PERANCANGAN APLIKASI HADITS ARBA'IN AN-NAWAWIYAH PADA PERANGKAT SMARTPHONE ANDROID MENGGUNAKAN ECLIPSE

PROPOSAL SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu Syarat Guna Mengikuti Seminar Proposal

Jurusan Tekhnik Informatika Dan Komputer

Muhammad Ibrahim

Nim : 2512.001

JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BUKITTINGGI

2015/2016

بِسۡمِ ٱللَّهِ ٱلرَّحۡمَٰنِ ٱلرَّحِيمِ

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan maka apabila telah selesai (dari suatu urusan) kerjakanlah dengan sesungguh-sungguh (urusan) yang lain dan hanya kepada Tuhanlah hendaknya kamu berharap
(Qs. Alam Nasyrah: 7-9)

Ya Allah…..
Di tengah malam aku bersujud, kupinta kepada-Mu
Di saat aku kehilangan arah, kumohon petunjuk-Mu
Aku sering tersandung, terjatuh, terluka dan terkadang harus kutelan antara keringat dan air mata
Namun aku takkan pernah menyerah karena aku tak mau kalah,
Aku akan terus melangkah berusaha dan berdo'a tanpa mengenal putus asa.
Syukur alhamdulillah.....
Kini aku tersenyum dalam iradat-Mu
Kini baru kumengerti arti kesabaran dalam penantian, sungguh tak kusangka
Ya Allah...
Kau menyimpan sejuta makna dan rahasia, sungguh berarti hikmah yang Kau beri
Sebuah perjalanan panjang dan gelap...telah Kau berikan secercah cahaya terang
Sebuah langkah usai sudah...Satu cita telah ku gapai
Namun ini bukanlah akhir dari perjuanganku
tapi awal dari sebuah harapan dan cita-cita
Jalan kedepan masih panjang...untuk menggapai masa depan yang cerah
Untuk bisa membahagiakan orang-orang yang kucintai

Ibuk…… Apa……
Tiada cinta yang paling suci selain kasih sayang ibuk dan apa
Ibuk tersayang.....
Kau kirimkan kekuatan lewat untaian kata dan iringan do'a
Tuk raih segenggam harapan dan impian menjadi kenyataan
Ibuk.....kau besarkan aku dalam dekapan hangatmu
Cintamu hiasi jiwaku dan restumu temani kehidupanku
Apa tercinta.....
Kau begitu kuat dan tegar dalam hadapi hidup ini
Kau jadikan setiap tetes keringatmu sebagai semangat meraih cita-cita
Hari-harimu penuh tantangan dan pengorbanan
Tak kau hiraukan terik matahari membakar kulitmu
Tak kau pedulikan hujan deras mengguyur tubuhmu
apa adalah pelita dalam hidupku

Kini diriku telah selesai dalam studyku
Dengan kerendahan hati yang tulus, bersama keridhaan-Mu ya Allah,
Kupersembahkan karya tulis ini untuk yang kucintai,
Apa ***H.Khairul Chaniago*** *dan Ibuk* ***Hj.Safni N Ba***
dan Ayang (kakak pertama) ***Yosi RC*** *dan Kakak (kakak kedua)* ***Rofi Nila Khairani***
dan Mbak (kakak ketiga) ***Trirama Dona*** *,Abg den* ***Armi Sujoko*** *danAdik ku* ***M.Ulul Azmi***
serta Abg ipar Pertama ***Zul efendi,*** *abg ipar Kedua* ***Roberto Akmal,*** *abg ipar Ketiga* ***Mahibbut Tibri***
Terima kasih atas do'a dan kasih sayang nya,
semoga karya ini dapat mengobati beban kalian
walau hanya sejenak, semua jasa-jasa kalian tak kan dapat kulupakan.

Dan Tidak akan dilupakan
Orang Tuaku yang selalu membimbing diriku selama di Bukittinggi Ibu ***Hj.Safnijar***
Serta kakak seperjuangan yang menuntut ilmu di negri dingin ini ***An-Nisa*** *dan* ***Al-Husni***

Dan spesial untuk kekasih tercinta ***Dian Lestari Suryabayu S,Pd*** *yang setia*
mendampingi dan memberi semangat dalam hidup ku...

Untuk tulusnya persahabatan yang telah terjalin, spesial buat
Sahabatku Sanang Sadiah Di kos : Irwan Jatman dan Hanafi Opri Nanda.
Sahabat-sahabatku, Cafe Ceria IAIN KAMPUS II
Khususnya buat ***Riski Wahyudi SM, M.Abduh, Iswandi, Ade Saputra, Om Yud***
Sahabat-sahabatku, PTIK 2012
Khususnya buat ***Bobbie Chaniago, Andri Nofdinesra, Ahmad Fauzan***
Sahabat-sahabatku, Kos Bagarah Fc
Khususnya buat ***Nando, Luthfi, Uciha, Ari, Ibal, Kanti, Imam, Randi .***
Sahabat-sahabatku, Maninjau
Khususnya buat ***Bayu Andrian Prakasiwi***
Sahabat-sahabatku, PPL
Khususnya buat ***Adrial dan Tri Tommi Satria***
Sahabat-sahabatku, Pl@net UBA
Khususnya buat ***Zlhen, Deni, Gilang, Dayat ,Very, Fajar, Tommi, Fadly, Agi dkk***
Sahabat-sahabatku, Minag Revival Clan
Khususnya buat ***Haris , Kapalo Galeh, Betha Jatman, LaiTajam, Poseidon, Crust Angel, Njong Masohi,Yhaya, Cleopatra ,Medusa, Zeus, sbo Afriandi dll***

Terima kasih atas do'a dan dukungannya….
Semoga persahabatan kita menjadi persaudaraan yang abadi selamanya,
Kebersamaan yang kita bangun selama ini telah banyak merubah kehidupanku
Kemarahanmu telah menuntunku menuju kedewasaan,

Senyummu telah membuka cakrawala dunia dan melepaskan belenggu-belenggu ketakutanku, Tetes air mata yang mengalir di pipimu telah mengajariku arti kepeduliaan yang sebenarnya, dan tawamu telah membuatku bahagia
Sungguh aku bahagia bersama kalian, bahagia memiliki kenangan indah dalam setiap bait pada paragraf kisah persahabatan kita.

Untuk lancar nya segala urusanku di dalam setiap pekerjaan temtu selalu ada abang-abang yang selalu memberi kemudahan, spesial buat:
Abang-abang Senior
Khususnya buat ***Bg Iki, bg Nafi, bg Yia, Bg Ulil, bg Man, Bg ad, bg hadi, bg suk, bg datul, bg icup***
Abang-abang Paparlay
Bg Randi, Bg Maik
Abang-abang Fortuna dan Jhontrix :
Regar, bg Wan,bg Ar, bg Rio ,bg Marsal, bg Man, bg Robi,bg Edi,bg icup,bg buya, yudi graha,Mas Graha Futsal.

Terima kasih atas do'a dan dukungannya….
Dengan adanya abang-abang membuatku lulus dengan bangga
Ilmu abang-abang yang berpengalaman menjadi tuntutanku dalam mengarungi hidup

Serta terima kasih kepada semua pihak yang telah menyumbangkan bantuan dan doa dari awal hingga akhir yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.
Kesuksesan bukanlah suatu kesenangan, buka juga suatu kebanggaan,
Hanya suatu perjuangan dalam menggapai sebutir mutiara keberhasilan…
Semoga Allah memberikan rahmat dan karunia-Nya

Amiin…

September '16

Muhammad Ibrahim

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama / NIM : **MUHAMMAD IBRAHIM / 2512.001**

Tempat / Tanggal Lahir : Bukittinggi / 13 Agustus 1994

Jurusan / Prodi : Tarbiyah/Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Skripsi : Perancangan Aplikasi Hadits Arba'in An-Nawawiyyah pada Perangkat *Smartphone Android* Menggunakan *Eclipse*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (skripsi) saya dengan judul di atas adalah benar asli karya penulis, kecuali beberapa kutipan dan ringkasan yang masing-masing disebutkan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya penulis, maka penulis bersedia diproses sesuai hukum yang berlaku dan gelar kesarjanaan penulis dicopot sampai batas waktu yang tidak ditentukan.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, Agustus 2016
Saya yang menyatakan

MUHAMMAD IBRAHIM
NIM. 2512.001

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahankan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **"Perancangan Aplikasi Hadits Arba'in An-Nawawiyyah pada Perangkat Smartphone Android Menggunakan Eclipse"** tepat pada waktu yang telah ditetapkan.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S-1) pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di IAIN Bukittinggi.

Penulis menyadari, skripsi ini tidak mungkin dapat selesai dengan baik tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Rektor dan Bapak/Ibu Warek beserta Dekan, Bapak/Ibu Ketua Jurusan dan Bapak Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) IAIN Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.
2. Bapak Dr. H. Nunu Burhanuddin,Lc,M.Ag selaku pembimbing I,dan Bapak Sarwo Derta, M. Kom selaku pembimbing II yang telah

3. Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) yakni Bapak Sarwo Derta,SS. M.Kom beserta staf yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.
4. Bapak Iswantir, M.Ag selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktunya, memberikan pengarahan, dorongan serta petunjuk-petunjuk yang sangat berharga dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Bapak Riri Okra, M.Kom selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktunya, memberikan pengarahan, dorongan serta petunjuk-petunjuk yang sangat berharga dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibuk dosen serta karyawan/karyawati STAIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan selama di perguruan tinggi ini.
7. Teristimewa buat **Ayahanda** dan **Ibunda** tercinta yang telah memberikan dukungan moral dan materil serta kasih sayang sehingga menjadi energi tersendiri untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Rekan-rekan mahasiswa PTIK angkatan 2010 yang telah banyak memberikan masukan, saran dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Semua pihak yang belum sempat penulis sebutkan satu persatu yang telah dengan ikhlas turut membantu dalam penulisan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari apa yang diharapkan, mengingat sangat terbatasnya waktu dan kemampuan yang ada pada diri penulis. Namun demikian penulis mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis

sendiri maupun bagi pihak lain, dan juga penulis menerima segala kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan dimasa yang akan datang.

Bukittinggi, Agustus 2014

Penulis,

ADHADINUR NIANJAR

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 4
C. Batasan Masalah 5
D. Rumusan Masalah 5
E. Tujuan Penelitian 5
F. Manfaat Penelitian 6
G. Penjelasan Judul 6

BAB II LANDASAN TEORI

A. Pengembangan Aplikasi Hadits Arba'in An-Nawawiyyah pada *Smartphone Android* 9
B. Perancangan Aplikasi 17
C. *Software* dan *hardware* yang dibutuhkan 23

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian 29
B. Metode Penelitian 29
C. Model Pengembangan Sistem 32
D. Tahapan Penelitian 33
E. Uji Validitas, Praktikalitas dan Efektifitas Produk 35

Daftar Pustaka .....

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ditengah kondisi sekarang yang serba maju, tentu petunjuk dan petuah agama akan semakin dibutuhkan dalam mengarungi kehidupan ini. Dalam menggantungkan sumber pengetahuan dan rujukan yang sangat tepat, maka kita harus kembalikan semuanya kepada Al Qur'an dan As-Sunnah[1].

Al-Qur'an adalah Kalam Allah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW melalui perantara Malaikat Jibril dan membacanya mengandung nilai ibadah. Al-Qur'an merupakan sumber pokok dalam pembentukan hukum Islam, apabila Al-Qur'an menyebutkan nash terhadap suatu hukum, maka wajib untuk diikuti dan apabila tidak menyebutkan nash mengenai hukum suatu kasus, maka kembali kepada sunnah.

As-Sunnah adalah sesuatu yang datang dari Rasulullah baik berupa perkataan, perbuatan, ataupun ketetapan. Sunnah terdiri dari Sunnah Qauliyyah, Sunnah Fi'liyyah, dan Sunnah Taqririyyah.[2] Sunnah Qauliyyah adalah Hadits-hadits Rasulullah yang beliau katakan dalam berbagai tujuan termasuk hadits yang termaktub di Hadits Arba'in An-Nawawiyyah.

Hadits Arba'in An-Nawawiyah adalah sebuah kitab yang berisi kumpulan hadits yang sangat mashur di kalangam masyarakat muslim di Indonesia, bahkan seluruh dunia islam. Hampir seluruh pondok pesantren dan

[1]. Munir Sirojudin, *Hadits Arba'in Nawawiyyah* (Semarang:Pustaka Nuun,2014) h.iii
[2]. Syukur, Syarmin , *Sumber Hukum Islam* (Surabaya:Al-ikhlas,1993) h.31

tempat pendidikan Al Quran di Indonesia mengajarkan kitab ini, sehingga bukanlah suatu hal yang aneh jika mendapati masyarakat sangat mengenal kitab ini dan bahkan banyak yang telah mengahapalnya.

Susunan kitab Arba'in An-Nawawiyah yang ringkas dan padat, membuat kitab ini lebih mudah dikaji dan dihafalkan. Penulis kitab ini memilih hadits-hadts yang ringkas dan padat berisi tentang pokok-pokok Agama Islam. Hal ini lah yang memudahkan kitab ini untuk dijadikan kajian di kalangan umat Islam Indonesia.

Dengan adanya hadits ini, akan dapat lebih memahami kajian tentang Islam, sebab hadist menjelaskan sesuatu yang belum dipahami baik itu dari kandungan Al Quran maupun kajian tentang Fiqh. Alangkah baiknya jika sanggup menghafal hadits sebagaimana riwayat yang disebutkan Imam An-Nawawi :

من حفظ على أمتي أربعين حديثاً من أمر دينها بعثه الله يوم القيامة في زمرة الفقهاء والعلماء

"Barang siapa yang hafal empat puluh hadits dari perkara agamanya, maka Allah akan bangkitkan dia pada hari kiamat dalam kelompok fuqoha (ahli fiqh) dan ulama".[3]

Saat sekarang ini Hadits Aba'in sangat dibutuhkan dalam penekanan hukum dan hujjah suatu pokok permasalahan yang ditemui, baik itu dalam

[3]. Imam Nawawi dan Imam ibnu Rajab ,(Sukoharjo,Makatabah Al-Ghurooba,2005) h.9

kehidupan sehari-hari maupun dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penulis memilih Jurusan Pendidikan Agama Islam di IAIN Bukittinggi sebagai tempat penelitian, karena Jurusan Pendidikan Agama Islam membutuhkan hadits-hadits dalam proses perkuliahan. Berdasarkan hasil wawancara dengan Mahasiswa Pendidikan Agama Islam, Mahasiswa pada umumnya dalam mencari hadits cenderung membeli kitab dan meminjam buku ke jenjang Pendidikan Islam seperti Pondok Pesantren, ataupun bertanya kepada orang yang lebih mendalami hadits tersebut. Adapun mahasiswa yang memiliki kitab Hadits Arba'in, mahasiswa sulit untuk memilih Hadits Arba'in sebagai dalil atau hujjah dalam proses perkuliahan, disebabkan kitab Hadits Arba'in yang dimiliki tidak ada penjelasan tentang hadits tersebut, sehingga mahasiswa menjadi bingung untuk memahaminya. Selain itu, sebagian mahasiswa sering lupa membawa kitab tersebut, dikarenakan kitab Hadits Arba'in dalam bentuk buku saku yang berukuran kecil sering terlupa untuk dibawa.

Maka pada zaman modern ini dimana teknologi menjadi salah suatu bagian terpenting yang harus dimiliki. Maka menjadi suatu hal yang memudahkan jika pada telepon genggam atau sejenisnya terdapat sebuah Aplikasi Hadits Arba'in yang berisikan hadis beserta terjemahan dan penjelasan yang detail tentang kandungan dari hadis-hadis tersebut. Oleh karena itu penulis ingin merancang sebuah Aplikasi Hadits Arba'in yang bisa digunakan pada *Smartphone Android* sehingga bisa mempermudah sebuah pekerjaan.

Kecanggihan teknologi pada *smartphone* dapat menjawab tantangan akan kebutuhan pemahaman tentang salah satu Hadits Arba'in di dalam proses pembelajaran dan penelitian sehingga bisa menjadi lebih cepat dan praktis. Berdasarkan hal tersebut perlu adanya suatu aplikasi Hadist Arba'in elektronik yang dapat membantu penggunanya dalam memenuhi pemahaman Hadits Arba'in elektronik pada *smartphone* memiliki ukuran yang jauh lebih baik dibandingkan dengan buku cetak hadits arba'in tanpa adanya penjelasan yang detail didalamnya, mudah dibawa kemanapun serta memiliki fasilitas pencarian hadits yang hemat waktu.[4]

Selain itu Aplikasi Hadits Arba'in tersebut dapat diakses tanpa hubungan ke internet (*offline)* oleh penggunanya serta biaya yang relatif murah bahkan tanpa biaya. Sifat *smartphone* yang merupakan perangkat bergerak (*mobile*) memungkinkan penggunanya dapat mengakses aplikasi Hadits Arba'in tersebut kapanpun dan dimanapun.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis mencoba memanfaatkan teknologi dengan cara membuat suatu aplikasi Hadits Arba'in dengan tema **"Perancangan Aplikasi Hadits Arba'in An-Nawawiyyah pada Perangakat Smartphone Android Menggunkan Eclipse"**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka penulis mengidentifikasikan masalah sebagai berikut :

---

[4]. Habibullah Mukhsin, *Pengembangan Aplikasi Computer Science Dictionary (CSD) pada perangkat Smartphone Android menggunakan Eclipse* , (Bukittinggi : STAIN Sjech M. Djami Djambek Bukittinggi, 2015) h.4 (Tidak diterbitkan)

1. Sulit nya mendapatkan kitab Hadist Arba'in yang berisi penjelasan akan kandungannya baik di pasar maupun di perpustakaan.
2. Kurangnya pemahaman mahasiswa dan mahasiswi Pendidikan Agama Islam terhadap kandungan hadits arba'in.
3. Aplikasi Hadits Arba'in yang banyak berada di pasaran belum seutuhnya memberikan penjelasan akan kandungan hadits dan membutuhkan koneksi Internet.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dikhususkan pada perangkat *smartphone Android.*
2. Aplikasi hanya berjumlah 42 hadits yang minitik beratkan pada tulisan hadits, terjemahan Bahasa Indonesia, dan penjelasan hadits.
3. Aplikasi tidak membutuhkan koneksi jaringan internet *(offline).*
4. Penelitian difokuskan pada mahasiswa dan mahasiswi Jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Bukittinggi.
5. Program dibuat menggunakan program *Eclipse.*

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya, yaitu bagaimana mendesain sebuah Perancangan Aplikasi Hadits Arba'in pada perangkat *Smartphone Android* menggunakan *Eclipse* di Jurusan Pendidikan Islam IAIN Bukittinggi.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk merancang sebuah aplikasi Hadist Arba'in pada perangkat *Smartphone Android* Menggunakan *Eclipse* untuk mempermudah pemahaman tentang hadist arba'in bagi pengguna khususnya Mahasiswa dan Mahasiswi Jurusan Pendidikan Agama Islam di IAIN Bukittinggi.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
   a. Sebagai syarat dalam memperoleh gelar kesarjanaan pada Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komputer (PTIK), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi.
   b. Peneliti mampu mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama kuliah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.
2. Manfaat Praktis
   a. Meningkatkan pemahaman tentang hadist dalam penjelasan akan kandungan hadist.
   b. Memberikan kemudahan kepada pengguna secara umum khususnya mahasiswa ataupun mahasiswi dalam mendapatkan pemahaman berkaitan dengan penjelasan hadist arba'in.

G. Penjelasan Judul

Agar tidak terjadi kesalah pahaman tentang tentang judul skripsi ini, maka penulis memberikan penjelasan tentang beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini, diantaranya :

Perancangan : Penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.[5]

Aplikasi : Program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna.[6]

*Hadist (*الحديث) : Perkataan (sabda), perbuatan, atau ketetapan dan persetujuan dari Nabi Muhammad ﷺ yang dijadikan landasan syariat Islam.

*Arba'in An-Nawawiyyah (***الأربعون النووية***)* : Kitab yang memuat empat puluh dua hadits pilihan yang disusun oleh Imam Nawawi, Arba'in berarti empat puluh namun sebenarnya terdapat empat puluh dua hadits didalamnya.

Smartphone : Telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan pengunaan dan fungsi yang menyerupai komputer.

Android : System operasi yang berbasis linux untuk telepon seluler seperti telepon pintar (smartphone) dan komputer tablet (PC tablet)

Eclipse : *Software development* multi bahasa yang berfitur *extensible plugin* berarti pengembang dapat mengembangkan beberapa jenis aplikasi, misalkan *Java*,

[5] . Syifaun Nafisah, 2003 : 2

[6] . Jack Febrian, *Kamus Komputer dan Teknologi Informasi*, (Bandung : Informatika Bandung. 2004) h.75

C, C++, ataupun *Python* dengan satu *IDE Eclipse* dengan menambahkan *plugin*.

