



## Rancang Bangun Aplikasi Fiqih Ibadah 4 Madzhab Berbasis Android

Sri Rahayu<sup>1</sup>, Sukron Ma'mun<sup>2</sup>, Iceu Sukmawati<sup>3</sup>

Jurnal Algoritma  
Sekolah Tinggi Teknologi Garut  
Jl. Mayor Syamsu No. 1 Jayaraga Garut 44151 Indonesia  
Email : [jurnal@itg.ac.id](mailto:jurnal@itg.ac.id)

<sup>1</sup>[sriahayu@itg.ac.id](mailto:sriahayu@itg.ac.id)

<sup>2</sup>[1606060@itg.ac.id](mailto:1606060@itg.ac.id)

<sup>3</sup>[iceu.sukmawati@gmail.com](mailto:iceu.sukmawati@gmail.com)

**Abstrak** – Melihat perkembangan masa kini, masyarakat semakin antusias ikut serta mengembangkan teknologi yang semakin canggih, begitupun dalam hal ilmu kepesantrenan yang pada masa ini banyak masyarakat yang terprovokasi dengan berbedanya pemahaman dalam praktik beribadah yang benar, sehingga menyebabkan saling berjauhan satu sama lainnya, karena keterbatasan ilmu dan kurangnya minat dalam mencari ilmu tersebut. Solusinya yaitu perlu adanya sebuah media pembelajaran yang bisa menarik minat masyarakat untuk belajar memahami masalah Syari'at yang diikutinya terutama dibidang fikih supaya mudah dipahami dan menyenangkan. Penggunaan *Multimedia* dalam proses pembelajaran dinilai tepat dalam memberikan edukasi kepada masyarakat. Maka selanjutnya akan dirancang bangun sebuah aplikasi multimedia dalam memahami fikih ubudiyah empat madzhab agar bisa lebih meminimalisir dalam perbedaan pemahaman dalam beribadah terutama yang berkaitan dengan hukum syara'. Tujuan aplikasi ini adalah sebagai media pembelajaran fikih untuk masyarakat, menggunakan metodologi *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dengan delapan tahapan yaitu, *Identifikation, concept, design, material collecting, Assembly, testing, distribution dan publikation* dengan hasil yang didapat berupa sebuah aplikasi multimedia pembelajaran fikih berbasis android yang lebih nyaman / mudah di gunakan berdasarkan pengujian sebesar 83% yang dapat berjalan di sistem operasi Android.

**Kata Kunci** – Android; Aplikasi Fiqih; Fiqih 4 Madzhab; *Multimedia Development Life Cycle*.

### I. PENDAHULUAN

Fiqih merupakan salah satu cabang ilmu dengan pengkhususan dari ilmu lainnya karena tidak diketahui cabangnya, karenanya masalah yang muncul dapat berkembang dan bercabang [1]. Ketidaksesuaian persaudaraan antar sesama muslim pada masyarakat muslim terjadi karena khilafiyah madzhab dan khilafiyah cabang bidang fikih lain. Sehingga,provokasi dikalangan masyarakat tidak seikit yang ikut serta untuk memperkeruh suasana disebabkan berbeda pendapat. Yang terjadi pada pengetahuan kebanyakan masyarakat adlah bahwa masalah perbedaan pendapat akan menjadikan suatu pertikaian dan perpecahan. Sehingga, orang-orang cenderung untuk menghindari pembicaraan yang terkait dengan perbedaan pendapat keilmuan terutama bidang fikih [2]. Padahal masalah yang mengandung khilafiyah bukan seharusnya dihindari, melainkan justru dipelajari dengan baik dan saksama agar ketidakharmonisan antar pemeluk agama Islam dapat dihindari. Khilafiyah (Perbedaan) adalah prinsip nilai yang dibutuhkan manusia dan akan membawa rahmat [3].

