

PENGENALAN ASMAA'UL HUSNA MENGUNAKAN TEKNOLOGI SMARTPHONE BERBASIS WINDOWS PHONE

Umi Fadlilah¹, Bambang Surbakti², Yusuf Sulistyono Nugroho³

¹Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Jl. A. Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura 57102 Telp 0271 717417

^{1,2,3}Teknik Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Jl. A. Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura 57102 Telp 0271 717417

Email: ifadtofa@gmail.com

ABSTRAK

Asmaa'ul Husna adalah 99 nama Allah terbaik dan Agung. Ummat Islam sebaiknya bisa menghafal, mengetahui makna, dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari agar diberkahi Allah SWT. Biasanya pengenalan Asmaa'ul Husna masih melalui buku, sehingga kurang menarik dan membuat orang malas membacanya. Jadi, peneliti merancang dan membangun aplikasi pengenalan Asmaa'ul Husna sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis menggunakan teknologi smartphone berbasis Windows Phone.

Software utama dalam pembuatan aplikasi ini ialah Microsoft Visual Studio 2010 untuk merealisasikan aplikasi Windows Phone menggunakan sistem operasi Windows 7. Selain itu didukung dengan software Photoshop CS-4, Audacity 1.3, Windows Movie Maker, dan LINQ to SQL. Rancang bangun aplikasi menggunakan metode waterfall mulai dari analisis kebutuhan, pendataan, perancangan, pemrograman, pengujian, dan perawatan sistem.

Pengujian aplikasi dilakukan di Lembaga Pengembangan Al-Islam dan Kemuhammadiyah (LPIK) Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan mendemokannya secara langsung pada beberapa pegawai LPIK, mahasiswa Fakultas Agama Islam, mahasiswa umum, dan masyarakat umum. Hasil pengujian melalui kuisioner antara lain 91,25% responden menyatakan bahwa aplikasi ini menarik; 92,3% responden menilai aplikasi ini mudah digunakan; 88,95% responden menyatakan aplikasi ini interaktif; dan 90,83% responden menyatakan aplikasi ini membantu dalam menyampaikan materi Asmaa'ul Husna. Aplikasi ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengenalkan, menghafal, dan mengamalkan makna dari Asmaa'ul Husna.

Kata kunci : *aplikasi pengenalan, Asmaa'ul Husna, Windows Phone*

PENDAHULUAN

Saat ini banyak aplikasi berteknologi *smartphone* yang diciptakan untuk membantu kerja manusia, baik di bidang bisnis, pemerintah, pendidikan, dan lain-lain. Aplikasi di bidang pendidikan sudah merambah ke berbagai kalangan, namun ada beberapa konten penting yang belum banyak di pasaran, seperti tentang Asmaa'ul Husna. Banyak umat Islam yang kurang mengenal dan memahami Asmaa'ul Husna.

Berdasarkan pendapat Hasan, 2003, Asmaa'ul Husna ialah 99 nama Allah yang terbaik dan Agung. Alangkah baiknya bila merangkai atau memadukan 3 hal, yaitu menghafalnya, mengetahui isi kandungan maknanya, serta mengamalkan Asmaa'ul Husna dalam kehidupan sehari-hari. Pengenalan Asmaa'ul Husna saat ini masih banyak didominasi oleh buku yang kadang kurang menarik sehingga malas untuk mempelajarinya.

