



RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA INTERAKTIF FIQIH PENGURUSAN JENAZAH BERBASIS ANDROID

Dini Destiani Siti Fatimah¹, Eri Satria², Aprillia Andriyani³

Jurnal Algoritma
Sekolah Tinggi Teknologi Garut
Jl. Mayor Syamsu No. 1 Jayaraga Garut 44151 Indonesia
Email : jurnal@sttgarut.ac.id

¹dini.dsf@sttgarut.ac.id

²erisatria@sttgarut.ac.id

³1506031@sttgarut.ac.id

Abstrak – Kajian fiqih agama Islam yang sering dilakukan di lingkungan masyarakat salah satunya yaitu fiqih pengurusan jenazah. Seorang muslim memiliki kewajiban terhadap jenazah muslim lainnya yaitu memandikan, mengkafani, menshalatkan, dan menguburkan. Permasalahan yang terjadi bahwa umat muslim membutuhkan sebuah aplikasi pengurusan jenazah berbasis android tetapi pada saat implementasi pengurusan jenazah masih banyak yang kebingungan karena tidak ada keberanian dan tidak memiliki pengetahuan lebih detail mengenai pengurusan jenazah. Aplikasi pengurusan jenazah berbasis android dibuat untuk memberikan alternatif penyajian informasi mengenai pengurusan jenazah agar umat muslim mengetahui tata cara pengurusan jenazah yang sesuai dengan syariat Islam. Dalam pembuatan aplikasi metodologi yang digunakan adalah metodologi Multimedia Development Life Cycle oleh Luther-Sutopo. Aplikasi pengurusan jenazah memiliki fitur materi, doa-doa, tata cara dan tentang. Aplikasi tersebut dilengkapi dengan video motion pengurusan jenazah agar pengguna dapat memahami pengurusan jenazah dengan baik dan benar.

Kata Kunci – Android, Aplikasi, Pengurusan Jenazah, Multimedia *Development Life Cycle*.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi baru yang muncul berubah secara signifikan sehingga dapat bersaing satu dengan yang lainnya [1]. Salah satu laju perubahan teknologi saat ini yaitu teknologi *smartphone* [2]. Android adalah yang paling populer dalam sistem operasi *smartphone*, dengan 85% dari *smartphone* di dunia [3]. Multimedia adalah penggabungan antara gambar, suara, teks, animasi dan video yang disampaikan oleh komputer (Binanto, Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya, 2010).

