

APLIKASI EDUKASI ADAB-ADAB BERIBADAH DI MASJID BERBASIS ANDROID

Muhammad Riza Rifai
Jurusan Teknik Informatika
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, Indonesia
muhammad.riza.rifai@gmail.com

Masjid adalah rumah Allah *Subhanahuwata'ala* yang berada di atas bumi. Masjid memiliki kedudukan yang sangat mulia di dalam Islam dan di mata para pemeluknya. Masjid adalah tempat bersatunya jiwa-jiwa kaum mukminin dalam mendekatkan diri kepada Allah *Subhanahuwata'ala* dan wadah untuk berkumpulnya jasmani mereka agar saling mempererat tali persaudaraan serta bertukar manfaat dan informasi. Tujuan pembahasan ini yaitu menghasilkan aplikasi edukasi adab-adab beribadah di masjid dengan menggunakan multimedia untuk membantu memudahkan masyarakat luas, agar lebih mengerti adab dan etika yang harus diperhatikan ketika beribadah di masjid.

Pembuatan aplikasi tersebut menggunakan *action script 3.0* pada *software Adobe Flash Professional CS6* dan *Corel Draw X5* sebagai pembuatan konten aplikasi. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Hierarchy Plus Input Process Output (HIPO)*. Hasil yang di dapat dari aplikasi ini memiliki beberapa menu seperti belajar masuk masjid, belajar solat wajib, belajar solat sunnah. Belajar adzan, belajar l'tikaf, dan deskripsi tentang aplikasi ini.

Penyajian informasi menggunakan perangkat komputer yang dijalankan pada *OS Android*. Hasil akhir dari aplikasi ini adalah edukasi adab-adab ketika beribadah di masjid dalam bentuk aplikasi multimedia. Informasi dapat tersimpan secara komprehensif dan cepat dipahami dalam bentuk teks, gambar dan video.

Kata Kunci: *Adobe Flash CS6, Aplikasi, edukasi adab-adab ketika beribadah di masjid*

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masjid adalah rumah Allah *Subhanahuwata'ala* yang berada di atas bumi. Masjid memiliki kedudukan yang sangat mulia di dalam Islam dan di mata para pemeluknya. Masjid adalah tempat bersatunya jiwa-jiwa kaum mukminin dalam mendekatkan diri kepada Allah *Subhanahuwata'ala* dan wadah untuk berkumpulnya jasmani mereka agar saling mempererat tali persaudaraan serta bertukar manfaat dan informasi. Di dalam masjid dahulu Rasulullah *Shallallahu 'alaihi wasallam* mendidik para sahabatnya di atas agama ini. Dari masjid beliau muncul generasi umat Islam pertama yang menebarkan

cahaya ke seluruh penjuru bumi. Karena itu, masjid Nabi *Shallallahu 'alaihi wasallam* di Madinah bisa dikatakan sebagai universitas Islam pertama, dengan guru besarnya adalah Rasulullah *Shallallahu 'alaihi wasallam* dan para sahabat sebagai mahasiswanya. Masjid mempunyai sejarah panjang yang mampu menetas para ulama dan da'i yang handal keilmuannya serta mampu memberikan kontribusi yang besar bagi umat.

Menurut (Harfiyanto Doni, 2015) karena dengan seiring arus globalisasi tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat menyebabkan peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting. Penggunaan *Gadget* di kalangan pelajar masa kini merupakan sebuah keharusan untuk memilikinya, misalnya seperti *handphone*, tablet, laptop, dan berbagai macam gadget lainnya. *Gadget* dapat merubah makna dari "kesendirian". Akan tetapi kesendirian itu dapat menjadi suatu suasana yang lebih ramai dan hidup. Dengan satu *gadget* yang canggih bisa digunakan untuk mendengarkan musik, bermain *games*, Internet, foto-foto, menonton video, dan lain-lain. Dengan permainan yang tepat bisa mendapatkan nilai dan fungsi yang lebih dari sebuah *smartphone*. Dengan dasar tersebut maka tidak ada salahnya jika adab beribadah di masjid tersebut diimplementasikan di dalam Android, mengingat sudah banyak orang yang telah memiliki *handphone* berbasis Android.