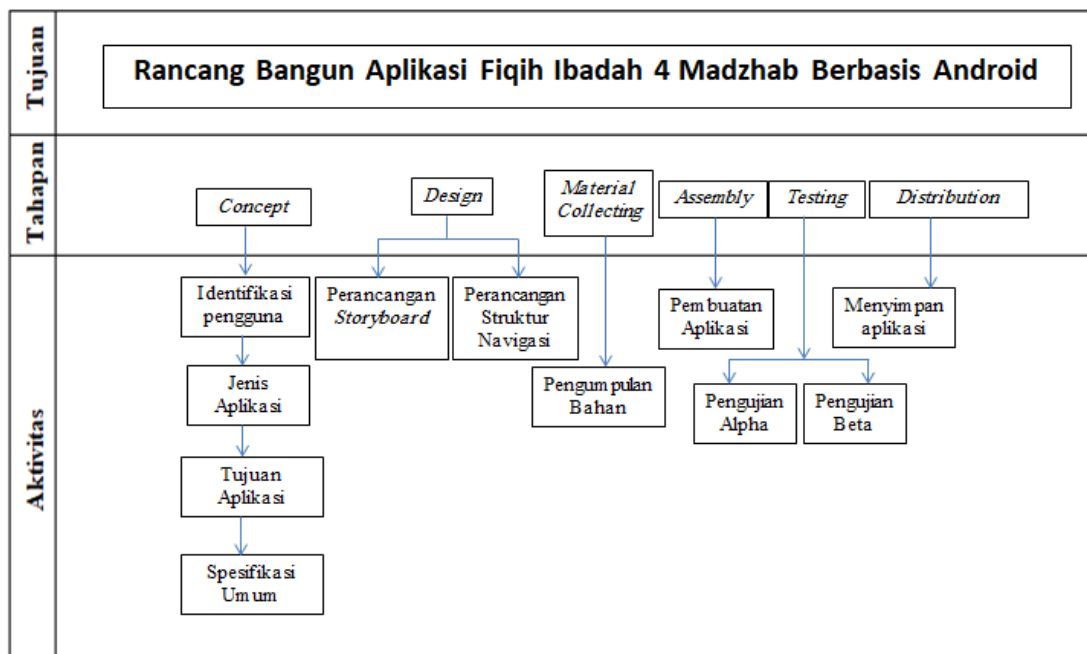
Sampai saat ini sarana yang digunakan masyarakat dalam memahami berbagai madzhab yaitu dengan menggunakan *kutubusshalaf* dalam bahasa arab yang cenderung tebal yakni seperti kitab *Rohmatul Ummah Fi*

*Ikhtilafil Aimmah* dengan menggunakan metode membaca, memahami dan membahas dari para guru ahli yang lainnya karena sampai saat ini kitab tersebut belum ada terjemahannya. Cara ini belum efektif mengingat tidak semua masyarakat berasal dari lingkungan berpendidikan saja melainkan dari berbagai kalangan yang kurang atau keterbatasan ilmu, tidak memiliki banyak waktu dan biaya untuk mencari dan mendatangi seorang ahli fiqih, sehingga perlu cara efektif dalam memahami dan mengetahui ajaran berbagai madzhab tersebut. Karena hal tersebut maka dibutuhkan media informasi yang membahas tentang ilmu fiqih 4 madzhab untuk bisa dijadikan bahan pembelajaran bagi semua kalangan sehingga perdebatan akan dapat di minimalisir.

Terdapat penelitian sebelumnya mengenai aplikasi terkait, diantaranya pada penelitian pertama [4] dimana penelitian tersebut bertujuan untuk memberikan penjelasan yang berkaitan dengan ilmu waris melalui android. Berbeda dengan aplikasi yang akan dibuat. Aplikasi yang akan dibuat berisi tentang fiqih yang membahas hal 'ubudiyah yang menjadi hal paling pokok untuk kehidupan sehari-hari. Penelitian kedua [5] penelitian tersebut menghasilkan sebuah aplikasi android berupa ebook sederhana dengan satu menu ditampilkan utama berisi tentang daftar isi dari semua pembahasan . Berbeda dengan aplikasi yang akan dibuat ialah aplikasi android dengan tambahan beberapa menu dan fungsi lainnya seperti menu pengelompokkan beberapa pembahasan yang berkaitan dan menu search untuk memudahkan pengguna dalam mencari pembahasan yang dibutuhkan. Penelitian ketiga [6] berisi tentang pengetahuan ilmu fiqih dasar dari berbagai madzhab, kajian-kajian fiqihyah secara global disajikan dalam sebuah aplikasi. Namun aplikasi yang dibuat selanjutnya ialah aplikasi yang berisi pembahasan fiqih ibadah secara menyeluruh terperinci dilengkapi sumber-sumber hukum yang terpercaya. Penelitian keempat [7] menghasilkan sebuah aplikasi android hadits arba'in dengan dilengkapi fitur scroll dan tombol lainnya tanpa tombol *search*. Dan penelitian kelima [8] menghasilkan sebuah aplikasi android yang didalamnya terdapat beberapa menu umum, namun seperti aplikasi lainya aplikasi ini belum memberikan menu search. Pada aplikasi yang akan dibuat ialah dengan menambahkan menu search untuk memudahkan dalam pencarian yang dibutuhkan.

## II. METODE PENELITIAN

*Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) merupakan metode yang digunakan, dimana metode ini adalah metode pengembangan multimedia yang memiliki tahapan konsep, perancangan aplikasi, pengumpulan material, pembuatan aplikasi, pengujian dan distribusi, MDLC Luther Sutopo yang telah dikutip oleh [9] [10] yang digambarkan dalam Gambar 1 WBS.



Gambar 1: *Work Breakdown Structure*

1. Konsep, merupakan tahapan yang dilakukan peneliti untuk menghasilkan kesenjangan dan rancangan aplikasi
2. Perancangan, merupakan tahapan merancang *storyboard* setiap *scene* dan merancang struktur navigasi dengan memasukan objek multimedia yang digunakan.
3. Pengumpulan Bahan, tahapan pengumpulan bahan seperti gambar, video dan bahan lainnya yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi
4. Pembuatan, tahapan aplikasi mulai dibangun menggunakan bahan yang telah dikumpulkan.
5. Pengujian, etelah aplikasi dibuat, selanjutnya aplikasi dijalankan untuk diuji memeriksa aplikasi yang dibuat sudah berjalan seperti yang diharapkan.
6. Distribusi, etelah pengujian dilakukan tahapan selanjutnya program aplikasi yang telah diuji dan teruji sesuai yang diharapkan kemudian disimpan didalam mediapenyimpanan.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil

Hasil dari penelitian Rancang Bangun Aplikasi Fiqih Ibadah 4 Madzhab Berbasis Android menggunakan metodologi MDLC dengan 6 tahapan berikut:

##### 1. *Concept*

Pada tahap *Concept* terdiri dari beberapa aktifitas yang dilakukan diantaranya identifikasi pengguna, jenis aplikasi, tujuan pembuatan aplikasi dan spesifikasi umum.

- a. Identifikasi pengguna  
Aplikasi ini diperuntukkan bagi seluruh masyarakat muslim secara umum dari mulai usia 9 tahun.
- b. Jenis aplikasi  
Jenis aplikasi yang dibuat adalah jenis aplikasi fiqih 4 madzhab yang dapat di akses melalui smartphone android dengan fitur-fitur utama yang sangat dibutuhkan.
- c. Tujuan pembuatan aplikasi  
Aplikasi fiqih ubudiyah 4 madzhab tersebut bertujuan untuk membantu masyarakat dalam mencari ilmu agama dengan mudah dan dapat diakses dimana saja.
- d. Spesifikasi umum  
Berdasarkan pada tujuan penelitian, maka dihasilkan spesifikasi umum tentang kebutuhan aplikasi yang akan dibuat berupa aplikasi media pembelajaran yang berisi tentang ilmu fiqih. Dimana aplikasi tersebut kemudian disajikan dalam deskripsi spesifikasi umum sebuah tabel 1.