Dari beberapa penjelasan judul di atas dipahami bahwa maksud judul dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana merancang sebuah aplikasi Hadits Arba'in pada perangkat *smarphone android* menggunakan *Eclipse.*

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengembangan Aplikasi Hadits Arba'in An-Nawawiyyah pada *Smartphone Android*

1. Pengertian Pengembangan Aplikasi

Pengembangan adalah suatu proses, cara, dan perbuatan mengembangkan sesuatu. Kata aplikasi berasal dari kata *application* yang berarti program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna. Istilah ini mulai masuk ke dalam istilah Teknologi Informasi semenjak tahun 1993, yang biasanya disebut *App*. Secara historis aplikasi adalah *software* yang dikembangkan oleh perusahaan. *App* adalah *software* yang dibeli perusahaan dari tempat membuatnya.[1]

Aplikasi (*application*) adalah Aplikasi dapat dikatakan suatu perangkat lunak yang siap pakai dengan menjalankan intruksi-intruksi dari user atau pengguna, aplikasi banyak diciptakan guna membantu berbagai keperluan seperti untuk laporan, percetakan dan lain-lain.[2] Istilah aplikasi tidak hanya terbatas pada komputer saja, tetapi pada perangkat bergerak atau *mobile* seperti *handphone* istilah aplikasi juga digunakan. Meskipun dalam *device* yang berbeda namun makna aplikasi ini tetap sama seperti makna aplikasi pada komputer. Contoh aplikasi pada *handphone* seperti

[1]. Jack Febrian, *Kamus Komputer* …, h.35

[2]. Pengertian aplikasi, (Online), (http://www.ipulhe.com/pengertian-aplikasi/), diakses 19 Maret 2016

Perpesanan, *File Manager*, dan berbagai *game* yang ada pada *handphone* tersebut.

Maka penulis menyimpulkan bahwa pengembangan aplikasi adalah proses yang tersusun dan terstruktur untuk mengembangkan atau menghasilkan produk perangkat lunak.

2. Pengertian Hadits Arba'in An-Nawawiyyah

a. Hadits

Hadits (الحديث), dalam bahasa Arab disebut dengan istilah *Al-Hadits*. Dari pandangan Etimologi Hadits secara harfiah berarti "berbicara", "perkataan" atau "percakapan". Dalam Terminologi Islam istilah hadits berarti melaporkan, mencatat sebuah pernyataan dan tingkah laku dari Nabi Muhammad SAW.[3] Sedangkan menurut Istilah, Hadits adalah Apa yang diriwayatkan dari Nabi Muhammad SAW baik berupa perkataan, perbuatan, dan ketetapannya.[4]

b. Arba'in An-Nawawiyyah

Arba'in Nawawi atau *Al-Arba'in An-Nawawiyah* (**الأربعون النووية**) merupakan kitab yang memuat empat puluh dua hadits pilihan yang disusun oleh Imam Nawawi. Sudah menjadi kebiasaan bagi para ulama untuk membuat kitab kumpulan atau rangkuman tentang suatu masalah agama. Sehingga sesungguhnya Imam Nawawi bukanlah yang pertama dan juga bukan satu-satunya yang membuat kitab Arbain. Namun kitab

[3] Syukur,Syarmin ,*Sumber Hukum Islam* (Surabaya:Al-ikhlas,1993)
[4] Syukur,Syarmin ,*Sumber Hukum Islam* (Surabaya:Al-ikhlas,1993)

Arbain miliknyalah yang terkenal luas dan harum hingga saat ini, meninggalkan kitab-kitab arbain lainnya yang disusun oleh ulama lainnya. Di antara kitab-kitab arbain itu adalah milik para imam seperti Al-Ajurri, Al-Baihaqi, Ash-Shubuni, Al-Hakim, Ad-Daruqutni, Ath-Thabari, As-Shuyuti, Ibnu Hajar Al-Asqhalani dan selain mereka yang berjumlah hingga puluhan kitab Arbain. Sehingga untuk membedakan dengan kitab Arbain yang lain, disebutlah namanya Al-Arba'in An-Nawawiyah (Kitab Arbain milik Imam An-Nawawi).[5]

Dasar kitab ini adalah kitab "Al-Ahadits Al-Kulliyah" yang didiktekan Imam Al-Hafizh Abu Amr bin Ash-Shalah, yakni kumpulan 26 hadits yang padat dan ringkas. Kemudian Imam Nawawi menggenapkannya menjadi 42 hadits dan menamakannya dengan *Al-Arba'in.*[6]

3. Pengertian *Smartphone*

Handphone cerdas atau juga disebut *smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan pengunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Menurut David Wood, Wakil Presiden Eksekutif *PT Symbian OS,* "Ponsel cerdas dapat dibedakan dengan telepon genggam biasa dengan dua cara fundamental, yakni bagaimana mereka dibuat dan apa yang mereka bisa lakukan."[7] *Smartphone* ibarat sebuah komputer *mobile* yang berukuran kecil dengan kemampuan yang beragam,

[5] *Syarah Arbain An-Nawawi*; Imam Nawawi, et al; Jakarta; Darul Haq (2006)
[6] Muqadimmah Kitab Jami'ul Ulum wal Hikam; Ibnu Rajab Al-Hanbali
[7] Wikipedia, *Ponsel Cerdas* …, diakses 20 Maret 2016 pukul 01:45 WIB

seperti *browsing* internet, mengirim *e-mail,* membaca buku elektronik (*e-book*), jejaring sosial, permainan, kamera dan sebagainya.

a. Sejarah *smartphone*

Smartphone pertama dinamakan Simon, dirancang oleh IBM pada 1992 dan dipamerkan sebagai produk konsep tahun itu di COMDEX, sebuah pameran komputer di Las Vegas, Nevada. *Smartphone* tersebut dipasarkan ke publik pada tahun 1993 dan dijual oleh BellSouth. Tidak hanya menjadi sebuah telepon genggam, *handphone* cerdas tersebut juga memiliki kalender, buku telepon, jam dunia, tempat pencatat, *e-mail*, kemampuan mengirim dan menerima faks dan permainan. Telepon canggih tersebut tidak mempunyai tombol-tombol. Melainkan para pengguna menggunakan layar sentuh untuk memilih nomor telepon dengan jari atau membuat faksimile dan memo dengan tongkat *stylus*. Teks dimasukkan dengan papan ketik "prediksi" yang unik di layar. Bagi standar masa kini, Simon merupakan produk tingkat rendah, tetapi fitur-fiturnya pada saat itu sangatlah canggih.[8]

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, teknologi *smartphone* terus berkembang dengan berbagai teknologi canggih dan fitur-fiturnya yang semakin lengkap dengan merek dan harga yang bervariasi.

[8] Wikipedia, *Ponsel Cerdas* …, diakses 20Maret 2016 pukul 01:45 WIB

b. Sistem operasi *smartphone*

Sistem operasi yang dapat ditemukan pada *smartphone* bermacam-macam, yaitu *Symbian OS, iOS, RIM BlackBerry, Windows Mobile, Linux, Palm, WebOS* dan *Android*. Dan pada penelitian ini, penulis memilih untuk membuat sebuah aplikasi Hadits Arba'in pada *smartphone* yang menggunakan sistem operasi *smartphone* jenis *Android*.

4. Pengertian *Android*

Android merupakan sebuah sistem operasi berbasis *Linux* yang didesain khusus untuk perangkat bergerak (*mobile*) seperti *smartphone* atau *tablet*.[9] Pengertian lainnya *Android* adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *Linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. *Android* merupakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasinya.[10]

a. Sejarah *Android*

Pada bulan oktober 2003 Android, Inc didirikan di Polo Alto Sekitar September 2007 sebuah studi melaporkan bahwa *Google* mengajukan hak paten aplikasi telepon seluler (akhirnya *Google* mengenalkan *Nexus One*, salah satu jenis telepon pintar GSM yang menggunakan *Android* pada sistem operasinya. Telepon seluler ini

[9] Arif Akbarul Huda, *Live Coding!* …, h.1

[10] Nazrudin Safaat H, *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, (Bandung : Informatika, 2012), h.1

diproduksi oleh *HTC Corporation* dan tersedia di pasaran pada 5 Januari 2010).

Seiring pembentukan *Open Handset Alliance*, OHA mengumumkan produk perdana mereka, *Android*, perangkat bergerak (*mobile*) yang merupakan modifikasi *kernel Linux 2.6*. Sejak *Android* dirilis telah dilakukan berbagai pembaruan berupa perbaikan *bug* dan penambahan fitur baru. Telepon pertama yang memakai sistem operasi *Android* adalah *HTC Dream*, yang dirilis pada 22 Oktober 2008.[11]

b. Versi - versi *Android*

Hingga saat ini, *Android* sudah meluncurkan sebanyak 14 versi sistem operasi *Android*, mulai dari 2 jenis versi beta yang belum diberi nama pengenal dan 12 jenis yang telah diberi nama pengenal. Uniknya, penamaan versi *Android* selalu menggunakan nama makanan dan diawali dengan abjad yang berurutan.[12]

Tabel 2.1 Versi-versi *Android*

Versi	Nama	Rilis	Catatan
1.0	-	23 September 2008	*Android* pertama, hanya untuk *smartphone*
1.1	-	9 Februari 2009	
1.5	*Cupcake*	30 April 2009	Mulai memakai kode nama

[11]Susanto dan Stephanus Hermawan, *Mudah Membuat Aplikasi Android*, (Yogyakarta : Andi, 2011), h 1-2

[12]Arif Akbarul Huda, *Live Coding! 9 Aplikasi Android Buatan Sendiri*, (Yogyakarta : C.V Andi Offset. 2013)

1.6	*Donut*	15 September 2009	
2.0 / 2.1	*Eclai*	26 Oktober 2009 (2.0) 12 Januari 2010 (2.1)	
2.2	*Froyo (Frozen Yogurt)*	20 Mei 2010	
2.3	*Gingerbread*	6 Desember 2010	Masih banyak digunakan di *smartphone* jenis lama
3.0 / 3.2	*Honeycomb*	22 Februari 2011 (3.0) 15 Juli 2011 (3.2)	Hanya untuk *tablet*
4.0	*ICS (Ice Cream Sandwich)*	19 Oktober 2011	*Smartphone* dan *tablet*
4.1 – 4.3	*Jelly Bean*	9 juli 2012 (4.0) 13 November 2012 (4.2) 24 Juli 2013 (4.3)	*Update* untuk memperbaiki dan menambah fitur-fitur ICS
4.4	*Kitkat*	-	Diumumkan September 2013

Sumber *:* Alfa Satyaputra, Eva Maulina Aritonang, *Beginning Android Programming with ADT Bundle*, (Jakarta : Elex Media Komputindo, 2014), h.7

c. Arsitektur *Android*

Secara garis besar arsitektur *Android* dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) *Aplication* dan *Widget*

Aplication dan w*idget* ini adalah *layer* dimana kita berhubungan dengan aplikasi saja. Di *layer* terdapat aplikasi inti termasuk klien *e-mail*, program SMS, kelender, peta, *browser*, kontak dan lain-lain.

2) Aplication Frameworks

Application Framework ini adalah *layer* dimana para pembuat aplikasi melakukan pengembangan/pembuatan aplikasi yang akan dijalankan di sistem operasi *Android*.

3) *Libraries*

Libraries ini adalah *layer* di mana fitur-fitur *Android* berada. Berjalan di atas *kernel*, *layer* ini meliputi berbagai library C/C++ inti seperti Libc dan SLL.

4) Android Run Time

a) *Core Libraries* : aplikasi *Android* dibangun dalam bahasa *java*, sementara Dalvik sebagai virtual mesinnya bukan Virtual Mesin *Java*, sehingga diperlukan sebuah *libraries* yang berfungsi untuk menterjemahkan bahasa *java/C* yang ditangani oleh *core libraries*.

b) *Dalvik Virtual Machine* : virtual mesin berbasis register yang dioptimalkan untuk menjalankan fungsi-fungsi secara efesien, di mana merupakan pengembangan yang mampu membuat *linux kernel* untuk melakukan *threading* dan manajemen tingkat rendah.

5) *Linux Kernel*

Linux kernel adalah *layer* di mana inti dari sistem operasi *Android* itu berada. Berisi *file-file* sistem yang mengatur sistem *processing, memory, resource, driver* dan sistem-sistem operasi *Android* lainnya. *Linux kernel* yang digunakan *Android* adalah *linux kernel release* 2.6.[13]

d. Sifat *Android*

Sistem operasi *Android* bersifat *open source,* yaitu sistem operasi yang dapat dikembangkan sendiri oleh pengguna OS *Android* tersebut. Sehingga penggunanya terutama *programmer* dapat mengembangkan aplikasi *Android* secara bebas.[14]

B. Perancangan Aplikasi

1. *Unified Modeling Language* (UML)

UML adalah 'bahasa' pemodelan untuk sistim atau perangkat lunak yang berparadigma berorientasi objek. Pemodelan sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang komplek sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami.[15] UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem.

Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan

[13] Nazaruddin Safaat H, *Pemograman Aplikasi Mobile* ..., h.7
[14] Arif Akbarul Huda, *Live Coding* …, h.3
[15] Evi Yulia Susanti, *Analisis Dan Perancangan Sistim Informasi 2*, 2014, h. 15 (Tidak diterbitkan)

pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. Tetapi karena UML juga menggunakan *class* dan *operation* dalam konsep dasarnya, maka ia lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasa-bahasa berorientasi objek seperti C++, *Java*, C# atau *VB.NET*.

UML ini akan memberi penjelasan kegiatan apa saja yang terjadi terhadap sistim atau perangkat lunak yang akan penulis bangun nantinya.

Beberapa macam diagram dalam UML :

a. Diagram *use case*
b. Diagram *class*
c. Diagram *package*
d. Diagram *sequence*
e. Diagram *activity*
f. Diagram *component*
g. Diagram *deployment*
h. Diagram *state chart*
i. Diagram *collaboration*

Adapun UML yang digunakan penulis dalam perancangan aplikasi *Hadits Arba'in* ini adalah :

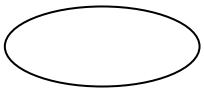
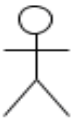
a. Use Case Diagram

Diagram *use case* menggambarkan apa saja aktifitas yang dilakukan oleh suatu sistem dari sudut pandang pengamatan luar. Yang

digambarkan itu apa yang dilakukan bukan bagaimana melakukannya.[16]

Komponen-komponen pembentuk diagram *use case* adalah :

Tabel 2.2 Simbol-simbol *use case diagram*

Gambar	Nama	Keterangan
1	**2**	**3**
	*Use case*	Berisi kejadian yang berhubungan dengan *database.*
	*Actor*	Adalah orang / bagian (*database* eksternal) yang berhubungan dengan sistem.
	Communicates	Menghubungkan *actor* dengan *use case.*
	*System Boundary*	Berisi kumpulan *use case.*

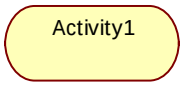
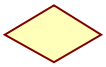
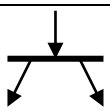
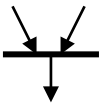
Sumber *:* Evi Yulia, *Analisis dan Perancangan Sistim Informasi 2*, 2014, h.19

b. Activity Diagram

Activity merupakan kumpulan aksi-aksi, artinya *activity diagram* menunjukkan aktivitas sistem dalam bentuk kumpulan aksi-aksi. *Activity diagram* menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir.[17]

[16] Evi Yulia Susanti, *Analisis Dan Perancangan* …, h.19 (Tidak diterbitkan)
[17] Evi Yulia Susanti, *Analisis Dan Perancangan* …, h.38 (Tidak diterbitkan)

Tabel 2.3 Simbol pada *Activity Diagram*

Symbol	Keterangan
	***Initial state***: Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	***Final state***: status akhir yang dilakukan sistim, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
	***Activity***: aktivitas yang dilakukan sistim, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	***Decision***: asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
	***Join*/penggabungan**: dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
	***Swimlane***: pemisah organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
	***Fork***: digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel.
	***Join***: digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang digabungkan.

Sumber : Evi Yulia Susanti, *Analisis Dan Perancangan Sistim Informasi 2*, 2014, h. 38

2. Bahasa Pemograman

Bahasa pemrograman adalah notasi untuk mengekspresikan instruksi-instruksi yang harus dilakukan komputer. Bahasa pemrograman adalah media komunikasi antara manusia dan mesin. Bahasa pemrograman yang ampuh lebih dari sekedar sarana untuk memerintah komputer untuk melakukan tugas. Bahasa juga bertindak sebagai kerangka kerja dalam mengorganisasi gagasan penyelesaian ke komputer. Ketika kita merancang suatu bahasa pemrograman, kita harus menekankan pada pentingnya bahasa itu dalam menyediakan sarana untuk mengkombinasi gagasan-gagasan sederhana menjadi gagasan-gagasan yang lebih kompleks.[18]

Pengertian lainnya adalah sebuah instruksi yang harus dilakukan komputer sebagai media komunikasi antara manusia dan mesin.[19] Dari defenisi di atas, penulis menyimpulkan bahwa bahasa pemrograman adalah sarana komunikasi bagi manusia untuk mengistruksi komputer untuk melakukan perintah-perintah tertentu.

Bahasa pemograman yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Bahasa *Java*

Bahasa *Java* dikembangkan oleh *Sun Microsystem* tahun 1991 sebagai bagian dari suatu proyek penelitian untuk mengembangkan *software* bagi konsumen barang-barang elektronik seperti televisi, VCR, *toaster* dan mesin – mesin lainnya yang dapat dibeli di swalayan.

[18] Bambang Hariyanto, *Dasar Informatika dan Ilmu Komputer,* (Cet.I, Yogyakarta,Graha Ilmu,2008) h.73

[19] Izzatillah, *Perancangan Raport Online Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP/MySql* , (Bukittinggi : STAIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, 2013), h. 15 (Tidak diterbitkan)

Tujuan penciptaan *Java* pada waktu itu adalah menjadi suatu program yang berukuran kecil, efisien, dan *portable* di segala jenis *hardware*. Tujuan yang sama ini membuat *Java* menjadi satu bahasa yang ideal untuk mendistribusikan program-program yang dapat dijalankan melalui www dan juga suatu bahasa pemrograman untuk segala tujuan untuk mengembangkan program-program yang dapat digunakan dengan mudah dan *portable* di berbagai *platform* yang berbeda.

Sekarang, *Sun* telah mengeluarkan berbagai program *Java* yang dapat digunakan seperti *Java API / JDK / JAVA Developer Kit*. Selain itu, banyak juga program-program lain yang dapat digunakan untuk membuat program *Java*, seperti *Eclipse, NetBeans, JBuilder, JCreator, J++*, dan sebagainya.

b. *Extensible Markup Language* (XML)

XML singkatan dari *Extended Markup Language* adalah bahasa yang mirip dengan HTML tetapi penggunaannya tidak terbatas pada pemograman web saja.[20] Secara sederhana XML merupakan bahasa berbasis penandaan (*tag*) untuk mendeskripsikan data/informasi tanpa peduli aplikasi yang kelak akan menggunakannya. XML memungkinkan kita untuk membuat struktur kita sendiri.[21] XML dalam pemograman *Android* digunakan untuk merancang *interface* atau

[20]Wahana Komputer, *Mendesain Website Dinamis dan Menarik dengan Adobe Dreamweaver CS4*, (Yogyakarta : Andi, 2010), h.4

[21]Adi Nugroho, *Pemograman Java Menggunakan Eclipse Callisto*, (Yogyakarta : Andi, 2008), h.171

tampilan aplikasi yang akan dibuat, mulai dari tata letak, warna, ukuran *text*, serta penentuan gambar-gambar yang digunakan nantinya.

C. *Software* dan *hardware* yang dibutuhkan

1. *Eclipse*

Perancangan aplikasi Hadits Arba'in ini menggunakan *software Eclipse Luna* sebagai IDE (*Integrated Development Environtment*). *Eclipse* ini umumnya dipergunakan oleh para pengembang dalam membangun aplikasi – aplikasi *Android*. *Eclipse* adalah *software development* multibahasa yang berfitur *extensible plugin* berarti pengembang dapat mengembangkan beberapa jenis aplikasi, misalkan *Java*, C, C++, ataupun *Python* dengan satu IDE *Eclipse* dengan menambahkan *plugin*.[22]

Eclipse pertama kali diluncurkan tanggal 21 Juni 2004. Sejak itu, setiap tahun pada bulan Juni diluncurkan versi baru dari *Eclipse*. Umumnya, versi *Eclipse* menggunakan nama yang berhubungan dengan astronomi.

Adapun versi-versi *Eclipse* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2.4 Versi *Eclipse*

Codename	***Date***	***Platform Version***	***Projects***
N/A	21 *June* 2004	3.0	

[22]Wahana Komputer, Step by Step …, h.10

N/A	28 *June* 2005	3.1	
Callisto	30 *June* 2006	3.2	*Callisto projects*
Europa	29 *June* 2007	3.3	*Europe projects*
Ganymede	25 *June* 2008	3.4	*Ganymede projects*
Galileo	24 *June* 2009	3.5	*Galileo projects*
Helios	27 *June* 2010	3.6	*Helios projects*
Indigo	22 *June* 2011	3.7	*Indigo projects*
Juno	27 *June* 2012	4.2	*Juno projects*
Kepler	26 *June* 2013	4.3	*Kepler projects*
Luna	25 *June* 2014	4.4	*Luna projects*

Sumber : Alfa Satyaputra, *Beginning Android Programming Width ADT Bundle*, (Jakarta : Elex Media Komputindo, 2014), h.13

Eclipse ini berfungsi sebagai IDE (*Integrated Development Environtment*) atau program komputer dengan beberapa fasilitas yang diperlukan dalam pengembangan perangkat lunak.

Kelebihan *Eclipse* dibanding IDE lain :[23]

a. *Eclipse* tersedia secara bebas untuk merancang dan mengembangkan *Android.*
b. *Eclipse* merupakan IDE terpopuler yang digunakan oleh para *developers*.
c. *Eclipse* memiliki *plugin Android.*
d. *Eclipse* mendapatkan dukungan sebagai IDE pengembang *Android* dari *Google*.

