer. Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design. 2nd ed. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, 2011.
- Tissenbaum, Michael, Joshua Sheldon, and Hal Abelson. "From Computational Thinking to Computational Action." *Communications of the ACM* 62, no. 3 (2019): 34–36. <https://doi.org/10.1145/3303786>.
- Ugah, John O., Sunday C. Agu, dan Felix Elugwu. "Relationship between Operating System, Computer Hardware, Application Software and Other Software." *International Journal of Computer Trends and Technology (IJCTT)* 64, no. 1 (October 2018).
- UNESCO. A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2. Montreal: UNESCO Institute for Statistics, 2018.
- Wijaya, Imam Kusuma. "Perancangan & Pembuatan Aplikasi Sistem Informasi Layanan Tugas Akhir Mahasiswa Berbasis Android." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017.
- Zulkiran, Muhammad, Afdhol Dzikri, dan Oktavianto Gustin. "Game 3D Pengenalan Hadis dengan Menggunakan Teknik Pembelajaran Ijmal." *Journal of Digital Education, Communication, and Arts (Deca)* 4, no. 1 (2021).

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA