

Aplikasi Pencarian dan Pembelajaran Hadist Pada Kitab Riyadhus Shalihin Berbasis Mobile

Anik Sri Wahyuningsih
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan
Komputer Cikarang
Jl. Kapten Sumantri No. 16 Cikarang
Indonesia
anik_naufal@yahoo.com

Dudi Nurdiana
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan
Komputer Cikarang
Jl. Kapten Sumantri No. 16 Cikarang
Indonesia
dudi_nurdiana@yahoo.com

Abstract— Hadith is one way of life of Muslims after the Qur'an. Law - Islamic law regulated in the hadith as a law that strengthens the holy verses of the Qur'an. In the hadith contains sayings of the Prophet are then recorded, so many Muslims who are looking for basic - the legal basis based on the hadith is used as a legal basis. To petrified and support the learning we need a system that can search hadith application in accordance with the needs of knowledge, basic law and learning. The purpose of the study authors is to build a search system and hadith with mobile-based learning. It is expected that the application is made the author a reference to improve the deeds of Muslims and ketaqwaanya hello to Allah.

Keywords—*Hadith, Mobile, Applications, Learning*

I. PENDAHULUAN

Hadist adalah merupakan pedoman pokok dalam islam disamping Al-quran. Kitab Riyadhus Shalihin adalah salah satu diantara sekian banyak hadits yang membicarakan masalah Aqidah, Syariah dan Akhlak. Yang ketiga-tiganya merupakan sendi ajaran islam. Kitab Riyadhus Shalihin adalah sebuah kitab yang sangat masyur dalam dunia islam. Kitab ini telah dijadikan pegangan selama ratusan tahun bagi para ulama, untuk pembelajaran dan menuntut ilmu Agama Islam dibelahan dunia. Dan pengarang Kitab Riyadhus Shalihin beliau bernama Yahya ibn Syaraf ibn Murri ibn Hasusein ibn Muhamad ibn Jum'at ibn Hizam dan beliau dikenal dengan Abu Zakaria. Dan hampir seluruh isi Kitab Riyadhus Shalihin berisi ruh akan dorongan menghambakan diri kepada Allah serta memupuk amal soleh, dan mayoritas isi dari Hadits Riyadhus Shalihin, diantaranya mengenai masalah hati dan kebersihan jiwa. Pada bagian berikutnya beliau menekankan pada masalah *Mu'amalat Mu'asyarah*, yakni masalah-masalah yang berhubungan kehidupan

manusia bermasyarakat sebagai makhluk sosial, masalah moral dan adab.

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, maka aplikasi berbasis *Mobile* semakin berkembang juga. Perkembangan tehnologi salah satu yang sangat penting yang harus di ikuti oleh manusia, misalnya *handphone* yang semula hanya media komunikasi sekarang mempunyai fungsi dasar bisa lebih banyak, serta berbagai macam *picture* sudah bisa dirasakan diberbagai *handphone* diantaranya : *Video, Camera, Document*, dan lain sebagainya. Layaknya komputer *handphone* saat ini dapat di install dengan berbagai macam program. Dan yang sangat diminati saat ini adalah program aplikasi berbasis android. Android sendiri mempunyai tujuan utama untuk memajukan *inovasi piranti handphone* bergerak agar pengguna mampu *mengeksplorasi* kemampuan dan menambah pengalaman lebih dari para pesaingnya dari segi sistem, maupun *aplikasinya*.

Pemasalahan yang ada pada saat bagi masyarakat luas kurang memahami isi dan makna dari hadits, alasannya karena dalam mencari informasi dan isi dari makna hadits kebanyakan masyarakat umumnya lebih banyak mengakses dengan media kertas. Sistem pencarian dari media kertas lebih banyak memakan waktu cukup lama dan untuk suatu permasalahan harus membuka secara perlembar. Dengan didukungnya oleh para pengembang sistem operasi pada *mobile* khususnya android. Masalah bagi masyarakat umum tidak perlu repot membuka buku sebagai panduan pengetahuan pembelajaran tentang hadits. Cukup dengan membuka telepon genggam kita bisa meningkatkan pengetahuan dan pembelajaran isi dari makna hadits. Aplikasi ini bertujuan untuk mempermudah setiap orang yang ingin belajar isi dari makna hadits, yang tidak perlu membawa buku hanya cukup dengan menginstal aplikasi di *handphone* yang sistem operasinya berbasis Android. Aplikasi ini memiliki cara kerja yang

mudah dipahami, dengan tampilan aplikasi yang sangat menarik, dan dapat digunakan oleh semua kalangan, dengan standar pada *handphone* berbasis *android* yang mempunyai layar *touch screen*, aplikasi ini bisa diakses dengan sentuhan jari pada layar. Dan juga bertujuan untuk mempermudah pembelajaran, dan pengetahuan diberbagai kalangan umat Islam khususnya di Indonesia yang menggunakan piranti *mobile* berbasis *android*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian terdahulu yang sudah membuat pengembangan aplikasi pembelajaran diantaranya :

- Pada penelitian lain [1] Membangun *Website Indeks Hadits* Riyadhus Shalihin Untuk Pengguna Buta Huruf Arab. *Website* berisi dengan index hadist dalam bentuk huruf arab, huruf latin dan audio. Sehingga dapat mempermudah para pengguna untuk memilih metode yang sesuai baik membaca atau mendengarkan.
- Pada penelitian [2] Membahas penerapan pencarian kata dengan *Vector Space Model* pada aplikasi terjemahan *Juz Amma* berbasis *Java Mobile*. Hasil penelitian ini adalah mempermudah pengguna dalam mempelajari *Juz Amma* dan hasil pencarian kata yang tepat dan cepat sesuai kata yang diinput.
- Pada penelitian lain [3] Membahas Pembuatan Aplikasi Kitab Fadhilah Amal oleh Syakhul Hadits Maulana Muhamad Zakaria Al- Kandahlawi Rah. A Berbasis Android. Pada penelitian ini tampilan menunya praktis sehingga mudah digunakan oleh pengguna.

Masing – masing aplikasi yang sudah dibuat dan dirancang khusus supaya mempermudah user dalam pembelajaran Agama berbasis *Mobile*. Dengan memanfaatkan tampilan yang simpel dan mudah dimengerti. Penulis ingin membuat aplikasi pembelajaran yang lebih mudah dan menyenangkan. Penulis menggunakan *softwareEclipse* dengan versi Android 4.0 *Jelly Bean* karena versi Android inilah yang sering banyak digunakan sebagai standar sistem oprasi mereka. Terdapat perubahan yang cukup signifikan dari versi sebelumnya. Diantaranya adalah kerangka aplikasi memungkinkan penggunaan dan penghapusan komponen yang tersedia, *Delvik Virtual Machine* (DVM) yang dioptimalkan untuk perangkat *mobile*, grafik di 2D dan 3D berdasarkan *libraries* OpenGL, SQLite, mendukung berbagai format Audio dan Video, GSM, *Bloetooth*, EDGE, 3G, Wifi, Kamera, *Global Posotioning System* (GPS) kompas dan *Accelerometer's*.

B. Aplikasi Mobile

Aplikasi *mobile* merupakan aplikasi yang dapat digunakan walaupun pengguna berpindah dengan mudah dari satu tempat ketempat lain tanpa terputusnya komunikasi. Aplikasi *mobile* adalah sebutan untuk aplikasi yang berjalan di *mobile device*. Dengan menggunakan aplikasi *mobile*, dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, *browsing* dan lain sebagainya”. Aplikasi yang melibatkan piranti bergerak dan melibatkan media komunikasi nirkabel. Oleh karena itu, peminatan ini menekuni sistem tersebar, keamanan jaringan, pemrograman jaringan, aplikasi *mobile* untuk bisnis, analisis dan perancangan jaringan, pemrograman *web* lanjut, sistem layanan berbasis lokasi, infrastruktur layanan *mobile*, teknologi nirkabel dan aplikasinya, sistem tertanam, serta hal-hal yang berkaitan dengan itu, termasuk di dalamnya aspek perangkat keras komputer.

C. Al Hadits

Menurut Terjemahan Riyadus Shalihin. Secara stuktur hadits terdiri atas dua kmpomen yaitu *sanad* atau *isnad* (rantai rowi) dan *matan* (redaksi).

1) *Sanad* atau *Isnad*

Sanad ialah rantai *Rawi* atau perawi (periwayat) hadits.*Sanad* terdiri atas seluruh *rawi* mulai dari orang yang mencatat hadist tersebut dalam kitab hadist sehingga mencapai Rasulullah. *Sanad*, memberikan gambaran keaslian suatu riwayat.

2) Klasifikasi Hadit

Hadits dapat diklasifikasikan berdasarkan beberapa kriteria yakni bermulanya akhir *sanad*, keutuhan rantai *sanad*, jumlah rawi (perriwayat) serta tingkat keaslian hadits (dapat diterima tidaknya hadits bersangkutan).

D. Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis Linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan Aplikasi. Android menyediakan *platform* terbuka bagi pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Awalnya Google Inc. Membeli Android Inc. Yang merupakan pendatang baru yang membuat piranti lunak untuk ponsel atau *smartphone*. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah *Open Handset Alliance*, *konsorsium* dari dari 34 perusahaan piranti keras, piranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, intel, Motorola, Qualcomm, T - Mobile, dan Invidia.

Pada masa saat ini sebagai besar *vendor-vendorsmartphone* sudah memproduksi *smartphone* berbasis Android, *vendor-vendor* itu antara lain HTC, Motorola, Samsung, LG, HKC,

Huawei, Archos, Webstatoin Camangi, Dell, Nexus, SciPhone, WayteQ, Sony Ericsson, Acer, Philips, T Mobile, Nexian, IMO, Asus dan masih banyak lagi *vendor smartphone* didunia yang memproduksi Android. Hal ini, Karena Android itu adalah sistem operasi yang *open source* sehingga bebas didistribusikan dan dipakai oleh *vendor* manapun.

Tidak hanya menjadi sistem operasi *dismartphone*, saat ini Android menjadi pesaing utama dari Apple pada sitem operasi Table PC. Pesatnya pertumbuhan. Android selain faktor yang disebutkan diatas adalah karena Android itu sendiri adalah *platform* yang sangat lengkap baik itu sistem operasinya, Aplikasi dan *Tool* pengembangan, *Market* aplikasi Android serta dukungan yang sangat tinggi dari komunitas *Open Source* didunia, sehingga Android terus berkembang pesat baik dari segi teknologi maupun dari segi jumlah *device* yang ada didunia.

E. UML (Unified Modeling Language)

UML (Unified Modeling Language) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma “berorientasi objek”. Pemodelan (modeling) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami.”

UML (Unified Modeling Language) yang berarti bahasa pemodelan standar [4]. UML dapat diaplikasikan untuk maksud tertentu, biasanya antara lain untuk :

- Merancang perangkat lunak.
- Sarana komunikasi antara perangkat lunak dengan proses bisnis.
- Menjabarkan sistem secara rinci untuk analisa dan mencari apa yang diperlukan sistem.
- Mendokumentasi sistem yang ada, proses-proses dan organisasinya.

Blok pembangun UML adalah diagram. Beberapa diagram ada yang rinci (jenis *timing diagram*) dan lainnya ada yang bersifat umum (misalnya diagram kelas). Pada pengembangan sistem berorientasi objek menggunakan bahasa model untuk menggambarkan, membangun dan mendokumentasikan sistem yang mereka rancang.

III. ANALISA SISTEM

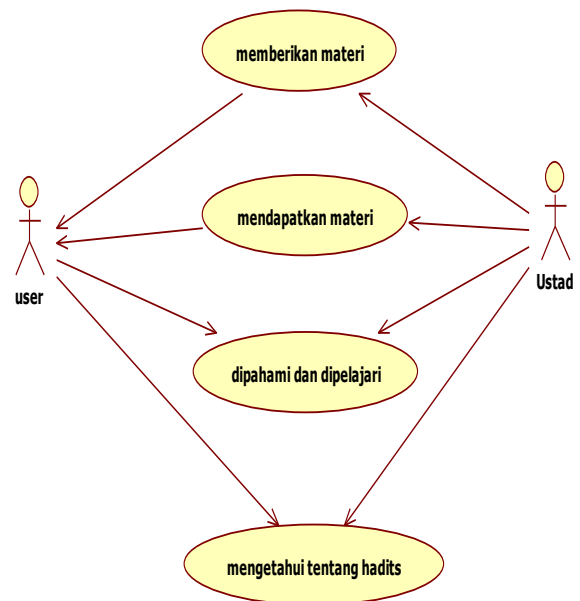
Untuk merancang sebuah aplikasi pembelajaran Hadits Riyadhus Shalihin berbasis Android, maka terlebih dahulu perlu dilakukan analisis sebuah sistem pembelajaran Hadits yang sedang berjalan. Penulis menggunakan metodologi berorientasi objek, dengan demikian sebelum membuat sebuah aplikasi hendaknya melakukan analisis terlebih dahulu terhadap kebutuhan-

kebutuhan apa aja yang diperlukan dengan menggunakan metode-metode yang telah ada.

Analisa sistem yang sedang berjalan pada sistem pembelajaran hadits di Pondok Pesantren Yatim-Dhu’afa Al-Latifah bertujuan untuk lebih jelas bagaimana cara sistem proses pembelajaran tersebut dan masalah yang dihadapi sistem, sehingga dapat dijadikan sebagai landasan usulan perancangan sistem. Maka berikut merupakan sistem yang sedang berjalan :

- Proses pembelajaran dimulai ketika santri dan pengajar didalam kelas.
- Pengajar pada dasarnya memiliki materi dan siap atas materi yang disampaikan kepada santri pada setiap pertemuan.
- Sebagai santri, pada dasarnya mendapat materi dan latihan hapalan untuk memperdalam pemahaman materi yang disampaikan.

Adapun kegiatan yang telah dievaluasi kedalam diagram *use case* adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Use Case Diagram pada sistem yang sedang berjalan

Skenario sistem berjalan pembelajaran
 Aktor : Ustad dan Santri
 Skenario : Sistem berjalan pembelajaran

Tabel 1. Sekenario sistem pembelajaran berjalan

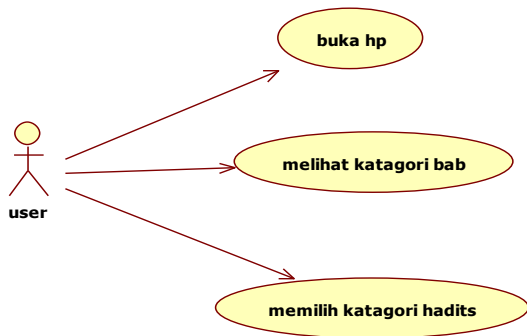
Ustadz	Santri
1. Ustadz memberikan materi kepada santri	
	2. Santri mendapatkan materi dari ustadz dengan pengajaran langsung.

3. Materi yang diberikan dipahami dan dipelajari oleh ustadz dan santri	
	4. Siswa mengetahui tentang hadits yang disampaikan oleh ustadz

IV. PERANCANGAN SISTEM

Gambaran umum dari *system* yang diusulkan adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada pengguna (*user*) mengenai sistem aplikasi berbasis Android, perancangan sistem secara umum juga sudah dapat mengenai komponen sistem aplikasi yang akan didesain. Penentuan persyaratan sistem dilakukan agar arah perancangan sistem dapat terarah pada sasaran, oleh sebab itu sistem yang dirancang harus memenuhi batasan sistem. Dimana perancangan sistem aplikasi ini merupakan kebutuhan fungsional. Implementasi menggambarkan bagaimana suatu sistem di bentuk. Pada tahap perancangan aplikasi *mobile* dirancang dengan tujuan sebagai alat komunikasi antara pemakai (*user*) dengan pembuat program guna mendapatkan sistem aplikasi yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan.

Sistem yang dibangun berbasis android, dengan model UML. *Use case* diagram adalah diagram yang menyajikan interaksi antara *use case* dan *Actor*. Dimana *actor* dapat berupa orang, peralatan atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dibangun. *Use case* menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pemakai. *Actor* adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.



Gambar 2. Use Case penggunaan sistem

- 1) Skenario Sistem Usulan
 - Aktor : Santri
 - Sekenario : Sistem usulan

Tabel 2. Skenario sistem usulan

Santri	Sistem
1. Santri melihat materi pada sistem	
	2. Menampilkan isi materi
3. Santri memperelajari dan memahami tentang hadits	

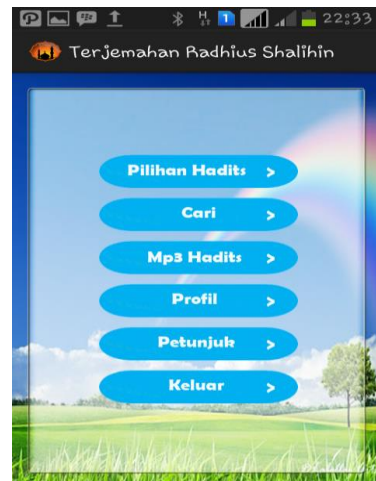
Skenario melihat kategori materi pembahasan.
 Skenario Sistem Usulan
 Aktor : Santri
 Sekenario : Melihat kategori materi pembahasan

Tabel 3
 Sekenario Kategori Melihat Materi Pembahasan

Santri	Aplikasi
1. Santri memilih menu yang tersedia didalam sistem	
	2. Aplikasi menampilkan kategori materi dengan sub BAB
3. Murid Memilih materi berdasarkan BAB	
	4. Sistem menampilkan materi pembahasan