Agar IDE *Eclipse* dapat membuat aplikasi *Android* dan menjalankan *testing* aplikasi di komputer maka dibutuhkan *plugin* ADT (*Android Development Tools*) dan *Android* SDK (*Software Development Kit*). *Android* SDK merupakan sebuah *tool* untuk API (*Aplication Programming Interface*). SDK juga disebut sebagai *software emulator* yang berguna untuk mensimulasikan OS *Android* pada PC.[24]

2. *Database*

a. Pengertian *Database*

Beberapa defenisi *database* dari beberapa ahli basis data, yaitu : [25]

1) *Database* adalah sekumpulan data *store* (bisa dalam jumlah yang sangat besar) yang tersimpan di dalam *magnetic disk, optical disk, magnetic drum* atau media penyimpanan sekunder lainnya.

[23]Alfa Satyaputra, Eva Maulina Aritonang, Beginning Android Programming …, h.13
[24]Alfa Satyaputra, Eva Maulina Aritonang, Beginning Android Programming …, h.41
[25]Al Bahra Bin Ladjamuddin, *Analisis Desain Sistem Informasi*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005), Cet.1, h.129

2) *Database* adalah sekumpulan program aplikasi umum yang bersifat "*batch*" yang mengeksekusi dan memproses data secara umum.
3) *Database* terdiri dari data yang akan digunakan atau diperuntukkan terhadap banyak *user*, dimana masing-masing *user* akan menggunakan data tersebut sesuai dengan tugas dan fungsinya, dan *user* lain dapat juga menggunakan data tersebut dalam waktu yang bersamaan.
4) *Database* adalah koleksi terpadu dari data-data yang saling berkaitan dari suatu *enterprise*.

Sedangkan menurut Harianto Kristanto "*database* adalah kumpulan *file-file* yang saling berelasi, relasi tersebut biasa ditunjukkan dengan kunci dari tiap *file* yang ada.[26] Maka penulis menyimpulkan bahwa *database* merupakan kumpulan data yang terintegrasi dan memiliki kunci dari tiap *file* atau *table* tanpa ada pengulangan data.

b. Database* pada *Android

SQLite database adalah *database* yang bisa dibangun di *Android*. *SQLite* memiliki fitur *relational database*, hampir sama dengan *SQL* pada *desktop* hanya saja membutuhkan memori yang sedikit. *SQLite* terdapat pada semua perangkat *Android*, dengan mendefenisikan perintah *SQL* untuk membuat atau meng-*update database*, selanjutnya sistem *Android* akan menangani hal-hal yang berhubungan dengan *database*.

[26] Harianto Kristanto, *Konsep & Perancangan Database*, (Yogyakarta : Andi, 1993), h. 1

Berikut 3 kelas yang ada pada *SQLite* pada *Android* :

1) *SQLite Database*

   Merupakan kelas yang mempunyai metode seperti :

   a) *insert(),* untuk menambahkan baris ke *database.*

   b) *update(),* untuk memperbarui baris pada *database.*

   c) *delete(),* untuk menghapus baris pada *database.*

   d) *execSQL(),* untuk mengeksekusi sintak *SQL*.

2) *SQLiteOpenHelper*

   Adalah sub-kelas yang memiliki beberapa metode seperti :

   a) *onCreate(),* dijalankan jika sebelumnya belum ada *database.*

   b) *onUpgrade(),* dijalankan jika sebelumnya sudah ditemukan *database* yang sama namun beda versi. Metode ini bisa dimanfaatkan untuk mengubah skema *database.*

   c) *onOpen(),* dijalankan jika *database* sudah dalam keadaan terbuka.

   d) *getWritableDatabse(),* berfungsi untuk memanggil *database* agar bisa dimasuki data.

   e) *getReadableDatabase(),* berfungsi untuk memanggil *database* agar bisa membaca datanya.

3) *Cursor*

   Setiap *query* yang dieksekusi pasti membawa nilai kembalian atau *feedback. Feedback* yang dihasilkan *query* ini disebut *cursor*. Jadi,

dengan kata lain, *cursor* mempresentasikan hasil *query* yang dieksekusi pada baris kolom tertentu.[27]

Nama	Hobi
Ayib	Makan
Fitri	Masak
Ridhani	Baca

Gambar 2.1 Analogi *cursor* pada *SQLite*

Sumber : Arif Akbarul Huda, *Live Coding! 9 Aplikasi Android Buatan Sendiri*, (Yogyakarta : C.V Andi Offset. 2013), h.83

3. *Hardware* yang dibutuhkan

Hardware yang digunakan pada saat penelitian adalah:

Sebuah laptop dengan spesifikasi sebagai berikut :

a. *Processor Intel(R) Core*(TM) i3-4005U CPU @ 1.70 GHz (4.0 CPUs)
b. *System type* : X86-*based* PC
c. RAM 2GB
d. VGA NVIDIA *GeForce* 310M
e. *Harddisk* berkapasitas 500 GB

Software yang digunakan pada saat penelitian adalah :

a. Sistem Operasi *Windows* 8.1 64-bit
b. CorelDRAW X4

[27] Arif Akbarul Huda, *Live Coding! 9 Aplikasi Android Buatan Sendiri*, (Yogyakarta : C.V Andi Offset. 2013), h.82-83

c. IDE *Eclipse*

d. SDK *Android*

e. Software Sqlite manager 0.8.3

f. *Software* pengolah gambar digit

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini InshaAllah akan dilaksanakan pada bulan Mei 2016 di IAIN Bukittinggi khususnya pada Jurusan PAI, sebagai waktu dan tempat bagi penulis untuk mengumpulkan materi dan sumber yang berkaitan dengan Hadits Arba'in di IAIN Bukittinggi. Untuk diolah sebagai bahan dalam perancangan, pengkodean dan uji coba aplikasi sehingga dapat menghasilkan sebuah aplikasi Hadits Arba'in.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development)* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.[1] Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras *(hardware),* seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak *(software),* seperti program komputer untuk pengolahan data,

[1]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D,* (Bandung : Alfabeta, 2010) Cet ke-10, h.297

pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, dan manajemen[2].

Metode R&D yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah versi *Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate* yang disingkat menjadi ADDIE. Model ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsi ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.[3]

Ada lima tahapan dari konsep R&D versi ADDIE, yaitu :

1. Analisis

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dibutuhkan dalam perancangan sebuah sistem, yaitu melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*).

2. Desain

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan (*blueprint*). Ibarat bangunan, maka sebelum dibangun gambar rancang bangun (*blueprint*) di atas kertas harus ada terlebih dahulu.

---

[2]Sujadi. *Metodologi Penelitian Pendidikan.* (Cet1. Bandung : Rineka Cipta, 2003) h.164

[3]Sativa. *Metode Penelitian Research and Development,* (Online), (http://oryza-sativa135rsh.blogspot.com/2011/01/metode-penelitian-research-and.html), diakses 1 Maret 2016 pukul 19:54 WIB

3. Pengembangan

Pengembangan adalah proses mewujudkan *blue-print* alias desain tadi menjadi kenyataan. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan.

4. Implementasi

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan perancangan sistem yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan di*instal* atau di*set* sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan.

5. Evaluasi

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap di atas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

Misal, pada tahap rancangan, mungkin kita memerlukan salah satu bentuk evaluasi formatif misalnya *review* ahli untuk memberikan *input* terhadap rancangan yang sedang kita buat. Pada tahap pengembangan, mungkin perlu uji coba dari produk yang kita kembangkan atau mungkin perlu evaluasi kelompok kecil dan lain-lain.

C. Model Pengembangan Sistem

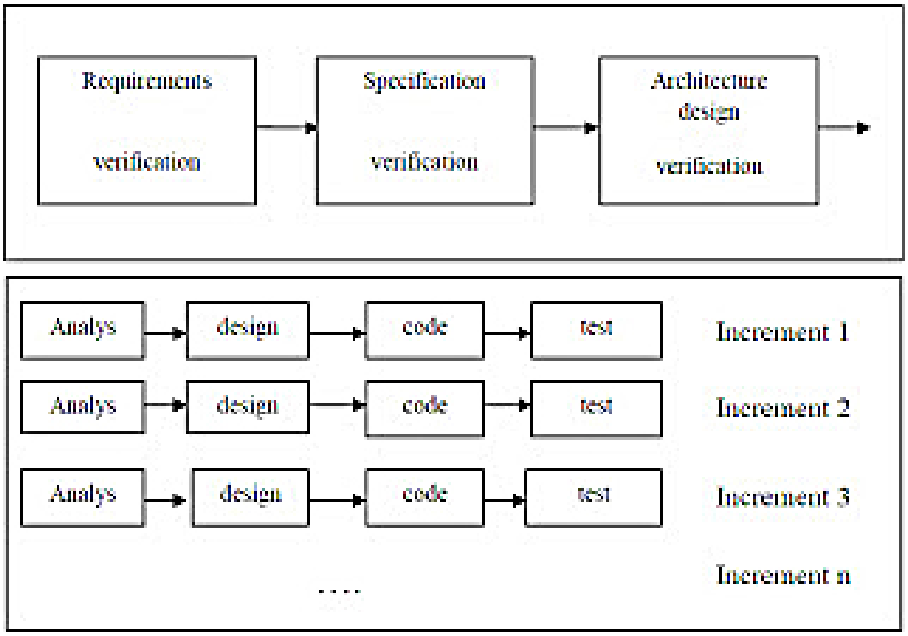
Dalam penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan sistem yang diadopsi dari SDLC (*System Development Life Cycle*). SDLC berfungsi untuk menggambarkan tahapan-tahapan utama dan langkah-langkah dari setiap tahapan. SDLC juga merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahap-tahap : *planning, analysis, design, implementation, testing* dan *maintenance.* [4]

Adapun model SDLC yang digunakan dalam penelitian adalah model *Incremental*. Karena model *incremental* merupakan model pengembangan sistem yang dipecah sehingga model pengembangannya secara *increment/*bertahap. Kebutuhan pengguna diprioritaskan dan prioritas tertinggi dimasukkan dalam awal *increment.*

Tahapan SDLC Model *Incremental* :

1. *Requirement*, adalah proses tahapan awal yang dilakukan pada incremental model adalah penentuan kebutuhan atau analisis kebutuhan
2. *Specification*, adalah proses spesifikasi dimana menggunakan analisis kebutuhan sebagai acuannya.
3. *Architecture Design*, adalah tahap selanjutnya, perancangan *software* yang terbuka agar dapat diterapkan sistem pembangunan per-bagian pada tahapan selanjutnya.
4. *Code*, yaitu pengkodean program.
5. *Test*, merupakan tahap pengujian dalam model ini.

[4] Britton, Carol, *Object-Oriented Systems Development*. (McGraw-Hill, 2001), h. 27-34

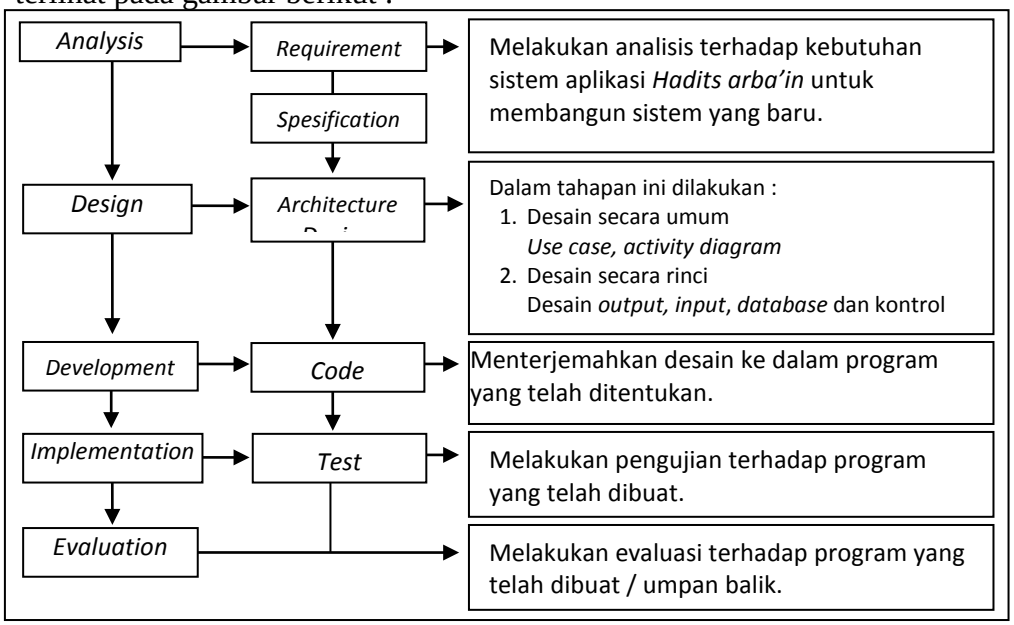


Gambar 3.1 Desain pemodelan *Incremental*

Sumber : http://artikelsayasaja.blogspot.com/2011/09/incremental-model-adalah-model.html, diakses 20 Maret 2016 pukul 16:27 WIB.

D. Tahapan Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini penulis mengkombinasikan metode penelitian R&D versi ADDIE dengan model pengembangan sistem SDLC *Incremental*, peneliti mengikuti beberapa proses atau tahapan, seperti terlihat pada gambar berikut :



Gambar 3.2 Skema tahapan penelitian

Adapun penjelasan dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam tahapan penelitian adalah sebagai berikut :

1. *Requirement*

   Pada tahapan ini dilakukan analisis kebutuhan atau penentuan kebutuhan untuk mencari teori dan konsep yang berhubungan dengan penelitian. Teori dan konsep yang ditelaah berkenaan dengan objek dan permasalahan penelitian, yaitu buku-buku referensi, buku panduan pemograman *Eclipse*, Hadit Arba'in, dan juga konsep-konsep yang mendukung penelitian ini.

2. *Specification*

   Selanjutnya adalah tahap untuk melakukan proses spesifikasi yang mengacu terhadap analisis kebutuhan. Membuat perincian program aplikasi sehingga dapat dilihat pentingnya aplikasi yang akan dirancang serta menemukan hal-hal yang dirasa perlu dalam perancangan aplikasi *Hadits Arba'in* pada *smartphone Android*.

3. *Architecture Design*

   Tahap perancangan ini dibuat rancangan aplikasi baru berupa penggambaran dan pembuatan sketsa serta pengaturan pada aplikasi baru dalam bentuk gambaran secara umum, berupa perancangan *use case diagram* dan *activity diagram*. Dalam desain sistem secara rinci, penulis menggambarkan bagaimana perancangan aplikasi *Hadits Arba'in* dalam

bentuk desain *Input*, desain *Output*, *database*, desain Teknologi dan desain Kontrol.

4. *Code*

Pada tahapan ini penulis menterjemahkan *design* yang telah dibuat ke dalam program atau mengimplementasikan hasil rancangan program aplikasi berdasarkan *design* yang telah ditentukan yang di dalamnya memuat pengkonversian data ke dalam sistem yang baru.

5. *Test*

Pada tahap ini dilakukan pengujian tehadap aplikasi yang telah dibuat. Setelah aplikasi *Hadits Arba'in An-Nawawiyyah* selesai dibuat, penulis menggunakan aplikasi emulator *android* untuk menguji produk atau aplikasi yang bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi dapat dijalankan dengan baik dan sesuai dengan harapan.

6. *Evaluation*

Merupakan tahap yang dilakukan untuk mengetahui kelebihan, kekurangan serta manfaat dari aplikasi, sehingga dapat dilakukan tindakan nyata untuk kesempurnaan aplikasi dari kecacatan.

E. Uji Validitas, Praktikalitas dan Efektifitas Produk

1. Uji Validitas

Aspek pertama penentuan kualitas produk pembelajaran adalah kevaliditasan (kesahihan). Van den Akker menyatakan validitas mengacu pada tingkat desain intervensi yang didasarkan pada pengetahuan *state-*

ofthe art dan berbagai macam komponen dari intervensi yang berkaitan antara satu dengan yang lainnya, disebut juga validitas konstruk. Menurut Nieveen aspek validitas juga dapat dilihat dari jawaban-jawaban pertanyaan berikut :[5]

a. Apakah produk pembelajaran yang dikembangkan berdasar pada *state-of-the art* pengetahuan, dan
b. Apakah berbagai komponen dari perangkat pembelajaran terkait secara konsisten antara satu dengan yang lainnya.

Untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan siap diuji cobakan perlu adanya uji validasi produk. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan oleh beberapa ahli (*expert*). Pengujian dilakukan dengan memberikan angket yang berisi tentang penilaian dari produk.

Analisis validitas aplikasi *Hadits Arba'in* berupa kelayakan isi, kegrafikan dan kebahasaan berdasarkan lembar validasi dilakukan dengan langkah berikut :

a. Memberikan skor jawaban dengan kriteria skala Likert :

1.	Sangat Kurang
2.	Kurang
3.	Cukup

[5]M. Haviz, *Researxch and Development ; Penelitian di bidang kependidikan yang Inovatif, produktif dan bermakna.* 2013. h.33

4.	Baik
5.	Sangat Baik

b. Menentukan jumlah skor dari masing-masing validator dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing-masing indikator.

c. Penentuan nilai validitas dengan cara:

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{Jumlah skor validator}}{\text{Jumlah validator}} \times 100\%$$

d. Memberikan penilaian validitas dengan kriteria seperti yang dikemukakan oleh Purwanto :

90% - 100%	Sangat baik
80% - 89%	Baik
60% - 79%	Cukup baik
0% - 59%	Kurang

Kriteria tersebut kemudian dimodifikasi agar sesuai dengan penilaian validitas, yakni menjadi sebagai berikut:

90% - 100%	Sangat valid
80% - 89%	Valid

60% - 79%	Cukup valid
0% - 59%	Tidak valid

2. Uji Praktikalitas

Aspek kepraktisan ditentukan dari hasil penilaian pengguna atau pemakai. Penilaian kepraktisan oleh pengguna atau pemakai, dilihat jawaban-jawaban pertanyaan :[6]

a. Apakah praktisi berpendapat bahwa apa yang dikembangkan dapat digunakan dalam kondisi normal.
b. Apakah kenyataan menunjukkan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapat diterapkan oleh praktisi, misalnya dosen dan mahasiswa.

Lembar uji kepraktisan yang penulis gunakan ada dua, yaitu lembar uji kepraktisan menurut dosen dan lembar uji kepraktisan menurut mahasiswa. Kriteria yang digunakan untuk uji kepraktisan adalah sebagai berikut :

0 – 20	Tidak praktis
21 – 40	Kurang praktis
41 – 60	Cukup praktis
61 – 80	Praktis
81 – 100	Sangat praktis

[6]M. Haviz, *Research and Development ...*, h.34

3. Uji Efektifitas

Aspek keefektifan dalam pengembangan, sangat penting untuk mengetahui tingkat atau derajat penerapan teori, atau model dalam suatu situasi tertentu. Nieveen megukur tingkat keefektifan dari tingat penghargaan siswa dalam mempelajari program, dan adanya keinginan siswa untuk terus menggunakan pelaksanaan program tersebut. Nieveen menjelaskan model dirancang konsisten penggunaannya antara harapan dengan aktual.[7]

Harapan diartikan dengan penggunaan produk diharapkan berhasil memenuhi keinginan *outcomes*. Aktual diartikan dengan penggunaan model berhasil memenuhi keinginan *outcomes*.

[7] M.Haviz, *Research and Development* …, h.34

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Masalah

Merupakan tahapan pertama yang harus dilakukan sebelum perancangan aplikasi. Dengan melakukan penelusuran dari keadaan yang sedang berjalan untuk memudahkan penulis mendefenisikan permasalahan yang dihadapi oleh mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam memahami serta melihat Hadits Arba'in. Analisis masalah juga bertujuan untuk mengetahui pentingnya aplikasi yang akan dirancang dan hal-hal yang dibutuhkan dalam proses perancangan aplikasi *Hadits Arba'in An-Nawawiyyah.*

Dari yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah bahwa mahasiswa dalam menemukan hadits,terjemahan,serta syarah menggunakan buku-buku referensi tertentu atau buku saku hadits arba'in yang hanya menyampaikan hadits dan terjemahan saja, sedangkan dengan mengakses internet memerlukan biaya atau kuota data setiap pencarian hadits yang dicari Maka dari itu penulis memberikan gambaran dalam menangani permasalahan-permasalahan yang ada pada perancangan program aplikasi ini, yaitu:

1. Aplikasi yang akan dibuat adalah aplikasi *mobile* yang berfungsi sebagai media pembelajaran hadits arba'in secara praktis, hemat, cepat dan atraktif.

2. Aplikasi sebagai media pembelajaran,yang memudahkan pengguna untuk mempelajari, memahami dan menghafalkan hadits arba'in
3. Menentukan bahasa pemrograman yang akan digunakan, pada aplikasi ini penulis menggunakan bahasa pemrograman Java dan IDE Eclipse.

Dalam pembuatan aplikasi hadits Arba'in ini penulis juga membutuhkan perangkat-perangkat dan data-data agar terciptanya program aplikasi *mobile* yang nantinya dapat di jalankan pada *smartphone.*

Berikut spesifikasi perangkat-perangkat dan data-data yang akan digunakan.

a. Perangkat Keras

Spesifik komputer yang akan digunakan dalam pembuatan Aplikasi doa-doa harian berbasis Android ini adalah:

1. *Notebook* dengan *processor* AMD A8-4500, 1.9 GHz (*processor* dengan tipe lain juga boleh).
2. *Harddisk* dengan *free space* 100 GB (lebih besar lebih baik).
3. RAM 4GB DDR 3 (lebih besar lebih baik).
4. Samsung Galaxy Mini 2 GT-S6500 (salah satu *smartphone* yang di uji cobakan untuk menjalankan aplikasi hadits arba'in dan boleh menggunakan *smartphone* lainnya.

b. Perangkat Lunak

Spesifikasi untuk perangkat lunak yang digunakan, yaitu:

1. Sistem Operasi Microsoft Windows 7 Professional 64bit.
2. Eclipse dengan ADT-Plugin.

Eclipse sudah menyertakan emulatornya yang nantinya dapat di pergunakan untuk menjalankan aplikasi Hadits Arba'in sebelum di cobakan ke *smartphone.*

3. Adobe Photoshop CS5.

   Berfungsi untuk pengeditan tulisan arab pada aplikasi doa-doa harian.