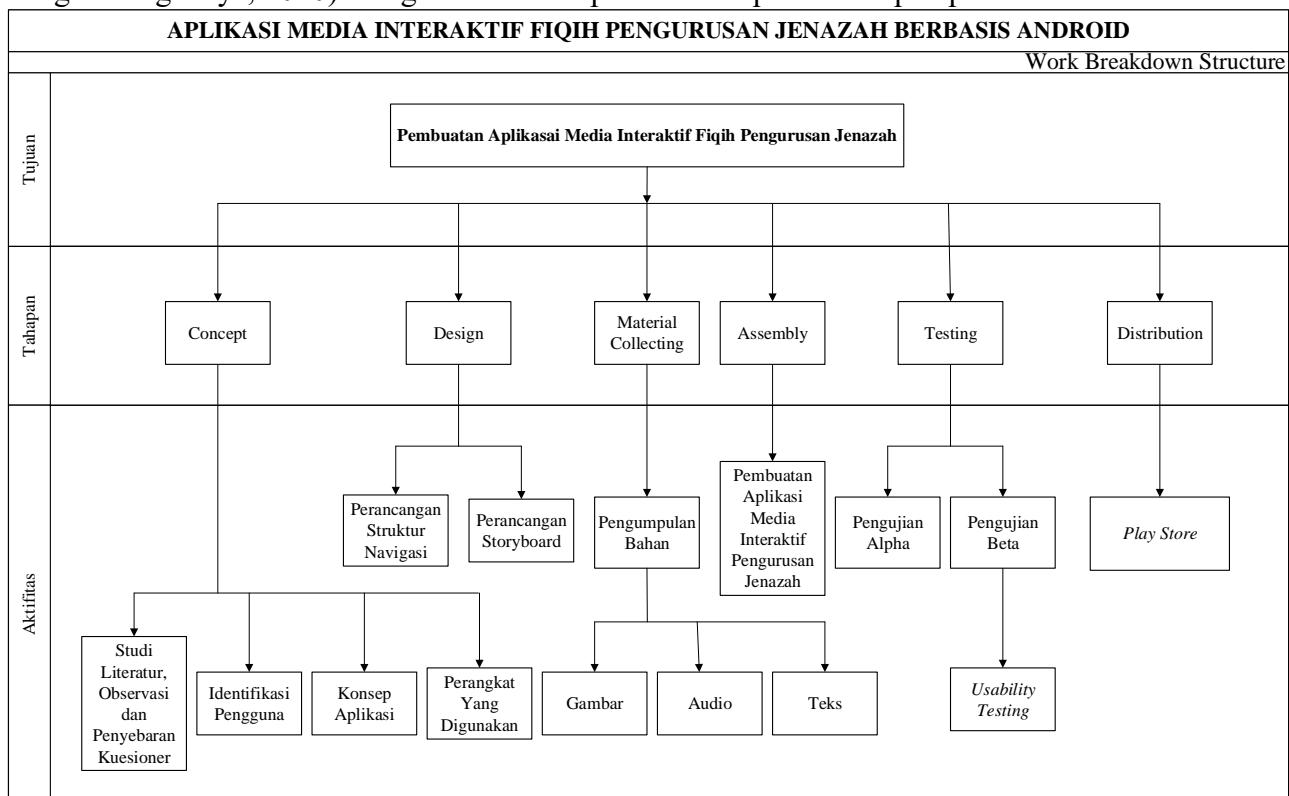
Kajian fiqih agama Islam yang dilakukan sekaligus praktek di lingkungan masyarakat salah satunya adalah fiqih tata cara pengurusan jenazah [5]. Fiqih menurut bahasa yaitu pemahaman. Menurut istilah, fiqih merupakan ilmu yang menjelaskan mengenai hukum-hukum syari'at Islam yang berkenaan dengan aspek kehidupan manusia yang belandaskan pada Al-Qur'an dan Al-Hadist [6]. Pengurusan terhadap jenazah adalah tuntunan syariat Islam yang telah diajarkan oleh Rasulullah SAW. Seorang muslim memiliki kewajiban terhadap jenazah muslim yang lainnya yaitu memandikan, mengkafani, menshalatkan, dan menguburkan.

Sebelumnya terdapat penelitian Agnia [7], dengan judul Pengembangan Aplikasi Pengurusan

Jenazah Berbasis Android, dimana penelitian tersebut menyajikan informasi dalam bentuk teks tidak menggunakan fasilitas multimedia yang menggabungkan antara teks, suara, gambar dan animasi. Platform yang digunakan pada penelitian tersebut berbasis desktop. Pada penelitian kali ini yaitu mengenai tata cara pengurusan jenazah, seluruh tata cara pengurusan jenazah yang ada pada aplikasi bersumber dari buku yang berjudul “Panduan Praktis Mengurus Jenazah” dalam penyajiannya memanfaatkan fasilitas multimedia yang menggabungkan antara teks, suara, gambar dan animasi.

II. METODOLOGI

Metodologi yang digunakan adalah metodologi multimedia Luther-Sutopo yang tergambaran pada diagram aktivitas *Work Breakdown Structure* untuk menggambarkan aktivitas dalam pembuatan aplikasi pengurusan jenazah berbasis android. Pada metodologi ini terdapat beberapa tahapan yaitu: *Concept*, penentuan siapa dan tujuan akhir pengguna aplikasi; *Design*, membuat tampilan dan kebutuhan bahan; *Material Collecting*, melakukan pengumpulan bahan-bahan; *Assembly*, proses pembuatan aplikasi; *Testing*, tahapan pengujian alpha dan beta; *Distribution*, aplikasi yang dihasilkan di upload ke dalam *playstore* (Binanto, Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya, 2010). Diagram aktivitas pembuatan aplikasi tampak pada Gambar 1.