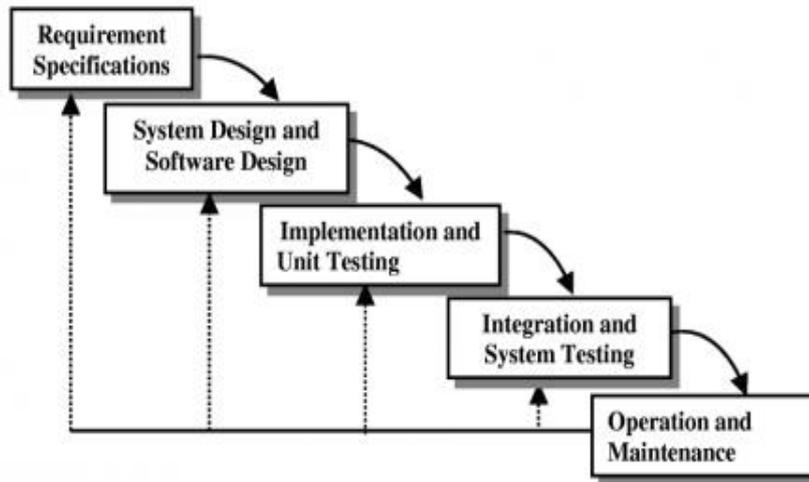
Penelitian ini memanfaatkan perkembangan teknologi *smartphone* berbasis *Windows Phone* yang sedang berkembang saat ini. Peneliti berharap agar aplikasi ini mampu menarik kembali minat umat Islam untuk mempelajari Asmaa'ul Husna. Aplikasi ini berisi daftar Asmaa'ul Husna yang menampilkan 99 nama Allah berupa gambar dengan tulisan Arab, disertai penjelasan mengenai artinya. Aplikasi disajikan dalam bentuk teks, gambar, audio, dan video sehingga akan lebih menarik serta mudah digunakan. Ada juga fitur pencarian dan quis yang berupa soal tebak gambar.

BAHAN DAN METODE PENELITIAN

Bahan untuk membuat aplikasi pengenalan Asmaa'ul Husna ini ialah software, hardware, dan peralatan pendukung lainnya. Softwarena meliputi Microsoft Visual Studio 2010, Photoshop CS-4, Audacity, Windows Movie Maker 2.6, dan Sistem Operasi Windows 7. Sedangkan hardwarenya adalah *Laptop HP G42 360TX* dengan

Prosesor Intel core i3 2,5 GHz, Hardisk 320 GB, dan RAM 4 GB. Peralatan pendukungnya ialah sebuah Handphone Nokia Lumia 710 sebagai media pengujian.

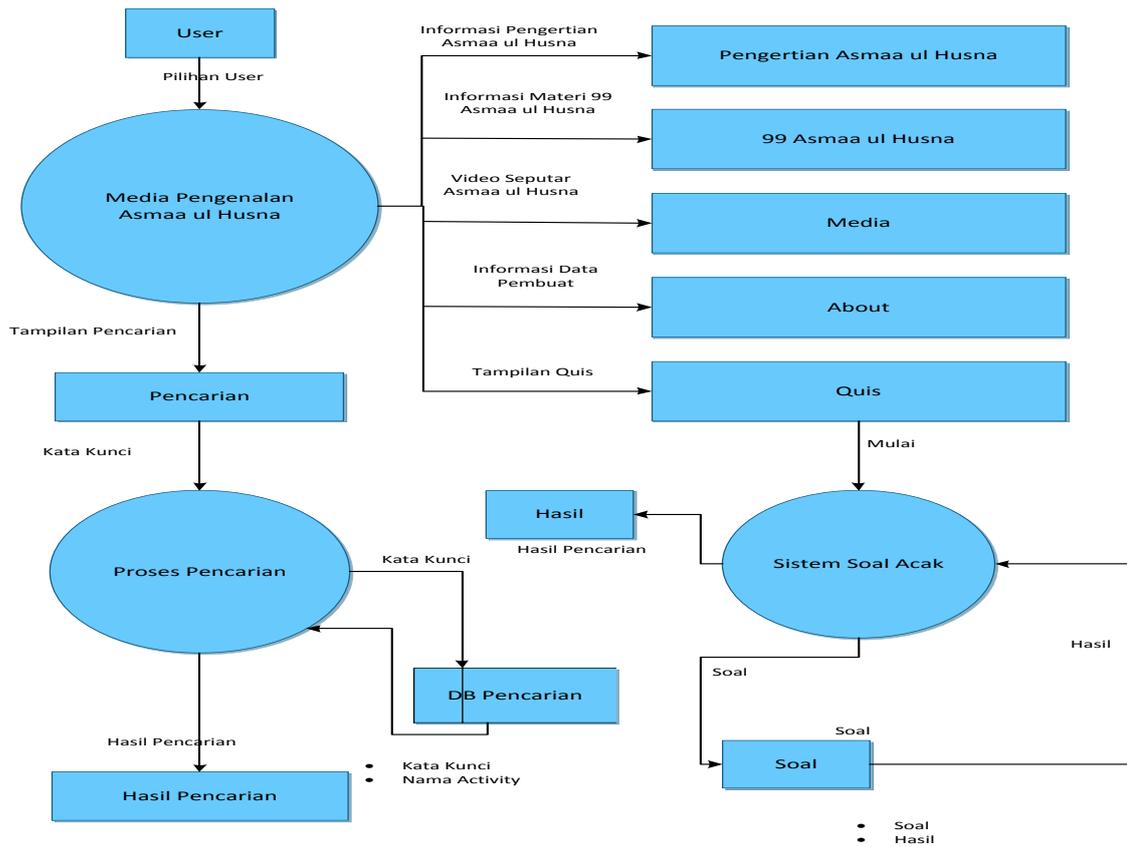
Penelitian ini menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) yaitu menerapkan langkah-langkah dalam model *waterfall* dari satu tahap ke tahap lain secara linier, seperti diilustrasikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Langkah-langkah *Waterfall*