Tabel 1: deskripsi spesifikasi umum aplikasi

No	Keterangan	Deskripsi
1	Judul	Aplikasi Fiqih 4 Madzhab berbasis android
2	Pengguna	Masyarakat umum mulai usia 9 tahun
3	Fitur	Menu Muqoddimah, menu materi, Menu kuis, menu Video praktik
4	Gambar	Gambar backround, teks dan tombol
5	Video	Video praktik yang langsung terhubung dengan youtube

##### 2. *Design*

*Design* (Perancangan) ini adalah tahapan pembuatan mengenai arsitektur program, *interface* pada sebuah aplikasi dan kebutuhan material untuk program. Tahapan pembuatan ini akan dijadikan

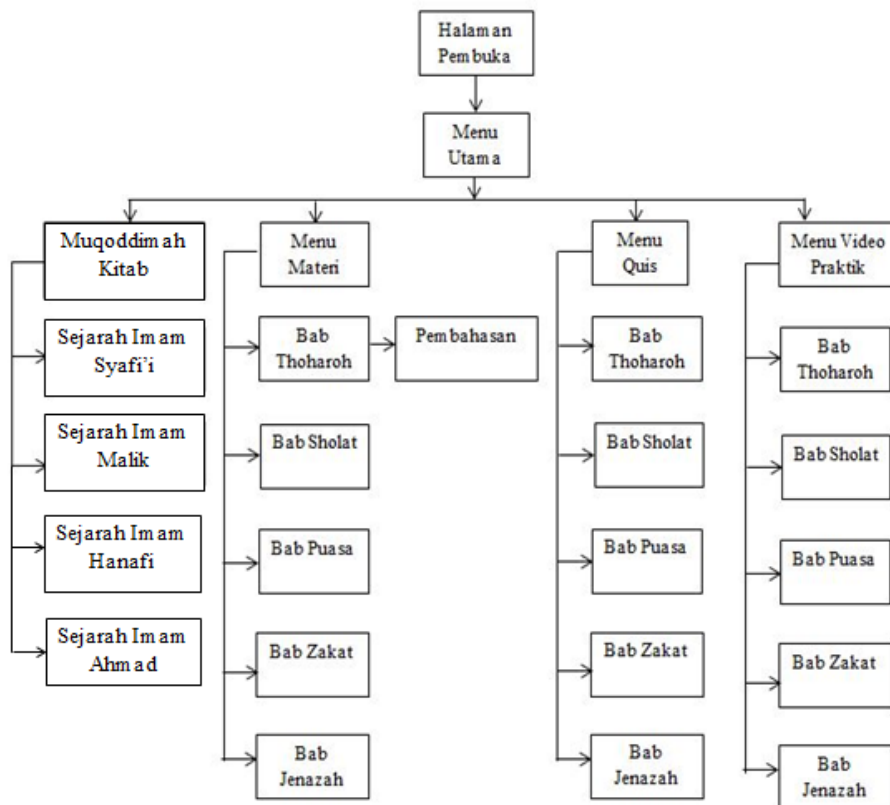
rancangandari setiap scenario atau kegiatan dari sebuah aplikasi dengan menggunakan *storyboard* singkat [11].

- a. Perancangan storyboard  
Perancangan ini digunakan untuk merancang dan mendeskripsikan aplikasi dari setiap *scene*. Juga menggambarkan rangkaian skenario atau kegiatan dari aplikasi. Berikut adalah gambaran tentang perancangan *storyboard* aplikasi yang disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2: Ringkasan Perancangan *Storyboard*

<i>Scene</i>	Keterangan
<i>Scene 1</i>	Halaman pembuka berupa gambar dan menu mulai
<i>Scene 2</i>	Halaman <i>main cours</i> (menu utama) , menampilkan beberapa menu
<i>Scene 3</i>	Halaman materi bab thoharoh
<i>Scene 4</i>	Halaman materi bab Puasa
<i>Scene 5</i>	Halaman materi bab zakat
<i>Scene 6</i>	Halaman materi bab Jenazah
<i>Scene 7</i>	Halaman kuis
<i>Scene 8</i>	Halaman Skor
<i>Scene 9</i>	Halaman sub menu pada menu video praktik

- b. Perancangan Struktur Navigasi



Gambar 3: Perancangan Struktur navigasi

### 3. Pengumpulan Material

Pada tahapan ini, materi terkait yang ada pada aplikasi didapatkan dari buku referensi fiqih 5 madzhab dan mencari sumber lainnya dari internet. material pembuatan sebuah aplikasi yang dikumpulkan

berupa *icon-icon ficture* seperti gambar-gambar yang akan digunakan di beberapa tampilan di aplikasi. Selanjutnya kebutuhan pembuatan aplikasi juga dibutuhkan perangkat keras dan perangkat lunak. Prangkat keras yang dibutuhkan diantaranya terlihat pada tabel 3 dan 4

Tabel 3: Kebutuhan Perangkat Keras

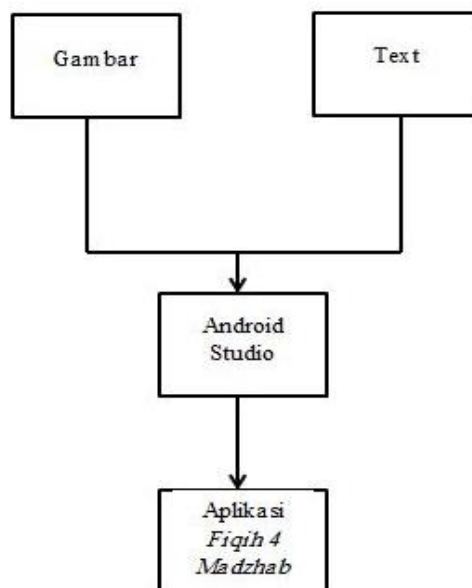
Perangkat	Spesifikasi
Laptop	LENOVO Raedon R5, dengan RAM 4 GB 5 compute Cores 2C+3G 3,10 GHz
Handphone	Luna G55, Ram 4GB, versi android 6.0"

Tabel 4: Kebutuhan Perangkat Lunak

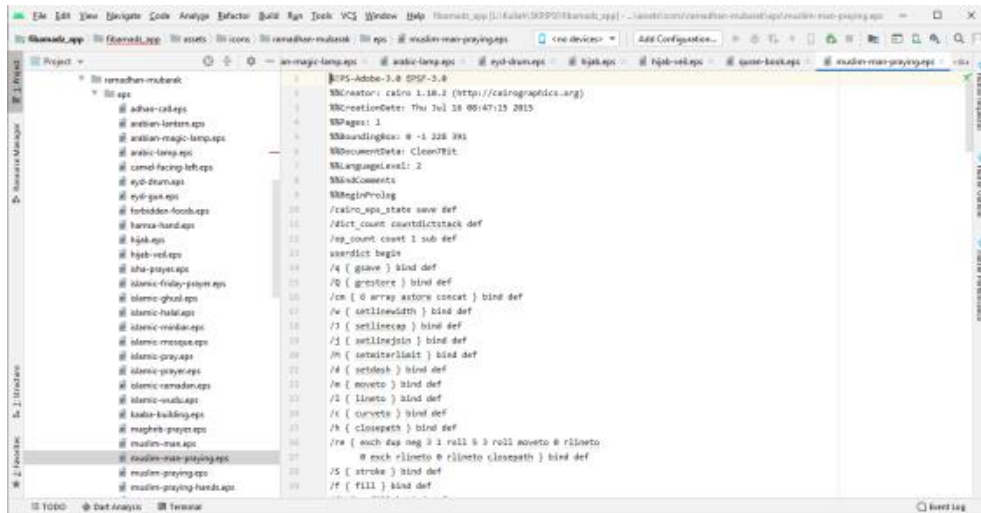
No.	Aplikasi	Deskripsi
1	Whimsical	Pembuatan <i>wireframe</i>
2	Figma	Pembuatan <i>prototype</i>
3	Photoshop	Pembuatan dan edit icon
4	Android Studio	Menulis kode

#### 4. Assembly

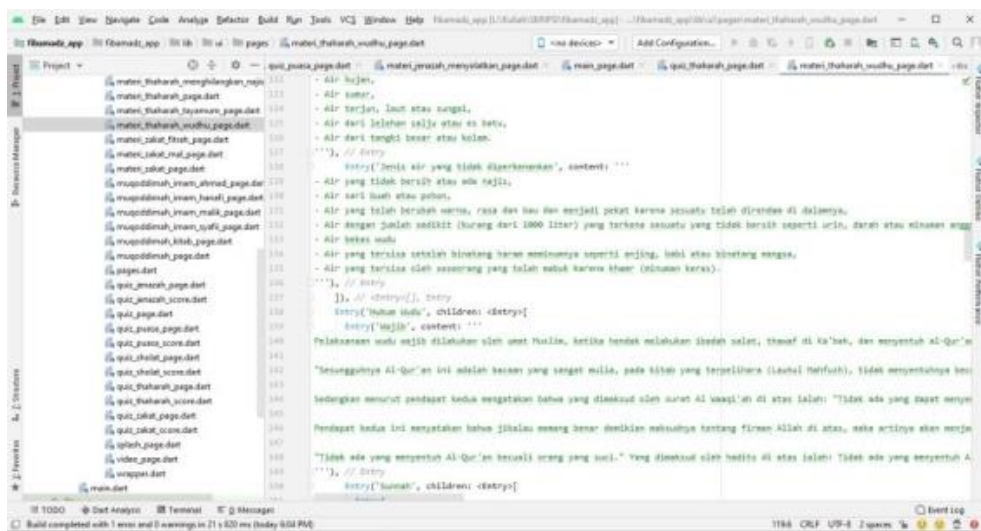
Tahapan ini merupakan tahapan pembuatan aplikasi, dimana pembuatan tersebut berdasar pada tahapan perancangan aplikasi. Seluruh kebutuhan material yang telah dikumpulkan kemudian selanjutnya diinput atau dimasukkan kedalam *software* seperti android studio untuk disusun. Berikut proses pembuatan dan implementasi gambar dan teks penyusunan material yang akan digunakan pada aplikasi dan hasil dari aplikasi fiqih 4 madzhab.



Gambar 4: Proses pembuatan aplikasi



Gambar 5: Proses Implementasi Gambar



Gambar 6: Proses Implementasi Teks

### 5. Pengujian

Pada tahapan pengujian berikut , terdapat dua tahapan yang dilakukan dalam pengujian aplikasi fiqih ibadah 4 madzhab berbasis android yaitu *alpha testing* (pengujian alpha) dan *beta testing* (pengujian beta) [12]

a. Pengujian Alpha (*alpha testing*)

Tabel 3: Pengujian Alpha

No	Kelas uji	Keterangan uji	Jenis pengujian	Hasil uji
1.	Proses penginstalan	Melakukan pemasangan aplikasi pada android device	Black Box	Sukses
2.	Pembuka	Aplikasi tampil, Logo Aplikasi, Nama aplikasi dan tombol start	Black Box	Sukses

