



ISSN : 2339 - 1871

JURNAL ILMIAH BETRIK

Besemah Teknologi Informasi dan Komputer

Editor Office : LPPM Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam, Jln. Masik Siagim No. 75
Simpang Mbacang, Pagar Alam, SUM-SEL, Indonesia
Phone : +62 852-7901-1390.
Email : betrik@sttpagaralam.ac.id | admin.jurnal@sttpagaralam.ac.id
Website : <https://ejournal.sttpagaralam.ac.id/index.php/betrik/index>

PORTAL APLIKASI KAJIAN ILMU KEISLAMAN BERBASIS ANDROID PADA MAJLIS TAKLIM DKM NURUL HUDA

Buhori Muslim¹, Eva Susilawati², Emil Herdiana³

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Putra Indonesia (UNPI) Cianjur¹²³

Jl. Dr. Muwardi No.66 By Pass Cianjur 43215

Sur-el : buhoristtp@gmail.com¹, evasusilawati9331@gmail.com², emher1969@gmail.com³

Abstrak: Cianjur sebagai Kota Santri tentu banyak sekali kajian keislaman yang dilakukan di langgar, mesjid, surau, pondok pesantren atau sekolah, saat ini kajian-kajian tersebut sifatnya hanya lokal dan hanya bisa di dengar oleh masyarakat disekitar masjid-masjid saja, Teknologi Informasi dan Sistem Informasi (SITI) selama ini telah dipahami sebagai penyebar informasi yang paling efektif dan efisien tentu juga dapat menjadi alternative dalam mensyiarkan kajian agama Islam sehingga kajian bisa didengan oleh siapa pun dimana pun. Pada pembuatan aplikasi portal ini kajian ilmu keislaman ini metode pengembangan sistem yang digunakan, yaitu *waterfall*, aplikasi *waterfall* dalam penelitian ini yang paling sesuai karena sistem dibangun dengan sangat sistematis dan kecermatan yang bagus sehingga dihasilkan sistem yang baik dan sesuai dengan kebutuhan *user* dari aplikasi. Aplikasi yang dibangun ini memerlukan perangkat keras komputer dan *smartphone* berbasis *android*, dimana pembuatannya dimulai dengan analisis dan perancangan, perancangan dimodelkan dengan *UML* serta bahasa pemrograman *Java*, *android* dan basis data menggunakan *firebase*, terakhir dilakukan pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional aplikasi dibuat dan hasilnya seluruh *tools* dan fitur berfungsi semua. Hasil penelitian ini adalah *portal* aplikasi kajian ilmu Islam yang paling sesuai dengan para pengguna *smartphone android*.

Kunci Utama: Cianjur, Masyarakat, Kajian, Komputer, Smartphone.

Abstract: *Cianjur as a City of Santri, of course, a lot of Islamic studies are conducted in mosques, mosques, Islamic boarding schools or schools, when these studies are only local in nature and can only be heard by the people around the mosques, Information Technology and Information Systems (ITIS) so far has been understood as the most effective and efficient disseminator of information, of course it can also be an alternative in broadcasting Islamic religious studies so that studies can be heard by anyone anywhere. In making this portal application for Islamic studies, the system development method used, namely the waterfall, the waterfall application in this study is the most suitable because the system is built very systematically and with good accuracy so that a good system is produced and in accordance with the user needs of the application. The application that was built requires computer hardware and Android-based smartphones, where its manufacture begins with analysis and design, the design is modeled with UML and the Java programming language, Android and the database uses Firebase. all tools and features all work. The results of this study are the application portals for the study of Islamic sciences that are most suitable for Android smartphone users.*

Keywords : *Cianjur, Society, Studies, Computers, Smartphones.*

1. PENDAHULUAN

Pelaksanaan kajian ilmu keislaman yang dilaksanakan di mesjid, majelis, pondok pesantren, atau pun sekolah telah berkembang sehingga saat ini yang disebut dengan “studi ilmu keislaman” merupakan suatu ilmu yang berkaitan dengan ilmu tata cara menjalankan syariat Islam yang mana saat ini dapat kita pelajari pada institusi pendidikan formal atau pun jenis pendidikan non-formal [1][2]. Yang mana umat Islam sebagai pemeluknya diwajibkan untuk mencari ilmu agama, dan wajib bagi laki-laki, perempuan, anak-anak, dewasa, orang tua dan sebagainya serta tidak ada alasan untuk tidak mencari ilmu wajib yang harus diketahui seluruh orang yang telah menyatakan dirinya seorang muslim, tentu selain itu adalah ilmu yang berkaitan dengan tata cara ibadah kepada Allah SWT [3].

Seluruh informasi tentang kajian keilmuan yang dilakukan organisasi mesjid dan sebagainya di publikasi melalui spanduk, pamphlet, leaflet, atau melalui media sosial dan lain-lain [4]. Tetapi ternyata tidak ada yang benar-benar tepat sasaran walau pun sebenarnya dakwah atau kajian Islam itu di peruntukkan buat seluruh umat tetapi yang hadir menjadi tidak maksimal sesuai target panitia, menyadari hal ini pengelola mesjid Nurul Huda yang juga penyelenggara kegiatan kajian keilmuan berbagai ilmu berinisiatif menggunakan sarana lain yaitu media *smartphone*, dipandang tidak ada jama'ah yang tidak memiliki *smartphone*, hampir dipastikan memilikinya. Diyakini bahwa *HP/Smartphone* saat ini telah menggantikan hampir semua barang yang kita miliki, *smartphone* berfungsi sebagai

jam, penunjuk arah, pengingat sesuatu, memutar kajian yang sudah dilakukan, membaca informasi, pengingat waktu sholat, pengingat jadwal kajian dan sebagainya [3].

Melalui perkembangan teknologi *HP* ini informasi menjadi sangat cepat dengan adanya *HP (Smartphone)* apa pun seolah berada dalam genggaman [4][9], memiliki peran sangat vital, demikian pentingnya alat komunikasi digital ini sehingga kita merasakan aman pada saat membawanya [5], ini yang dipahami Pengelola pelaksanaan kajian keilmuan Mesjid Nurul Huda teknologi dijadikan sebagai sarana agar semua pemilik *smartphone* mengikuti kajian walau tidak bisa hadir di mesjid pada saat pelaksanaan kajiannya. Perkembangan teknologi dan penggunaannya yang tepat menguntungkan bagi penggunanya [6], dengan penggunaan teknologi ini pengelola kajian bisa mensyiarkan ilmu lebih luas dan pendengar bisa mendengarkan kajian ilmu kapan saja dimana saja dengan mudah dan efisien. tentu pada penelitian ini kemudahan ini yang diharapkan bagi pengelola mesjid dan jama'ah kajian [4][5].

Penggunaan teknologi informasi dan sistem informasi memudahkan [5][7] pada jama'ah memutar kembali kajian ilmu yang tak mudah dipahami, bisa memperdengarkan kembali keterangan ayat yang susah dijelaskan pada orang lain dan hanya dengan teknologi yang mampu memberikan solusi yang paling tepat bagi jama'ah, dengan teknologi juga jama'ah bisa menyimpan jadwal kajian, pelaksanaannya siapa, yang mengisi kajian siapa, dilaksanakan dimana dan sebagainya menjadi informasi yang baik, dengan teknologi juga kajian bisa diikuti secara *virtual* [8], bisa mendengarkan

rekaman berupa *video* atau *audio* saja itu dapat dilakukan melalui *smartphone* berbasis *android* [9]. Sehingga portal aplikasi berbasis *android* untuk kajian ilmu keislaman ini menjadi solusi terbaik dalam penyampaian dan penyebaran ilmu keislaman kepada seluruh umat Islam [10].