Pada Gambar 1 diketahui bahwa langkah penelitian dimulai dari mendefinisikan kebutuhan (tahap *requirement specification*). Dilakukan pula verifikasi permasalahan yang terjadi sebelum aplikasi pengenalan Asmaa'ul Husna dibangun sehingga dapat dilakukan penilaian terhadap kebutuhan baru. Selain itu mencari dan menganalisis kebutuhan *user*, baik berupa informasi maupun perangkat yang digunakan, untuk menyelaraskan aplikasi dengan kebutuhan *user*, serta memberikan alternatif terbaik tentang aplikasi yang digunakan oleh *user* agar lebih *user friendly* (memudahkan *user* dalam mengoperasikan aplikasi komputer).

Tahap kedua ialah merancang cara kerja dari sistem aplikasi pengenalan Asmaa'ul Husna dan merancang *softwrenya*. Selanjutnya tahap ketiga adalah membangun sistem (*Coding*) yang merupakan tahap implementasi dari perancangan sekaligus pengujian di saat pemrograman berlangsung. Desain aplikasi secara umum dapat diketahui pada DFD (*Data flow Diagram*) seperti Gambar 2.



Gambar 2. DFD Aplikasi Pengenalan Asmaa’ul Husna

Tahap keempat ialah mengintegrasikan dan menguji aplikasi secara keseluruhan sebelum digunakan. Seluruh fungsi dari aplikasi harus diujicobakan dulu agar sistem terbebas dari *error* dan hasilnya sesuai dengan kebutuhan *user*.

Tahap terakhir adalah mengoperasikan dan merawat aplikasi. Perawatan dilakukan agar aplikasi selalu bermanfaat untuk mengenalkan Asmaa’ul Husna dengan mudah dan menarik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa aplikasi pengenalan Asmaa’ul Husna menggunakan smartphone berbasis windows phone. Halaman pertama adalah splash screen yang merupakan halaman pembuka atau yang pertama kali muncul ketika program dijalankan, seperti ditunjukkan pada Gambar 3a. Halaman ini akan tertutup secara otomatis kemudian mengarah ke menu utama pada Gambar 3b.



3a

Gambar 3a. Halaman Splash Screen



3b

Gambar 3b. Halaman Menu Utama

Halaman menu utama akan muncul setelah halaman *splash screen* tertutup. Halaman ini berisi beberapa menu, yaitu *pivot control* pertama yang berupa 6 tampilan tombol menu Asmaa’ul Husna dan *pivot control*

kedua berisi *about*. Pivot control pertama terdiri atas 6 tampilan tombol yaitu menu pengertian Asmaa’ul Husna, menu 99 Asmaa’ul Husna, menu media, menu quis, menu pencarian, dan menu keluar dari aplikasi.