V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

- A. Implementasi Sistem
 - 1) Tampilan Menu Utama



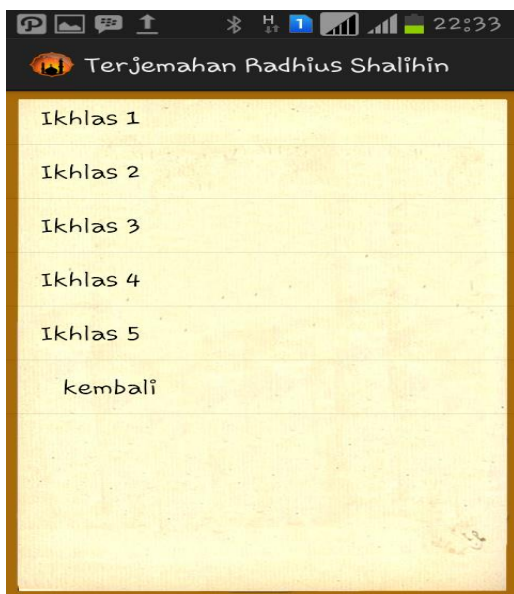
Gambar 3. Tampilan Halamn Utama

2) Tampilan Menu Pilihan Hadits



Gambar 4. Tampilan Menu Pilihan Hadits

3) Tampilan di dalam Pilihan Hadits



Gambar 5. Tampilan di dalam Pilihan Hadits

B. Pengujian Sistem

Aplikasi ini berjalan pada perangkat *handphone* yang bersistem operasi android dengan versi *jellybean*. Maka dari itu untuk menjalankan aplikasi ini memerlukan *handphone* android dengan versi *jellybean* agar tidak terjadi *error* pada aplikasi tersebut.

1) Perangkat Lunak Yang Digunakan

- *Eclipse* sebagai perancang program dan desain program.
- *Android Virtual Device (AVD)* dan *Bluestack* sebagai menampilkan hasil program yang sudah didesain.

2) Perangkat Keras Yang Digunakan Perangkat keras yang digunakan adalah *handphone* yang mempunyai sistem operasi android.

Cara menjalankan program dengan spesifikasi yang sudah ditentukan adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

- Siapkan *handphone* dengan sistem operasi android.
- Install aplikasi tersebut dan jalankan program.

C. Kelebihan Dan Kekurangan Program

1) Kelebihan Program

- Mempermudah *user* untuk belajar Hadits Riyadhus Shalihin.
- Mudah dipelajari.
- Bisa dipakai di sistem operasi android dengan versi tertentu.

2) Kekurangan program

- Aplikasi ini hanya bisa dipakai di sistem operasi android *GengerbreadHoneycomb, ICS, jelly bean*.
- Tidak bisa dipakai pada sistem operasi lain selain android dengan versi tertentu.

VI. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan diatas dan pembuatan program yang telah dibuat penulis menyimpulkan sebagai berikut :

- Bahwa sistem pembelajaran Hadits yang manual sekarang ini harus mampu berganti dengan sistem *mobile*, karena dengan sistem menggunakan media buku dan papan tulis, bisa membuat jenuh.
- Aplikasi ini dibuat untuk memberikan kemudahan kepada pengguna karena dilengkapi dengan pencarian hadits dan mendengarkan hadits.
- Dengan aplikasi ini mampu menunjang proses pengetahuan dan pembelajaran hadits.

B. Saran

Bedasarkan pembuatan program aplikasi ini masih banyak kekurangan yang harus dikembangkan lagi sehingga bisa meningkatkan program aplikasi tersebut dikemudian hari. Beberapa saran penulis yang harus dikembangkan :

- Pada pengembangan selanjutnya aplikasi ini harus memiliki *data base*.
- Pada pengembangan selanjutnya harus ditambahkan beberapa hadits tidak terpatok pada hadits pilihan.
- Aplikasi yang sudah dibangun dapat dikembangkan lagi agar menjadi aplikasi

yang lebih interaktif dan lengkap sehingga dapat digunakan oleh semua kalangan umat muslim.

- Untuk mengenalkan aplikasi ini alangkah baiknya jika dipromosikan secara langsung ataupun *online* melalui berbagai media.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nova Nurhuda. 2010. "*Membangun Website Index Hadist Riyadhus Shalihin Untuk Pengguna Buta Huruf Arab*" Jurnal, AMIKOM. Yogyakarta.
- [2] Abdul Bari, Rendy Hardi Saputra. 2010, "*Penerapan Pencarian Kata Dengan Vector Space Model Pada Aplikasi Terjemah Juz Amma Berbasis Java Me*" Jurnal, STMIK Global Informatika Multi Data. Palembang.
- [3] Mustika, Damas Rani. 2013, "*Pembutan Aplikasi Kitab Fadilah Amal Oleh SyakhulHadits Maulana Muhammad Zakaria Al- Kandahlawi Rah. A Berbasis Android*" Jurnal, AMIKOM. Yogyakarta.
- [4] Widodo, Pudjo Prabowo. 2010, "*Mengenal UML*" Penerbit Informatika Bandung.