4. Corel Draw X4

   Berfungsi untuk pembuatan hadits, desain grafis atau tampilan pada aplikasi hadits arba'in.

c. Data

1. Hadit Arba'in

   Hadits Arba'in didapatkan dari beberapa sumber seperti : buku dan sumber lainnya dari internet.

2. Terjemahan Hadits Arba'in

   Terjemahan hadits arba'in berbentuk text yang penulis salin dari beberapa buku.

3. Syarah (Penjelasan)

   Penjelasan hadits arba'in berbentuk text yang penulis salin dari beberapa buku.

B. Desain

Perancangan sistem bertujuan untuk mempermudah dalam pembuatan program aplikasi dan sangat diperlukan untuk menggambarkan, merencakan dan membuat sketsa tampilan dari aplikasi yang akan dibuat. Perancangan

sistem ini bertujuan untuk menghasilkan suatu program yang baik dan terstruktur, maka diperlukan beberapa tahap perencanaan. Perencanaan tersebut meliputi bagaimana alur kerja dari program yang akan dibuat.

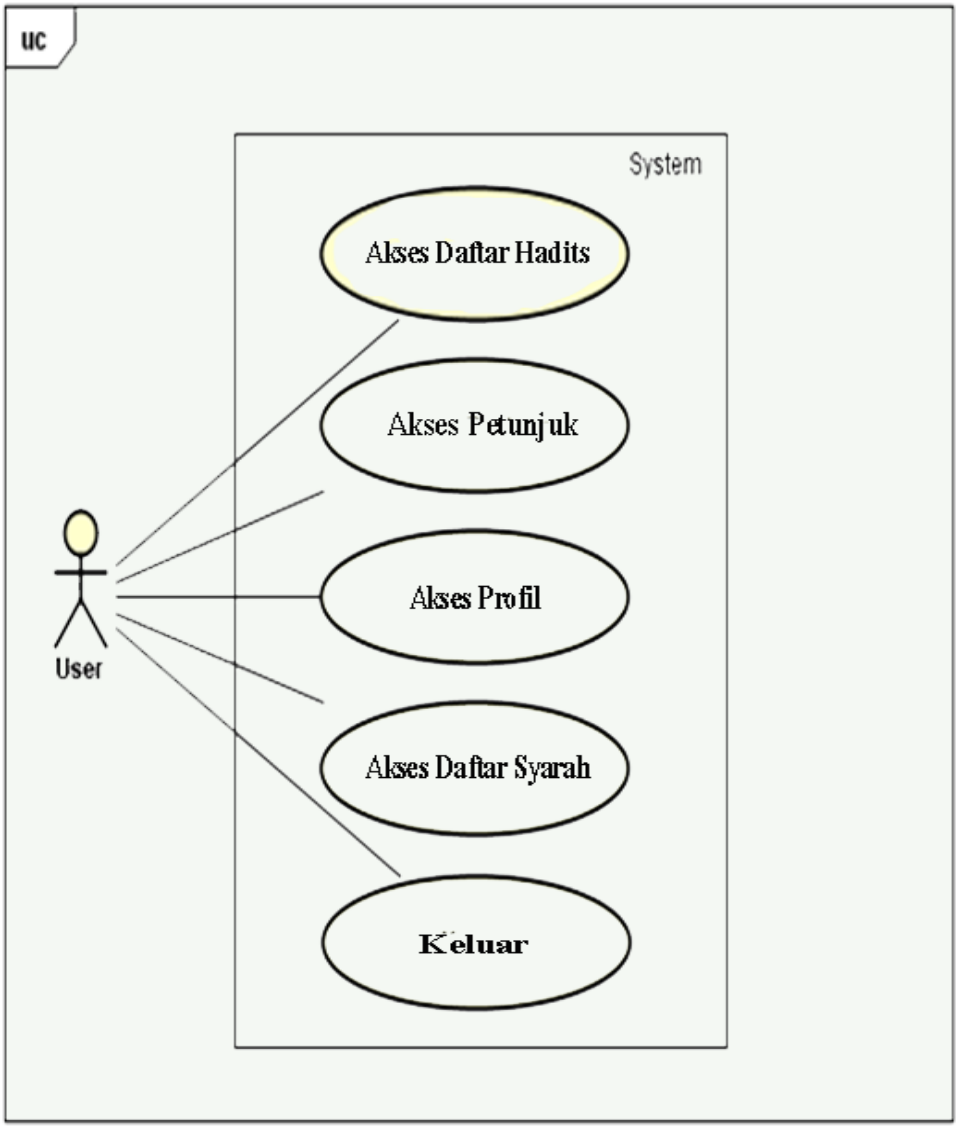
Dalam perancangan sistem ini diperlukan suatu dokumentasi yang membantu dalam memahami suatu aplikasi. Ada beberapa alat bantu yang dapat digunakan untuk mendokumentasikan, diantaranya adalah *use case diagram, activity diagram* dan perancangan program aplikasi.

1. Desain Secara Umum

a.Use Case Diagram

Pada Gambar 4.1 menampilkan *use case diagram* dimana terdapat satu aktor dan sepuluh*use case.* Gambar menampilkan aktor pengguna terhadap empat *use case* secara langsung, yaitu menu *list* Hadis, menu Syarah dan menu *profil.*Untuk melihat Hadis dan terjemahan saja aktor hanya melewati satu *use case* karena aktor mempunyai relasi *extend* yaitu masuk ke menu *list* hadis. *Use case* untuk dapat melihat petunjuk penggunaan aplikasi, aktor harus melewati satu *use case* karena aktor mempunyai relasi *extend* yaitu menu Syarah. Pada *use case* untuk melihat informasi pembuat program, pengguna harus melewati satu *use case* karena aktor mempunyai relasi *extend* yaitu menu *profil.Use case* untuk keluar dari aplikasi, aktor harus melewati satu *use case*karena aktor mempunyai relasi *extend* yaitu menu *Exit. Use case* digunakan untuk memodelkan dan menyatakan unit fungsi atau layanan yang disediakan oleh sistem. *Use case* menggambarkan interaksi antara pengguna

dengan sistem. *Use case diagram* menggambarkan hubungan antara aktor (pengguna) dengan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi.



Gambar 4.1 : *Use case diagram* Aplikasi Hadits Arba'in

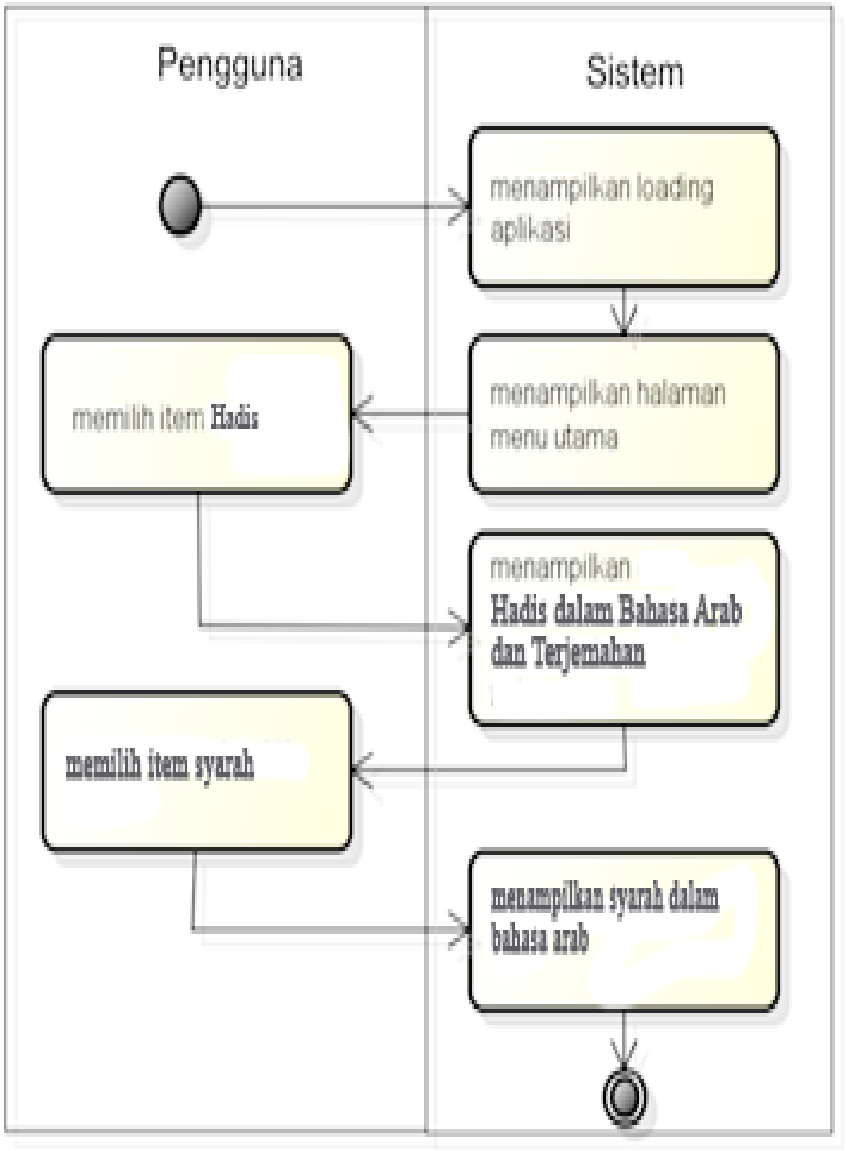
Pada Gambar 4.1 menampilkan *use case diagram* dimana terdapat satu aktor dan sepuluh*use case.* Gambar menampilkan aktor pengguna

terhadap empat *use case* secara langsung, yaitu menu *list* Hadis, menu Syarah dan menu *profil*.Untuk melihat Hadis dan terjemahan saja aktor hanya melewati satu *use case* karena aktor mempunyai relasi *extend* yaitu masuk ke menu *list* hadis. *Use case* untuk dapat melihat petunjuk penggunaan aplikasi, aktor harus melewati satu *use case* karena aktor mempunyai relasi *extend* yaitu menu Syarah. Pada *use case* untuk melihat informasi pembuat program, pengguna harus melewati satu *use case* karena aktor mempunyai relasi *extend* yaitu menu *profil.Use case* untuk keluar dari aplikasi, aktor harus melewati satu *use case*karena aktor mempunyai relasi *extend* yaitu menu *Exit.*

b.Activity Diagram

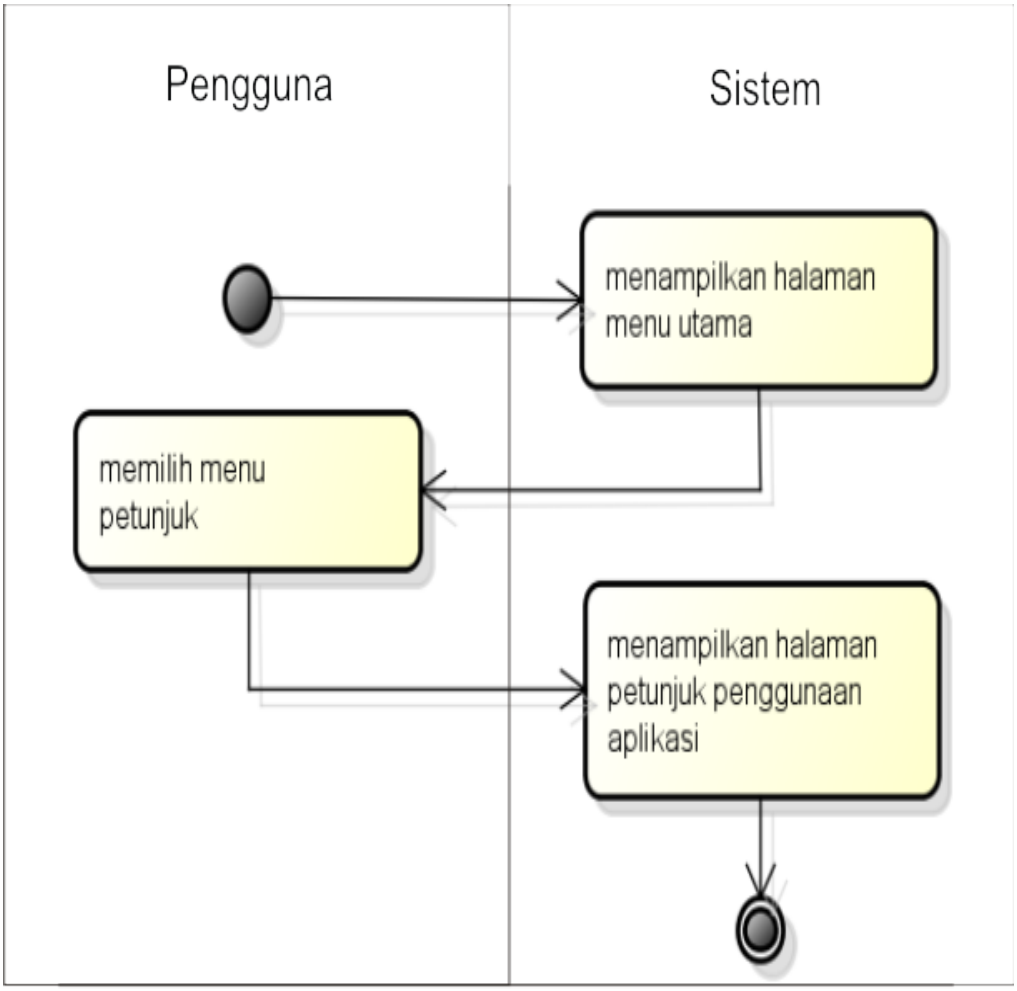
Activity diagram menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh aktor dalam menggunakan fungsi sistem. *Activity diagram* pada sistem ini terdapat empat *activity diagram*, yaitu :

a. *Activity* melihat hadis dan terjemahan dari hadis serta melihat syarah menyimpan interaksi antara pengguna dengan sistem untuk melihat secara detail hadis yang dipilih oleh pengguna.



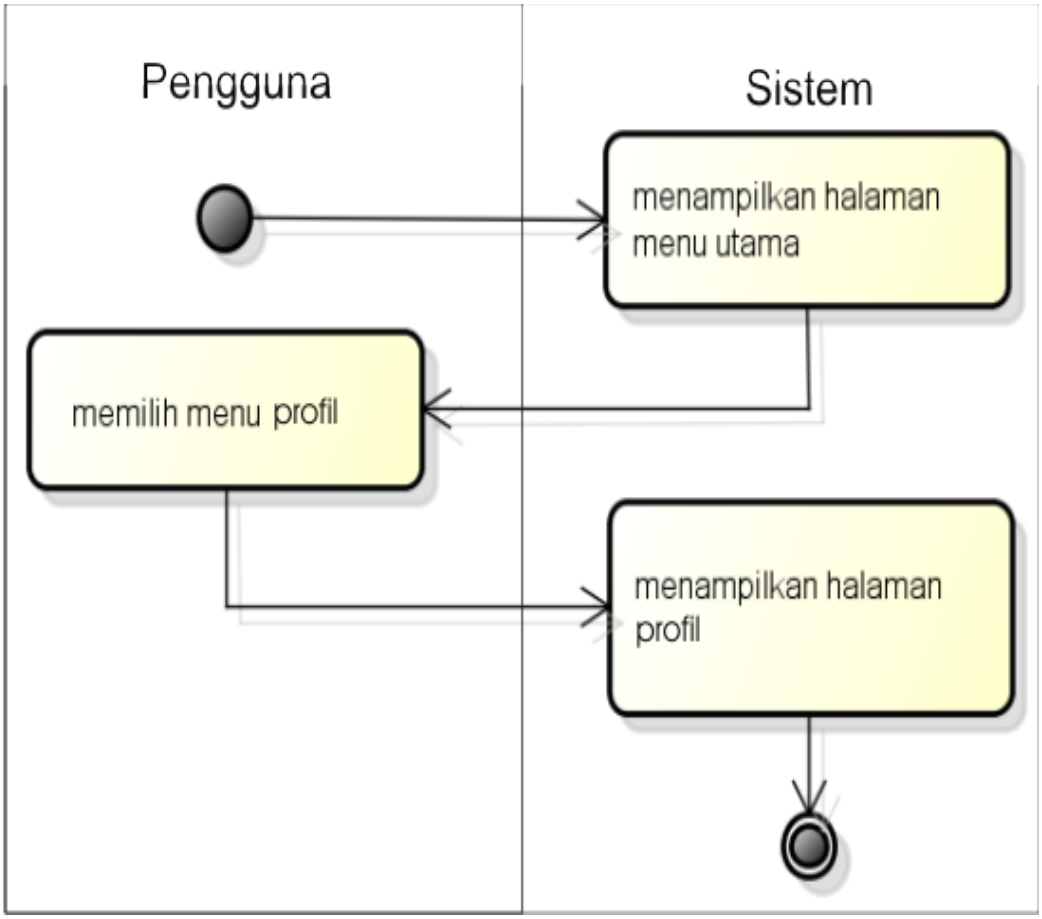
Gambar 4.2 : *Activity Diagram* Melihat Hadis

b. *Activity* melihat halaman petunjuk yang berisi tentang petunjuk penggunaan aplikasi hadis



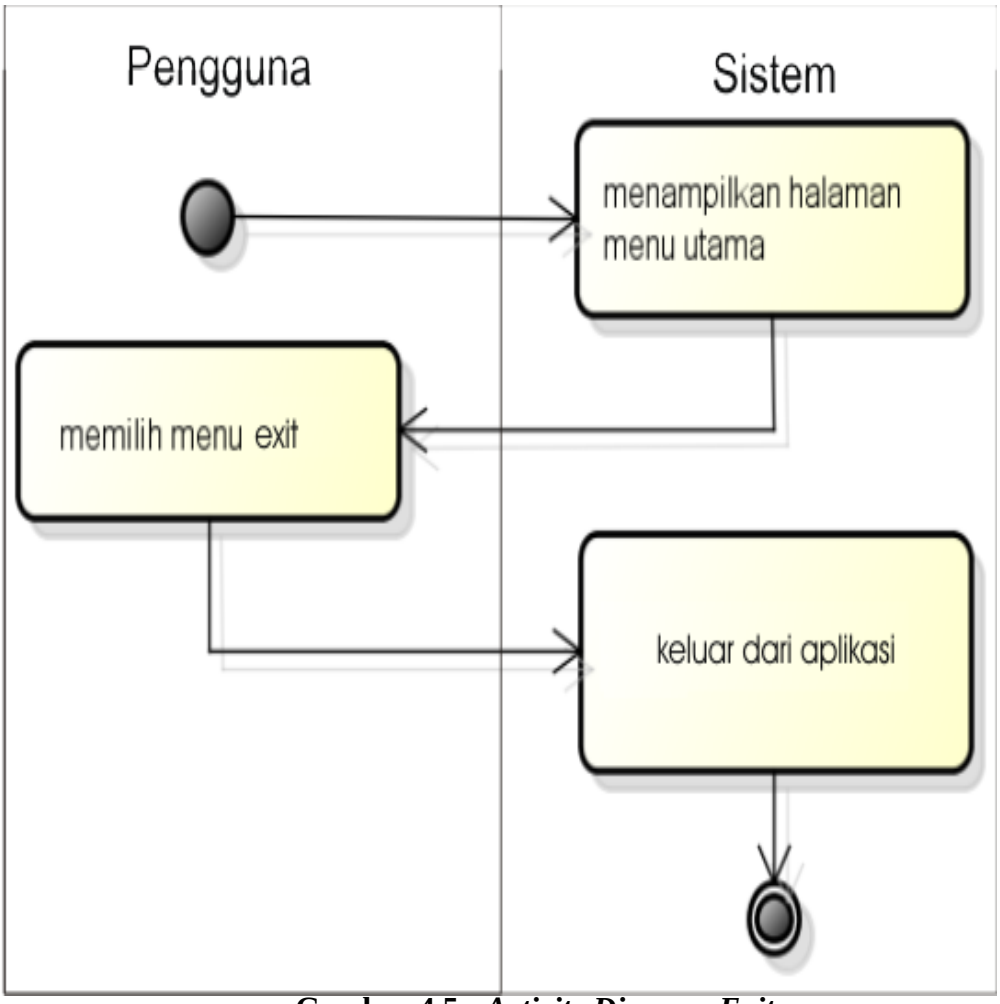
Gambar 4.3:*Activity Diagram* Petunjuk Penggunaan Aplikasi Hadis

c. *Activity* melihat halaman *profil* yang berisi tentang informasi pembuat program.