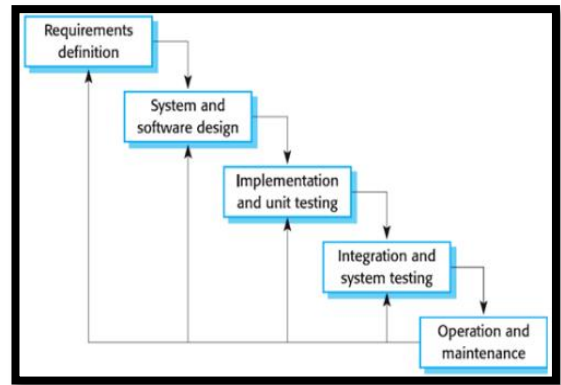
2. METODE PENELITIAN

2.1. Pengumpulan data.

Pada kegiatan penelitian ini, menggunakan metode penulisan kualitatif data dikumpulkan dengan melakukan observasi, melakukan wawancara secara langsung [11], kuisioner dan mengumpulkan data/informasi dari perpustakaan atau literatur yang sudah ada sebagai bahan pendukung teori dan perbandingan (studi pustaka) [12].

2.2. Metode Pengembangan Sistem

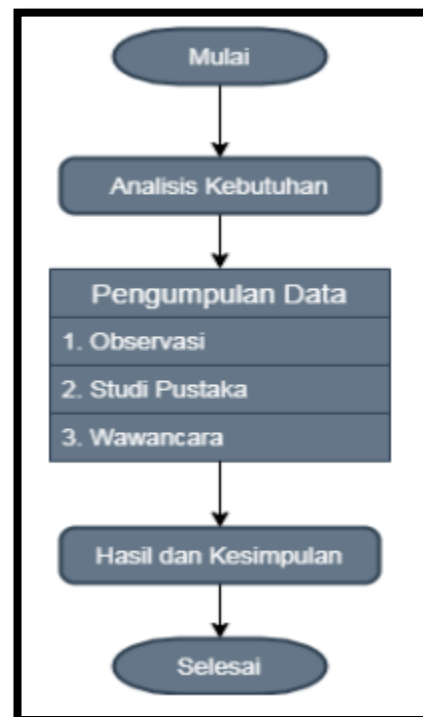
Pada penelitian ini pengembangan sistem menggunakan, model pengembangan sistem *waterfall*, dikembangkan Pressman, merupakan model pengembangan klasik tetapi sistematis, dimana pengembangan yang dilakukan secara terstruktur dan berurutan dalam membangun aplikasi [13], yang mana jika kita runut kebelakang model ini bernama "*Linear sequential model*", atau sering juga disebut dengan "*Classic life cycle*" [14], yang mana pendekatan pengembangan sistem dilakukan secara sistematis dan berurutan sehingga Pressman menyebut dengan *waterfall* [15,19], hal ini karena tahap demi tahap yang dilakukan harus menunggu tahap sebelumnya dan dilaksanakan berurutan [16].



Gambar 1. *Waterfall*

2.3. Kerangka Pemikiran.

Proses penelitian selanjutnya tentu sesuai dengan *waterfall*, maka disusun kerangka pemikiran penelitian ini. sebagai berikut:



Gambar 2. Kerangka Pemikiran

Pada penelitian ini, dimulai dengan analisis keperluan dalam pengembangan sistem, *hardware* dan *software* apa yang diperlukan [17], pengumpulan data dengan: observasi, studi pustaka dan wawancara (*quisioner*). Selanjutnya pemodelan atau

perancangan, pengaplikasian perancangan, diuji coba lalu diambil kesimpulan jika penelitian dan aplikasi sudah selesai [18].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Portal aplikasi kajian keilmuan Islam berbasis android ini bermanfaat untuk mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi kajian [5, 14], atau memudahkan kelompok pengajian dalam menyampaikan informasi kajian yang dilaksanakan. Pada penelitian pembuatan portal aplikasi ini dibutuhkan perencanaan (*planning*) yang baik tentang estimasi masa pengerjaan, sarana serta prasarana yang harus disiapkan.

