

PERANCANGAN APLIKASI FIQIH NIKAH DAN TALAK MENURUT MAZHAB IMAM SYAFI'I BERBASIS ANDROID

Eliza Belidina¹, H. Bunyamin M.Kom², Asep Setia M.Ag³

Jurnal Algoritma
Sekolah Tinggi Teknologi Garut
Jl. Mayor Syamsu No. 1 Jayaraga Garut 44151 Indonesia
Email : jurnal@sttgarut.ac.id
¹1006040@sttgarut.ac.id
²bunyamin@sttgarut.ac.id
³astia2013@sttgarut.ac.id

Abstrak - Berkembangnya zaman secara pesat, membuat berbagai alat komunikasi canggih yaitu *smartphone* mulai banyak ditawarkan. Tujuannya adalah untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam mengakses dan memperoleh informasi melalui media *mobile* yang digunakan secara praktis dan dengan paparan yang menarik untuk dipelajari dan dipahami. Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Sebelumnya Rachman [6] melakukan perancangan aplikasi fiqih pada bab shalat berbasis android dan Purnama [7] mengembangkan aplikasi fiqih pada bab zakat berbasis web. Maka untuk melengkapi bab fiqih yang sudah ada, pada penelitian kali ini akan dirancang aplikasi fiqih pada bab nikah dan talak menurut mazhab Imam Syafi'i. Metode penelitian dalam perancangan aplikasi fiqih nikah dan talak menurut mazhab Imam Syafi'i ini menggunakan metode Pengembangan Multimedia versi Luther-Sutopo dan untuk pengujian aplikasi menggunakan metode pengujian Black Box. Hasil dari penelitian ini berupa fiqih nikah dan talak menurut mazhab Imam Syafi'i berbasis android untuk semua usia dari usia belajar sampai orang tua.

Kata Kunci – Android, Aplikasi, Fiqih Nikah dan Talak, Mazhab Imam Syafi'i, Metode Pengembangan Multimedia.

I. PENDAHULUAN

Berkembangnya zaman secara pesat, membuat berbagai alat komunikasi canggih yaitu *smartphone* mulai banyak ditawarkan. Tujuannya adalah untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam mengakses dan memperoleh informasi melalui media *mobile* yang digunakan secara praktis dan dengan paparan yang menarik untuk dipelajari dan dipahami.

Fiqih adalah ilmu yang berisi tentang hukum yang mengatur hubungan manusia dengan Tuhannya. Ilmu Fiqih juga merupakan bagian dari syari'at yang wajib dipelajari oleh setiap muslim.

Banyak penelitian sebelumnya yang membahas mengenai aplikasi ilmu fiqih, yaitu Rachman (2013) dengan judul Rancang Bangun Aplikasi *E-Learning* Tuntunan Sholat Lengkap Berbasis *Mobile* Android. Penelitian kedua Purnama (2013) dengan judul Pengembangan Sistem Pakar Untuk Penentuan Pembayaran Zakat Berbasis *Web* Menggunakan *Metode Object Oriented*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc., dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007, bersamaan dengan didirikannya *OpenHandsetAlliance*, konsorsium dari perusahaan-perusahaan perangkat keras, perangkat lunak,

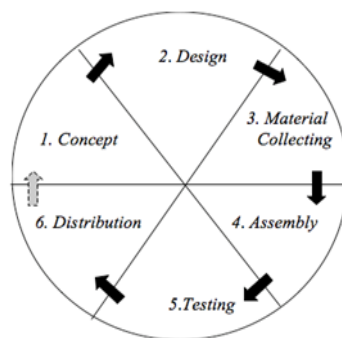
dan telekomunikasi yang bertujuan untuk memajukan standar terbuka perangkat seluler.

Metode pengembangan aplikasi perangkat lunak yang akan digunakan yaitu metode Pengembangan Multimedia yang terdiri dari 6 tahapan yaitu: *concept* (konsep), *design* (desain), *materialcollecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (distribusi) (Binanto, 2010).

White boxtesting adalah pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan, menggunakan struktur kontrol dari desain program secara prosedural untuk membagi pengujian ke dalam beberapa kasus pengujian. Secara sekilas dapat diambil kesimpulan *white boxtesting* merupakan petunjuk untuk mendapatkan program yang benar secara 100%.