Gambar 4.4: ***Activity Diagram Profil***

d. *Activity Exit* atau keluar dari aplikasi hadis



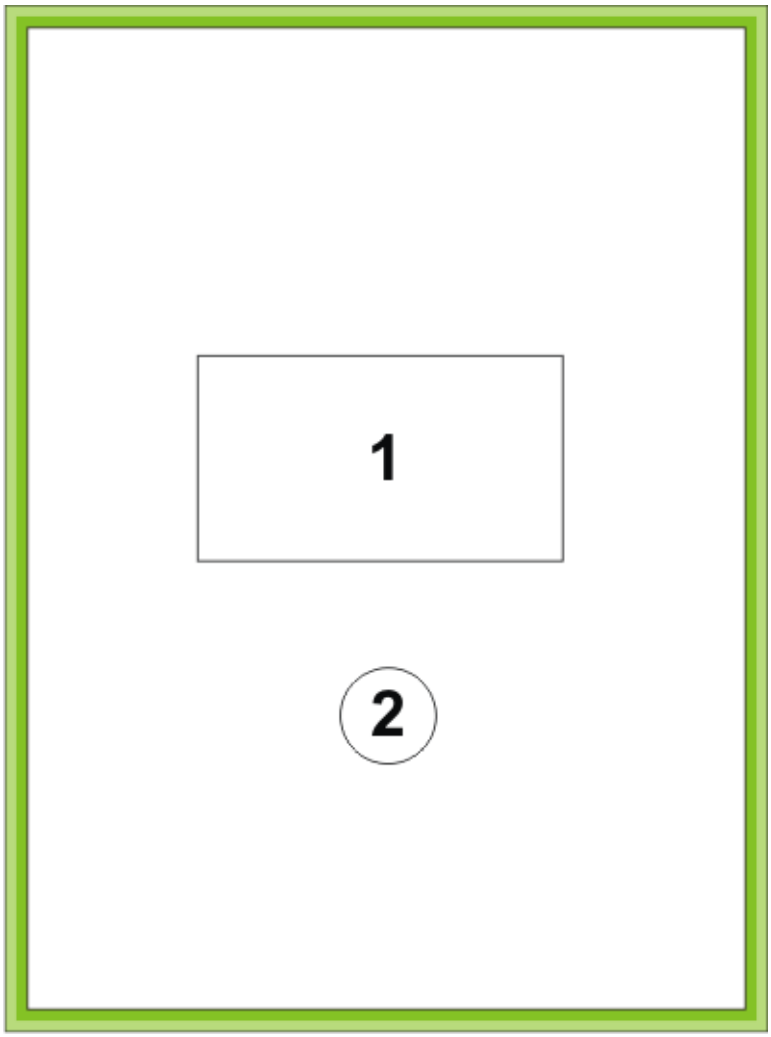
Gambar 4.5 : ***Activity Diagram Exit***

2.Desain Secara Rinci

Perancangan *interface* ini bertujuan untuk memberikan suatu gambaran mengenai program aplikasi yang sedang dibangun. Perancangan ini juga sebagai tampilan antarmuka sistem dengan pengguna.

1.Desain Tampilan Halaman Pembuka

Halaman ini adalah halaman awal ketika pertama kali aplikasi ini dijalankan sebelum masuk ke halaman utama.



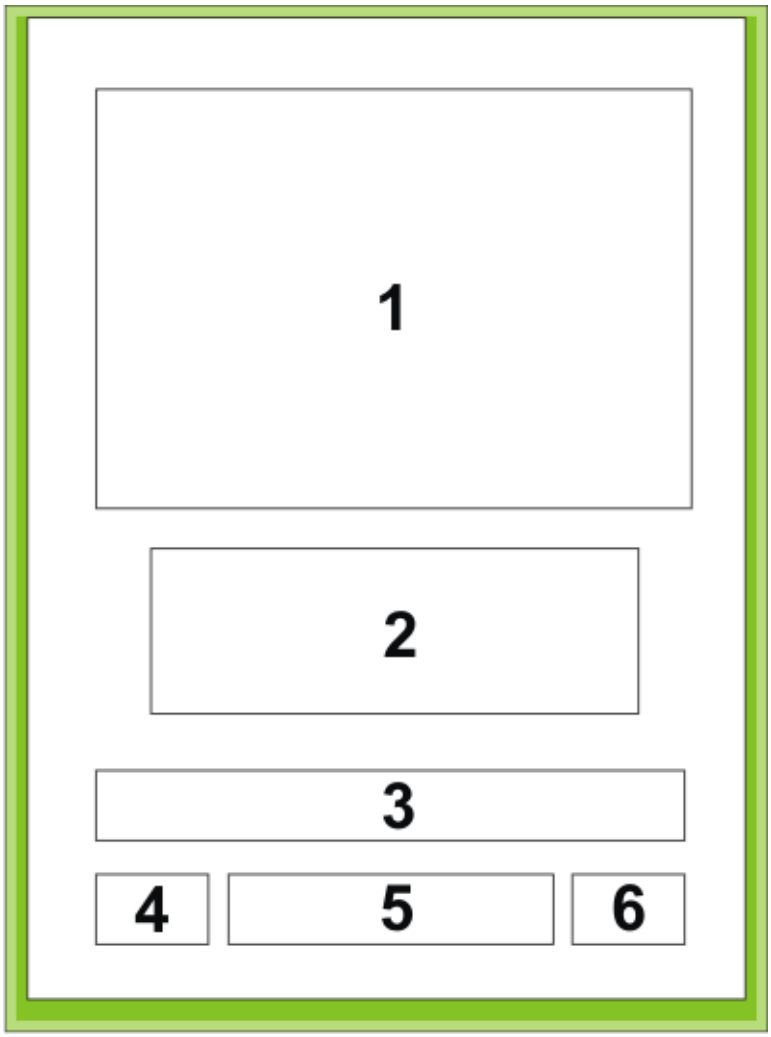
Gambar 4.6 : Desain Tampilan Halaman Pembuka

Keterangan Gambar 4.6:

1. Logo AplikasiHadits Arba’in
2. Loading Aplikasi

2.Desain Halaman Utama

Pada halaman ini terdapat 4 menu *navigasi*yang dapat dipilih oleh user.



Gambar 4.7 : Desain Halaman Utama

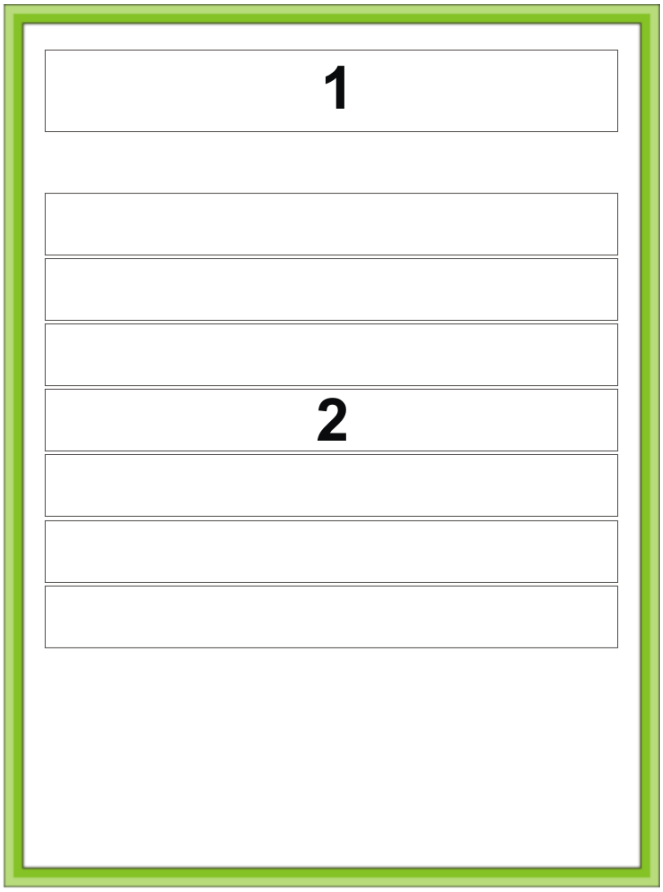
Keterangan Gambar 4.7:

1. Header Image
2. Text
3. Button Daftar Hadits Arba’in

4. Button As-Syarhu
5. Button Profil
6. Button Exit

3.Desain Halaman Item Hadits Arba'in

Pada halaman ini berisi tampilan dari Hadits Arba'in.



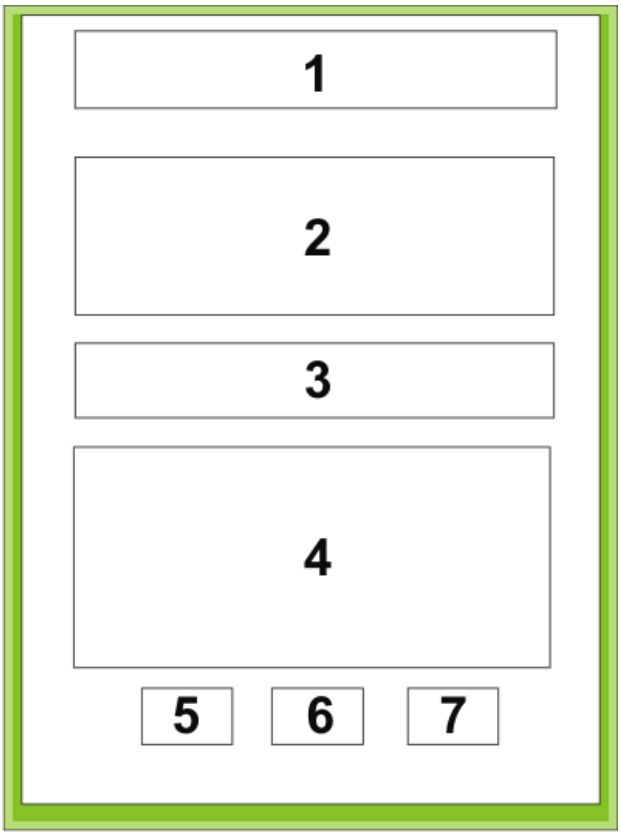
Gambar 4.8 : Desain Halaman Item Hadist Arba'in

Keterangan gambar 4.8 :

1. Nama Menu Aplikasi
2. Daftar Hadits Arba'in

4.Desain Halaman Hadits yang dipilih

Pada halaman ini berisi tampilan hadis dan terjemahan dari hadis yang dipilih..



Gambar 4.9: Desain Halaman Item Hadis Arba'in

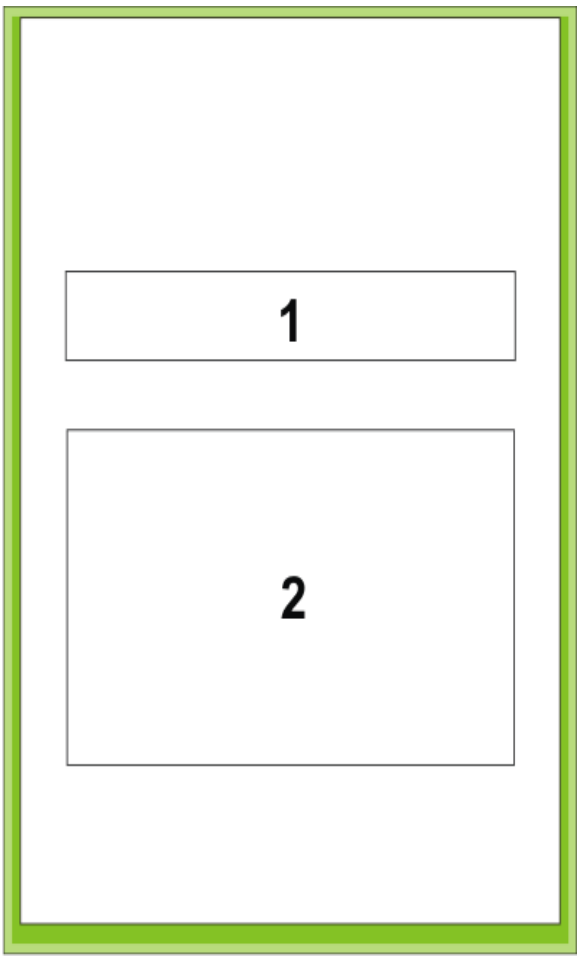
Keterangan Gambar 4.9:

1. Nama Hadits
2. Bunyi Hadits
3. Terjemahan Hadits
4. Penjelasan Hadits
5. Balik ke Daftar Hadits
6. Balik ke Menu

7. Keluar

5.Desain Halaman As-Syarhu

Pada halaman ini berisi tentang Syarah dalam menggunakan aplikasi Hadis Arba'in



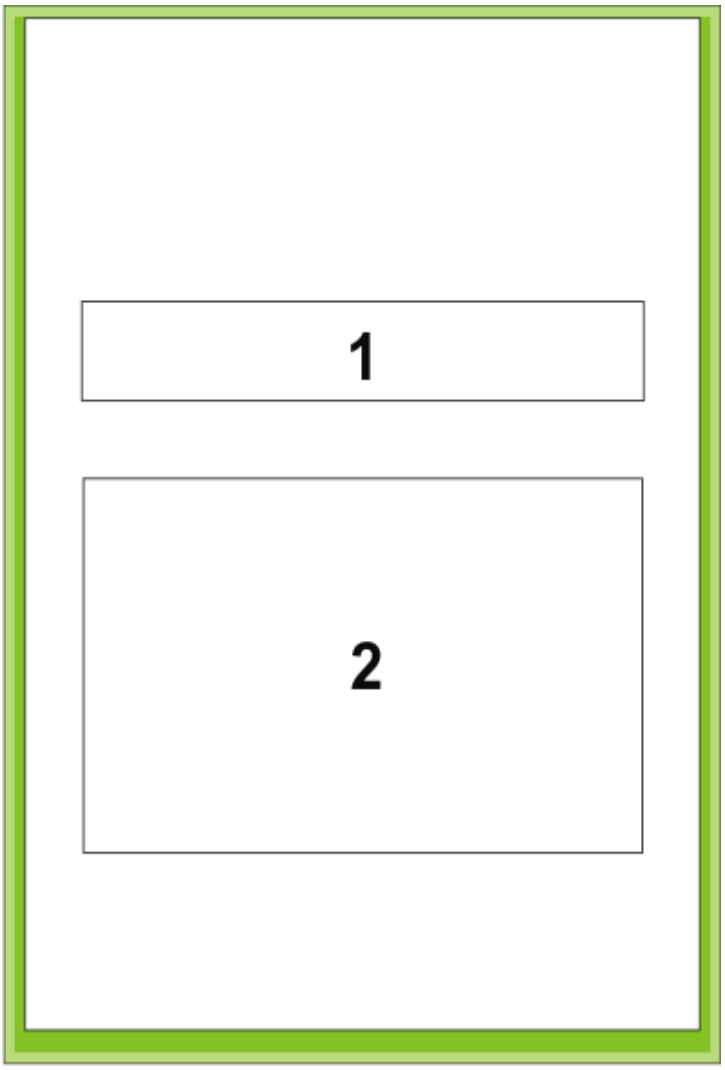
Gambar 4.10: Desain Halaman As-Syarhu Hadits

Keterangan Gambar 4.10 :

1. Judul Hadits Arba’in
2. Penjelasan

6.Desain Halaman Profil

Halaman ini berisi identitas dari pembuat aplikasi



Gambar 4.11: Desain Halaman Profil

Keterangan Gambar 4.11:

1. Nama Profil
2. Identitas Profil

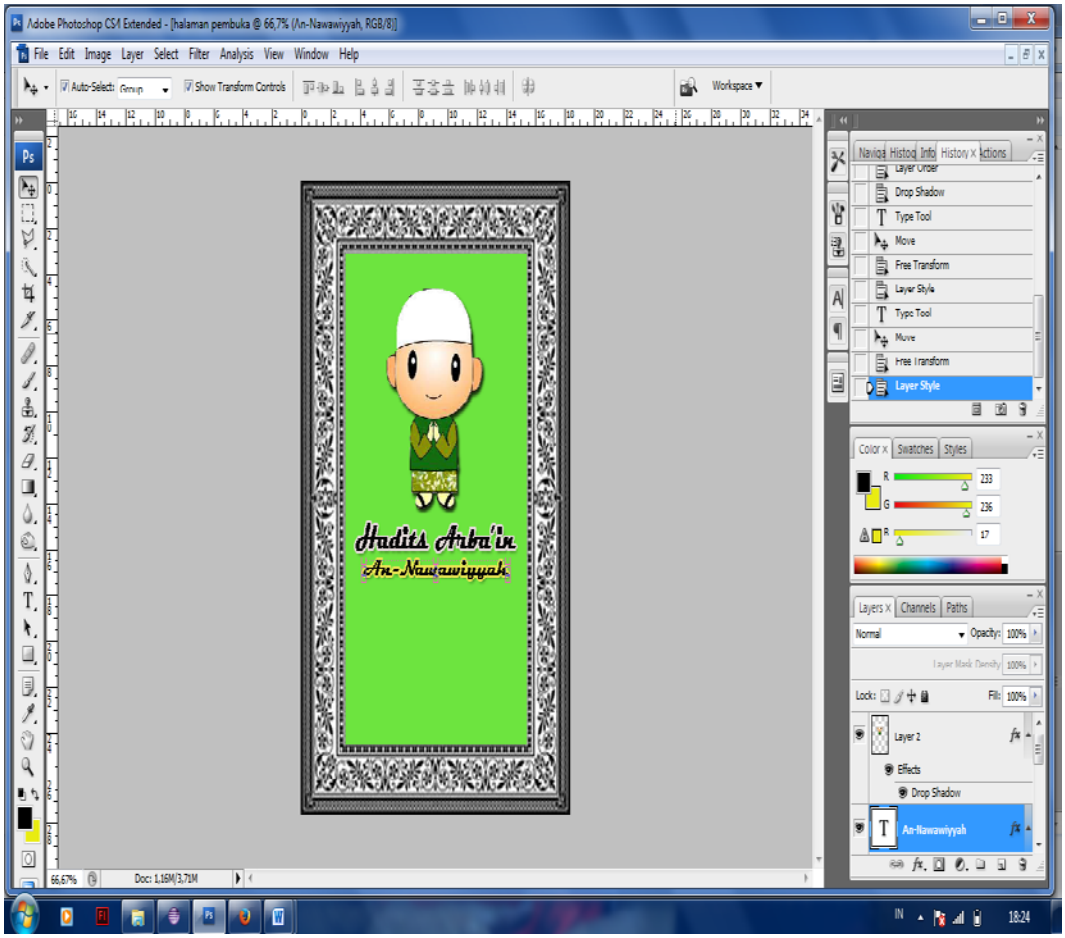
C.Development dan Pengujian Unit

Tahap *ini* merupakan proses dalam membuat *software*aplikasi yang akan dirancang dengan membuat *coding.Coding* dilakukan dengan menerjemahkan data yang telah dirancang kedalam bahasa pemograman yang telah ditentukan agar dimengerti oleh mesin komputer, yaitu dengan bahasa pemrograman Java dan IDE Eclipse. Adapun *coding* programnya dapat dilihat pada halaman Lampiran I.

1. Pembuatan Background Aplikasi

Pembuatan background aplikasi ini dibuat secara manual oleh penulis dengan menggunakan aplikasi *Photoshop CS5*.Gambar dibuat menggunakan *tools* dan *item* yang terdapat dalam aplikasi *Photoshop CS5*.

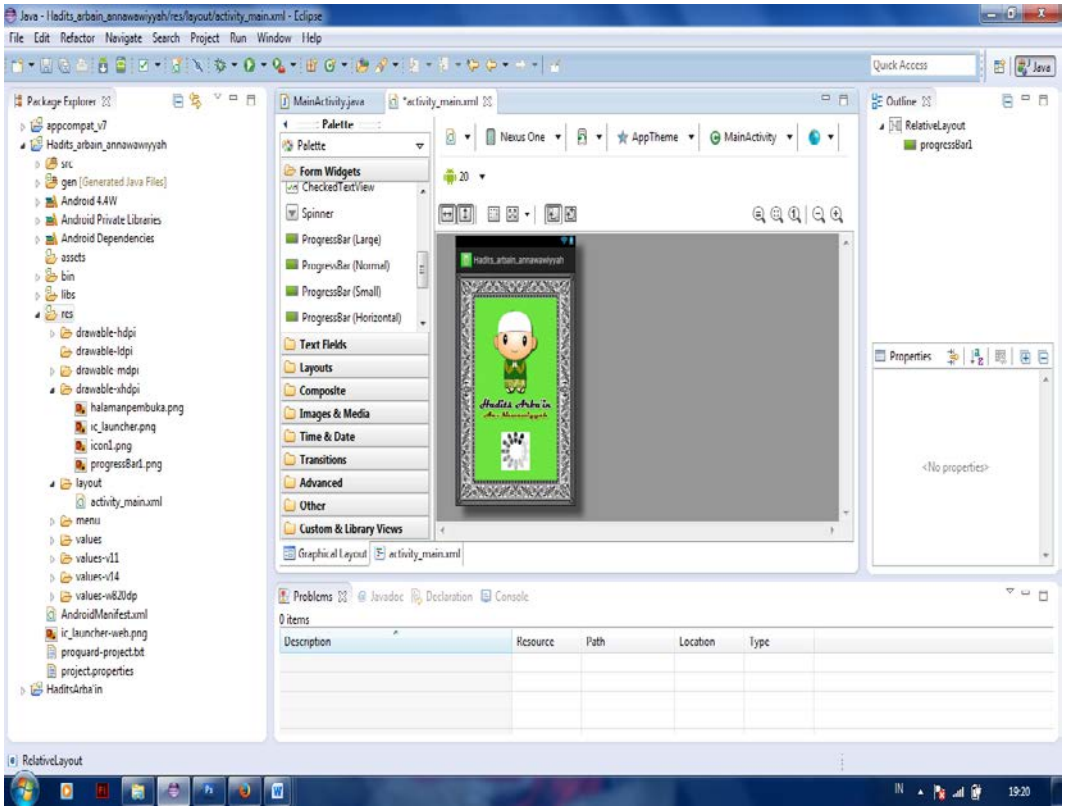
Berikut gambar dari pembuatan *background* aplikasi :



Gambar 4.12 : Desain *background* menggunakan *Photoshop cs5*

1. **Pembuatan Halaman Pembuka**

   Halaman pembuka ini merupakan tampilan awal dari aplikasi hadis. Pada bagian ini terdapat logo aplikasi dan tapilan *loading* di bawah logo aplikasi.