Modelling (Pemodelan) ini tentang analisis sistem dan desain sistem yang dibangun, dan rancangan sistem portal aplikasi, aplikasi yang dibangun merupakan gambaran yang jelas dari rancangan ini, selanjutnya konstruksi (*constructions*) tentang kode-kode program pengaplikasian dari perencanaan dan desain yang sudah dibangun tahap sebelumnya, desain yang sudah dianalisis diaplikasikan menjadi *portal* aplikasi yang diinginkan dan merupakan yang paling sesuai dengan keinginan sehingga *user* yang menggunakan aplikasi akan merasa nyaman karena desain telah selesai uji *UI/UX* pada tahap perancangan, dan yang terakhir pada pembuatan *portal* aplikasi ini yaitu penggunaan (*Deployment*) [17], *deployment* merupakan tahap akhir atau evaluasi dari *portal* aplikasi yang dibangun.

3.1. *Planning*.

a. analisis

Tahap awal analisis, melakukan indentifikasi terhadap berbagai masalah yang mungkin ada pada *portal* aplikasi yang nanti dibangun, selanjutnya menentukan hal apa saja yang diperlukan sistem. Analisis ini meliputi analisis masalah, analisis data, sampai dengan melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan saat ini.

Portal aplikasi kajian ilmu Islam berbasis *android* ini bertujuan untuk mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi [18] kajian tentang ilmu agama Islam & tentunya juga memudahkan para pengelola lembaga kajian dalam menyampaikan informasi kegiatan kajian keislaman yang dilaksanakannya, sehingga informasi dapat sampai seluruhnya secara baik kepada jama'ah atau pun masyarakat umum yang mau belajar ilmu agama Islam.

Selanjutnya analisis data, tahap ini merupakan bagian yang melakukan kalkulasi terhadap pengolahan data dari sistem yang dibangun, pada tahap analisis data ini diperlukan berbagai data-data tentang kegiatan kajian keilmuan yang dilakukan masjid yang menjadi objek penelitian, data di usahakan harus berasal dari sumber primer [19], artinya orang yang benar-benar pelaksana kegiatan tentu pengelola mesjid yang rutin melaksanakan kajian di mesjidnya. selain itu pada tahap ini diidentifikasi juga berbagai keperluan yang berhubungan dengan keperluan *hardware* apa, *software* apa saja yang dipergunakan

pada saat pembangunan *portal* aplikasi kajian ilmu agama Islam ini.

Berikutnya setelah idenfikasi, data dan kebutuhan, maka yang terakhir ini anális sistemnya itu sendiri, anális sistem dilakukan untuk acuan pada pelaksanaan pembuatan *portal* aplikasi ini, bertujuan memahami masalah apa yang menjadi patokan dalam pembuatannya, sehingga berdasarkan pengamatan anális ini, permasalahan yang harus diselesaikan sebagai berikut:

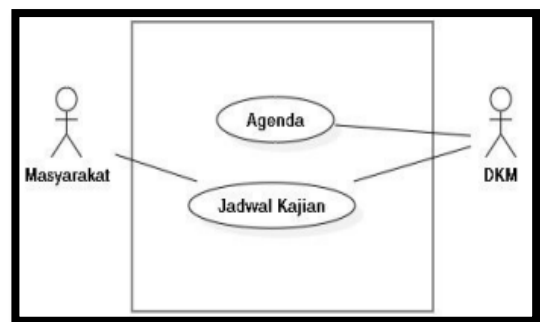
- a. Pada saat ini pemeritahuan adanya kegiatan kajian ilmu Islam hanya mengandalkan pengeras suara mesjid, yang bahkan untuk menjangkau seluruh kampung saja susah.
- b. Peserta pengajian ternyata hanya masyarakat yang benar-benar berada disekitar mesjid dan yang mendengar pengumuman pengeras suara bahwa akan diadakan kajian.
- c. Informasi dari pengurus mesjid tidak ada media informasi bisa memudahkan masyarakat memperoleh info tentang kajian.