Gambar 1: Aktivitas Pembuatan Aplikasi

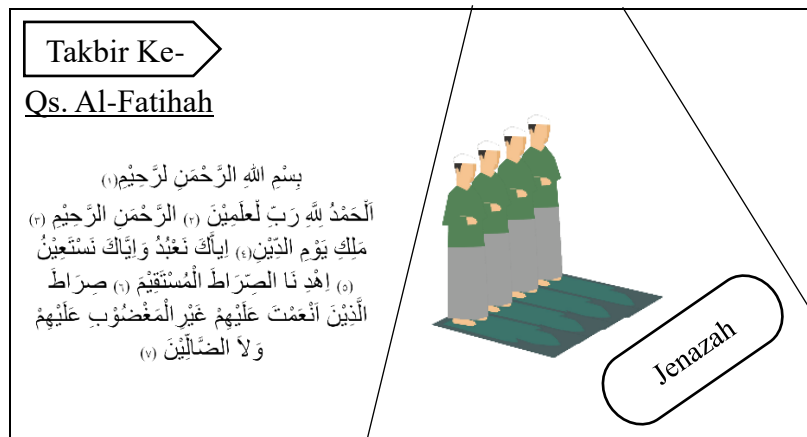
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Concept, melakukan studi literatur, observasi dan penyebaran kuesioner dengan menghasilkan sebuah konten penyajian informasi fiqih pengurusan jenazah untuk kalangan dewasa atau baligh usia 15-20 tahun ke atas [8] [9].

Design, pada tahap design menghasilkan spesifikasi rancangan *storyboard* tiap-tiap *scene* dan struktur menu yang digambarkan melalui bagan alir yang menggambarkan rangkain kegiatan aplikasi [8] [9] [10]. Hasil storyboard tampak pada Tabel 1.


Tabel 1: Hasil *Design*

Scene	: 8
Halaman	: Menu Video Tutorial Menshalatkan
Teks	: Ada
Audio	: Videomenshalatkan.ogg
Gambar	: Jenazah.png, Berjamaah.png, Surat Alfatihah.png
Animasi	: Ada
Navigasi	: Tombol default perangkat
Deskripsi	: Membaca Surat Al-Fatihah pada takbir pertama dalam menshalatkan jenazah.
Visual	: <i>Background</i>



Material Collecting, menghasilkan beberapa bahan yang dibutuhkan. Gambar, proses pengumpulan gambar dilakukan dengan mengunduh di internet kemudian dimodifikasi menggunakan aplikasi pengolah gambar dengan hasil ekstensi *file* .png [8]. Hasil pengumpulan gambar tampak pada Tabel 2.

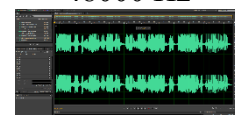
Tabel 2: Hasil *Material Collecting* (Gambar)

Fungsi	Nama File	Sumber	Resolusi	Sample Gambar
Halaman Pembuka	Bgapp.png	Freepik.com	450 x 816 Pixel	

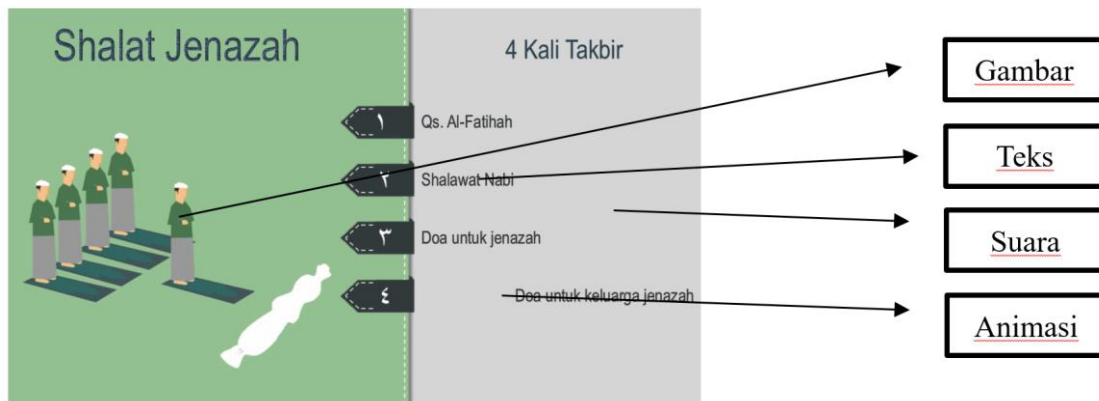
Audio, proses pengumpulan audio dilakukan dengan rekaman, kemudian dilakukan proses *editing* menggunakan aplikasi pengolah audio dengan hasil ekstensi *file* .ogg. Hasil pengumpulan audio tampak pada Tabel 3. *Teks*, proses pengumpulan *teks* dilakukan dengan pengutipan dan pengolahan di aplikasi pengolah kata [5] [11].

Tabel 3: Hasil *Material Collecting* (Audio)

Nama File	Extensi	Jenis Suara	Rentang Frekuensi
Niat memandikan jenazah laki-laki	.ogg	Stereo <i>Hidener</i> (<i>Hass Effect</i>)	48000 Hz



Assembly, Tahapan ini menghasilkan sebuah aplikasi fiqih pengurusan jenazah berbasis android, dimana dalam penyajian aplikasi ini menyajikan media visual dalam bentuk gambar [9]. Penyajian doa-doa menggunakan huruf arab, latin dan suara [8]. Dalam penggunaan tombol menu dengan menggunakan gambar [10] [12]. Hasil pembuatan aplikasi tampak pada Gambar 2.



Gambar 2: Hasil Pembuatan Aplikasi

Testing, tahap pengujian aplikasi fiqih pengurusan jenazah berbasis android dilakukan pengujian *alpha* dan pengujian beta. Pengujian *alpha* dilakukan oleh pembuat aplikasi, berdasarkan pengujian *alpha* yang telah dilakukan bahwa seluruh fitur yang terdapat pada aplikasi telah berhasil. Selanjutnya pengujian beta dilakukan oleh pengguna dengan menggunakan metode *usability testing* [13]. Pengujian tersebut digunakan skala *Likert* 1-4 poin dari sangat tidak setuju sampai dengan sangat setuju. Pengujian beta menghasilkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan dengan memperoleh nilai 3,5. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil dari pengujian, aplikasi fiqih pengurusan jenazah berbasis android sudah memenuhi kebutuhan dan dapat diterima oleh pengguna dengan bukti tampak pada Tabel 4.

Tabel 4: Hasil Pengujian

No	Kategori	Pengguna							Pengembang
		Penilain per pertanyaan		Penilain per aspek					
		Hasil Responden	Rata-Rata	<i>Learn ability</i>	<i>Efficiency</i>	<i>Memorability</i>	<i>Error</i>	<i>Satisfaction</i>	
1	Tampilan	18,5	3,7	3,6	3,7	3,9	3,8	3,5	Berhasil
2	Operation	17,6	3,52	3	3,7	3,6	3,6	3,7	Berhasil
3	Warna	17,4	3,48	3,1	3,5	3,7	3,8	3,3	Berhasil
4	Audio	17,8	3,56	3,5	3,6	3,2	3,6	3,9	Berhasil
5	Gambar	18,4	3,68	3,8	3,9	3,9	3,6	3,2	Berhasil
6	Font	17,3	3,46	3,4	3,4	3,3	3,5	3,7	Berhasil
7	Animasi	16,8	3,36	3,7	2,9	3,8	3,1	3,3	Berhasil
8	Informasi	18,1	3,62	3,7	3,9	3,5	3,3	3,7	Berhasil
9	Tata Letak	17,8	3,56	3,4	3,7	3,4	3,5	3,8	Berhasil
10	Navigasi	16	3,2	3,5	3,4	3,9	1,5	3,7	Berhasil
Jumlah			35,14	34,7	35,7	36,2	33,3	35,8	
Rata-rata			3,5	3,47	3,57	3,62	3,33	3,58	
Total Hasil Responden			3,5	3,5					
Rata-rata Hasil Responden			3,5						