Gambar 4.14 : Pembuatan halaman pembuka

2. Pembuatan Halaman Utama

Pada halaman utama ini merupakan tampilan menu dari beberapa button (tombol) dari aplikasi. Terdapat 4 tombol *navigasi*,yaitu :

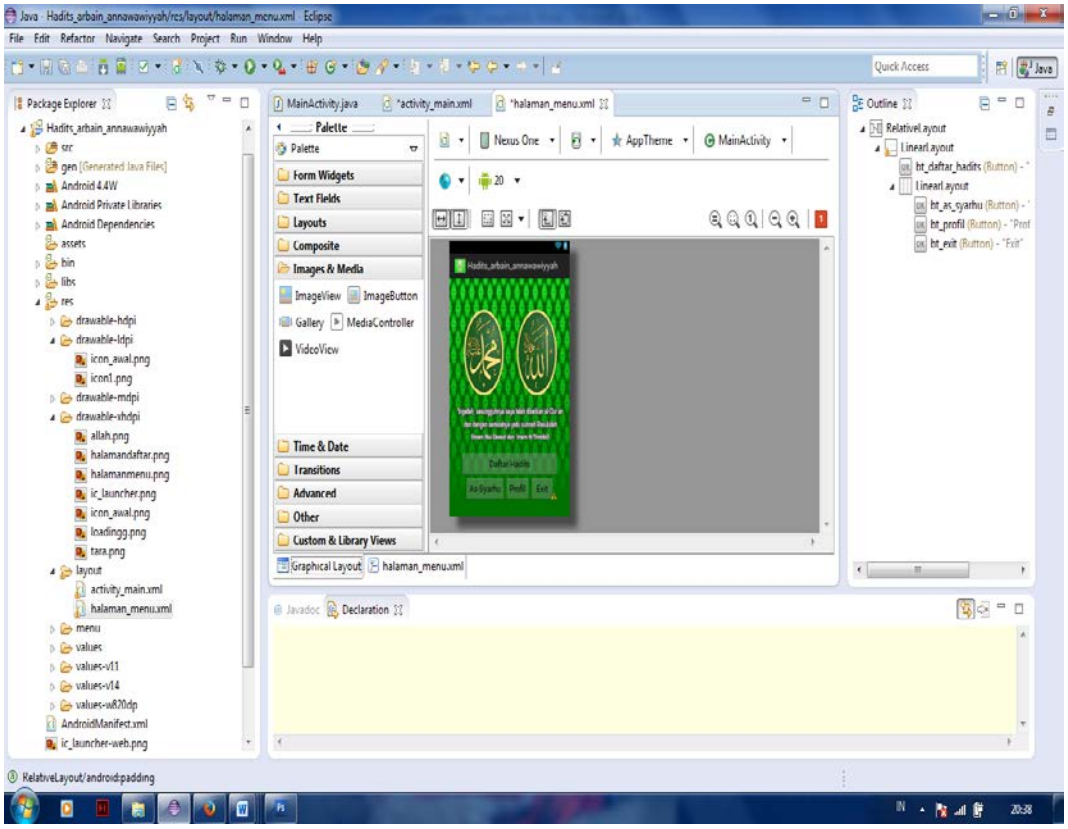
a). Daftar Hadis

b). Profil

c). As-Syarhu

d).Exit

Selain dari tombol di atas, pada halaman ini juga diberi tampilan logo kaligrafi dan teks hadist di bawahnya. Seperti terdapat pada gambar :

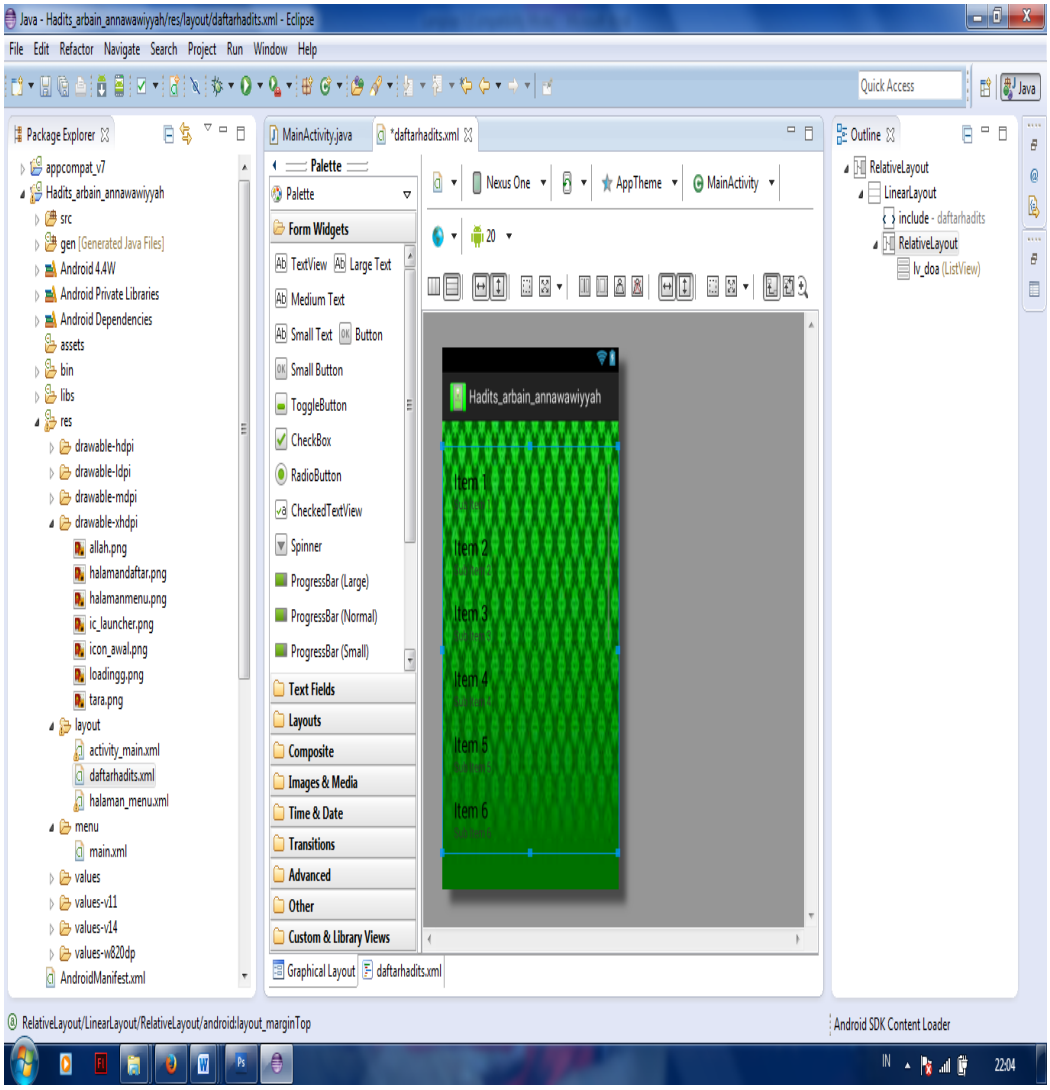


Gambar 4.15 : Pembuatan halaman utama aplikasi

3. Pembuatan halaman item Hadis

Pada halaman ini merupakan tempat dimana pengguna aplikasi memilih hadis sesuai dengan yang dibutuhkan. Penulis memasukkan beberapa *item* dari hadis.Halaman ini ditampilkan jika pengguna aplikasi memilih *button* daftar hadis pada menu utama.

Berikut gambar dari pembuatan *list* hadis :

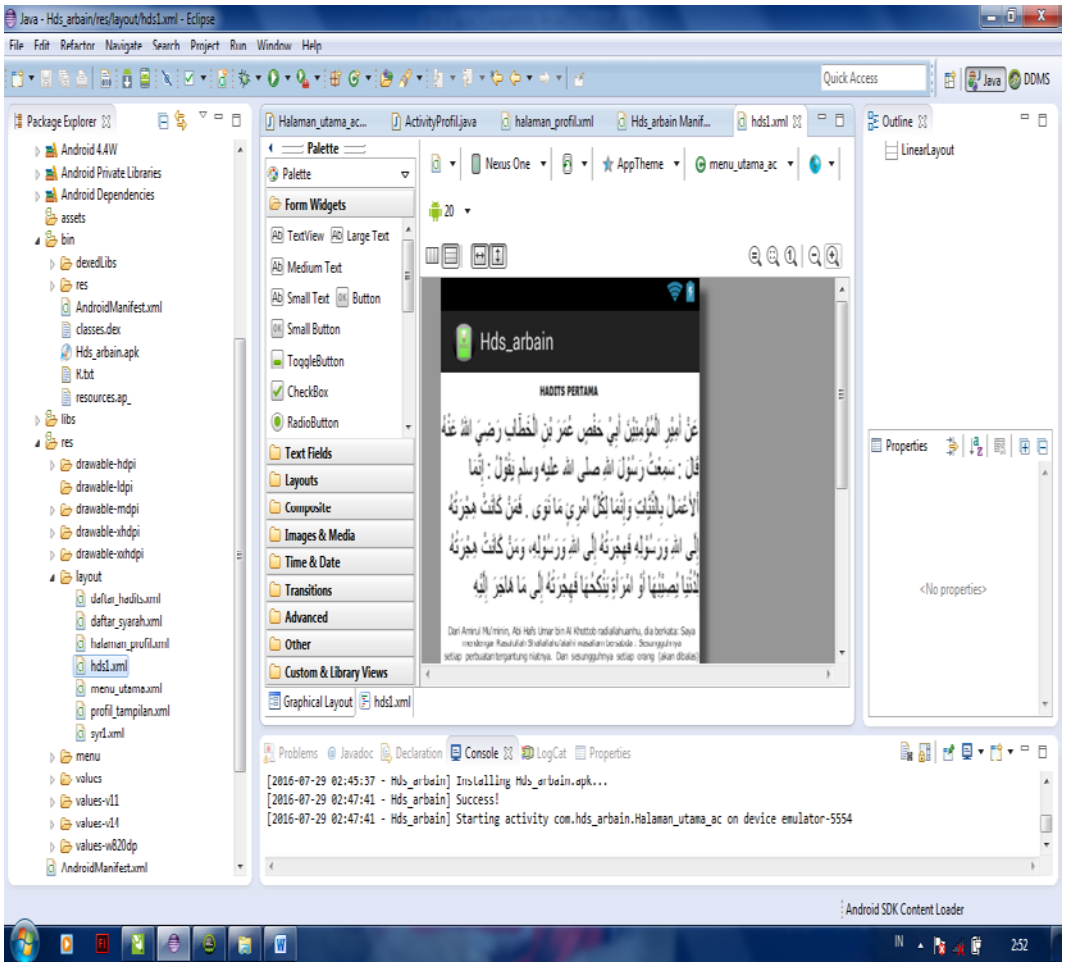


Gambar 4.16 : Pembuatan menu item hadis

4. Pembuatan Halaman Hadis yang dipilih

Halaman ini merupakan tampilan dari Hadis yang dipilih oleh pengguna aplikasi.Terdapat tampilan hadis dalam tulisan *Arabic*.Halaman ini

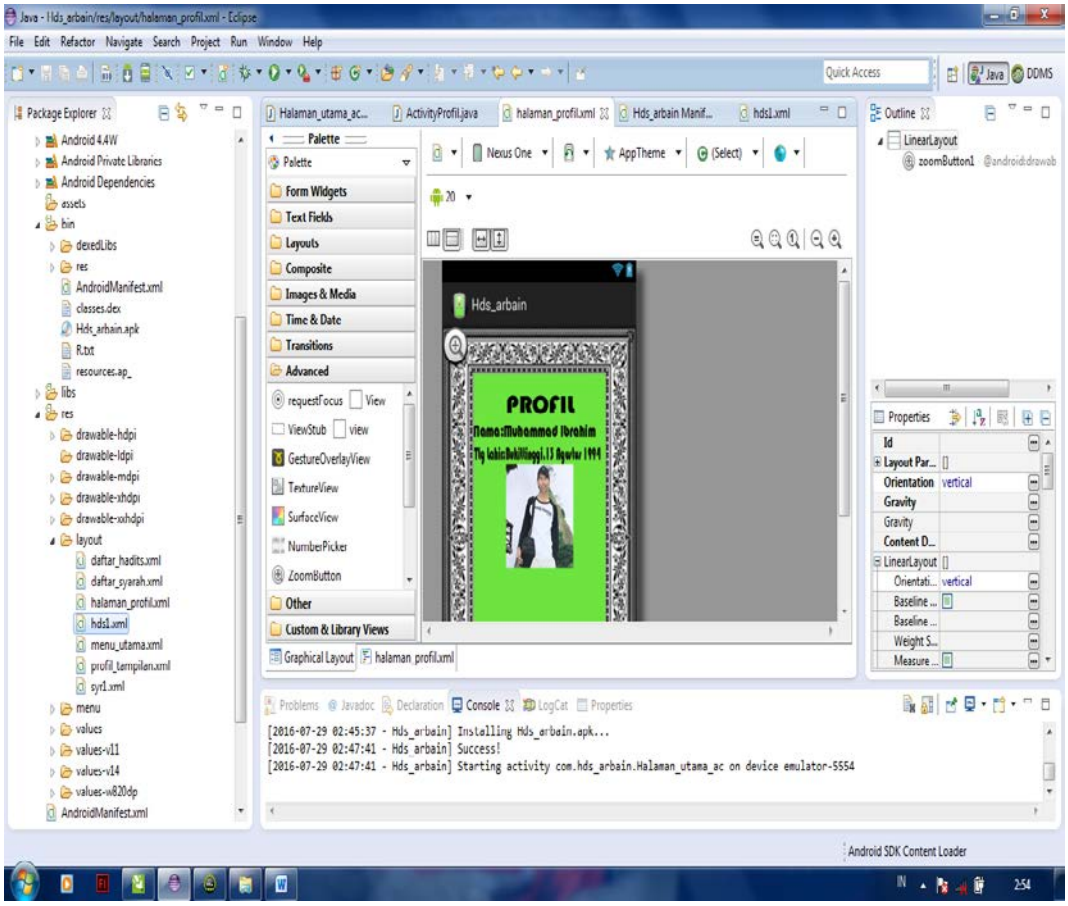
ditampilkan jika pengguna aplikasi memilih judul hadis pada *item list* hadis.



Gambar 4.17 : Pembuatan tampilan dari item hadis yang dipilih penguna.

5. Pembuatan Halaman Profil

Halaman ini menampilkan biodata dari penulis atau pembuat aplikasi hadis. Halaman ini ditampilkan jika pengguna aplikasi memilih *button profil* pada menu utama.



Gambar 4.19 : Pembuatan profil pada aplikasi

D. Implementation dan Test

Implementasi dilakukan bertujuan untuk melihat apakah aplikasi *Hadit Arba'in An-Nawawiyyah* dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan harapan. Pengujian dilakukan dengan meng-*install file* master instalasi aplikasi yang telah di-*build* pada perangkat *smartphone.*

Uji implementasi ini penulis lakukan dengan menggunakan metode *Blackbox.* Pengujian *Blackbox* adalah pengujian yang dilakukan untuk antar muka perangkat lunak, yang dilakukan untuk memperlihatkan bahwa fungsi-fungsi bekerja dengan baik dalam artian masukan diterima dengan benar dan keluaran yang dihasilkan benar-benar tepat pengintegrasian eksternal data dapat berjalan dengan baik.

1. Pengujian dengan menggunakan metode *Blackbox*

Pengujian dengan menggunakan metode *Blackbox* adalah pengujian yang dilakukan untuk antarmuka perangkat lunak, pengujian ini dilakukan untuk memperlihatkan bahwa fungsi-fungsi bekerja dengan baik dalam artian masukan diterima dengan benar dan keluaran yang dihasilkan benar-benar tepat, pengintegrasian eksternal data dapat berjalan dengan baik.Adapun untuk lebih jelasnya, testing program dapat dilihat pada Lampiran II.

Berikut adalah tabel identifikasi dan rencana pengujian:

No	Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
1	Pengujian Tampilan Pembuka	Loading Awal Aplikasi	Pengujian unit	*Blackbox*
2	Pengujian Menu Utama	Menu Daftar hadis	Pengujian unit	*Blackbox*

		Menu Profil	Pengujian unit	*Blackbox*
		Menu syarah	Pengujian unit	*Blackbox*
		Menu Exit	Pengujian unit	*Blackbox*
3	Pengujian Menu *List* Hadis	Menu *List* Hadis	Pengujian unit	*Blackbox*
4	Pengujian menu Daftar Hadis	Menu Daftar Hadis	Pengujian unit	*Blackbox*
5	Pengujian menu Profil	MenuProfil	Pengujian unit	*Blackbox*
6	Pengujian Menu Syarah	Menu Syarah	Pengujian unit	*Blackbox*
7	Pengujian Menu Exit	Menu Exit	Pengujian unit	*Blackbox*

Tabel 4.1: Identifikasi dan Rencana Pengujian

a. Pengujian Menu Intro adalah sebagai berikut:

Kasus dan Hasil Uji Coba Aplikasi			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Klik *Icon* Aplikasi	Menampilkan Tampilan Pembuka	Tampilan Pembuka	Diterima

Tabel 4.2 : Pengujian Halaman Tampilan Pembuka

b. Pengujian Halaman Menu Utama adalah sebagai berikut:

Kasus dan Hasil Uji data Normal			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Daftar Hadis	Menampilkan halaman *E-Story*	Halaman *E-Story* tampil	Diterima
Klik tombol *Profil*	Menampilkan halaman *Profil*	Halaman*Profil*tampil	Diterima
Klik tombol Syarah	Menampilkan halaman Syarah	Halaman Syarah tampil	Diterima
Klik tombol *Exit*	Mengeluarkan aplikasi dari sistem	Keluar dari aplikasi	Diterima

Tabel 4.3 : Pengujian Halaman Menu Utama

c. Pengujian Menu Profil

Kasus dan Hasil Uji data Normal			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol *Profil*	Menampilkan halaman profil penulis	Halaman profil tampil	Diterima

Tabel 4.4 : Pengujian Menu Profil

d. Pengujian Menu Daftar Hadis

Kasus dan Hasil Uji data Normal			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Daftar Hadis	Menampilkan halaman menu List Hadis	Halaman menu List Hadis	Diterima

Tabel 4.5 : Pengujian Menu *Daftar Hadis*

e. Pengujian Menu List Hadis

Kasus dan Hasil Uji data Normal			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol *List* Hadis	Menampilkan halaman Hadis	Halaman Hadis	Diterima

Tabel 4.6 : Pengujian List *Hadis*

f. Pengujian Menu As-Syarhu

Kasus dan Hasil Uji data Normal			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Syarhu	Menampilkan List Syarhu	Halaman Syarhu	Diterima

Tabel 4.7 : Pengujian Menu Petunjuk

g. Pengujian Menu Exit

Kasus dan Hasil Uji data Normal			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Exit	Mengeluarkan Aplikasi	Keluar dari Aplikasi	Diterima

Tabel 4.8 : Pengujian Menu Exit

2. Kesimpulan Pengujian

Setelah dilakukan beberapa pengujian, *output* yang dihasilkan dari Aplikasi Hadits Arba'in untuk Jurusan PAI Mahasiswa IAIN Bukittinggi ini telah sesuai dengan perencanaan.

E.Evaluation

Merupakan tahap yang meliputi penyesuaian atau perubahan yang berkembang seiring dengan adaptasi perangkat lunak dengan kondisi atau situasi sebenarnya setelah disampaikan kepada *user*.

Dalam pengembangan aplikasi *Hadits Arba'in An-Nawawiyyah* ini, peneliti telah membuat aplikasi dalam beberapa *Increment*. Berikut gambaran proses pengembangan aplikasi pada *Increment 1* :

Tabel 4.9 : *Increment 1*

Analys	*Design*	*Code*	*Test*	*Increment 1*



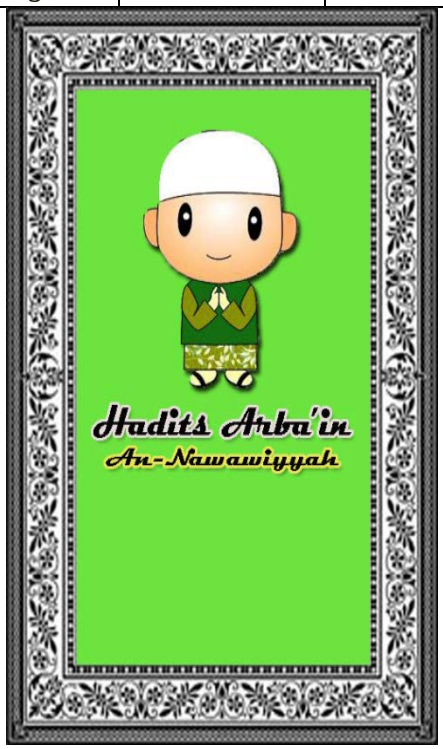
Gambar 4.14 Menu Utama Aplikasi (*Increment 1)*

Pada tahapan ini, aplikasi *Hadits Arba'in An-Nawawiyyah* hanya memiliki 4 buah tombol menu utama. dan hanya memiliki 1 hadits dan 1 syarah hadits dan sukses dijalankan menggunakan *emulator* program untuk tahap uji program.

Berdasarkan kebutuhan pengguna, maka aplikasi *Hadit Arba'in An-Nawawiyyah* ditingkatkan ke tahapan selanjutnya yaitu *Increment 2*. Pada tahapan ini, aplikasi dilengkapi dengan *splash screen*.