III. KERANGKA KERJA KONSEPTUAL

Metode pengembangan Aplikasi perangkat lunak yang akan digunakan yaitu metode pengembangan multimedia. Yang berpendapat bahwa metodologi pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahapan, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*.



Gambar 1 Tahapan Pengembangan Multimedia (Binanto, 2010)

Concept merupakan tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Karakteristik pengguna termasuk kemampuan pengguna juga perlu dipertimbangkan karena dapat mempengaruhi pembuatan desain. Selain itu, pada tahap ini juga akan menentukan jenis aplikasi (presentasi, interkatif, dan lain lain) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dan lain lain). Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, misalnya ukuran aplikasi, target, dan lain-lain. Output dari tahap ini biasanya berupa dokumen yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan proyek yang ingin dicapai.

Design merupakan tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/ bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *material collecting* dan *assembly*, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Meskipun demikian, pada praktiknya, pengerjaan proyek pada tahap awal masih akan sering mengalami penambahan bahan atau pengurangan bagian aplikasi, atau perubahan-perubahan lain. Tahap ini biasanya menggunakan storyboard untuk menggambarkan deskripsi tiap scene, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke *scene* lain dan bagan alir (*flowchart*) untuk menggambarkan aliran dari suatu *scene* ke *scene* lain.

Material Collecting merupakan tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan bahan bahan tersebut antara lain gambar, clip art, foto, animasi, video, audio dan lain-lain. Yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap *assembly*. Namun pada beberapa kasus, tahap *material collecting* dan tahap *assembly* akan dikerjakan secara linear tidak paralel.

Tahap *assembly* merupakan tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design, storyboard*, bagan alir, dan/atau struktur navigasi.

Testing merupakan tahap dimana aplikasi di jalankan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak, tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test*) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri setelah lolos dari pengujian alpha, pengujian beta yang melibatkan pengguna akhir akan dilakukan.

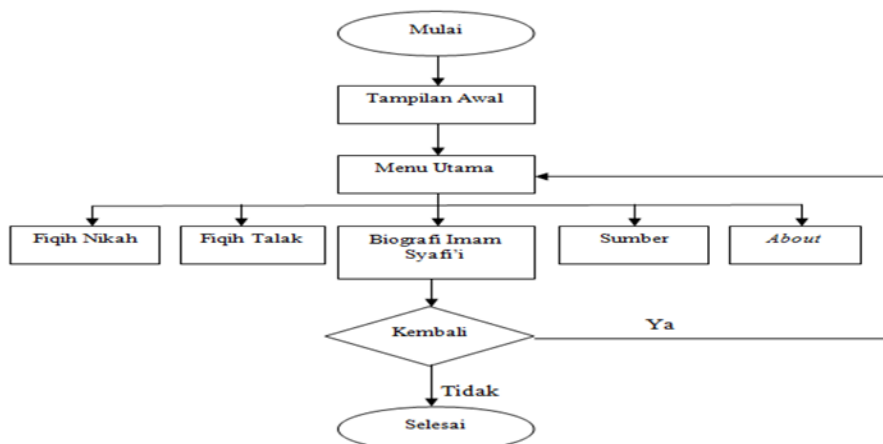
Distribution merupakan tahap dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap concept pada produk selanjutnya.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan pembuatan aplikasi fiqih nikah dan talak menurut mazhab Imam Syafi'i berbasis android ini adalah untuk memberi pengetahuan kepada pengguna baik yang belum menikah ataupun yang sudah menikah tentang fiqih nikah dan talak berdasarkan mazhab Imam Syafi'i. Dengan demikian pengguna bisa dengan mudah mempelajari dan memahami ilmu fiqih nikah dan talak terutama bagi umat Islam yang menganut mazhab Imam Syafi'i.

Dalam mencapai tujuan tersebut, pembuatan aplikasi fiqih nikah dan talak menurut mazhab Imam Syafi'i berbasis android dilakukan dengan melihat beberapa sumber buku atau artikel mengenai fiqih nikah dan talak menurut mazhab Syafi'i.