Pada saat melakukan anális ini peneliti juga melakukan pendekatan seperti yang dijelaskan Pressman dengan konsep *waterfall*-nya artinya dilaksanakan secara bertahap dan terstruktur sehingga bila satu tahap belum selesai anális tidak dilanjutkan pada tahap selanjutnya [13]. Berbagai dokumen pendukung pengembangan sistem dikelola dengan sangat terorganisir karena tiap rangkaian dokumentasi harus dilaksanakan sampai

selesai seperti kebutuhan pengembangan sistem yang dibangun.

b. Analisis Sistem berjalan

Tahapan anális sistem berjalan ini sebagian telah dijelaskan di poin sebelumnya pada sub bagian ini lebih memperjelas sistem yang sedang berjalan saat ini dengan memetakan keadaan yang sedang terjadi saat ini kedalam desain *use case*, sehingga siapa pun bisa dengan mudah memahami hal-hal yang sedang terjadi saat ini, terdeskripsi Gambar 3, dibawah ini.



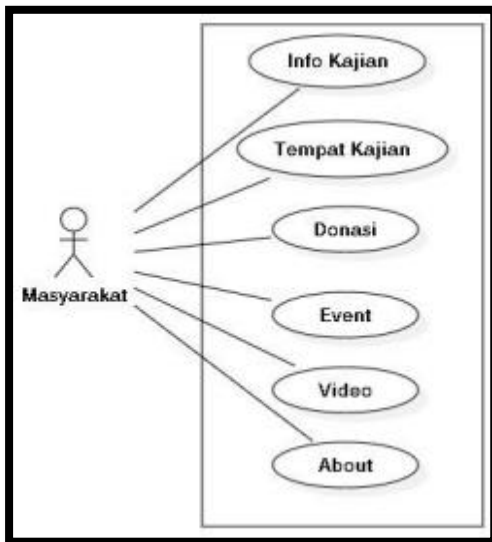
Gambar 3. Sistem Berjalan

Gambar 3 ini menjelaskan keadaan yang sedang berjalan saat ini dalam pengelolaan kegiatan kajian ilmu agama Islan pada mesjid Nurul Huda, Sindang Barang. Dimana informasi kegiatan kajian dijelaskan poin sebelumnya disampaikan melalui pengeras suara, atau ditempel didinding saja, sehingga yang mengetahui informasi itu sifatnya terbatas, sehingga keilmuan yang disampaikan hanya dipahami oleh jumlah jama'ah yang terbatas juga.

3.2. Modelling.

Tahap pemodelan sistem ini atau desain *portal* aplikasi diawali dengan

pembuatan desain (rancangan) sistem, maka berdasarkan analisis kebutuhan rancangan terhadap sistem, terdiri dari pemodelan: diagram *use case user* dan *admin*, berikut ini merupakan diagram *use case* untuk *user*, seperti gambar 4, dibawah ini:



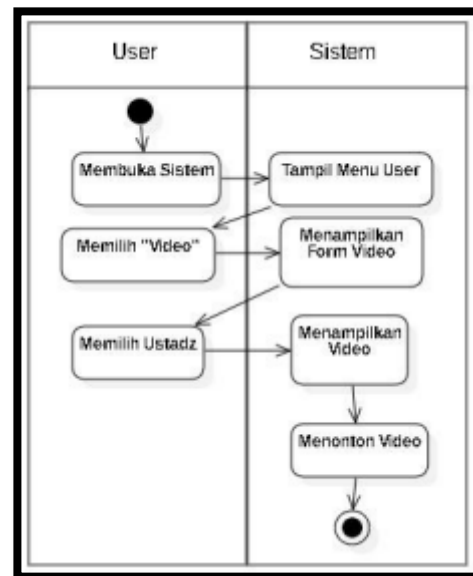
Gambar 4. Use case diagram user

Gambar 4 ini, menjelaskan tentang hak user pada saat berada pada sistem, dimana mereka bisa mengakses *info*, tempat, melakukan donasi, melihat *event*, melihat video kajian.

