



Rancang Bangun Sistem Aplikasi Amaliyah Tarekat Qadiriyyah Naqsabandiyah (TQN) Suryalaya Berbasis Android

Maulana Hasan Mud'is¹, Hasan Mud'is²

Jurnal Algoritma

UIN Sunan Gunung Djati Bandung

Jl. A.H. Nasution No.105, Cipadung Wetan, Kec. Cibiru, Kota Bandung, Jawa Barat 40614

Email : info@uinsgd.ac.id

¹maulanahasan@uinsgd.ac.id

²hasanmudis@uinsgd.ac.id

Abstrak – Perkembangan teknologi yang begitu pesat pada zaman sekarang ini menjadi kebutuhan primer di masyarakat, salah satunya adalah sebuah sistem pengamalan rangkaian ibadah amaliyah pada masyarakat yang percaya dengan Tarekat Qadiriyyah Naqsabandiyah (TQN) Suryalaya sedangkan masih banyak data amaliyah yang belum tersistem komputerisasi dalam pendataan mengakibatkan malas untuk dibawa kemana saja dan tidak efektif untuk menghafal amaliyah Tarekat Qadiriyyah Naqsabandiyah (TQN) Suryalaya. Aplikasi ini sebagai aplikasi pembelajaran amaliyah mursyid yang terdiri dari dzikir harian, khataman, manaqiban dan langgam surat qur'an yang sering di baca saat sholat fardhu, sehingga masyarakat dapat mempermudah membaca dan menghafal amalan tarekat qadiriyyah naqsabandiyah (TQN) suryalaya di mana saja, aplikasi ini dirancang dengan android studio menggunakan bahasa pemrograman java dengan pengujian *blackbox*. Penelitian dilakukan dengan mengumpulkan data melalui studi pustaka dan wawancara. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi amaliyah mursyid untuk jamaah tarekat qadiriyyah naqsabandiyah (TQN) suryalaya beserta amalan-amalan, langgam surat qur'an dan lokasi pengajian manaqiban yang menggunakan *google maps*. Aplikasi ini diharapkan mempermudah jamaah atau masyarakat tarekat qadiriyyah naqsabandiyah (TQN) suryalaya dalam membaca dan menghafal amalan-amalan mursyid.

Kata Kunci – Android; Amaliyah TQN Suryalaya; HTML; Java.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang begitu pesat pada zaman sekarang ini menjadi kebutuhan primer di masyarakat, salah satunya adalah sebuah sistem pengamalan rangkaian ibadah amaliyah pada masyarakat yang percaya dengan Tarekat Qadiriyyah Naqsabandiyah (TQN) Suryalaya sedangkan masih banyak data amaliyah yang belum tersistem komputerisasi dalam pendataan mengakibatkan malas untuk dibawa kemana saja dan tidak efektif untuk menghafal amaliyah Tarekat Qadiriyyah Naqsabandiyah (TQN) Suryalaya [1]. Android adalah sebuah sistem operasi yang dapat dirancang atau bebas digunakan, dimodifikasi, diperbaiki dan didistribusikan oleh para pembuat ataupun pengembang perangkat lunak untuk mendukung penghafalan dan pembaca amaliyah Tarekat Qadiriyyah Naqsabandiyah (TQN) Suryalaya.

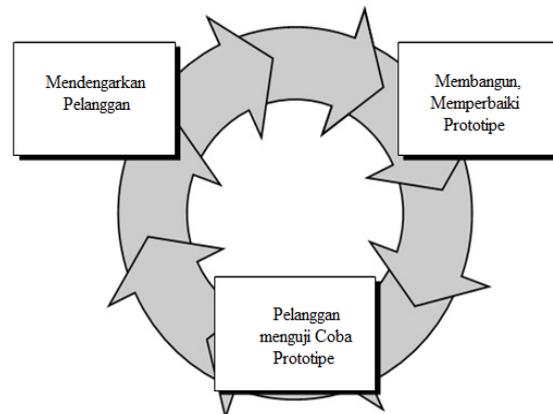
Tarekat dalam bahasa arab adalah *thariqoh* dalam bahasa indonesia adalah jalan, jalan untuk mendekatkan diri kepada Allah. Tarekat memiliki guru pembimbing yang dinamakan dengan mursyid [2]. Tarekat Qadiriyyah Naqsabandiyah (TQN) merupakan gabungan antara Qadiriyyah dan Naqsabandiyah. Syekh Akhmad Khatib Sambas (1802-1872) telah menggabungkan tarekat menjadi Tarekat Qadiriyyah Naqsabandiyah (TQN). Tarekat ini mengamalkan dua jenis dzikir, yakni dzikir jahar yang pengucapan lafadz nya menggunakan suara yang

keras (*jahar*) . Pengamalan dzikir *jahar* ini di ambil dari amalan Tarekat Qadiriyyah. Dan amalan dari Tarekat Naqsyabandiyah mengajarkan dzikir yang di ucapkan di dalam hati (*khafi*) [3]. Di dalam pelaksanaan amalan-amalan yang terdapat di Tarekat Qadiriyyah Naqsyabandiyah (TQN) Suryalaya terdapat juga beberapa amalan selain dzikir *jahar* dan dzikir *khofi*, yakni amalan-amalan harian yang dapat meningkatkan kualitas ibadah serta menjadi jalan dalam mendekati diri kepada Allah SWT. Yakni di antara nya amaliyah Manaqib, Khotaman, sholat-solat sunnah juga adab-adab kepada guru mursyid dan sebagainya.

Tarekat Qadiriyyah Naqsyabandiyah (TQN) Suryalaya memiliki mursyid yang memiliki silsilah dari mulai malaikat jibril, rasulullah SAW, sampai penerusnya hingga saat ini yaitu syekh Muhammad Abdul Gaos qs yang merupakan silsilah ke tiga puluh delapan yang menjadi panutan atau contoh, mursyid mengajarkan ibadah amaliyah Tarekat Qadiriyyah Naqsyabandiyah (TQN) Suryalaya [4]. Berdasarkan pemaparan diatas, penulis berinisiatif untuk melakukan penelitian yang berproduk aplikasi *smartphone* berbasis android yang berisi rangkain ibadah amaliyah Tarekat Qadiriyyah Naqsyabandiyah (TQN) Suryalaya. Oleh sebab itu penulis memberi judul pada penelitian ini “**Rancang Bangun Sistem Aplikasi Amaliyah Tarekat Qadiriyyah Naqsyabandiyah (TQN) Suryalaya Berbasis Android**”

II. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam pembuatan aplikasi ini peneliti menggunakan metodologi prototype. Prototype adalah proses perancangan sistem yang saling berinteraksi antara pengembang dengan pelanggan, oleh karena itu model ini sangat cocok dan tepat diterapkan dalam pembuatan perancangan perangkat lunak yang nantinya akan dibangun, yang menitik-beratkan pada pendekatan aspek desain, fungsi, dan *user-interface*. [5] Gambar 1. Menjelaskan paradigma Prototyping:



Gambar 1: paradigma *Prototyping*

Dengan menggunakan model *prototype* ini di harapkan pengembang dan pengguna dapat bertemu untuk mendefinisikan secara objektif keseluruhan perangkat lunak, mengidentifikasi apa saja kebutuhan yang dapat diketahui, dan area lebih besar dimana definisi lebih jauh merupakan keharusan kemudian dilakukan perancangan kilat berupa maket atau prototipe sistem untuk kemudian dievaluasi pengguna untuk dapat menyaring kebutuhan bagi pengembangan perangkat lunak [9].

Adapun tahapan-tahapan dalam metode *Prototype* adalah sebagai berikut:

- a. Pengumpulan kebutuhan
Di dalam pengumpulan kebutuhan pelanggan dan pengembang dapat bertemu untuk mendefinisikan semua bentuk dan ukuran pada perangkat lunak yang akan dibuat.
- b. Membangun *prototyping*
Pengembang membuat *blueprint* sementara untuk pelanggan dari mulai input, proses, dan output.

- Pembuatan *blueprint* menggunakan *Unified Modelling Language* (UML).
- c. Evaluasi *prototyping*
Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah *prototyping* yang sudah dibuat dengan harapan pelanggan. Jika sudah sesuai dengan harapan pelanggan maka langkah d akan diambil. Jika tidak *prototyping* direvisi dengan mengulangi langkah a, b, dan c.
 - d. Mengkodekan sistem
Pada tahapan ini apabila pelanggan sudah menyetujui akan dibuat atau di ubah kedalam bahasa pemrograman, bahasa pemrograman pada pembuatan aplikasi amaliyah TQN Suryalaya adalah bahasa java
 - e. Menguji sistem
Saat sistem perangkat lunak sudah beres dibuat maka akan dilakukan tahap selanjutnya dengan *Black Box Testing* [10].
 - f. Evaluasi Sistem
Pelanggan melakukan penilaian apakah sudah cukup atau belum, Jika ya, maka langkah g dilakukan; jika tidak, ulangi langkah c dan e.
 - g. Menggunakan sistem
Apabila pelanggan sudah setuju maka aplikasi atau perangkat lunak akan digunakan [11].

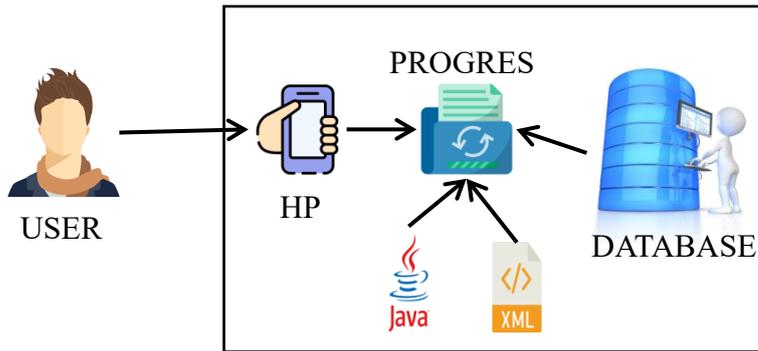
Adapun manfaat menggunakan model *prototype* pada pengembangan perangkat lunak yaitu pengembang dan pelanggan sering bertemu dan berkomunikasi, pelanggan juga dapat memberikan masukan dan usulan, keuntungan lain nya juga dapat lebih cepat untuk pengembangan sistem, dan penerapan pun sangat fleksibel hal ini dapat menjadikan pemakai mengetahui apa yang diharapkannya [12].

Kemudian peneliti menggunakan UML *Use-case* dan *Activity diagram*. *Use-case* adalah deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari perspektif/sudut pandang para pengguna. *Use-case* mendefinisikan “apa” yang dilakukan oleh sistem dan elemen-elemennya, bukan “bagaimana” sistem & elemen-elemennya saling berinteraksi. *Use-case* bekerja dengan menggunakan “*scenario*”, yaitu deskripsi urutan-urutan langkah yang menerangkan apa yang dilakukan pengguna terhadap sistem. Komponen simbol dasar yang dimiliki oleh *Use-case* diagram adalah *actor*, *use-case*, dan *association* [13]. Sedangkan *Activity diagram* digunakan untuk mendokumentasikan alur kerja pada sebuah sistem. Pada dasarnya, *activity diagram* merupakan variasi dari *statechart diagram*. *Activity diagram* mempunyai peran seperti halnya *flowchart*. Berikut adalah simbol *activity diagram* [11].

III. HASIL DAN DISKUSI

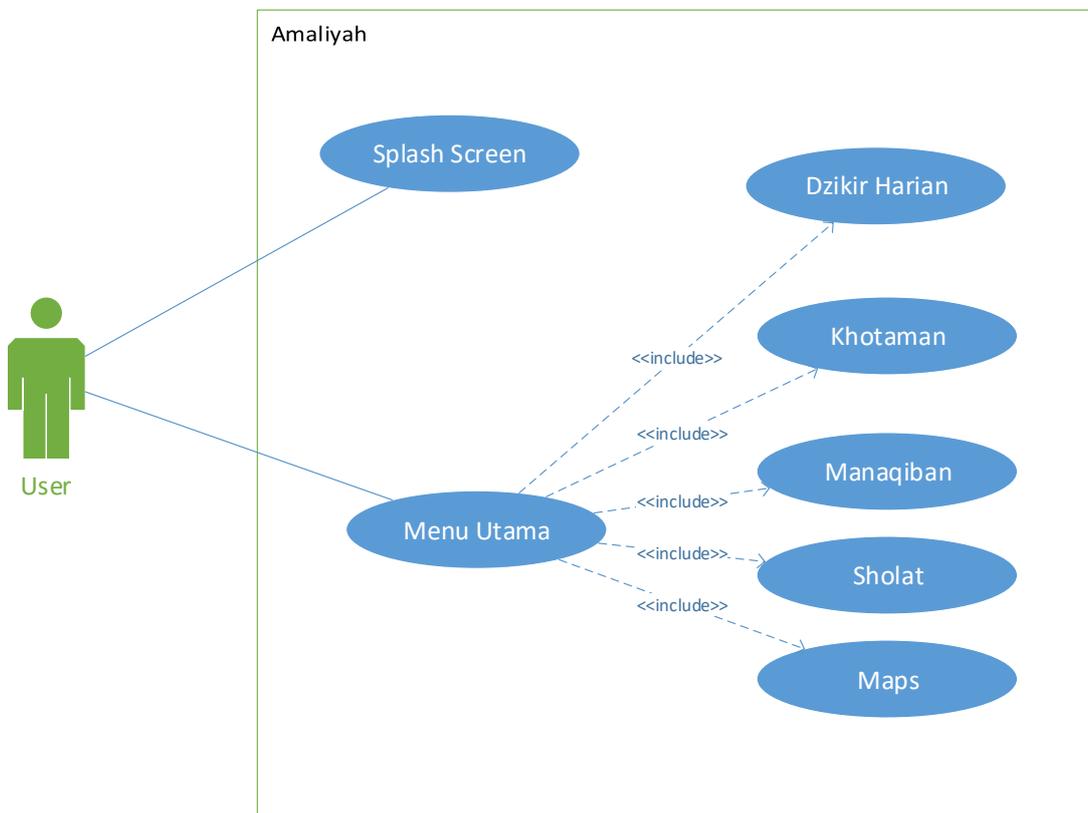
A. Hasil

Aplikasi yang akan dibuat merupakan aplikasi yang berjalan pada perangkat *smartphone* android, terdapat satu buah aktor yaitu *user*; terdapat *smartphone* yang dapat menyimpan semua data *Amaliyah Muryid* yang berada di *database*. *User* sebagai anak-anak ataupun dewasa informasi tentang *Amaliyah Muryid* menggunakan *smartphone* android, *user* yang menjalankan aplikasi yang kemudian aplikasi tersebut memunculkan fitur-fitur yang ada didalamnya dengan mengakses data dari *database* [14].



Gambar 2: Arsitektur system

Use-case Diagram digunakan untuk memodelkan dan menyatakan unit fungsi atau layanan yang di sediakan oleh system ke pemakai. Use-case dibuat berdasar keperluan actor, merupakan “apa” yang dikerjakan *system*, bukan “bagaimana” *system* mengerjakannya. *Use-case* diberi nama yang menyatakan apa hal yang dicapai dari hasil interaksinya dengan *actor* [15].



Gambar 3: Use-case aplikasi

Gambar 3 menunjukkan use-case diagram dari aplikasi yang terdiri atas 1 buah actor dan 7 use-case. User yang merupakan actor dari system yang dapat melakukan aksi terhadap 7 case yang ada pada *system* [13].

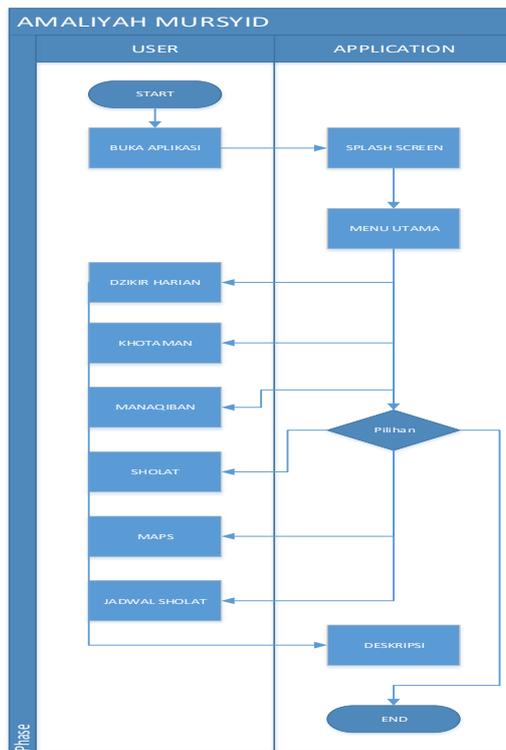
Skenario Use-case Amaliyah

Merupakan fungsionalitas dari system yang menyediakan daftar dari hewan-yang memiliki tulang belakang ataupun tidak. Gambaran perancangannya seperti Amaliyah yang terdiri list. Skenario use-case Amaliyah nama dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1: Skenario *use-case* Amaliyah Amaliyah Mursyid

No : U2	
Nama	<i>Amaliyah Mursyid</i>
Tujuan	Mengatahui nama dan deskripsi dari amaliyah
Deskripsi	
Aktor	Pengguna
Skenario utama	
Kondisi Awal	Aplikasi telah terinstall di <i>device</i>
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Buka Aplikasi	2. Tampilkan <i>splash screen</i> 3. Tampilkan Menu utama
4. Mengklik <i>button</i> Dzikir harian, Khotaan. Manaqiban, Jadwal Sholat, Maps dan Sholat	5. Tampilkan menu Dzikir harian, Khotaan. Manaqiban, Jadwal Sholat, Maps dan Sholat
6. Memilih salah satu nama dalam <i>button</i>	7. Tampilkan deskripsi dari Amaliyah Muryid yang dipilih dengan <i>aces</i> dari <i>database</i>
Kondisi Akhir	Tampilan Deskripsi

Activity Diagram

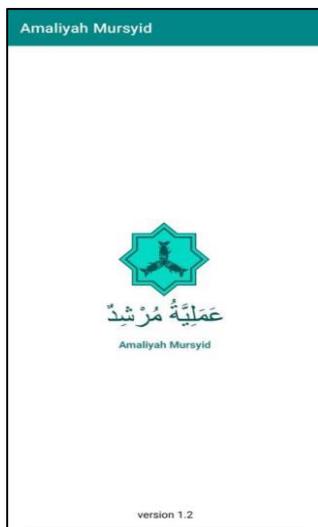


Gambar 4: *Activity diagram* Amaliyah Mursyid

Gambar 4 menjelaskan tentang *activity diagram* pencarian. Aktifitas dimulai ketika pengguna membuka aplikasi, sistem akan menampilkan *splash screen* dalam beberapa waktu kemudian akan masuk ke menu utama. Dalam menu utama terdapat beberapa pilihan *button* dan pengguna akan memilih *button* yang bernama Amaliyah. Sistem akan menampilkan list daftar nama *Amaliyah Muryid* yang bisa dipilih oleh pengguna melalui fitur *tab view*. Pengguna kemudian memilih nama *Amaliyah Muryid* yang kemudian akan dideskripsikan oleh aplikasi melalui sebuah tampilan yang memberikan beberapa informasi Amaliyah Muryid tersebut kepada pengguna [10].

B. Implementasi dan Pengujian

1. Implementasi Perancangan Antarmuka Splash Screen



Gambar 5: Hasil Implementasi tampilan *Splash Screen*

Gambar 5 merupakan tampilan *splash screen* dari aplikasi. Menu ini merupakan tampilan awal saat membuka aplikasi dan memberikan waktu untuk sistem untuk mengisi data sebelum masuk ke menu utama.

2. Menu Utama



Gambar 6: Menu Utama

Gambar 6 merupakan tampilan Menu Utama. Terdapat menu yang berisi dzikir harian, khotaman, manaqiban, silsilah, sholat, wakil taqin, langgam, dan data madrosah.

Tabel 2: Pengujian Black-box pada Menu Utama

No.	Aktivitas Pengujian	Relasi yang diharapkan	Hasi pengujian	Kesimpulan	
				Diterima	Ditolak
1	Klik Button dzikir harian	Memunculkan dzikir harian	Hasil sesuai dengan yang di harapkan	√	
2	Klik Button khotaman	Memunculkan khotaman	Hasil sesuai dengan yang di harapkan	√	
3	Klik Button manaqiban	Memunculkan manaqiban	Hasil Sesuai dengan yang di harapkan	√	
4	Klik Button silsilah	Memunculkan silsilah	Hasil sesuai dengan yang di harapkan	√	
5	Klik Button sholat	Memunculkan sholat	Hasil Tidak Sesuai dengan yang di harapkan	√	
6	Klik Button wakil taqin	Memunculkan wakil taqin	Hasil Tidak Sesuai dengan yang di harapkan	√	
7	Klik Button langgam	Memunculkan langgam	Hasil sesuai dengan yang di harapkan	√	
8	Klik Button langgam	Memunculkan data madrosah	Hasil sesuai dengan yang di harapkan	√	

3. Menu Dzikir Harian



Gambar 7: Menu Dzikir Harian

Gambar 7 merupakan tampilan Menu dzikir harian. Terdapat menu yang berisi bacaan dzikir harian dalam bentuk bahasa arab, latin, terjemah dan inggris.

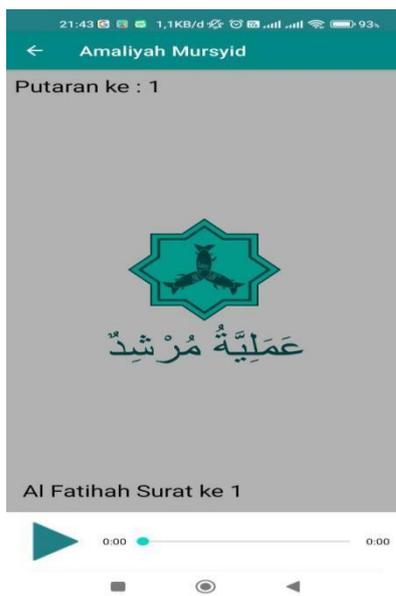
4. Menu Amaliyah



Gambar 8: Menu Amaliyah

Gambar 8 merupakan tampilan Menu dzikir harian. Terdapat menu yang berisi bacaan Amaliyah dalam bentuk bahasa arab, latin, terjemah dan inggris.

5. Menu Langgam



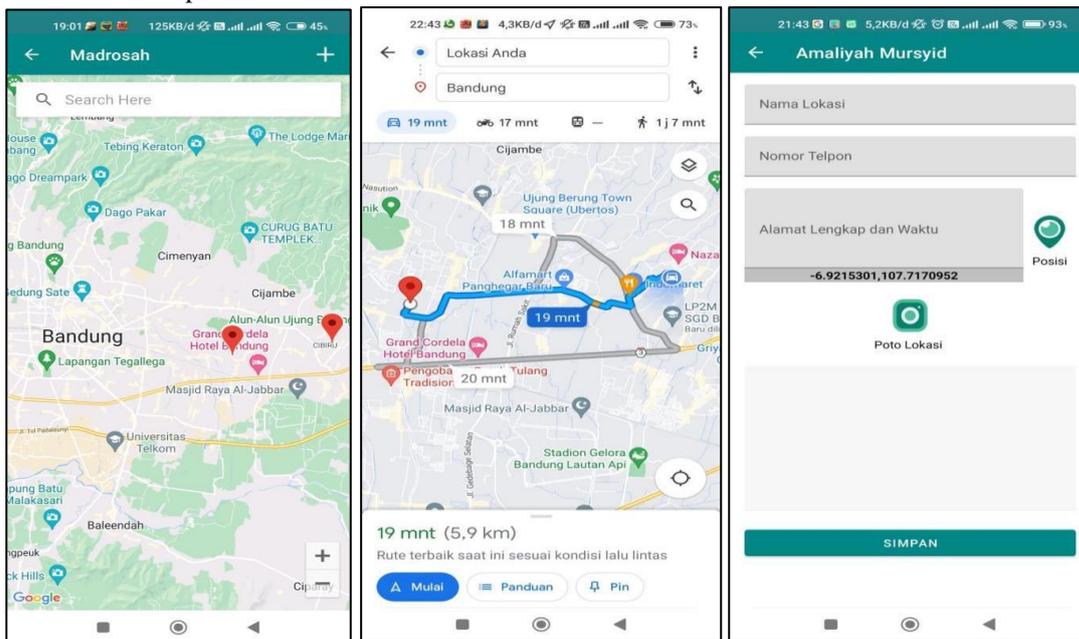
Gambar 9: Menu Langgam

Gambar 9 merupakan tampilan Menu Langgam. Terdapat menu yang berisi langgam bacaan sholat dalam bentuk mp3 atau suara.

Tabel 3: Pengujian Black-box pada Menu Langgam

No.	Aktivitas Pengujian	Relasi yang diharapkan	Hasi pengujian	Kesimpulan	
				Diterima	Ditolak
1	Menu Langgam	Memunculkan daftar Langgam	Hasil sesuai dengan yang di harapkan	√	
2.	Klik Play Langgam surat	Berbunyi Langgam yang di pilih	Hasil sesuai dengan yang di harapkan	√	

6. Menu Data Manaqiban



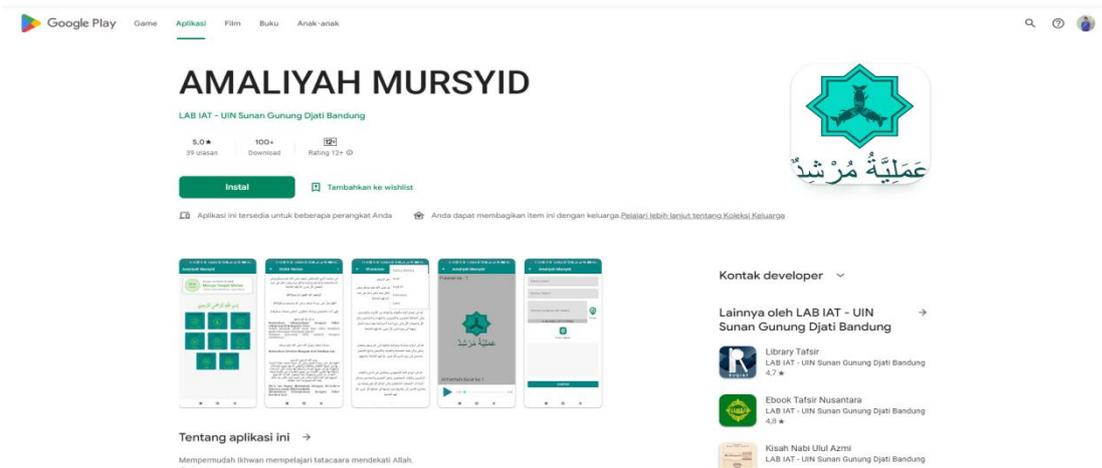
Gambar 10: Menu Data Manaqiban

Gambar 10 merupakan tampilan Data Manaqiban. Terdapat menu yang berisi data manaqiban dalam bentuk lokasi tempat pengajian manaqiban.

Tabel 7: Pengujian Black-box pada Menu Langgam

No.	Aktivitas Pengujian	Relasi yang diharapkan	Hasi pengujian	Kesimpulan	
				Diterima	Ditolak
1	Menu Data Manaqiban	Memunculkan Data Manaqiban	Data yang diharapkan	Hasil sesuai dengan yang diharapkan	√
2	Klik Posisi	Memunculkan lokasi yang diambil ke <i>google maps</i>	angka yang diharapkan	Hasil sesuai dengan yang diharapkan	√
3	Klik poto lokasi	Memunculkan yang menjadi icon manaqiban	Gambar yang diharapkan	Hasil sesuai dengan yang diharapkan	√
4	Klik tanda merah	Memunculkan lokasi manaqiban	deskripsi yang diharapkan	Hasil sesuai dengan yang diharapkan	√
5	Klik direction	Memunculkan Jarak kita dengan yang dituju	lokasi yang diharapkan	Hasil sesuai dengan yang diharapkan	√

7. Hasil Upload Playstore



Gambar 11: Hasil Upload to Playsore

Gambar 11 aplikasi Amaliyah Mursyid telah selesai di *upload* ke *homebase application*, dan mendapat penilaian dari 164 perangkat aktif (Masyarakat atau jamaah) yang memberikan penilaian yang positif, dan mendapatkan bintang 5 saat ini untuk penilaian dari hasil *playsore*.

IV. KESIMPULAN

Setelah melalui beberapa proses dan tahapan dengan rancangan pembangunan secara *prototype* maka dapat disimpulkan beberapa hal. Pertama Aplikasi Amaliyah Mursyid secara fungsional dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan berdasarkan hasil pengujian *blackbox*. Kedua Aplikasi Amaliyah Mursyid berbasis android ini memberikan informasi yang bermanfaat untuk memberikan pengetahuan tentang klasifikasi dan deskripsi dalam bentuk tulisan dan bacaan surat pendek yang sering di baca oleh guru Mursyid.

Saran akan sangat membantu proses pengembangan penelitian dan aplikasi ke depannya. Beberapa saran yang perlu dipertimbangkan dalam proses pembaruan aplikasi dalam konteks pemutakhiran aplikasi dimasa mendatang diantaranya. Perlu adanya kajian yang lebih mendalam tentang amaliyah mursyid yang akan digunakan. Metode yang digunakan harus mampu mengoptimasi kinerja sistem secara efektif dengan koefisien perbandingan yang cukup tinggi. Aplikasi dikembangkan dengan basis *client-server* sehingga penyimpanan *database* dapat menggunakan media *server* agar pembaruan data bisa dilakukan secara efektif. Perlu pengembangan konsep yang lebih menarik dalam segi *update information* agar pengguna tidak cepat bosan dalam menggunakan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fillaili Fikri, "Prototipe Digitalisasi Asbabun Nuzul Al-Suyuthi Via Bot Telegram," 2021.
- [2] A. Anas and H. Hermawan Adinugraha, "Gerakan Dakwah Tarekat Qodiriyah wa Naqsyabandiyah di Grobogan," 2018.
- [3] F. Pranoto, "Peran Tarekat Qodiriyah Naqsabandiyah (Tqn) Dalam Memotivasi Perilaku Keagamaan Pada Jamaah Di Desa Sumbang, Kecamatan Sumbang, Kabupaten Banyumas," p. 22, 2018.
- [4] M. M. Mardjun, U. Sunan, and G. Djati Bandung, "Tarekat sebagai Media Bimbingan Konseling (Studi Tarekat Qodiriyah Naqsabandiyah Pondok Pesantren Suryalaya)," 2022. [Online]. Available: <http://journal.medpro.my.id/index.php/edukasi>
- [5] A. H. Suad, Y. Bachtiar, and C. Febriyanti, "Rancangan Bangun Aplikasi Pengenalan Vape Pada Nduz Vape House Berbasis Android," *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika*, 2022.
- [6] A. Sudaryono, Y. Pratama, and T. Informasi, "Rancang Bangun Aplikasi Pemrograman Mobile Helpdesk System Berbasis Android," 2022.

- [7] R. Jumardi, J. Teknik, E. Dan, and T. Informasi, "Analisis Kesuksesan Implementasi Sistem Informasi Skripsi pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Pembangunan Nasional 'Veteran' Yogyakarta Eko Nugroho Indriana Hidayah," 2022. [Online]. Available: <http://skripsi.if.upnyk.ac.id>.
- [8] N. L. Marpaung and R. al Amzah, "Rancang Bangun Program Aplikasi Tes Kesegaran Jasmani Indonesia Berbasis Android," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 9, no. 2, 2022, [Online]. Available: <http://jurnal.mdp.ac.id>
- [9] R. Sari, "Rancang Bangun Aplikasi Kabar Prodamas Berbasis Android Proyek Akhir Program Studi Diii Sistem Informasi," 2022.
- [10] W. Gunawan, "Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah," *Jurnal Informatika*, vol. 6, no. 1, pp. 69–76, 2019, doi: 10.31311/ji.v6i1.5373.
- [11] A. A. R. N. Hanifah, "Perancangan Aplikasi Kitab Qutuful Falihin Berbasis Android," no. 1, pp. 1–7, 2021, doi: <http://nanangbudianas.blogspot.co.id/2013/02/pengertian-rasio-keuangan.html>.
- [12] N. Sudjud *et al.*, "INFORMASI (Jurnal Informatika dan Sistem Informasi) Rancang Bangun Aplikasi Pelaporan Anti Kekerasan Seksual (AKAS) Berbasis Android," 2022. [Online]. Available: <https://www.data.ai>
- [13] S. Hang Tuah Pekanbaru, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Al-Quran Dan Hadist Berbasis Android (Studi Kasus: Madrasah Aliyah Negeri Insan Cendikia Siak PROV. RIAU) Nurhayati HSY," 2022.