No	Kelas uji	Keterangan uji	Jenis pengujian	Hasil uji
3.	Halaman Menu	Muqoddimah	Black Box	Sukses
		Materi	Black Box	Sukses
		Kuis	Black Box	Sukses
		Video Praktik	Black Box	Sukses
4.	Halaman submenu muqoddimah	Muqoddimah kitab	Black Box	Sukses
		Sejarah Imam syafi'i	Black Box	Sukses
		Sejarah Imam Hanfi	Black Box	Sukses
		Sejarah Imam Maliki	Black Box	Sukses
		Sejarah Imam Ahmad	Black Box	Sukses
5.	Halaman sub menu materi	Thoharoh	Black Box	Sukses
		Sholat	Black Box	Sukses
		Puasa	Black Box	Sukses
		Zakat	Black Box	Sukses
		Jenazah	Black Box	Sukses
6.	Halaman menu Kuis	Pertanyaan dan pilihan jawaban	Black Box	Sukses
7.	Halaman pernyataan persetujuan	Menampilkan tombol yes dan no	Black Box	Sukses
8.	Halaman skor	Menampilkan nilai yang didapat pada setiap jawaban soal	Black Box	Sukses
9.	Halaman menu Video Praktik	Menu kategori video youtube	Black box	sukses

b. Pengujian beta (*beta testing*)

Tabel 4: Hasil kuisioner kenyamanan dan kelayakan aplikasi

No	Pertanyaan	Jawaban					Total Responden	Hasil (%)
		1	2	3	4	5		
1	Apakah diperlukan sebuah aplikasi Fiqih ibadah dari 4 madzhab berbasis android saat ini?				5	25	30	96%
2	Apakah view pada <i>background</i> sudah sesuai dengan judul dan tema pada aplikasi tersebut ?				10	20	30	93%
3	Apakah isi materi sudah sesuai dengan judul aplikasi?			5	10	15	30	86%
4	Apakah desain tombol navigasi pada aplikasi ini sudah sesuai?			5	15	10	30	83%
5	Apakah materi yang disampaikan dapat membantu untuk proses belajar masyarakat?			6	10	14	30	85%
6	Apakah gambar pada aplikasi ini sudah sesuai dengan isi materi ?			3	12	15	30	88%
7	Apakah pemilihan jenis dan ukuran teks sudah sesuai pada ?			7	10	13	30	84%
8	Apakah dalam penggunaan aplikasi ini mudah?			4	6	20	30	90%



No	Pertanyaan	Jawaban					Total Responden	Hasil (%)
		1	2	3	4	5		
9	Apakah materi yang disajikan dapat dan mudah difahami?		2	8	20	30	92%	
10	Apakah fitur kuis membantu dalam pemahaman materi ?		4	12	14	30	86%	

Dengan menggunakan rumus *grand mean*, berdasarkan dari hasil kuesioner pada tabel 4. dapat ditarik kesimpulan penentuan nilai respon pengguna untuk kenyamanan penggunaan, berikut perhitungannya:

$$GM = \frac{\sum X}{n} = \frac{96 + 93 + 86 + 83 + 85 + 88 + 84 + 90 + 92 + 86}{10} = 88,3$$

Keterangan :

- GM : *Grand Mean*
- $\sum X$  : Jumlah rata-rata semua soal kuisisioner
- n : Jurnal soal

### 6. Distribution

Pada tahap selanjutnya yaitu tahapan akhir dari metode yang digunakan dari semua penelitian telah selesai, kemudian aplikasi disimpan pada perangkat komputer untuk selanjutnya di publikasikan.

## B. Pembahasan

Pada penelitian ini yaitu merancang bangun aplikasi fiqih ibadah empat madzhab berbasis android tujuannya untuk memberikan pengetahuan dengan mempermudah dalam mengakses pembahasan yang dicari.