Gambar 4. Halaman Menu Pengertian

Halaman Menu Pengertian seperti Gambar 4 berisi penjelasan mengenai Asmaa’ul Husna, serta ayat dan hadist yang menerangkan tentang Asmaa’ul Husna. Tampilan disajikan pada *scrollviewer* sehingga pengguna dapat menggeser tulisan ke atas dan ke bawah sesuai kebutuhan. Sedangkan halaman menu list Asmaa’ul Husna terdapat pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman menu list Asmaa’ul Husna



Gambar 6. Halaman Menu 99 Asmaa’ul Husna

Pada Gambar 6, pengguna dapat memilih nama Asmaa’ul Husna yang disajikan dalam bentuk panorama *control* yang mampu digeser ke kanan dan ke kiri sesuai dengan kehendaknya. Gambar kaligrafi bisa digunakan

sebagai tombol untuk masuk ke halaman penjelasan dari nama Asmaa'ul Husna yang ingin dilihat oleh pengguna. Contohnya seperti Gambar 7 yang menunjukkan penjelasan mengenai Ar Rahman, salah satu sifat Allah SWT.



Gambar 7. Halaman Penjelasan

Tampilan pada halaman penjelasan ini berupa gambar disertai tambahan animasi rotasi pada gambar agar lebih menarik. Pengguna dapat menggeser tulisan ke atas dan ke bawah melalui *scrollviewer*. Setiap Asmaa'ul Husna disertai dengan suara pelafalan agar mempermudah pengguna dalam memahami pelafalan sifat-sifat Allah SWT tersebut.



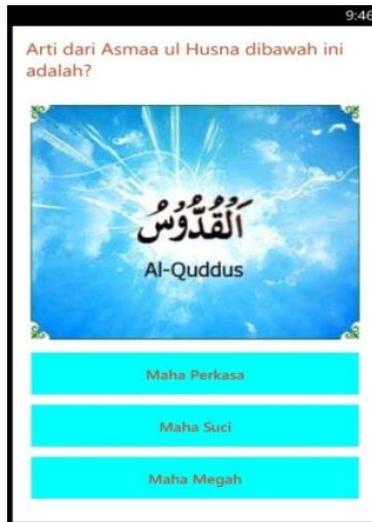
Gambar 8. Halaman Menu Media

Halaman menu media seperti pada Gambar 8 terdiri atas penjelasan ayat yang menerangkan mengenai pengamalan Asmaa'ul Husna. Tampilan pada halaman ini berupa penjelasan yang disajikan pada *scrollviewer* sehingga pengguna dapat menggeser tulisan ke atas dan ke bawah. Selain itu, terdapat sebuah tombol untuk memutar video mengenai Asmaa'ul Husna, seperti pada Gambar 9.



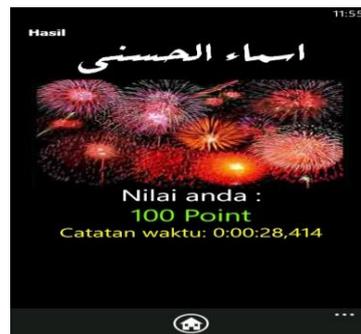
Gambar 9. Halaman pemutaran video

Quis seperti pada Gambar 10 terdiri atas *multiple choice* sebanyak 10 soal tebak gambar.



Gambar 10. Halaman Quis

Berdasarkan Gambar 10, *Button Option* digunakan untuk memilih jawaban. Contoh hasilnya bisa dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Contoh hasil nilai setelah mengerjakan quis

Fitur yang sangat diperlukan juga adalah menu pencarian, seperti ditunjukkan pada Gambar 12.



Gambar 12. Halaman hasil Search/Pencarian

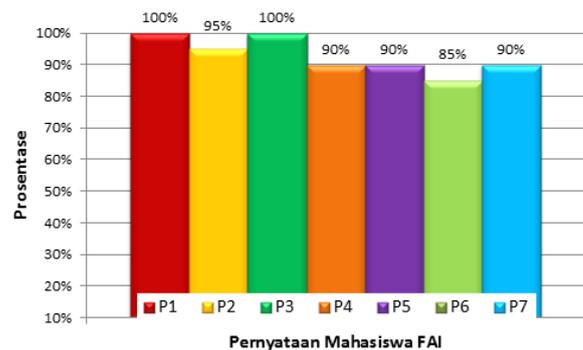
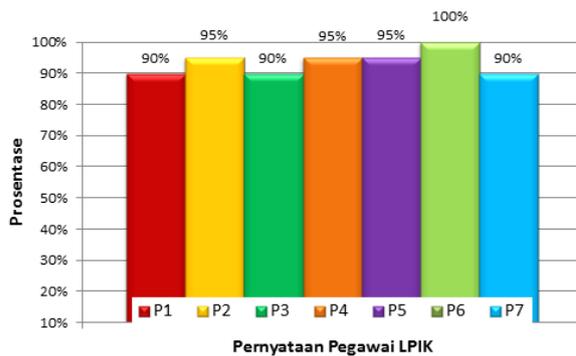
Pada halaman hasil pencarian akan muncul *listviewer* dari hasil kata kunci yang dimasukkan. *Listviewer* pencarian sesuai dengan data yang ada pada *database* pencarian. Dalam *database* tersebut tersimpan kata kunci yang dapat digunakan untuk menuju materi yang dicari. Halaman Daftar Pustaka bisa diketahui pada Gambar 13.