Berikutnya setelah *use case diagram* sistem terbangun, dilanjutkan dengan aktivitas yang dilakukannya dalam *activity diagram*, maka berdasarkan *use case diagram* dengan 2 aktornya, *activity diagram* dari sistem adalah sebagai berikut: *activity diagram* info, tambah donasi, *event*, info kajian, tempat kajian, donasi, *video*.

Activity diagram tentunya berguna bagi peneliti dalam memahami hak dan kewajiban aktor pada saat beraktifitas pada sistem, selain itu juga tentu berguna agar data dan informasi pada *portal* aplikasi

kajian ilmu islam ini bisa tersampaikan dengan baik sehingga unsur desain sesuai prinsip atau kaidah *UI/UX* terpenuhi sehingga pengunjung menjadi nyaman, berikut ini merupakan salah satu *diagram activity* pada sistem yang dibangun, yakni *activity diagram video*.



Gambar 5. Activity Diagram Video

Sehingga dengan melihat gambar 5 ini bisa dengan mudah dipahami kegiatan *user* pada saat membuka *video* yang ada pada *portal*, dimulai dengan membuka aplikasi, selanjutnya terbuka menu *user*, sampai dengan *video* ditonton dilakukan secara beraturan dan teratur.

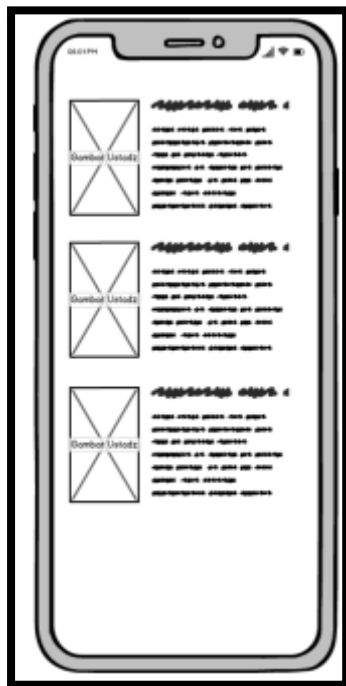
Selanjutnya yang dilakukan saat membangun *portal* ini, melakukan perencanaan dan perancangan terhadap sistem penampungan data atau *database*, *database* merupakan gambaran struktur media penyimpanan data pada aplikasinya *portal* yang dibangun, dimana berdasarkan analisis diperlukan beberapa tabel *database*

yaitu: Kajian, Donasi, *Event*. Berikut merupakan tabel database *Event*.

Tabel 1. Database Event

Nama	Type Data	Keterangan
Nama	String	
Images	Image	

Perancangan *user interface* dilakukan terakhir, antarmuka (*interface*) pada *portal* aplikasi ini, yakni: Tampilan menú utama (*usera*), info kajian, tempat kajian, donasi, *event*, *video*. Berikut ini merupakan tampilan halaman *video*.



Gambar 6. Halaman Video

3.3. Construction (Konstruksi)

Konstruksi merupakan tahapan proses menerjemahkan bentuk desain sistem yang dibangun menjadi suatu algoritma pemrograman atau kode atau bahasa yang mampu diidentifikasi oleh mesin. Berikutnya setelah pelaksanaan pengkodean ini selesai, artinya aplikasi sudah jadi,

dilakukanlah proses pengujian terhadap sistem yang dibangun, lebih detail penjelasan konstruksi pada bagian hasil dan pembahasan (implentasi).

3.4. Deployment (Pengguna)

Deployment merupakan tahapan dimana aplikasi ini diserahkan kepada pengguna dan menunggu umpan balik dari pengguna untuk dapat mengembangkan lagi sistem sehingga menjadi lebih baik lagi.