Dengan seiring berkembangnya zaman dan dasar tersebut maka tidak ada salahnya kalau adab-adab di masjid tersebut dapat dikembangkan dengan memanfaatkan kemajuan informasi. Sebuah aplikasi multimedia interaktif berbasis android merupakan salah satu cara untuk mengatasi permasalahan ini, dikarenakan keunggulannya yang dapat menyajikan informasi tidak hanya berbentuk teks dan gambar, tetapi dapat menampilkan suara dan animasi yang diharapkan bisa memberi kemudahan dalam penyampaian adab-adab di masjid pada kalangan remaja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan yang dihadapi yaitu:

1. Bagaimana membuat aplikasi yang edukatif, menarik dan mudah digunakan oleh pengguna mengenai adab beribadah di masjid?
2. Bagaimana mengenalkan adab dan etika ketika beribadah dimasjid melalui teknologi *smartphone* berbasis android?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini terdapat batasan masalah yaitu:

1. Game ini menggunakan visual 2D.
2. Aplikasi dijalankan pada sistem operasi android.
3. Materi yang dibahas aplikasi ini yaitu:
 - Aturan dan do'a-do'a masuk masjid.
 - Aturan dan do'a-do'a ketika adzan.
 - Aturan dan niat shalat.
 - Tata aturan shaf shalat.
 - Cara menjadi makmum dan menjadi imam.
 - Larangan kegiatan di masjid.
 - Aturan Iktikaf.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dalam latar belakang dan rumusan masalah, maka selanjutnya ditetapkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun sebuah aplikasi multimedia yang digunakan untuk mengenalkan adab-adab beribadah di masjid.
2. Tujuan yang ingin dicapai yaitu menghasilkan aplikasi edukasi adab-adab beribadah di masjid dengan menggunakan multimedia untuk membantu memudahkan masyarakat luas, agar lebih mengerti adab dan etika yang harus diperhatikan ketika beribadah di masjid.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat aplikasi ini adalah untuk lebih mengenalkan etika dan adab-adab yang harus diperhatikan ketika berada di dalam masjid.

tercapainya tujuan sehingga dapat diketahui hasil dari pembuatan sebuah aplikasi.

a. Pengujian

Pada tahapan ini merupakan tahapan akhir dari proses-proses sebelumnya sehingga aplikasi yang telah dibuat harus diuji sehingga dapat mengetahui hasil sesuai dengan kebutuhan.

II. LANDASAN TEORI

2.1. Masjid

Masjid adalah tempat orang islam melakukan penyembahan dan ibadah, khususnya shalat. Sudah sepantasnya ketika berada di masjid harus menjaga adab dan sopan santun di dalamnya sesuai dengan tuntunan. Para ulama mengatakan tentang batasan masjid, yaitu tempat yang ada di dalam tembok masjid dan pintu masjid bagian dalam.

2.1.1. Adab Di Masjid

Sebagai rumah dari rumah-rumah Allah *Ta'ala* yang mempunyai peranan vital (Afwan Awwab, 2013).

2.2. Multimedia

Multimedia merupakan suatu istilah generik bagi suatu media yang menggabungkan berbagai macam media baik untuk tujuan pembelajaran maupun bukan. Seperti yang dikutip dari Suyanto M (2005) pengertian multimedia dapat dijabarkan, sebagai berikut:

1. Rosch, (1996) : Multimedia adalah Kombinasi dari komputer dan video
2. McComick, (1996) : Multimedia adalah Kombinasi dari tiga elemen: suara, gambar, dan teks
3. Turban dan kawan-kawan, (2002) : Multimedia adalah Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar
4. Robin dan Linda, (2001) : Multimedia adalah Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video.
5. Steinmetz (1995) : Multimedia adalah gabungan dari seminimalnya sebuah media diskrit dan sebuah media kontinu. Media diskrit adalah sebuah media dimana validitas datanya tidak tergantung dari kondisi waktu, termasuk didalamnya teks dan grafik. Sedangkan yang dimaksud dengan media kontinu adalah sebuah media dimana validitas datanya tergantung dari kondisi waktu, termasuk di dalamnya suara dan video.
6. Vaughan (2004) : Multimedia adalah beberapa kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi dan video dikirim ke anda melalui komputer atau alat elektronik lainnya atau dengan manipulasi digital.