Gambar 13. Halaman Daftar Pustaka

Halaman daftar pustaka berisi mengenai daftar buku yang digunakan sebagai rujukan untuk mengisi materi Asmaa’ul Husna yang terdapat pada aplikasi ini.

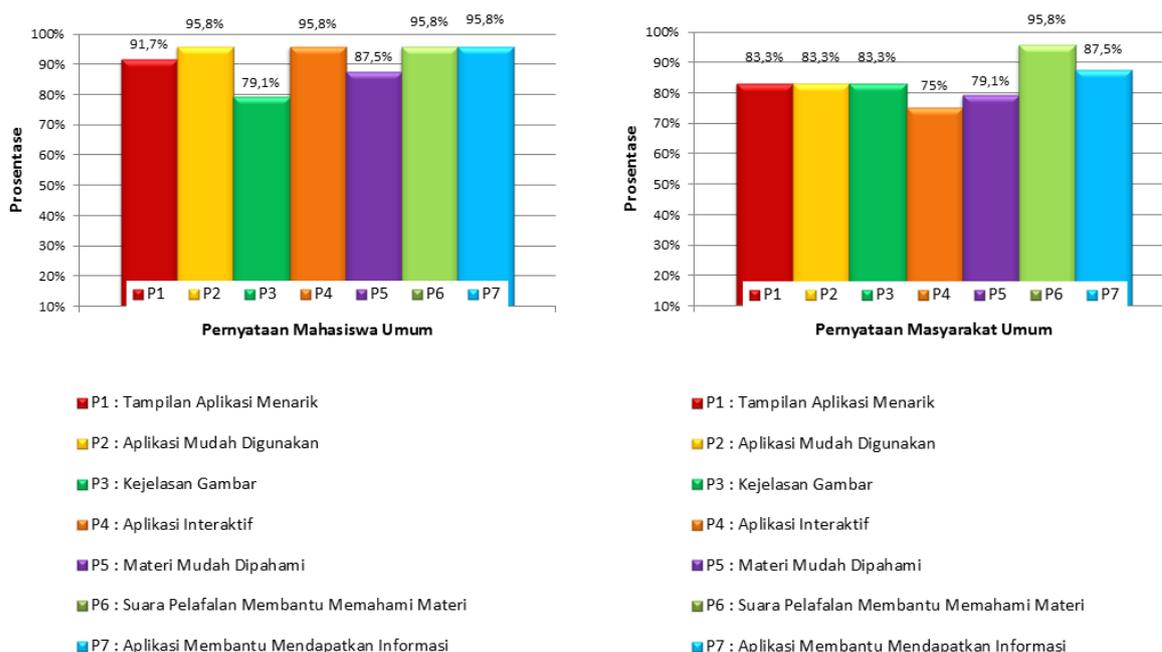
Pengujian dilakukan di Lembaga Pengembangan Al-Islam dan Kemuhammadiyah (LPIK) Universitas Muhammadiyah Surakarta pada tanggal 11 Juli 2013 dengan mendemokan Aplikasi Pengenalan Asmaa’ul Husna kepada 5 pegawai atau fasilitator di LPIK, 5 mahasiswa Fakultas Agama Islam, 6 mahasiswa umum, dan 6 masyarakat umum sebagai respondennya. Proses mendemokan aplikasi ini dengan menunjukkan langsung kepada pengguna. Selanjutnya pengguna mencoba mengoperasikan aplikasi ini kemudian memberikan pendapatnya. Hasil dari pengujian bisa diketahui pada Gambar 14 a dan 14 b.