3.5. Implementasi

Tahap ini merupakan tahapan implemtasi dari tahapan sebelumnya, tahap ini dilakukan pertama kali atau setelah dilakukan *deployment* terlebih dahulu, hasil umpan balik dari *user* pengguna sistem di analisis lalu diimplemtasikan lagi menjadi sistem yang lebih sempurna, dan sesuai dengan yang diinginkan oleh *user* atau pemakai aplikasi.

Pada tahap awal implementasi akan dijelaskan tentang spesifikasi *hardware* dan *software* pada *portal* aplikasi kajian ilmu agama islam yang dibangun, yang mana bagian utama dari implementasi ini dilaksanakan adalah penjabaran desain atau rancangan menjadi kelas yang ditulis dalam sintaks bahasa pemrograman dipergunakan mendukung *android*. Dimana bahasa pemrogramannya menggunakan *JavaScript* dan sebagai *database*-nya menggunakan aplikasi *Firebase* [12].

Pada implementasi yang berasal dari desain yang di uraikan sebelumnya diperlukan beberapa *hardware* untuk dapat

menyajikan aplikasi ini, adapun perangkat *hardware* yang diperlukan tersebut, yaitu: *Smartphone* Berbasis Sistem Operasi *Android*, dan Satu Unit *Laptop*. Selain itu untuk implementasi ini juga diperlukan beberapa *software* pendukung yang memsupport *portal* aplikasi kajian ilmu islam ini, *software* tersebut adalah: *Software Aplikasi Android Studio & Browser Opera*. Selanjutnya apabila sudah selesai dibuat maka harus diinstalasi aplikasi pada *smartphone Android* yang *user* miliki, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Pada *file AdminHijrahQ.apk* klik, jadi apk aplikasi ini bernama *AdminHijrah* pilih melanjutkan memasang aplikasi atau batal, dan pilih pasang.
- b. Proses berikutnya memasang aplikasi.
- c. Pemasangan aplikasi selesai.
- d. Lalu klik file *HijrahQ.apk* maka pilih melanjutkan memasang aplikasi/batal & Pilih pasang misalnya.
- e. Selanjutnya proses pemasangan aplikasi.
- f. Terakhir, pemasangan selesai.

Selanjutnya merupakan implementasi *interface* yang dibuat pada saat perancangan portal aplikasi kajian ilmu agama Islam pun diimplementasikan dan berdasarkan desain diimplemtasikan menjadi beberapa tampilan menú, berikut ini merupakan *interface* dari desain yang sudah diimplementasikan terdiri dari:

- a. Tampilan *form* menú *admin*.
- b. Tampilan *form* tambahan *info*.
- c. Tampilan *form* tambah donasi.
- d. Tampilan *form* tambah *event*.
- e. Tampilan menú pengguna.

Berikut merupakan tampilan halaman utama *portal* aplikasi kajian ilmu Islam.



Gambar 7. Tampilan Menu Pengguna

- f. Tampilan info kajian.
- g. Tampilan tempat kajian.
- h. Tampilan menú donasi & *event*.
- i. Tampilan donasi.
- j. Tampilan *event*.
- k. Tampilan *video*.



Gambar 8. Video Kajian



Gambar 9. Tampilan Video

3.6. Pengujian Sistem.

Bagian akhir tahap penelitian dan pengembangan adalah pengujian terhadap sistem yang sudah dibuat, pengujian merupakan bagian sangat penting pada siklus pengembangan aplikasi. Adapun tujuan utama dari pengujian ini untuk menjamin aplikasi yang dibuat memiliki kualitas dan mampu merepresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, analisis, perancangan dan sampai pada pengkodean dari aplikasi itu sendiri.

a. Rancangan pengujian.

Pada pengujian Aplikasi kajian ilmu islami berbasis Android menggunakan metode *black box*. Dimana pengujian *black box* ini berfokus pada persyaratan fungsional aplikasi yang telah dibangun.

b. Kasus & hasil pengujian.

Berikut merupakan kasus dan hasil pengujian dibuat untuk mengetahui portal aplikasi kajian ini dapat berjalan dengan baik atau tidak.