Tabel 4.10 : *Increment 2*

Analys	*Design*	*Code*	*Test*	*Increment 2*



Gambar 4.16 Tampilan *Splash Screen* (*Increment 2)*

F. Uji Produk

1. Hasil Uji Validitas Produk

Validasi dari aplikasi *Hadits Arba'in An-Nawawiyyah* dilakukan oleh dosen, dimana satu orang dosen adalah ahli dalam bidang ilmu komputer yaitu Bapak Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom

Hasil dari validasi oleh validator seperti yang telah dilampirkan pada skripsi ini, aplikasi *Hadits Arba'in An-Nawawiyyah* mendapatkan nilai validasi 89,5.

Setelah melakukan perhitungan terhadap hasil dari lembar validasi dari semua *expert*, maka aplikasi *Hadits Arbain An-Nawawiyyah* mendapat nilai validasi akhir 89,5%. Nilai tersebut diterapkan ke dalam skala kriteria validitas oleh Purwanto sehingga berada pada nilai persentase 80% – 89% (valid), maka nilai dari aplikasi *Hadits Arba'in An-Nawawiyyah* adalah valid.

2. Hasl Uji Praktikalitas Produk

Praktikalitas aplikasi *Hadits Arba'in An-Nawawiyyah* dilakukan oleh satu orang sebagai dosen Ahli pada Ilmu Keagamaan di Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) dan empat orang dari mahasiswa PAI semester 7.

Hasil dari lembar praktikalitas dari dosen, mendapatkan nilai praktikalitas 80. Hasil lembar praktikalitas dari mahasiswa PAI pertama, aplikasi *Hadits Arba'in An-Nawawiyyah* mendapat nilai 96. Hasil lembar praktikalitas dari mahasiswa PAI kedua, aplikasi *Hadits Arba'in An-*

Nawawiyyah mendapat nilai 92. Hasil lembar praktikalitas dari mahasiswa PAI ketiga, aplikasi *Hadits Arba'in An-Nawawiyyah* mendapat nilai 96. Dan hasil lembar praktikalitas dari mahasiswa PTIK keempat, aplikasi *Hadits Arba'in An-Nawawiyyah* mendapat nilai 88.

Setelah semua nilai praktikalitas dari masing-masing praktisi diperoleh, kemudian dilakukan perhitungan dengan menjumlahkan semua nilai akhir yang didapat dari kelima praktisi dan dibagi dengan jumlah praktisi, sehingga aplikasi *Hadits Arba'in An-Nawawiyyah* mendapatkan nilai 90,4%. Nilai tersebut di terapkan ke dalam skala likert maka berada pada kisaran persentase 81 - 100 dengan kriteria sangat praktis.

3. Hasl Uji Efektifitas Produk

Hasil lembar tanggapan efektifitas aplikasi *Hadits Arba'in An-Nawawiyyah* yang telah penulis bagikan ke pada tiga orang mahasiswa PAI semsester 7 mendapatkan nilai 100, 92 dan 84. Dan nilai uji praktikalitas secara keseluruhan adalah 92%, yang diterapkan ke dalam skala likert dengan nilai kriteria sangat baik.

A. Pembahasan

Setelah penulis mendapatkan penilaian produk dari penilaian angket validasi oleh 3 orang *expert*, maka aplikasi *Hadits Arba'in An-Nawawiyyah* memiliki titik kekuatan dan titik kelemahan seperti yang dilampirkan pada skripsi penulis adalah sebagai berikut :

1. Titik kekuatan aplikasi
    a. Aplikasi memiliki tampilan yang sederhana dan menarik.
    b. Master aplikasi *Hadits Arba'in An-Nawawiyyah* berukuran kecil dan ringan pada *smartphone*.
    c. Penggunaan aplikasi tergolong mudah digunakan.
    d. Tidak perlu online dalam mengakses aplikasi.

2. Titik kelemahan aplikasi
    a. Tulisan Bahasa Arab hadits kurang jelas
    b. Panjangnya Syarah Hadits.
    c. Kurang nya fitur seperti audio di layout aplikasi.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh penulis maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi *Hadits Arba'in An-Nawawiyyah* sangat praktis digunakan dan master program aplikasi ini berukuran kecil sehingga akses aplikasi lancar digunakan pada *smartphone Android*.
2. Dengan aplikasi *Hadits Arba'in An-Nawawiyyah* diharapkan dapat menambah pengetahuan pengguna khususnya mahasiswa PAI mengenai hadits-hadits arba'in.
3. Aplikasi ini bersifat *offline*, yaitu aplikasi yang dapat diakses pengguna tanpa hubungan internet dan dapat diakses kapan pun dan dimana pun.
4. Setelah dilakukan uji validitas, praktikalitas dan efektifitas produk maka dapat disimpulkan :
   a. Uji validitas produk

      Berdasarkan hasil dari lembar uji validitas produk dari 3 *expert*, aplikasi *Hadits Arba'in An-Nawawiyyah* termasuk dalam kriteria valid.

   b. Uji praktikalitas produk

      Berdasarkan hasil lembar uji praktikalitas dari lima orang praktisi, aplikasi *Hadits Arba'in An-Nawawiyyah)* termasuk dalam kriteria sangat praktis.

c. Uji efektiftas produk

Berdasarkan hasil lembar uji efektifitas dari 3 orang mahasiswa PAI, aplikasi *Hadits Arba'in An-Nawawiyyah* termasuk dalam kriteria sangat baik.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan dan dengan melihat hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut dalam rangka pengembangan aplikasi *Hadits Arba'in An-Nawawiyyah* ini.

1. Untuk pengembangan lebih lanjut, diharapkan aplikasi ini bisa ditingkatkan dengan versi *online.*
2. Untuk penulisan tulisan arab pada hadits lebih diperjelas.
3. Untuk pemahaman hadits membuat fitur tambahan seperti adanya audio.

Dengan demikian aplikasi *Hadits Arba'in An-Nawawiyyah* ini diharapkan agar dapat berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus semakin canggih dan bermanfaat bagi penggunanya.

DAFTAR PUSTAKA

Habibullah Mukhsin, Pengembangan Aplikasi *Computer Science Dictionary (CSD)* pada perangkat *Smartphone Android* menggunakan *Eclipse* , (Bukittinggi : STAIN Sjech M. Djami Djambek Bukittinggi, 2015)

Syukur,Syarmin ,*Sumber Hukum Islam* ,;(Surabaya:Al-ikhlas,1993)

Imam Nawawi dan Imam ibnu Rajab ,;(Sukoharjo,Makatabah Al-Ghurooba,2005)

Munir Sirojudin S,Ag,*Hadits Arba'in Nawawiyyah*, ;(Semarang,Pustaka Nuun,2014)

Syarah Arbain An-Nawawi; Imam Nawawi, ; Jakarta; Darul Haq (2006)

Jack Febrian, *Kamus Komputer dan Teknologi Informasi*, (Bandung : Informatika Bandung. 2004)

Susanto dan Stephanus Hermawan, *Mudah Membuat Aplikasi Android*, (Yogyakarta : Andi, 2011)

Evi Yulia Susanti, *Analisis Dan Perancangan Sistim Informasi 2*, 2014

Bambang Hariyanto, *Dasar Informatika dan Ilmu Komputer*, (Cet.I, Yogyakarta,Graha Ilmu,2008)

Izzatillah, *Perancangan Raport Online Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP/MySql* ,(Bukittinggi : STAIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, 2013), h. 15 (Tidak diterbitkan)

Wahana Komputer, *Mendesain Website Dinamis dan Menarik dengan Adobe Dreamweaver CS4*, (Yogyakarta : Andi, 2010)

Adi Nugroho, *Pemograman Java Menggunakan Eclipse Callisto*, (Yogyakarta : Andi, 2008)

Al Bahra Bin Ladjamuddin, *Analisis Desain Sistem Informasi*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005)

Harianto Kristanto, *Konsep & Perancangan Database*, (Yogyakarta : Andi, 1993)

Arif Akbarul Huda, *Live Coding! 9 Aplikasi Android Buatan Sendiri*, (Yogyakarta : C.V Andi Offset. 2013)

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2010)

Sujadi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Cet1. Bandung : Rineka Cipta, 2003)

Britton, Carol, *Object-Oriented Systems Development*. (McGraw-Hill, 2001)

M. Haviz, *Researxch and Development ; Penelitian di bidang kependidikan yang Inovatif, produktif dan bermakna.* 2013

Lampiran I : Listing Program

1. Tampilan Splash

Coding Java

```
import android.app.Activity;
import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;



public class Splash extends Activity {


        protected boolean active = true;
    protected int splashTime = 3500;
        public void onCreate(Bundle savedInstanceState){
                super.onCreate(savedInstanceState);
                setContentView(R.layout.splash);


                Thread splashThread = new Thread(){
                        public void run(){
                                try {
              int waited = 0;
              while(active && (waited < splashTime)) {
                sleep(100);
                if(active) {
                   waited += 100;
                }
              }
            } catch(InterruptedException e) {
```

```
        } finally {
            finish();
            Intent newIntent=new Intent(Splash.this, HalamanUtamaActivity.class);
              startActivityForResult(newIntent,0);
        }
                    }
            };
            splashThread.start();
    }
```

a. *Coding Xml*

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="@drawable/splash" >

    <ProgressBar
        android:id="@+id/progressBar1"
        style="?android:attr/progressBarStyleLarge"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignParentBottom="true"
        android:layout_centerHorizontal="true"
        android:layout_marginBottom="95dp" />

</RelativeLayout
```

2. **Pembuatan Halaman Utama**
   Coding Java

```
package com.hadits_arbain_nabawi;


import android.os.Bundle;
import android.app.Activity;
import android.app.AlertDialog;
import android.content.DialogInterface;
import android.content.Intent;
import android.view.Menu;
import android.content.Intent;
import android.view.View;
import android.view.View.OnClickListener;
import android.widget.Button;



public class HalamanUtamaActivity extends Activity {
        Button bt_daftar,bt_syarah,bt_profil,bt_exit;



   @Override
   protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
      super.onCreate(savedInstanceState);
      setContentView(R.layout.halaman_utama);


      bt_daftar = (Button) findViewById(R.id.bt_daftar);
                bt_syarah = (Button) findViewById(R.id.bt_syarah);
```

```
		bt_exit = (Button) findViewById(R.id.bt_exit);
		bt_profil = (Button) findViewById(R.id.bt_profil);

		bt_daftar.setOnClickListener(new OnClickListener() {
			@Override
			public void onClick(View arg0) {
				Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
Daftar_hadits_ac.class);

				startActivity(intent);
		}
		});
	bt_syarah.setOnClickListener(new OnClickListener() {
		@Override
			public void onClick(View arg0) {
				// TODO Auto-generated method stub
				Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
Daftar_syarah_ac.class);

				startActivity(intent);
			}
		});
	bt_profil.setOnClickListener(new OnClickListener() {

		  @Override
		    public void onClick(View arg0) {
		      // TODO Auto-generated method stub
```

```
                    Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
ActivityProfil.class);

                    startActivity(intent);
                }
        });

    bt_exit.setOnClickListener(new OnClickListener() {

                    @Override
                    public void onClick(View arg0) {
                        // TODO Auto-generated method stub
                        keluar();
                    }
            });
    }
    //buat keluar
    public void keluar(){
            AlertDialog.Builder ab = new AlertDialog.Builder(this)
            .setMessage("Apakah Ingin Keluar ?").setTitle("Konfirmasi Exit")
            .setPositiveButton("Iya", new DialogInterface.OnClickListener() {

            @Override
            public void onClick(DialogInterface arg0, int arg1) {
                    Intent intent = new Intent(Intent.ACTION_MAIN);
                    intent.addCategory(Intent.CATEGORY_HOME);
                    intent.setFlags(Intent.FLAG_ACTIVITY_NEW_TASK);
```

```
                startActivity(intent);
            }
        }).setNegativeButton("Tidak", new DialogInterface.OnClickListener() {

            @Override
            public void onClick(DialogInterface arg0, int arg1) {

            }
        });
        ab.show();

            }
        }
```

Coding Xml

```
<RelativeLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="@drawable/bg_utama"
    android:paddingBottom="@dimen/activity_vertical_margin"
    android:paddingLeft="@dimen/activity_horizontal_margin"
    android:paddingRight="@dimen/activity_horizontal_margin"
    android:paddingTop="@dimen/activity_vertical_margin"
    tools:context=".HalamanUtamaActivity" >

    <LinearLayout
```

```
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent"
android:gravity="bottom"
android:orientation="vertical" >

<Button
    android:id="@+id/bt_daftar"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="Daftar Hadist" />

<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:gravity="center_horizontal" >

    <Button
        android:id="@+id/bt_profil"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="Profil" />

    <Button
        android:id="@+id/bt_syarah"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="Syarah" />
```

```
        <Button
            android:id="@+id/bt_exit"
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:text="Exit" />
      </LinearLayout>
   </LinearLayout>

</RelativeLayout>
```

3. **Pembuatan Daftar Hadits**
   Coding Java

```
package com.hadits_arbain_nabawi;

import android.app.Activity;
import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.widget.Button;

public class Daftar_hadits_ac extends Activity {
        protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
                super.onCreate(savedInstanceState);
                setContentView(R.layout.daftar_hadis);

                Button button1 = (Button) findViewById(R.id.button1);
                button1 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
```

```
@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits1.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button button2 = (Button) findViewById(R.id.button2);
button2 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits2.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button button3 = (Button) findViewById(R.id.button3);
button3 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
```

```
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits3.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button button4 = (Button) findViewById(R.id.button4);
button4 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits4.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button button5 = (Button) findViewById(R.id.button5);
button5 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits5.class);
```

```
                startActivity(intent);
        }
});

Button button6 = (Button) findViewById(R.id.button6);
button6 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits6.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button button7 = (Button) findViewById(R.id.button7);
button7 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits7.class);
                startActivity(intent);
        }
});
```

```
Button button8 = (Button) findViewById(R.id.button8);
button8 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits8.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button button9 = (Button) findViewById(R.id.button9);
button9 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits9.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button button10 = (Button) findViewById(R.id.button10);
button10 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
```

```
@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits10.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button button11 = (Button) findViewById(R.id.button11);
button11 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits11.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button button12 = (Button) findViewById(R.id.button12);
button12 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
```

```
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits12.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button button13 = (Button) findViewById(R.id.button13);
button13 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits13.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button button14 = (Button) findViewById(R.id.button14);
button14 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits14.class);
```

```
                startActivity(intent);
        }
});

Button button15 = (Button) findViewById(R.id.button15);
button15 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits15.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button button16 = (Button) findViewById(R.id.button16);
button16 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits16.class);
                startActivity(intent);
        }
});
```

```
Button button17 = (Button) findViewById(R.id.button17);
button17 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits17.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button button18 = (Button) findViewById(R.id.button18);
button18 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits18.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button button19 = (Button) findViewById(R.id.button19);
button19 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
```

```
@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits19.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button button20 = (Button) findViewById(R.id.button20);
button20 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits20.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button button21 = (Button) findViewById(R.id.button21);
button21 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
```

```
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits13.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button button22 = (Button) findViewById(R.id.button22);
button22 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits8.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button button23 = (Button) findViewById(R.id.button23);
button23 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits14.class);
```

```
                startActivity(intent);
        }
});

Button button24 = (Button) findViewById(R.id.button24);
button24 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits6.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button button25 = (Button) findViewById(R.id.button25);
button25 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits13.class);
                startActivity(intent);
        }
});
```

```
Button button26 = (Button) findViewById(R.id.button26);
button26 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits12.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button button27 = (Button) findViewById(R.id.button27);
button27 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits11.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button button28 = (Button) findViewById(R.id.button28);
button28 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
```

```
@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits9.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button button29 = (Button) findViewById(R.id.button29);
button29 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits10.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button button30 = (Button) findViewById(R.id.button30);
button30 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
```

```
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits5.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button button31 = (Button) findViewById(R.id.button31);
button31 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits15.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button button32 = (Button) findViewById(R.id.button32);
button32 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits20.class);
```

```
                startActivity(intent);
        }
});

Button button33 = (Button) findViewById(R.id.button33);
button33 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits18.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button button34 = (Button) findViewById(R.id.button34);
button34 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits12.class);
                startActivity(intent);
        }
});
```

```
Button button35 = (Button) findViewById(R.id.button35);
button35 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits1.class);
                startActivity(intent);
        }
});
Button button36 = (Button) findViewById(R.id.button36);
button36 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                Activityhadits14.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button button37 = (Button) findViewById(R.id.button37);
button37 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
```

```
@Override
public void onClick(View arg0) {
		// TODO Auto-generated method stub
		Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
				Activityhadits13.class);
		startActivity(intent);
	}
});

Button button38 = (Button) findViewById(R.id.button38);
button38 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
		// TODO Auto-generated method stub
		Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
				Activityhadits17.class);
		startActivity(intent);
	}
});

Button button39 = (Button) findViewById(R.id.button39);
button39 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
		// TODO Auto-generated method stub
```

```
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                        Activityhadits12.class);
                startActivity(intent);
            }
        });

        Button button40 = (Button) findViewById(R.id.button40);
        button40 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

        @Override
        public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                        Activityhadits40.class);
                startActivity(intent);
            }
        });
    }
}
```

Coding XML

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="@drawable/bg_dft_hds"
    android:orientation="vertical" >
```

```
<ScrollView
    android:id="@+id/scrollView1"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent" >

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="34dp"
        android:orientation="vertical" >

        <Button
            android:id="@+id/button1"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_weight="1"
            android:text="Hadits Ikhlas" />

        <Button
            android:id="@+id/button2"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_weight="1"
            android:text="Hadits Iman,Islam dan Ihsan" />

        <Button
            android:id="@+id/button3"
            android:layout_width="match_parent"
```

```
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_weight="1"
    android:text="Hadits Rukun Islam" />

<Button
    android:id="@+id/button4"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_weight="1"
    android:text="Hadits Nasib Manusia telah ditetapkan" />

 <Button
    android:id="@+id/button5"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_weight="1"
    android:text="Hadits Perbuatan Bidah Tertolak" />

 <Button
    android:id="@+id/button6"
     android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_weight="1"
    android:text="Hadits Dalil dan Haram" />

 <Button
    android:id="@+id/button7"
```

```
 android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Agama adalah Nasehat" />

<Button
 android:id="@+id/button8"
 android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Memerangi Orang yang Tidak Sholat" />

<Button
 android:id="@+id/button9"
 android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Melaksanakan Perintah" />

<Button
 android:id="@+id/button10"
 android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Makanlah Dari Rezeki yang Halal" />

<Button
```

```
 android:id="@+id/button11"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadit Tinggal lah Keragu-raguan" />

<Button
 android:id="@+id/button12"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Meninggalkan yang Tidak Bermanfaat" />

<Button
 android:id="@+id/button13"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Mencintai Org Lain" />

<Button
 android:id="@+id/button14"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Larangan Berzina,membunuh,dan Murtad" />
```

```
<Button
  android:id="@+id/button15"
   android:layout_width="match_parent"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_weight="1"
  android:text="Hadits Berkata baik/Diam" />

<Button
  android:id="@+id/button16"
   android:layout_width="match_parent"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_weight="1"
  android:text="Hadits Jangan MArah" />

<Button
  android:id="@+id/button17"
   android:layout_width="match_parent"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_weight="1"
  android:text="Hadits Kebaikan Menghapus Kesalahan" />

<Button
  android:id="@+id/button18"
   android:layout_width="match_parent"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_weight="1"
  android:text="Hadits Berbuat Baik" />
```

```
<Button
  android:id="@+id/button19"
   android:layout_width="match_parent"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_weight="1"
  android:text="Hadits Minta Kepada Allah" />

<Button
  android:id="@+id/button20"
   android:layout_width="match_parent"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_weight="1"
  android:text="Hadits Malu" />

<Button
  android:id="@+id/button21"
   android:layout_width="match_parent"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_weight="1"
  android:text="Hadits Istiqamah" />

<Button
  android:id="@+id/button22"
   android:layout_width="match_parent"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_weight="1"
```

```
 android:text="Hadits Melaksanakan Syariat" />

<Button
 android:id="@+id/button23"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Suci" />

<Button
 android:id="@+id/button24"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Zhalim" />

<Button
 android:id="@+id/button25"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Shadaqah" />

<Button
 android:id="@+id/button26"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
```

```
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits amal Shadaqah" />

<Button
 android:id="@+id/button27"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Jauh dari Pekerjaan Meresahkan" />

<Button
 android:id="@+id/button28"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Sunnah" />

<Button
 android:id="@+id/button29"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Menjaga Lisan" />

<Button
 android:id="@+id/button30"
  android:layout_width="match_parent"
```

```
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Patuhi larangan Agama" />

<Button
 android:id="@+id/button31"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Zuhud" />

<Button
 android:id="@+id/button32"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Tidak Boleh Berbuat Kerusakan" />

<Button
 android:id="@+id/button33"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Bukti" />

<Button
 android:id="@+id/button34"
```

```
 android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Amar Makruf Nahi Mungkar" />

<Button
 android:id="@+id/button35"
 android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Jangan Saling Mendengki" />

<Button
 android:id="@+id/button36"
 android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Sesama Muslim" />

<Button
 android:id="@+id/button37"
 android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Kepala Kebaikan Berlipat Ganda" />

<Button
```

```
            android:id="@+id/button38"
             android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_weight="1"
            android:text="Hadits Wali Allah" />

        <Button
            android:id="@+id/button39"
             android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_weight="1"
            android:text="Hadits Perilaku yang Diampuni" />

        <Button
            android:id="@+id/button40"
             android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_weight="1"
            android:text="Hiduplah Laksana Pengembara" />

    </LinearLayout>
</ScrollView>

</LinearLayout>
```