2.3. Android

Android merupakan sebuah sistem operasi yang berbasis Linux untuk *smartphone* dan komputer tablet. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh semacam mobile *device*.

2.5. Review Penelitian Terkait

Dalam penyusunan laporan akhir, penyusun menggunakan literatur aplikasi yang sudah pernah ada sebagai bahan tinjauan pustaka. Hal ini sebagai pembandingan untuk menguji orisinalitas sebuah karya ilmiah. Adapun aplikasi yang dijadikan sebagai bahan tinjauan pustaka adalah sebagai berikut:

Aplikasi Tuntunan Sholat Berjamaah, aplikasi ini dibuat berbasis android diperuntukkan bagi umat muslim yang mau mempelajari dan mengkaji lebih dalam tentang shalat fardhu (5 waktu) secara berjamaah di masjid, yang pada saat ini masih banyak yang enggan untuk melaksanakan shalat fardhu berjamaah di masjid.

Aplikasi ini membahas tentang:

- a. Fiqih sholat berjamaah
- b. Definisi tentang sholat berjamaah.
- c. Imam dan Makmum.
- d. Adab-adab bagi imam dan makmum saat sholat berjamaah.
- e. Hikmah dari sholat berjamaah.

- f. Hukum-hukum shalat berjamaah dari beberapa pendapat.
- g. Permasalahan-permasalahan pada shalat berjamaah.
- h. Posisi shaf dalam shalat berjamaah (baik pria dan wanita).
- i. Udzur yang membolehkan untuk tidak shalat berjamaah di masjid.
- j. Bid'ah dan kesalahan dalam shalat berjamaah.

Aplikasi Bacaan Sholat Lengkap sangat baik untuk dijadikan perpustakaan digital di handphone maupun tablet pintar anda. Aplikasi ini dibuat berbasis android. Bisa dijadikan sebagai bahan pembelajaran mengenai shalat wajib (lima waktu) maupun shalat-sholat lainnya yang sifatnya sunnah dan mungkin jarang kita lakukan.

Beberapa materi yang ada di aplikasi ini antara lain:

- a. Panduan Wudhu
- b. Rukun Islam dan Iman
- c. Adzan dan Iqamah
- d. Doa dan Dzikir Setelah Sholat
- e. Doa dan Praktek Shalat Sunah
- f. Shalat fardhu, gaib dan jenazah dan kumpulan bacaan shalat sunnah lengkap lainnya.

Marbel Belajar Sholat merupakan aplikasi pendidikan yang di buat berbasis android untuk anak usia 4-8 tahun. Aplikasi ini membantu anak-anak belajar tata cara shalat 5 waktu. Bersama Marbel Belajar sholat, anak-anak bisa belajar urutan setiap gerakan shalat beserta dengan doanya. Aplikasi ini dilengkapi dengan narasi pendukung yang sangat bermanfaat bagi anak-anak yang belum lancar membaca. Setiap materi dilengkapi dengan narasi, sehingga anak-anak bisa belajar hanya dengan mendengarkan suaranya saja. Setelah mereka selesai belajar sholat, ada berbagai macam permainan seru menanti mereka. Lewat permainan ini, pengetahuan serta hasil belajar mereka bisa diuji.

Marbel menggabungkan konsep belajar dan bermain menjadi satu sehingga melahirkan cara belajar yang lebih menyenangkan. Materi akan disajikan dalam bentuk yang menarik dilengkapi dengan Gambar + Sound Narasi + Animasi untuk menarik minat anak-anak dalam belajar. Selanjutnya, mereka bisa mengasah kemampuan melalui permainan edukasi yang disediakan.