Distribution, pada tahap ini dilakukan pendistribusian penyimpanan aplikasi dengan format file .apk dan di *upload* ke dalam *playstore* [14].

IV. KESIMPULAN

a. Kesimpulan

Kesimpulan penelitian ini menghasilkan aplikasi fiqih pengurusan jenazah berbasis android, dimana berhasil melakukan kontribusi pada penelitian sebelumnya dengan menambahkan video, memperkecil ukuran *file* dan mengubah jenis *file*. Pembuatan aplikasi berbasis android ini berhasil menyajikan informasi tata cara pengurusan jenazah dalam bentuk teks, suara, gambar dan animasi.

b. Saran

Saran berikutnya yaitu aplikasi ini diharapkan menggunakan *subtitle* pada saat pemutaran audio. Mengembangkan aplikasi pengurusan jenazah dengan menambahkan lebih banyak animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Kang, "Information Technology Convergence for Industry in Korea," *Department of Computer and Information Technology*, 2013.
- [2] W. Choi, J. Kannan and D. Babic, "A Scalable, Flow-and-Context-Sensitive Taint Analysis of Android," *Journal of Visual Languages and Computing*, 2018.
- [3] S. Bhandari, R. Panihar, S. Naval, V. Laxmi, A. Zemmari and M. S. Gaur, "SWORD: Semantic aware android malware detector," *Journal of Information Security and Applications*, 2018.
- [4] I. Binanto, *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*, Yogyakarta: Andi , 2010.
- [5] M. Z. Atiroh, B. and E. Satria, "Rancang Bangun Aplikasi Fiqih Ibadah Sholat Berbasis Android," *Jurnal Algoritma*, 2014.
- [6] D. M. D. Al-bugha, *Penjelasan Kitab Matan Abu Syuja' dengan dalil Al-Quran dan Hadis*, Noura Books, 2017.
- [7] T. F. Agnia, H. Wahyudin and D. N. Hakim, "Pengembangan Aplikasi Pengurusan Jenazah Islam Berbasis Android," *Jurnal Algoritma*, 2014.
- [8] E. Satria, D. Tresnawati and C. Saepuloh, "Rancang Bangun Aplikasi Ibadah Dzikir dan Doa Harian Berbasis Android," *Jurnal Algoritma*, 2017.
- [9] D. Tresnawati, E. Satria and Y. Adinugraha, "Pengembangan Aplikasi Komik Hadits Berbasis Multimedia," *Jurnal Algoritma*, 2016.
- [10] D. D. S. Fatimah, D. Tresnawati and C. S. Ma'rup, "Perancangan Game Puzzle Untuk Pembelajaran Menggunakan Metodologi Multimedia," *Jurnal Algoritma*, 2017.
- [11] E. Satria, "Content Website of Small and Medim Enterprises," *In IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 2018.
- [12] D. D. S. Fatimah, R. Kurniawati, D. Tresnawati and A. M. Ramdan, "Designing Instructional Multimedia System For Scout Activities," *IOP Conf. Series: Materials Science and Engineering*, 2018.
- [13] D. R. Rahadi, "Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android," *Jurnal Sistem Informasi*, 2014.
- [14] E. A. Pradana, S. and N. Selviandro, "Feature-Based Opinion Menggunakan Algoritma High Adjective Count dan Max Opinion Score (Studi Kasus Review di Google Play)," *Jurnal Universitas Telkom*, 2015.