Pada tahap desain ini dibuat skenario yang menggambarkan tampilan dari tiap menu, Skenario dibuat secara rinci sehingga pada tahap berikutnya yaitu pengumpulan bahan (*material collecting*), sehingga pengerjaan selanjutnya sudah ditentukan dalam skenario. Berikut ini adalah *flowchart* dari aplikasi fiqih nikah dan talak menurut mazhab Imam Syafi'i:



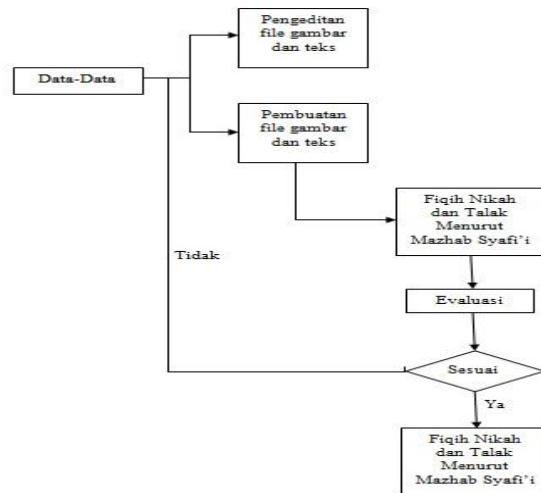
Gambar 2 Struktur Navigasi Aplikasi Fiqih Nikah dan Talak Menurut Mazhab Imam Syafi'i

Material collecting pada tahap ini dilakukan pengumpulan data baik itu data gambar ataupun data teks. Pengumpulan data gambar ini bertujuan untuk merancang aplikasi dengan format file .png, kebutuhan penyimpanan file gambar tersebut lebih kecil dibandingkan file gambar dengan format .bmp atau yang lainnya. Pengumpulan data teks bertujuan sebagai penjelasan atau keterangan definisi-definisi didalam aplikasi kemudian teks tersebut diolah atau diedit setelah itu file ini akan digunakan dalam aplikasi.

Assembly. Langkah implementasi yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan file gambar dan teks
2. Pengeditan file gambar dan teks
3. Melakukan evaluasi apakah aplikasi yang dibuat telah sesuai dengan hasil analisis dan perancangan.

Untuk lebih jelasnya mengenai struktur langkah implementasi aplikasi fiqih nikah dan talak menurut mazhab Imam Syafi'i berbasis android dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3 Langkah Implementasi

Testing atau pengujian bertujuan untuk mencoba apakah aplikasi yang telah dibuat sesuai dengan hasil analisis dan perancangan. Sehingga setelah tahapan ini, aplikasi telah siap untuk dipakai. Pengujian aplikasi ini menggunakan pengujian *black box* yang berfokus pada persyaratan fungsional dari fiqih nikah dan talak menurut mazhab Imam Syafi'i tersebut apakah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Berikut ini tabel daftar komponen yang terdapat pada rencana pengujian dari aplikasi yang dibangun.

Tabel 1 Rencana Pengujian

No	Fitur	Jenis Pengujian
1	Tampilan Utama	Berjalan Baik
2	Menu Utama	Berjalan Baik
3	Fiqih Nikah	Berjalan Baik
4	Fiqih Talak	Berjalan Baik
5	Biografi Imam Syafi'i	Berjalan Baik
6	Sumber	Berjalan Baik
7	<i>About</i>	Berjalan Baik

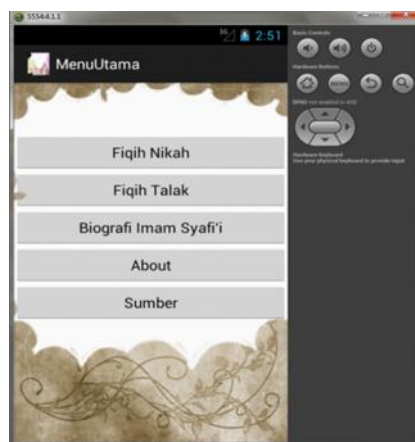
Kasus dan hasil pengujian berdasarkan rencana pengujian diatas, maka dapat dilakukan pengujian setiap kasus satu persatu dengan cara menggunakan emulator Android yang ada pada PC. Adapun test yang dilakukan adalah sebagai berikut :

Tampilan utama, berikut ini adalah tampilan hasil testing pada tampilan utama, terdapat *splash screen* menuju ke tampilan utama, berikut ini tampilannya:



Gambar 4 Tampilan Utama Aplikasi

Berikut ini adalah tampilan hasil testing pada menu utama terdiri dari daftar menu yaitu materi fiqh nikah, fiqh talak, biografi Imam Syafi'i, *about* dan sumber.