Aplikasi ini dapat digolongkan ke dalam aplikasi belajar anak, aplikasi pendidikan, permainan edukasi, buku belajar, belajar interaktif, Permainan Puzzle, Permainan anak, Buku gambar, buku mewarnai, belajar mewarnai.

Dari tinjauan pustaka yang dijelaskan di atas, terdapat beberapa perbedaan yang cukup mencolok dengan tugas akhir aplikasi edukasi adab beribadah di masjid berbasis android. Konten yang akan menjadi isi dari

aplikasi yang dibuat tidak terpaku pada satu bentuk aturan-aturan di masjid secara umum saja, akan tetapi meliputi aturan-aturan tentang sebelum, sesudah dan berada di dalam masjid, tata cara iktikaf, aturan dan do'a ketika adzan.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Analisis Kebutuhan Aplikasi

Analisis kebutuhan adalah merupakan tahap melakukan proses pengumpulan data-data yang dapat menunjang atau dapat mendukung dari aplikasi yang akan dibuat, serta dapat memperoleh jawaban dari rumusan masalah yang telah dibuat sebelumnya.

Pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan metode studi literatur. Studi literatur, yaitu mempelajari materi dengan mencari referensi dari berbagai buku, artikel, tulisan–tulisan pada situs Internet, maupun media informasi lainnya.

3.1.1 Analisis Kebutuhan Input

Kebutuhan input data yang digunakan untuk aplikasi yang dibangun merupakan input statis. Yang dimaksud statis adalah input yang sudah dimasukkan oleh *developer* aplikasi sebelum program tersebut digunakan oleh *user*, sehingga input bersifat tetap dan tidak dapat diubah oleh *user*. Kebutuhan input yang dilakukan yaitu:

1. Input teks yang digunakan untuk memberikan penjelasan judul dan objek.
2. Input gambar dan suara yang telah ditentukan untuk keperluan adab beribadah di masjid.

3.1.2 Analisis Kebutuhan Proses

Kebutuhan proses yang dilakukan adalah:

1. Membaca input dari *touchscreen*.
2. Pemilihan menu yang telah disediakan.
3. Menampilkan animasi gambar dan teks adab beribadah di masjid.

3.1.4 Analisis Kebutuhan Antarmuka

Antarmuka atau yang biasa disebut *interface* merupakan bagian yang penting dalam melakukan perancangan sebuah aplikasi. Antarmuka yang dibutuhkan dalam aplikasi ini adalah sebuah antarmuka yang bersifat *user friendly*, artinya mudah dimengerti oleh pengguna tanpa harus ada petunjuk lebih lanjut dalam menggunakan aplikasi adab beribadah di masjid. Antarmuka yang digunakan berbasis menu. Selain itu, antarmuka adab beribadah di masjid menarik sehingga *user* merasa nyaman dalam menggunakan aplikasi.

Berikut adalah antarmuka yang diperlukan dalam aplikasi adab beribadah di masjid:

1. Antarmuka Beranda
Antarmuka halaman beranda ini berisi tampilan judul aplikasi dan link utama ke halaman mulai, tentang, dan keluar.
2. Antarmuka Mulai

Antarmuka halaman Mulai, didalamnya terdapat menu masuk masjid, pemilihan materi dan isi materi.

3. Antarmuka Tentang

Antarmuka halaman Tentang, berisi informasi pembuat aplikasi.

4. Antarmuka Keluar

Antarmuka halaman Keluar, antarmuka ini digunakan untuk keluar aplikasi.

3.2. Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

3.2.1. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan dan mempelajari informasi-informasi yang berhubungan dengan penulisan termasuk dalam perancangan, analisis, dan implementasi aplikasi. Data dari literatur ini terbagi menjadi dua sifat, yakni:

1. Data primer, yaitu sumber data utama yang berkaitan dengan masalah yang sudah diteliti. Sumber data primer yang digunakan dari "*FIQH ISLAM*". Sulaiman. (2016).

2. Data sekunder, yaitu sumber data yang berfungsi sebagai data pelengkap atau penunjang untuk membantu mencari jawaban dalam penelitian ini. Adapun sumber data sekunder tersebut berupa artikel, jurnal, website, dan lain sebagainya.