## C. Jawaban pertanyaan penelitian

Berdasarkan pada pertanyaan tentang Bagaimana menarik minat masyarakat dalam mempelajari fiqih lintas madzhab, Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran fiqih yang praktis tanpa harus pergi ke ahli fiqih dan Bagaimana agar aplikasi dapat lebih efektif dan mudah untuk digunakan, maka:

- a. Dengan adanya aplikasi fiqih ibadah, masyarakat tidak lagi repot belajar secara konvensional
- b. Dengan menggunakan software android studio dapat menjadikan file .apk dapat menyediakan aplikasi fiqih ibadah 4 madzhab yang didalamnya berisi materi materi terkait seperti thoharoh, sholat, puasa zakat dan jenazah.
- c. Aplikasi yang menyediakan tombol navigasi memudahkan pengguna dalam mengakses materi yang diinginkan, juga tersedianya menu pencarian pada beberapa halaman utama.

## IV. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan hasil yang telah dipaparkan dan diperoleh, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi Fiqih Ibadah Empat Madzhab Berbasis Android yang dibangun menyajikan materi-materi yang berkaitan dengan fiqih ibadah dari berbagai madzhab disertai video praktik.
2. Aplikasi Fiqih Ibadah Empat Madzhab Berbasis Android menyediakan fitur kuis untuk dijadikan bahan dalam mengevaluasi sejauh mana pengetahuan dan pemahaman pengguna dalam memahami materi-materi yang disajikan.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Muhammd Jawad Mughniyah, *Al-Fiqh 'Ala Al-Madhahib Al-Khamsah*, Edisi Leng. Jakarta: Penerbit Lentera, 2011.
- [2] Sarwat, "Fiqih Ikhtilaf," *Yayasan Darul Al Ulum Al Islam.*, vol. 2, p. 1, 2007.
- [3] R. A. H Baharun, "Pendidikan Multikultural Dalam Menanggulangi narasi Islamimisme di Indonesia," *J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 05, no. Vol. 05 no. 02 (2017), p. 3, 2017.
- [4] Fitri Ariyanti, "Aplikasi Faraid Menurut Fiqih Islam Berbasis Android," vol. 08, pp. 1–6, 2015.
- [5] Ipan Rifai, "Rancang Bangun Aplikasi Android Kitab Bulughul Maram Menggunakan Eclipse," *J. ICT Learn.*, vol. 02, p. 21, 2016.
- [6] R. P. Novita Kusumadewi, M. Hasan Muiz Abdai, "ABFI (Aplikasi Belajar Fiqih Ikhtilaf) PENGEMBANGAN APLIKASI FIQIH PERBANDINGAN MAZHAB BERBASIS ANDROID," *J. Islam Nusant.*, vol. 02, p. 2, 2018.
- [7] Sri Rahayu, "Perancangan Aplikasi Hadits Arba'in An-Nawawiyah Menggunakan Sistem Multimedia," *J. Algoritm.*, 2017.
- [8] N. D. U SimalangoA Huda, "Rancang Bangun Aplikasi Multimedia Interaktif Mobile Learning," *J. Vocat.*, p. 2, 2018.
- [9] S. R. Ahmad Maulana, "Rancang Bangun Aplikasi Panduan Cara Membuat Identitas Diri Untuk Penyandang Autis," *J. Algoritm.*, vol. 17, p. 2, 2020.
- [10] D. Heryanto, A. Sutedi, and R. Cahyana, "The proposed information system design to improve new students," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1402, no. 2, p. 022080, 2019.
- [11] A. R. Hilman Septian, Eka Wahyu Hidayat, "Aplikasi Pengenalan Bahasa Arabdan Inggrisuntuk Anak-Anak Berbasis Android," *JOIN*, vol. 2, p. 3, 2018.
- [12] N. H. Wahyu Arya Pambudi, Didi Juardi, "Aplikasi Edukasi Mengenal Makanan Khas Karawang Untuk Raudhatul Athfal," p. 7, 2019.