4.Pembuatan Daftar Syarah

Coding java

```
package com.hadits_arbain_nabawi;
```

```
import android.app.Activity;
import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.widget.Button;

public class Daftar_syarah_ac extends Activity {

	protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
		super.onCreate(savedInstanceState);
		setContentView(R.layout.daftar_syarah);

		Button bbutton1 = (Button) findViewById(R.id.bbutton1);
		bbutton1 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

		@Override
		public void onClick(View arg0) {
				// TODO Auto-generated method stub
				Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
						ActivitySyarah1.class);
				startActivity(intent);
			}
		});

		Button bbutton2 = (Button) findViewById(R.id.bbutton2);
		bbutton2 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
```

```
@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                ActivitySyarah2.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button bbutton3 = (Button) findViewById(R.id.bbutton3);
bbutton3 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                ActivitySyarah3.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button bbutton4 = (Button) findViewById(R.id.bbutton4);
bbutton4 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
```

```
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                ActivitySyarah4.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button bbutton5 = (Button) findViewById(R.id.bbutton5);
bbutton5 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                ActivitySyarah5.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button bbutton6 = (Button) findViewById(R.id.bbutton6);
bbutton6 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                ActivitySyarah6.class);
```

```
                startActivity(intent);
        }
});

Button bbutton7 = (Button) findViewById(R.id.bbutton7);
bbutton7 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                ActivitySyarah7.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button bbutton8 = (Button) findViewById(R.id.bbutton8);
bbutton8 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                ActivitySyarah8.class);
                startActivity(intent);
        }
});
```

```
Button bbutton9 = (Button) findViewById(R.id.bbutton9);
bbutton9 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
		// TODO Auto-generated method stub
		Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
				ActivitySyarah9.class);
		startActivity(intent);
	}
});

Button bbutton10 = (Button) findViewById(R.id.bbutton10);
bbutton10 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
		// TODO Auto-generated method stub
		Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
				ActivitySyarah10.class);
		startActivity(intent);
	}
});

Button bbutton11 = (Button) findViewById(R.id.bbutton11);
bbutton11 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
```

```
@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                ActivitySyarah11.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button bbutton12 = (Button) findViewById(R.id.bbutton12);
bbutton12 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                ActivitySyarah12.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button bbutton13 = (Button) findViewById(R.id.bbutton13);
bbutton13 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
```

```
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                ActivitySyarah13.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button bbutton14 = (Button) findViewById(R.id.bbutton14);
bbutton14 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                ActivitySyarah14.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button bbutton15 = (Button) findViewById(R.id.bbutton15);
bbutton15 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                ActivitySyarah15.class);
```

```
                startActivity(intent);
        }
});

Button bbutton16 = (Button) findViewById(R.id.bbutton16);
bbutton16 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                ActivitySyarah1.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button bbutton17 = (Button) findViewById(R.id.bbutton17);
bbutton17 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                ActivitySyarah2.class);
                startActivity(intent);
        }
});
```

```
Button bbutton18 = (Button) findViewById(R.id.bbutton18);
bbutton18 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
		// TODO Auto-generated method stub
		Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
				ActivitySyarah3.class);
		startActivity(intent);
	}
});

Button bbutton19 = (Button) findViewById(R.id.bbutton19);
bbutton19 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
		// TODO Auto-generated method stub
		Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
				ActivitySyarah4.class);
		startActivity(intent);
	}
});

Button bbutton20 = (Button) findViewById(R.id.bbutton20);
bbutton20 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
```

```
@Override
public void onClick(View arg0) {
		// TODO Auto-generated method stub
		Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
				ActivitySyarah5.class);
		startActivity(intent);
	}
});

Button bbutton21 = (Button) findViewById(R.id.bbutton21);
bbutton21 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
		// TODO Auto-generated method stub
		Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
				ActivitySyarah6.class);
		startActivity(intent);
	}
});

Button bbutton22 = (Button) findViewById(R.id.bbutton22);
bbutton22 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
```

```
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                ActivitySyarah7.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button bbutton23 = (Button) findViewById(R.id.bbutton23);
bbutton23 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                ActivitySyarah8.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button bbutton24 = (Button) findViewById(R.id.bbutton24);
bbutton24 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                ActivitySyarah9.class);
```

```
                startActivity(intent);
        }
});

Button bbutton25 = (Button) findViewById(R.id.bbutton25);
bbutton25 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                ActivitySyarah10.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button bbutton26 = (Button) findViewById(R.id.bbutton26);
bbutton26 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                ActivitySyarah11.class);
                startActivity(intent);
        }
});
```

```
Button bbutton27 = (Button) findViewById(R.id.bbutton27);
bbutton27 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
		// TODO Auto-generated method stub
		Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
				ActivitySyarah12.class);
		startActivity(intent);
	}
});

Button bbutton28 = (Button) findViewById(R.id.bbutton28);
bbutton28 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
		// TODO Auto-generated method stub
		Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
				ActivitySyarah13.class);
		startActivity(intent);
	}
});

Button bbutton29 = (Button) findViewById(R.id.bbutton29);
bbutton29 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
```

```
@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                ActivitySyarah14.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button bbutton30 = (Button) findViewById(R.id.bbutton30);
bbutton30 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                ActivitySyarah15.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button bbutton31 = (Button) findViewById(R.id.bbutton31);
bbutton31 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
```

```
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                ActivitySyarah1.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button bbutton32 = (Button) findViewById(R.id.bbutton32);
bbutton32 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                ActivitySyarah2.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button bbutton33 = (Button) findViewById(R.id.bbutton33);
bbutton33 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                ActivitySyarah3.class);
```

```
                startActivity(intent);
        }
});

Button bbutton34 = (Button) findViewById(R.id.bbutton34);
bbutton34 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                ActivitySyarah4.class);
                startActivity(intent);
        }
});

Button bbutton35 = (Button) findViewById(R.id.bbutton35);
bbutton35 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
                // TODO Auto-generated method stub
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                                ActivitySyarah5.class);
                startActivity(intent);
        }
});
```

```
Button bbutton36 = (Button) findViewById(R.id.bbutton36);
bbutton36 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
		// TODO Auto-generated method stub
		Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
				ActivitySyarah6.class);
		startActivity(intent);
	}
});

Button bbutton37 = (Button) findViewById(R.id.bbutton37);
bbutton37 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
		// TODO Auto-generated method stub
		Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
				ActivitySyarah7.class);
		startActivity(intent);
	}
});

Button bbutton38 = (Button) findViewById(R.id.bbutton38);
bbutton38 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
```

```
@Override
public void onClick(View arg0) {
		// TODO Auto-generated method stub
		Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
				ActivitySyarah8.class);
		startActivity(intent);
	}
});

Button bbutton39 = (Button) findViewById(R.id.bbutton39);
bbutton39 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
		// TODO Auto-generated method stub
		Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
				ActivitySyarah9.class);
		startActivity(intent);
	}
});

Button bbutton40 = (Button) findViewById(R.id.bbutton40);
bbutton40 .setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

@Override
public void onClick(View arg0) {
		// TODO Auto-generated method stub
```

```
                    Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
                            ActivitySyarah10.class);
                    startActivity(intent);
                }
            });
        }
}
```

Coding XML

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="@drawable/bg_dft_hds"
    android:orientation="vertical" >

    <ScrollView
        android:id="@+id/sscrollView1"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent" >

        <LinearLayout
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="34dp"
            android:orientation="vertical" >

            <Button
                android:id="@+id/bbutton1"
```

```
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_weight="1"
    android:text="Hadits Ikhlas" />

<Button
    android:id="@+id/bbutton2"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_weight="1"
    android:text="Hadits Iman,Islam dan Ihsan" />

<Button
    android:id="@+id/bbutton3"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_weight="1"
    android:text="Hadits Rukun Islam" />

<Button
    android:id="@+id/bbutton4"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_weight="1"
    android:text="Hadits Nasib Manusia telah ditetapkan" />

 <Button
```

```
 android:id="@+id/bbutton5"
 android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Perbuatan Bidah Tertolak" />

<Button
 android:id="@+id/bbutton6"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Dalil dan Haram" />

<Button
 android:id="@+id/bbutton7"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Agama adalah Nasehat" />

<Button
 android:id="@+id/bbutton8"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Memerangi Orang yang Tidak Sholat" />
```

```
<Button
 android:id="@+id/bbutton9"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Melaksanakan Perintah" />

<Button
 android:id="@+id/bbutton10"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Makanlah Dari Rezeki yang Halal" />

<Button
 android:id="@+id/bbutton11"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadit Tinggal lah Keragu-raguan" />

<Button
 android:id="@+id/bbutton12"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Meninggalkan yang Tidak Bermanfaat" />
```

```
<Button
 android:id="@+id/bbutton13"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Mencintai Org Lain" />

<Button
 android:id="@+id/bbutton14"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Larangan Berzina,membunuh,dan Murtad" />

<Button
 android:id="@+id/bbutton15"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Berkata baik/Diam" />

<Button
 android:id="@+id/bbutton16"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
```

```
 android:text="Hadits Jangan MArah" />

<Button
 android:id="@+id/bbutton17"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Kebaikan Menghapus Kesalahan" />

<Button
 android:id="@+id/bbutton18"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Berbuat Baik" />

<Button
 android:id="@+id/bbutton19"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Minta Kepada Allah" />

<Button
 android:id="@+id/bbutton20"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
```

```
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Malu" />

<Button
 android:id="@+id/bbutton21"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Istiqamah" />

<Button
 android:id="@+id/bbutton22"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Melaksanakan Syariat" />

<Button
 android:id="@+id/bbutton23"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Suci" />

<Button
 android:id="@+id/bbutton24"
  android:layout_width="match_parent"
```

```
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_weight="1"
  android:text="Hadits Zhalim" />

<Button
  android:id="@+id/bbutton25"
   android:layout_width="match_parent"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_weight="1"
  android:text="Hadits Shadaqah" />

<Button
  android:id="@+id/bbutton26"
   android:layout_width="match_parent"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_weight="1"
  android:text="Hadits amal Shadaqah" />

<Button
  android:id="@+id/bbutton27"
   android:layout_width="match_parent"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_weight="1"
  android:text="Hadits Jauh dari Pekerjaan Meresahkan" />

<Button
  android:id="@+id/bbutton28"
```

```
 android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Sunnah" />

<Button
 android:id="@+id/bbutton29"
 android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Menjaga Lisan" />

<Button
 android:id="@+id/bbutton30"
 android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Patuhi larangan Agama" />

<Button
 android:id="@+id/bbutton31"
 android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Zuhud" />

<Button
```

```
 android:id="@+id/bbutton32"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Tidak Boleh Berbuat Kerusakan" />

<Button
 android:id="@+id/bbutton33"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Bukti" />

<Button
 android:id="@+id/bbutton34"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Hadits Amar Makruf Nahi Mungkar" />

<Button
 android:id="@+id/bbutton35"
  android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:layout_weight="1"
 android:text="Jangan Saling Mendengki" />
```

```
<Button
  android:id="@+id/bbutton36"
   android:layout_width="match_parent"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_weight="1"
  android:text="Hadits Sesama Muslim" />

<Button
  android:id="@+id/bbutton37"
   android:layout_width="match_parent"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_weight="1"
  android:text="Hadits Kepala Kebaikan Berlipat Ganda" />

<Button
  android:id="@+id/bbutton38"
   android:layout_width="match_parent"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_weight="1"
  android:text="Hadits Wali Allah" />

<Button
  android:id="@+id/bbutton39"
   android:layout_width="match_parent"
  android:layout_height="wrap_content"
  android:layout_weight="1"
  android:text="Hadits Perilaku yang Diampuni" />
```

```
        <Button
          android:id="@+id/bbutton40"
           android:layout_width="match_parent"
          android:layout_height="wrap_content"
          android:layout_weight="1"
          android:text="Hiduplah Laksana Pengembara" />

    </LinearLayout>
</ScrollView>
</LinearLayout>
```

5.Pembuatan Halaman Hadits

Coding Java

```
package com.hadits_arbain_nabawi;

import android.os.Bundle;
import android.app.Activity;

public class Activityhadits1 extends Activity {

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.hds1);
    }

}
```

Coding XML

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="@drawable/hadissatu"
    android:orientation="vertical" >

    <ScrollView
        android:id="@+id/sccrollView1"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="180dp" >
    </ScrollView>

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:orientation="vertical" >

        <ScrollView
            android:id="@+id/sccrollView2"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="match_parent" >

            <LinearLayout
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="match_parent"
```

```
        android:orientation="vertical" >


        <TextView
            android:id="@+id/textView1"
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:text="Dari Amirul Mu’minin, Abi Hafs Umar bin Al Khottob radiallahuanhu, dia berkata: Saya mendengar Rasulullah Shallallahu’alaihi wasallam bersabda : Sesungguhnya setiap perbuatan tergantung niatnya. Dan sesungguhnya setiap orang (akan dibalas) berdasarkan apa yang dia niatkan. Siapa yang hijrahnya karena (ingin mendapatkan keridhaan) Allah dan Rasul-Nya, maka hijrahnya kepada (keridhaan) Allah dan Rasul-Nya. Dan siapa yang hijrahnya karena dunia yang dikehendakinya atau karena wanita yang ingin dinikahinya maka hijrahnya (akan bernilai sebagaimana) yang dia niatkan.

(Riwayat dua imam hadits, Abu Abdullah Muhammad bin Isma’il bin Ibrahim bin Al Mughirah bin Bardizbah Al Bukhori dan Abu Al Husain, Muslim bin Al Hajjaj bin Muslim Al Qusyairi An Naishaburi dan kedua kitab Shahihnya yang merupakan kitab yang paling shahih yang pernah dikarang) .

" />


    </LinearLayout>
  </ScrollView>


 </LinearLayout>


</LinearLayout>
```

6.Pembuatan Halaman Syarah

Coding Java

```
package com.hadits_arbain_nabawi;


import android.os.Bundle;
```

```
import android.app.Activity;

public class ActivitySyarah1 extends Activity {

	@Override
	protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
		super.onCreate(savedInstanceState);
		setContentView(R.layout.syr1);
	}
}
```

Coding XML

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
   android:id="@+id/LinearLayout1"
   android:layout_width="match_parent"
   android:layout_height="match_parent"
   android:background="@drawable/penjelasan"
   android:orientation="vertical" >

   <ScrollView
      android:id="@+id/scrollView1"
      android:layout_width="match_parent"
      android:layout_height="30dp" >

      <LinearLayout
         android:layout_width="match_parent"
         android:layout_height="match_parent"
```

```
        android:orientation="vertical" >
    </LinearLayout>
</ScrollView>

<ScrollView
    android:id="@+id/scrollView2"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent" >

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:orientation="vertical" >

        <TextView
            android:id="@+id/textView1"
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:text="Hadits ini adalah Hadits shahih yang telah disepakati keshahihannya, ketinggian derajatnya dan didalamnya banyak mengandung manfaat. Imam Bukhari telah meriwayatkannya pada beberapa bab pada kitab shahihnya, juga Imam Muslim telah meriwayatkan hadits ini pada akhir bab Jihad.

Hadits ini salah satu pokok penting ajaran islam. Imam Ahmad dan Imam Syafi'I berkata : "Hadits tentang niat ini mencakup sepertiga ilmu." Begitu pula kata imam Baihaqi dll. Hal itu karena perbuatan manusia terdiri dari niat didalam hati, ucapan dan tindakan. Sedangkan niat merupakan salah satu dari tiga bagian itu. Diriwayatkan dari Imam Syafi'i, "Hadits ini mencakup tujuh puluh bab fiqih", sejumlah Ulama' mengatakan hadits ini mencakup sepertiga ajaran islam.
```

Para ulama gemar memulai karangan-karangannya dengan mengutip hadits ini. Di antara mereka yang memulai dengan hadits ini pada kitabnya adalah Imam Bukhari. Abdurrahman bin Mahdi berkata : "bagi setiap penulis buku hendaknya memulai tulisannya dengan hadits ini, untuk mengingatkan para pembacanya agar meluruskan niatnya".

Hadits ini dibanding hadits-hadits yang lain adalah hadits yang sangat terkenal, tetapi dilihat dari sumber sanadnya, hadits ini adalah hadits ahad, karena hanya diriwayatkan oleh Umar bin Khaththab dari Nabi Shallallahu 'alaihi wa Sallam. Dari Umar hanya diriwayatkan oleh 'Alqamah bin Abi Waqash, kemudian hanya diriwayatkan oleh Muhammad bin Ibrahim At Taimi, dan selanjutnya hanya diriwayatkan oleh Yahya bin Sa'id Al Anshari, kemudian barulah menjadi terkenal pada perawi selanjutnya. Lebih dari 200 orang rawi yang meriwayatkan dari Yahya bin Sa'id dan kebanyakan mereka adalah para Imam.

Pertama : Kata "Innamaa" bermakna "hanya/pengecualian" , yaitu menetapkan sesuatu yang disebut dan mengingkari selain yang disebut itu. Kata "hanya" tersebut terkadang dimaksudkan sebagai pengecualian secara mutlak dan terkadang dimaksudkan sebagai pengecualian yang terbatas. Untuk membedakan antara dua pengertian ini dapat diketahui dari susunan kalimatnya.

Misalnya, kalimat pada firman Allah : "Innamaa anta mundzirun" (Engkau (Muhammad) hanyalah seorang penyampai ancaman). (QS. Ar-Ra'd : 7)

Kalimat ini secara sepintas menyatakan bahwa tugas Nabi Shallallahu 'alaihi wa Sallam hanyalah menyampaikan ancaman dari Allah, tidak mempunyai tugas-tugas lain. Padahal sebenarnya beliau mempunyai banyak sekali tugas, seperti menyampaikan kabar gembira dan lain sebagainya. Begitu juga kalimat pada firman Allah : "Innamal hayatud dunyaa la'ibun walahwun" à "Kehidupan dunia itu hanyalah kesenangan dan permainan". (QS. Muhammad : 36)

Kalimat ini (wallahu a'lam) menunjukkan pembatasan berkenaan dengan akibat atau dampaknya, apabila dikaitkan dengan hakikat kehidupan dunia, maka kehidupan dapat menjadi wahana berbuat kebaikan. Dengan demikian apabila disebutkan kata "hanya" dalam suatu kalimat, hendaklah diperhatikan betul pengertian yang dimaksudkan.

Pada Hadits ini, kalimat "Segala amal hanya menurut niatnya" yang dimaksud dengan amal disini adalah semua amal yang dibenarkan syari'at, sehingga setiap amal yang dibenarkan syari'at tanpa niat maka tidak berarti apa-apa menurut agama islam. Tentang sabda Rasulullah, "semua amal itu tergantung niatnya" ada

perbedaan pendapat para ulama tentang maksud kalimat tersebut. Sebagian memahami niat sebagai syarat sehingga amal tidak sah tanpa niat, sebagian yang lain memahami niat sebagai penyempurna sehingga amal itu akan sempurna apabila ada niat.

Kedua : Kalimat "Dan setiap orang hanya mendapatkan sesuai niatnya" oleh Khathabi dijelaskan bahwa kalimat ini menunjukkan pengertian yang berbeda dari sebelumnya. Yaitu menegaskan sah tidaknya amal bergantung pada niatnya. Juga Syaikh Muhyidin An-Nawawi menerangkan bahwa niat menjadi syarat sahnya amal. Sehingga seseorang yang meng-qadha sholat tanpa niat maka tidak sah Sholatnya, walahu a'lam

Ketiga : Kalimat "Dan Barang siapa berhijrah kepada Allah dan Rosul-Nya, maka hijrahnya kepada Allah dan Rosul-Nya" menurut penetapan ahli bahasa Arab, bahwa kalimat syarat dan jawabnya, begitu pula mubtada' (subyek) dan khabar (predikatnya) haruslah berbeda, sedangkan di kalimat ini sama. Karena itu kalimat syarat bermakna niat atau maksud baik secara bahasa atau syari'at, maksudnya barangsiapa berhijrah dengan niat karena Allah dan Rosul-Nya maka akan mendapat pahala dari hijrahnya kepada Allah dan Rosul-Nya.

Hadits ini memang muncul karena adanya seorang lelaki yang ikut hijrah dari Makkah ke Madinah untuk mengawini perempuan bernama Ummu Qais. Dia berhijrah tidak untuk mendapatkan pahala hijrah karena itu ia dijuluki Muhajir Ummu Qais. Wallahu a'lam

" />

```
        </LinearLayout>
    </ScrollView>

</LinearLayout>
```

7.Pembuatan Halaman Profil

Coding Java

```
package com.hadits_arbain_nabawi;
```

```
import android.app.Activity;
import android.os.Bundle;

public class ActivityProfil extends Activity {
        public void onCreate(Bundle savedInstanceState){
                super.onCreate(savedInstanceState);setContentView(R.layout.profil);
        }

}
```

Coding XML

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
   android:layout_width="match_parent"
   android:layout_height="match_parent"
   android:background="@drawable/profil" >

</RelativeLayout>
```

Lampiran II : Eksekusi Program

1. **Tampilan Halaman Pembuka**



2. Tampilan Halaman Utama



3. Tampilan Halaman Daftar Hadits



4. Tampilan Halaman Doa Yang dipilih



5. Tampilan Halaman Daftar Syarah



6. Tampilan Halaman Isi Syarah



7. Halaman Profil



Lampiran III: Merk Ponsel Hasil Uji Coba

No	Merk Ponsel	Tipe
1	Samsung	Galaxy Mini 2 GT-S4500D
2	Samsung	
3	Samsung	
4	Samsung	
5	Samsung	
6	Asus	
7	Lenovo	
8	Samsung	N73
9	Nokia	C5-00
10	Nokia	Asha 306