3.2.2 Metode Perancangan

Perancangan merupakan tahapan untuk menuangkan semua data yang didapat kedalam sebuah sketsa dan gambaran awal sebelum dituangkan kedalam bentuk digital. Tahapan ini sangat penting karena akan menjadi gambaran awal dari aplikasi yang akan dibuat pada aplikasi adab beribadah di masjid. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Hierarchy Plus Input Process Output* atau yang biasa disingkat dengan HIPO.

Metode ini menjelaskan bagaimana desain sebuah aplikasi untuk menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan, tahap ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu aplikasi sehingga setelah instalasi dari aplikasi akan benar-benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir analisis aplikasi. (Jogiyanto HM, 1991 : 196).

3.2.3 HIPO

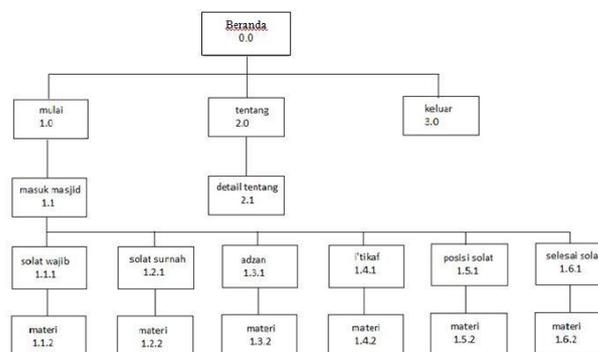
Desain aplikasi dalam pembuatan adab beribadah di masjid ini menggunakan diagram HIPO. Diagram HIPO digunakan sebagai alat pengembangan sistem dan teknik dokumentasi suatu program dan penggunaannya mempunyai beberapa sasaran, yaitu:

1. Agar *user* memahami alur dari aplikasi yang dibuat mulai dari awal aplikasi sampai dengan akhir perjalanan aplikasi.
2. Menyediakan suatu struktur guna memahami fungsi-fungsi dari aplikasi.

3. Menyediakan *output* yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan *user*.

3.2.4 VTOC (Visual Table Of Content)

Tabel ini menggambarkan hubungan dari fungsi-fungsi yang ada pada aplikasi secara berjenjang. Struktur dan hubungan fungsi juga diidentifikasi dalam bentuk hierarki. Gambaran *Visual Table Of Content* dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 3. 1 Diagram VTOC

3.5 Rancangan Pengujian

Rancangan pengujian adalah tahapan yang akan dilakukan pada aplikasi yang telah dibuat, apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum. Ditahap ini juga dilakukan revisi-revisi apabila terjadi kesalahan dan juga perbaikan dari aplikasi yang dibuat.

Pengujian aplikasi adab-adab beribadah di masjid ini menekankan ke beberapa aspek agar tercapai hasil yang maksimal. Adapun aspek-aspek yang menjadi penilaian diantaranya sebagai berikut:

1. Isi Aplikasi
Menilai isi aplikasi, dan juga tampilan dari aplikasi.
2. Manfaat
Menilai tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi, dan menilai manfaat dari aplikasi.

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.. 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:

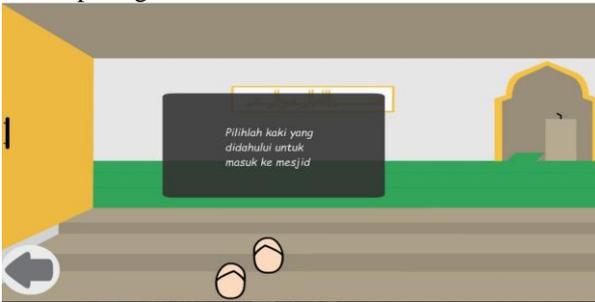
- Tombol *Play*
- Tombol Tentang
- Tombol Keluar

Untuk tampilan halaman beranda dapat dilihat pada gambar 4.4.