- P1 : Tampilan Aplikasi Menarik
- P2 : Aplikasi Mudah Digunakan
- P3 : Kejelasan Gambar
- P4 : Aplikasi Interaktif
- P5 : Materi Mudah Dipahami
- P6 : Suara Pelafalan Membantu Memahami Materi
- P7 : Aplikasi Membantu Menyampaikan Informasi

- P1 : Tampilan Aplikasi Menarik
- P2 : Aplikasi Mudah Digunakan
- P3 : Kejelasan Gambar
- P4 : Aplikasi Interaktif
- P5 : Materi Mudah Dipahami
- P6 : Suara Pelafalan Membantu Memahami Materi
- P7 : Aplikasi Membantu Mendapatkan Informasi

a



b
 Gambar 14 a dan b. Grafik Hasil Pengujian

Gambar 14 adalah hasil grafik dari kuisioner dengan 4 jenis responden. Hasil rata-rata pengujian melalui kuisioner antara lain 91,25% responden menyatakan bahwa aplikasi ini menarik; 92,3% responden menilai aplikasi ini mudah digunakan; 88,95% responden menyatakan aplikasi ini interaktif; dan 90,83% responden menyatakan aplikasi ini membantu dalam menyampaikan materi Asmaa’ul Husna. Aplikasi ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengenalkan, menghafal, dan mengamalkan makna dari Asmaa’ul Husna, walaupun masih banyak keterbatasan.

Kelebihan dari aplikasi ini antara lain:

- a. Lebih menarik dan mudah digunakan.
- b. Praktis dan dapat dibawa kemana-mana sebagai media untuk belajar mengenai Asmaa’ul Husna.
- c. Dapat digunakan untuk membantu pengguna dalam menghafal Asmaa’ul Husna, misalnya melalui quis.

Kekurangan dari aplikasi ini antara lain:

- a. Fasilitas dalam aplikasi ini masih sedikit.
- b. Tipe quis hanya dalam bentuk pilihan ganda.
- c. Dukungan untuk penggunaan aplikasi pada *device windows phone* dengan layar yang lebih besar masih kurang.
- d. Animasi yang ada pada aplikasi ini masih sedikit dan kurang bervariasi.

KESIMPULAN

1. Aplikasi Pengenalan Asmaa’ul Husna Menggunakan Teknologi Smartphone Berbasis Windows Phone telah selesai dibuat dan telah dilakukan pengujian di Lembaga Pengembangan Al-Islam dan Kemuhammadiyah (LPIK) Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan mengambil sampel 5 responden pegawai LPIK, 5 responden mahasiswa Fakultas Agama Islam, 6 responden mahasiswa umum, dan 6 responden masyarakat umum.
2. Menurut responden secara umum, persentase tertinggi adalah 92,3% responden menilai aplikasi ini mudah digunakan dan persentase terendah adalah 88,95% responden menyatakan aplikasi ini interaktif.
3. Aplikasi ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengenalkan, menghafal, dan mengamalkan makna dari Asmaa’ul Husna walaupun masih terdapat keterbatasan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih yang utama kepada:

1. Allah SWT yang memiliki 99 Asmaa’ul Husna, karena pertolongan Allah SWT, maka peneliti bisa menyelesaikan aplikasi ini.

2. Para responden dari LPIK, mahasiswa FAI UMS, dan lain-lain yang turut menyumbangkan saran untuk kebaikan dari aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiyanto. 2011. *Aplikasi Sifat-Sifat Allah Berbasis Mobile Dengan Menggunakan J2ME*. Universitas Gunadarma.
- Fauzan, Nur Achmad. 2010. *Aplikasi Pengenalan Asmaa ul Husna Pada Handphone Menggunakan Java 2 Micro Edition*. Universitas Gunadarma.
- Hasan, M. Ali. 2003. *Memahami Dan Meneladani Asmaul Husna*, Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Santoso, Pandu. 2012. *Aplikasi Pengenalan Asmaa ul Husna Pada Handphone Berbasis Android Menggunakan Eclipse Java Galileo 3.5.0*. Universitas Gunadarma.