

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Metode Analisis

Hasil dan pembahasan adalah tentang implementasi Aplikasi yang meliputi implementasi Aplikasi berupa desain antarmuka, pengujian Aplikasi, dan kelebihan serta kekurangan Aplikasi. Dalam pembuatan Aplikasi pengenalan adab-adab beribadah di masjid ini memiliki beberapa langkah yang digunakan. Langkah-langkah tersebut adalah:

4.1.2. Modelling

Pemodelan diawali dengan membuat desain Aplikasi yang menarik untuk digunakan nanti, dalam tahapan ini desain Aplikasi menggunakan Corel Draw X6. Desain yang digunakan dalam Aplikasi adalah background sebagai latar dari Aplikasi, dan tombol-tombol sebagai media navigasi.

4.2. Implementasi Program

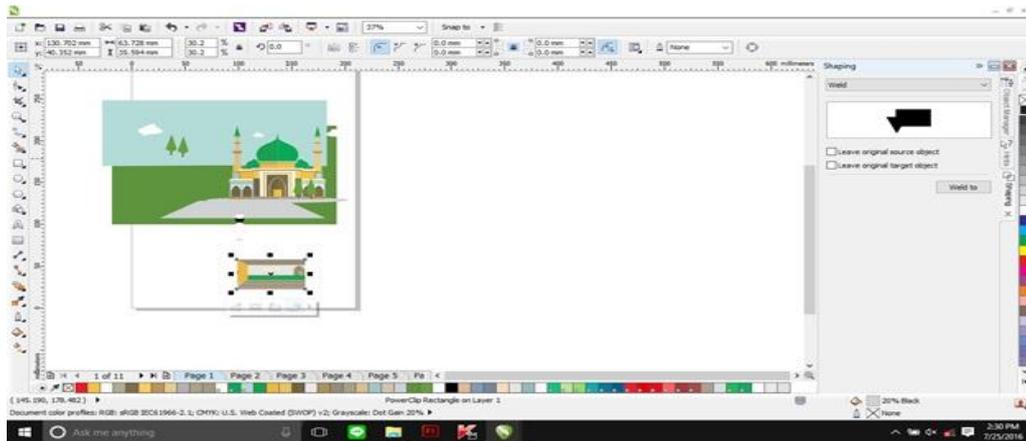
Dalam tahapan ini digunakan beberapa Aplikasi perangkat lunak bantuan untuk nantinya diselesaikan menggunakan Aplikasi perangkat lunak terakhir Adobe Flash CS6 dengan *Actionscript* 3.0.

4.3. Proses Pembangunan Aplikasi

Pada proses pembangunan Aplikasi, tahapan pertama yang dilakukan dengan menyiapkan data-data dari mulai materi tentang adab-adab ketika berada di masjid, serta background. Berikut beberapa penjelasan implementasi saat pembangunan Aplikasi:

1. Pembuatan Desain Aplikasi dan Background

Tahapan pembuatan desain Aplikasi dan juga background dibuat menggunakan Corel Draw X6. Semua desain dari gambar yang digunakan Flash ini menggunakan Corel Draw X6 sebagai *tool* untuk membuat gambar. Untuk proses pembuatannya dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4. 1 Pembuatan desain Aplikasi

2. Proses Import File gambar dan Suara

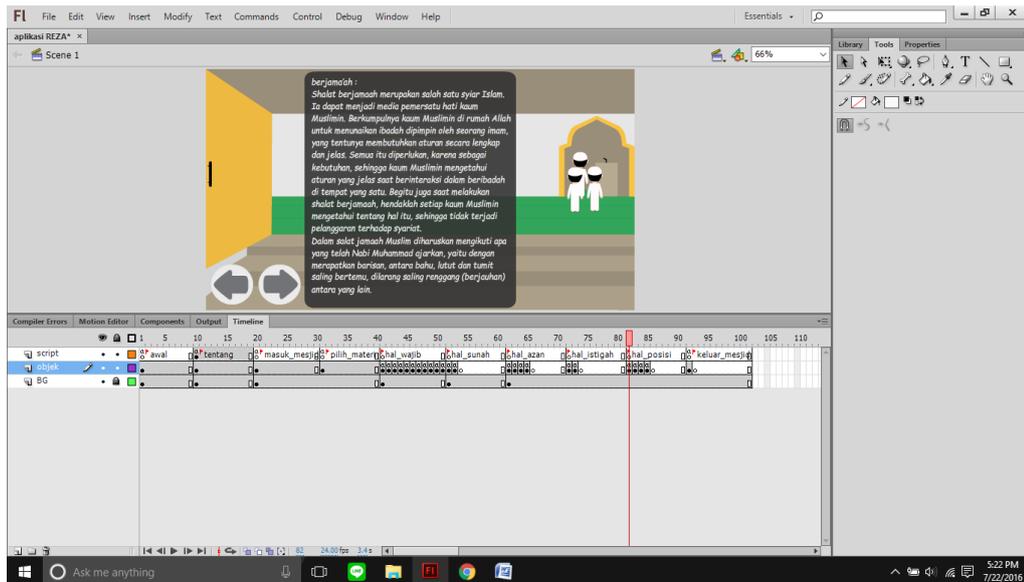
Tahapan ini merupakan proses setelah gambar dan suara selesai dibuat, lalu dimasukkan atau di import kedalam *library* yang ada pada Adobe Flash CS6 untuk diolah pada langkah selanjutnya. Proses *import* file gambar dan suara dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4. 2 Gambar proses import gambar dan suara

3. Pembuatan Aplikasi

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir dalam mengimplementasikan pembuatan Aplikasi, setelah semua dilakukan lalu akan diproses pada Adobe Flash CS6 untuk langkah pembuatannya. Proses pembuatannya dapat dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Proses pembuatan Aplikasi

4.4. Implementasi Antarmuka

Hasil dari Aplikasi Flash yang telah selesai akan dijelaskan sesuai susunan dari menu–menu yang tersedia di dalamnya. Berikut penjelasan dari menu–menu tersebut:

1. Tampilan Halaman Beranda

Pada halaman beranda ini terdapat tiga tombol *play*, tombol tentang, dan tombol keluar. Berikut beberapa tombol tersebut:

a. Tombol *Play*

Tombol *play* adalah tombol untuk memulai menjalankan Aplikasi, jika tombol *play* dipilih maka akan berpindah ke halaman selanjutnya.

b. Tombol Tentang

Tombol tentang jika dipilih akan menuju ke halaman menu tentang yang berisikan tentang biodata pembuat Aplikasi.

c. Tombol Keluar

Tombol keluar adalah tombol yang berfungsi untuk mengakhiri Aplikasi atau keluar dari Aplikasi.

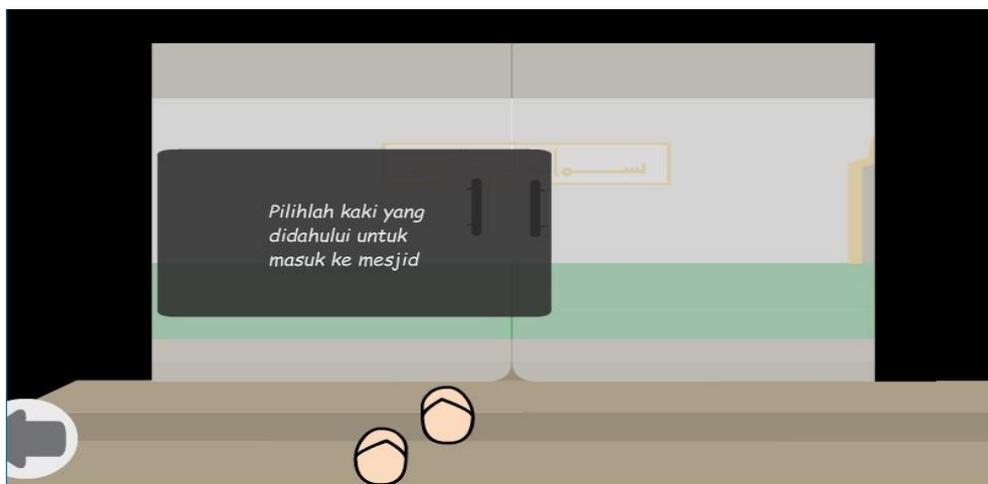
Untuk tampilan halaman beranda dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Beranda

2. Halaman Mulai

Halaman mulai adalah halaman yang muncul ketika tombol mulai dipilih, pada halaman ini terdapat perintah untuk masuk ke halaman berikutnya, dan pada halaman ini terdapat tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya. Gambar halaman mulai dapat dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4. 5 Halaman Mulai

3. Halaman Pilihan Menu

Pada halaman ini terdapat pilihan menu tentang adab-adab di dalam masjid, yaitu pilihan menu shalat wajib, menu shalat sunnah, menu adzan, menu iktikaf, menu posisi shalat, dan menu keluar masjid. Pengguna tinggal memilih atau mengklik menu-menu tersebut untuk ke halaman berikutnya. Gambar halaman pilihan menu dapat dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4. 6 Halaman pilihan menu

4. Halaman Solat Wajib

Halaman shalat wajib berisikan tentang shalat wajib 5 waktu, niat dan do'a ketika shalat. Dan pada halaman ini terdapat tombol *next* dan *back*. Gambar halaman shalat wajib dapat dilihat pada gambar 4.7.



Gambar 4. 7 Gambar halaman shalat wajib

5. Halaman Menu Solat Sunnah

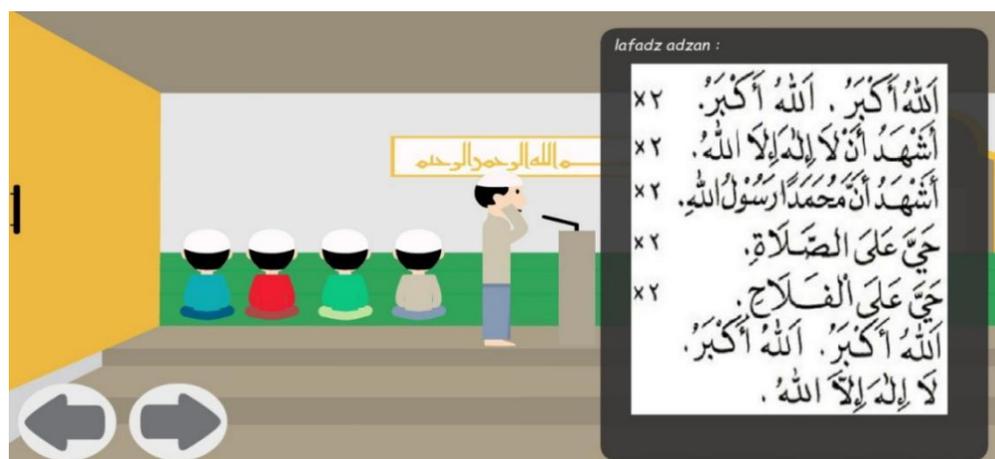
Halaman menu solat sunnah berisi materi tentang solat sunnah dan niat solat sunnah. Pada halaman ini terdapat tombol *next* dan *back* yang berfungsi untuk menuju halaman selanjutnya dan sebelumnya. Gambar halaman menu solat sunnah dapat dilihat pada gambar 4.8.



Gambar 4. 8 Halaman menu solat sunnah

6. Halaman Menu Adzan

Pada halaman menu adzan ini berisi materi tentang adzan dan lafadz adzan berupa tulisan arab, dan pada halaman ini terdapat sound atau suara adzan. Gambar menu adzan dapat dilihat pada gambar 4.9.



Gambar 4. 9 Halaman Menu Adzan

7. Halaman Menu Iktikaf

Pada halaman menu iktikaf berisikan materi tentang iktikaf, dan pada halaman ini terdapat tombol next untuk kehalaman selanjutnya dan tombol back untuk kembali kehalaman sebelumnya. Gambar menu iktikaf dapat dilihat pada gambar 4.10.



Gambar 4. 10 Halaman menu iktikaf

8. Halaman Posisi Solat

Pada halaman ini berisikan materi tentang posisi dalam melaksanakan solat, dan pada halaman ini dilengkapi dengan gambar dan juga animasi posisi solat. Gambar halaman posisi solat dapat dilihat pada gambar 4.11.



Gambar 4. 11 Halaman posisi solat

4.5. Pengujian Aplikasi

Tahapan pengujian *Aplikasi* ini dilakukan menggunakan metode kuesioner, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kinerja dari *Aplikasi* yang dibuat, juga untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari *Aplikasi* yang telah dibuat. Tahapan pengujian dilakukan dengan membagikan kuisisioner kepada responden yang telah menggunakan Aplikasi ini.

4.5.1. Analisis Responden

Analisis responden diperlukan untuk mengetahui tingkat pengujian, beberapa aspek yang akan ditanyakan menyangkut tentang penggunaan Aplikasi ini. Selanjutnya dibuat kuisisioner yang akan diisi oleh responden untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan Aplikasi ini.

Untuk melihat tanggapan terhadap Aplikasi yang dirancang, maka dilakukan *survey* yang terdiri dari 20 responden yang diambil sampel dari kalangan umum atau remaja yang berusia antara 19 sampai 30 tahun. *Survey* dilakukan dilingkungan sekitar masjid baiturrohman tepatnya di daerah Cemani Sukoharjo. Dibawah ini merupakan tabel pertanyaan dan hasil rekapan jawaban setelah kuisisioner disebar, dan tabel daftar responden. Berikut adalah tabel daftar responden:

Tabel 4. 1 Daftar Nama Responden

No	Nama	Usia
1	Responden A	27
2	Responden B	19
3	Responden C	27
4	Responden D	29
5	Responden E	25
6	Responden F	28
7	Responden G	29
8	Responden H	22

9	Responden I	21
10	Responden J	29
11	Responden K	20
12	Responden L	21
13	Responden M	28
14	Responden N	29
15	Responden O	20
16	Responden V	27
17	Responden Q	24
18	Responden R	22
19	Responden S	23
20	Responden T	22

Data yang telah diperoleh dari hasil jawaban kuisioner selanjutnya akan diolah untuk mendapatkan kesimpulan dari responden pengguna terhadap Aplikasi ini. Untuk mempermudah menghitung hasil kuisioner maka setiap jawaban yang diberikan responden akan diberikan nilai. Berikut pembagian dari nilai kuisioner:

1. Nilai 1 untuk jawaban STS (Sangat Tidak Setuju)
2. Nilai 2 untuk jawaban TS (Tidak Setuju)
3. Nilai 3 untuk jawaban R (Ragu-Ragu)
4. Nilai 4 untuk jawaban S (Setuju)
5. Nilai 5 untuk jawaban SS (Sangat Setuju)

Nilai diatas kemudian akan digunakan untuk menghitung nilai total dari jawaban responden. Rumus untuk menghitung nilai total tersebut adalah:

$$\text{Rumus Index} = (\text{Total Skor} / \text{Nilai Tertinggi}) \times 100. \quad (4.1)$$

Rumus Nilai Total :

Skor Maksimal = Total nilai tertinggi x Jumlah pertanyaan x Jumlah responden

Skor Maksimal = $5 \times 10 \times 20 = 1000$

Nilai Total = $(\text{Total skor} / \text{Skor maksimal}) \times 100 \%$

Nilai Total = $(785 / 1000) \times 100 \% = 78,5 \%$

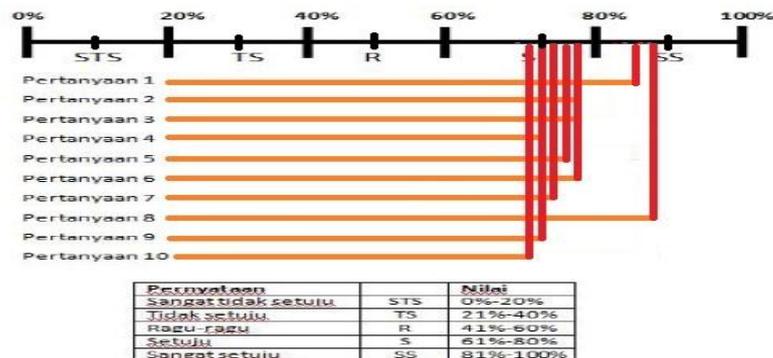
Sehingga didapatkan hasil dari jawaban kuisioner yang dibagikan kepada responden, dapat dilihat pada tabel 4.2. Berikut adalah tabel kuesioner responden:

Tabel 4. 2 Kuesioner Responden

No	Pertanyaan	STS	TS	R	S	SS	Total	%
		1	2	3	4	5		
1	Isi dari Aplikasi ini mudah dipahami oleh pengguna	0	0	3	11	6	83	83%
2	Tampilan dari Aplikasi menarik	0	0	6	9	5	79	79%
3	Tombol-tombol pada Aplikasi berjalan lancar	0	0	3	15	2	79	79%
4	Tampilan isi materi dari Aplikasi mudah dibaca	0	0	7	11	2	75	75%
5	Materi pada Aplikasi sudah cukup untuk kalangan orang awam	0	0	7	8	5	78	78%
6	Membantu pengguna dalam memahami adab-adab ketika berada di masjid	0	0	4	13	3	79	79%
7	Aplikasi ini cocok untuk semua kalangan	0	0	7	10	3	76	76%
8	Aplikasi ini mudah untuk digunakan	0	0	2	9	9	87	87%
9	Aplikasi ini membuat pengguna menjadi lebih mengetahui tentang adab-adab di dalam masjid	0	0	7	11	2	75	75%

10	Membantu pengguna untuk beribadah yang baik dan benar	0	0	7	12	1	74	74%
NILAI TOTAL KUESIONER							785	78,5 %

Berdasarkan hasil penghitungan dan persentase pada kuesioner, secara kontinum dapat digambarkan seperti gambar 4.12.



Gambar 4. 12 Garis Kontinum Kuesioner Responden

Berdasarkan gambar 4.12 dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Pertanyaan no.1 mendapatkan nilai persentase 83%, maka dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju dengan pertanyaan tersebut.
2. Pertanyaan no.2 mendapatkan nilai persentase 79%, maka dapat disimpulkan bahwa responden menyatakan setuju dengan pertanyaan tersebut.
3. Pertanyaan no.3 mendapatkan nilai persentase 79%, maka dapat disimpulkan bahwa responden menyatakan setuju dengan pertanyaan tersebut.
4. Pertanyaan no.4 mendapatkan nilai persentase 75%, maka dapat disimpulkan bahwa responden menyatakan setuju dengan pertanyaan tersebut.
5. Pertanyaan no.5 mendapatkan nilai persentase 78%, maka dapat disimpulkan bahwa responden menyatakan setuju dengan pertanyaan tersebut.

6. Pertanyaan no.6 mendapatkan nilai persentase 79%, maka dapat disimpulkan bahwa responden menyatakan setuju dengan pertanyaan tersebut.
7. Pertanyaan no.7 mendapatkan nilai persentase 76%, maka dapat disimpulkan bahwa responden menyatakan setuju dengan pertanyaan tersebut.
8. Pertanyaan no.8 mendapatkan nilai persentase rendah dengan angka 87%, maka dapat disimpulkan bahwa responden menyatakan sangat setuju dengan pertanyaan tersebut.
9. Pertanyaan no.9 mendapatkan nilai persentase 75%, maka dapat disimpulkan bahwa responden menyatakan setuju dengan pertanyaan tersebut.
10. Pertanyaan no.10 mendapatkan nilai persentase 74%, maka dapat disimpulkan bahwa responden menyatakan setuju dengan pertanyaan tersebut.

Jadi dapat diambil kesimpulan dari keseluruhan hasil jawaban responden dengan total persentase 78,5 % termasuk dalam rentang nilai yang menyatakan setuju dari aspek pengujian isi dan manfaat aplikasi edukasi adab-adab beribadah di masjid berbasis android.