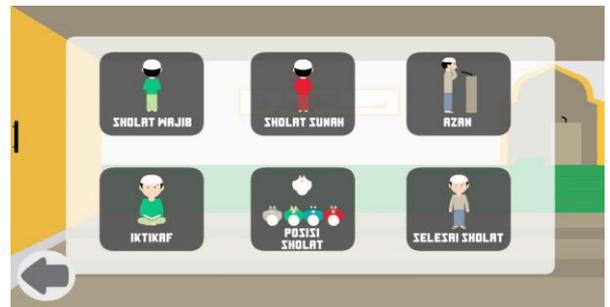
Gambar 4. 1 Tampilan Halaman Beranda

2. Halaman Mulai dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4. 2 Halaman Mulai

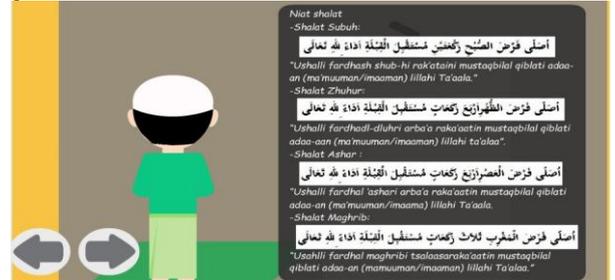
3. Halaman Pilihan Menu pilihan menu dapat dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4. 3 Halaman pilihan menu

4. Halaman Solat Wajib

Gambar halaman solat wajib dapat dilihat pada gambar 4.7.



Gambar 4. 4 Gambar halaman solat wajib

5. Halaman Menu Solat Sunnah

Gambar halaman menu solat sunnah dapat dilihat pada gambar 4.8.



Gambar 4. 5 Halaman menu solat sunnah

6. Halaman Menu Adzan

Gambar menu adzan dapat dilihat pada gambar 4.9.



Gambar 4. 6 Halaman Menu Adzan

7. Halaman Menu Iktikaf

Gambar menu iktikaf dapat dilihat pada gambar 4.10.



Gambar 4. 7 Halaman menu iktikaf

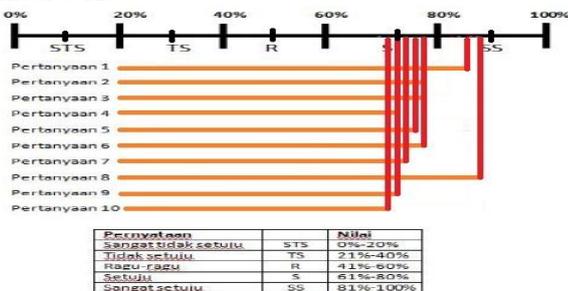
4.4. Pengujian Aplikasi

Tahapan pengujian aplikasi ini dilakukan 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.

Tabel 4. 1 Kuesioner Responden

No	Pertanyaan	STS	TS	R	S	SS	Total	%
		1	2	3	4	5		
1	Isi dari aplikasi ini mudah dipabami 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	Membantu pengguna dalam memahami adab-adab ketika berada di masjid	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%

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



Gambar 4. 8 Garis Kontinum Kuesioner Responden

4.5. Kelebihan dan Kekurangan

Setelah melakukan pengujian terhadap aplikasi ini, didapatkan masukan-masukan saran untuk aplikasi ini yaitu aplikasi pengenalan adab-adab ketika dimasjid. 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.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, perancangan system sampai terbentuknya sebuah aplikasi pengenalan adab-adab ketika berada di masjid ini, maka dapat diambil kesimpulan diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini mendapat respon yang baik serta bermanfaat bagi para pengguna, dan aplikasi ini mudah untuk digunakan.
2. Aplikasi ini bisa menjadi media interaktif dalam pengenalan adab-adab ketika sedang berada di masjid.

5.2. Saran

Berdasarkan kekurangan dan keterbatasan dari aplikasi pengenalan adab-adab ketika berada di masjid ini, maka dapat beberapa saran atau masukan sebagai berikut :

1. Tambahkan animasi supaya lebih menarik lagi.
2. Tambahkan doa-doa pada isi konten aplikasi.