Gambar 5 Tampilan Menu Utama

Pada tampilan menu fiqh nikah terdapat pilihan sajian materi nikah. Berikut ini hasil testing dari fiqh nikah.



Gambar 6 Tampilan Menu Fiqh Nikah

Pada tampilan menu fiqh talak terdapat pilihan sajian materi talak. Berikut ini hasil *testing* dari menu fiqh talak.



Gambar 7 Tampilan Menu Fiqih Talak

Berikut ini hasil testing dari menu biografi Imam Syafi'i.



Gambar 8 Tampilan biografi Imam Syafi'i

Berikut ini Berikut ini adalah hasil testing menu *About* berisi penjelasan mengenai aplikasi.



Gambar 9 Tampilan menu *About*

Berikut ini adalah hasil testing menu Sumber berisi penjelasan tentang sumber materi dalam aplikasi.



Gambar 10 Tampilan menu Sumber

Distribution. merupakan tahap dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Aplikasi fiqh nikah dan talak menurut mazhab Imam Syafi'i yang telah dibangun dan dikemas dalam format .APK yang akan didistribusikan dengan cara di *upload* ke dalam *Website* atau ke *Google Play Store* sehingga bisa langsung di *download* secara gratis ke dalam perangkat Android.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan tinjauan pustaka serta hasil pembahasan yang ada, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi sudah dilakukan dan berbeda dari perancangan aplikasi bab fiqh yang sudah ada.
2. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, aplikasi fiqh nikah dan talak ini telah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan tujuan yaitu merancang aplikasi fiqh nikah dan talak menurut mazhab Imam Syafi'i yang menarik dan mudah dipahami oleh pengguna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis E.B. mengucapkan banyak terima kasih kepada Ayah dan Ibunda tercinta dan seluruh keluarga yang telah membantu secara moril maupun materil yang sudah tidak terhitung lagi. Penulis juga perkenankan untuk menyampaikan ucapan terima kasih kepada Bapak H. Bunyamin, M.Kom selaku pembimbing I dan Bapak Asep Setia, M.Ag selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan serta bimbingan selama penyelesaian laporan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyur, A. I. (1995). "*Fiqh Islam Praktis Bab : Muamalah*", A. Zahwan, Solo.
- Binanto, I. (2010). "*Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*", Diakses tanggal 11 Maret 2014 dari Google.com di World Wide Web : <http://books.google.co.id/books?id=UqWLna0oaUYC&printsec=frontcover&dq=buku+iwan+binanto&hl=id&sa=X&ei=9x4HVIPTCNSGuASBtYGoDA&ved=0CBkQ6AEwAA#v=onepage&q=buku%20iwan%20binanto&f=false>
- Ginanjar, G, M. (2013). "*Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Matematika Untuk Tingkat Smp Kelas VII Berbasis Android*", Sekolah Tinggi Teknologi Garut.
- Jogiyanto. (2005). "*Analisis Dan Desain Sistem Informasi*", Andi, Yogyakarta.
- Mugniyah, M, J. (2000). "*Fiqh Lima Mazhab*", Masykur A.B., Afif M., Idrus A.K., Jakarta.
- Rachman, B, D. (2013). "*Rancang Bangun Aplikasi E-Learning Tuntunan Sholat Lengkap Berbasis Mobile Android*", Diakses tanggal 12 Maret 2014 dari Google.com di World Wide Web : <http://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=0CCEQFjAB&url=http%3A%2F%2Ftti.uajy.ac.id%2Fsentika%2Fpublikasi%2Fmakalah%2F2013%2F201>

3_38.pdf&ei=aaEOVM92lNjyBd26gBA&usg=AFQjCNHUK8uiq_SyUHs__8pFwqfAfIE7
A

- Purnama, A, R. (2013). “*Pengembangan Sistem Pakar Untuk Penentuan Pembayaran Zakat Berbasis Web Menggunakan Metode Object Oriented*”, Sekolah Tinggi Teknologi Garut.
- Safaat, N, H. (2009). “*Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*”. Bandung : Informatika.
- Sugiyono. (2010). “*Metode Penelitian Pendidikan*”. Alfabeta. Bandung.