Berikut ini adalah pengujian untuk mengenalkan materi yang diambil dari yang ditampilkan pada aplikasi edukasi adab-adab beribadah di masjid berbasis android. Pengujian ini diujikan kepada *user* secara acak setelah *user* sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi ini, dan pengujian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar dampak perubahan pengetahuan *user* setelah menggunakan aplikasi ini. Berikut tabel pertanyaan *pre test* dan *post test* :

Tabel 4.3 tabel soal *pre test* dan *post test*

<ol style="list-style-type: none"> 1. Dibawah ini yang merupakan doa masuk masjid adalah? <ol style="list-style-type: none"> a. ALLOOHUMMAF TAHLII ABWAABA ROHMATIKA b. ALLOOHUMMA INNII A'UUDZUBIKA MINAL KHUBUTSI WAL KHOBAAITSI c. ALLOHUMMA INNII AS-ALUKA MIN FADLIKA 2. Dibawah ini yang merupakan bacaan niat shalat subuh sebagai makmum
--

- adalah?
- a. Usalli fardhash Juma'ati raka'atini adaan makmuman lillahi ta'ala
 - b. Usalli fardhash 'isya'i arba'a raka'atin adaan lillahi ta'ala
 - c. Ushalli fardhash shub-hi rak'atini mustaqbilal qiblatai adaan (ma'muuman) lillahi Ta'aala.
3. Manakah dibawah ini yang termasuk rukun shalat ?
 - a. Wudhu, bersih dan suci
 - b. Berdiri, niat dan takbiratul ikhram
 - c. Mandi, berpakaian rapih dan wangi.
 4. Manakah yang termasuk syarat adzan ?
 - a. Muslim
 - b. Telah masuk waktu shalat
 - c. Baligh
 5. Dibawah ini yang termasuk rukun iktikaf yaitu :
 - a. Wudhu, suci dan bersih
 - b. Niat, berdiam di masjid dan islam
 - c. Wangi, mandi dan baligh
 6. Salah satu hal yang membatalkan iktikaf adalah ?
 - a. Murdad
 - b. Kentut
 - c. Tidur
 7. Solat sunnah qabbliyah hendaknya dilakukan pada saat ?
 - a. Setelah shalat wajib
 - b. Sebelum shalat wajib
 - c. Setelah khutbah jumat
 8. Sebutkan salah satu shalat sunnah rawatib muakad !
 - a. Shalat 2 rakaat selepas shalat tahajud
 - b. Shalat 2 rakaat selepas shalat maghrib
 - c. Shalat 2 rakaat setelah shalat jumat
 9. Dibawah ini mana yang boleh dilaksanakan shalat sunnah ba'diah ?
 - a. Dzuhur, ashar dan isya
 - b. Subuh, ashar dan maghrib
 - c. Dzuhur, mahrib dan isya
 10. Salah satu syarat sah shalat wajib adalah ?
 - a. Membaca surat al - fatihah
 - b. Menghadap kiblat
 - c. Berpakaian rapi

Tabel 4.4 tabel hasil jawaban *pre test* dan *post test*

Responden	Nilai Jawaban <i>pre test</i>	Nilai Jawaban <i>post test</i>
User 1	6	8

<i>User 2</i>	<i>4</i>	<i>9</i>
<i>User 3</i>	<i>6</i>	<i>8</i>
<i>User 4</i>	<i>8</i>	<i>10</i>
<i>User 5</i>	<i>5</i>	<i>10</i>

Dari hasil jawaban *pre test* dan *post test* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi edukasi adab-adab beribadah di masjid berbasis android sangat bermanfaat bagi *user* untuk mengetahui dan memahami tentang adab-adab ketika beribadah di masjid.

4.6. Kelebihan dan Kekurangan

Setelah melakukan pengujian terhadap Aplikasi ini, didapatkan masukan-masukan saran untuk Aplikasi ini yaitu Aplikasi pengenalan adab-adab ketika di masjid. Dari hasil pengujian ini dapat dijadikan sebuah acuan untuk membuat Aplikasi menjadi lebih sempurna. Adapun kelebihan dan kekurangan Aplikasi ini sebagai berikut:

1. Pada Aplikasi ini dilengkapi dengan bacaan niat dan doa solat wajib maupun solat sunnah.
2. Aplikasi ini mudah untuk digunakan oleh semua kalangan pengguna.
3. Aplikasi ini bermanfaat bagi semua pengguna.

Adapun untuk kekurangan pada Aplikasi ini, yaitu:

1. Tidak terdapat doa-doa yang lain selain doa masuk masjid, keluar masjid, doa setelah adzan, dan doa atau bacaan solat.
2. Kurangnya animasi pada Aplikasi ini.