Sehingga berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan menggunakan *Black box* ini telah dilaksanakan dan peneliti bisa menarik kesimpulan bahwa *portal* aplikasi kajian ilmu islam ini berjalan dengan sangat baik dan maksimal, tetapi tidak menutup kemungkinan suatu saat bisa saja terjadi kesalahan suatu saat aplikasi sedang digunakan pemakai.

Tabel 2. Kelas Uji *Splash Screen*

Diuji	Skenario Uji	Harapan	Hasil
<i>Splash screen</i>	Pilih <i>icon launcher</i> kajian Islami, menampilkan awal aplikasi dibuka jeda 5 dtk masuk halaman utama.	Saat <i>icon klik</i> lalu <i>loading</i> ke <i>splashscreen</i> , lalu jeda 5 detik masuk tampilan menu utama.	Berhasil

Tabel 3. Kelas Uji Menu Utama

Diuji	Skenario Uji	Harapan	Hasil
Info kajian	Tampilkan <i>form</i> jadwal kajian, judul, waktu, dan tempat.	Saat <i>icon klik</i> muncul jadwal kajian dan bila jadwal diklik, muncul judul, waktu & tempat.	Berhasil
Tempat kajian	Menampilkan <i>form</i> berisi tempat/masjid mengadakan kajian rutin.	Icon klik muncul daftar masjid yang mengadakan kajian, langsung mengarah <i>maps</i> .	Berhasil
Donasi	Tampilkan <i>form</i> berisi gambar/poster komunitas, lembaga, atau perorangan penggalang donasi.	Icon diklik muncul daftar gambar/poster komunitas, lembaga, atau perorangan penggalang donasi.	Berhasil
<i>Event</i>	Tampilkan <i>form</i> gambar komunitas, lembaga, atau perorangan mengadakan acara.	Icon diklik muncul gambar lembaga, atau perorangan mengadakan acara.	Berhasil

Video	Tampilkan form video ceramah ustadz/ hasil kajian mengadakan kajian.	Icon klik muncul daftar ustadz, dan klik salah satu ustadz, muncul video ustadz.	Berhasil
About	Form berisi cara user membantu memberi data kajian.	Icon about, cara user bantu memberi data kajian.	Berhasil

4. SIMPULAN

Berikut merupakan kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan:

1. Dimana aplikasi yang dibanun ini mampu memberikan kemudahan pada masyarakat untuk mengetahui kajian ilmu agama islam, dapat mengikuti dimanapun.
2. Aplikasi telah mampu memberikan kemudahan dan kenyamanan pada jama'ah & penyelenggara kegiatan kajian islami.
3. Menggunakan aplikasi kajian ini, memberikan kemudahan pada masyarakat bila tidak bisa hadir dapat menontonnya lagi kapan saja dimana saja asal terhubung dengan internet.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Rosna. 2018, “Sistem Informasi Kajian Islam Pada Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar Berbasis Web”. Skripsi. Makassar: Uin Alauddin.
- [2] Muslim, B. Dkk, 2021.”Website Sarana Dakwah Remaja Masjid Babul Jannah Dempo Utara”. Ngabdimas. Vol. 4, No. 1, Ed. Juni, Pp. 16-22.
- [3] Khazanah, W. 2021. “Kewajiban Menuntut Ilmu Dalam Islam”. Jurnal Riset Agama, Vol.1, No.2, Ed. Agsts 21, Pp.296-307, Doi:10.15575/Jra.V1i2.14568.
- [4] Septiani. 2017, “Sistem Informasi Kajian & Event Kerohanian Islam Berbasis Web”. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- [5] Muharam Af. 2021. “Pembuatan Sistem Informasi Pengelolaan Kegiatan Masjid Besar Al Furqon Bekasi Barat Berbasis Mobile Menggunakan Framework Flutter”. Laporan Skripsi. Pnj Jakarta.
- [6] Muslim, B. 2017. “Pengantar Teknologi Informasi”. Deepublish, Yogyakarta.
- [7] Muslim, B. 2021. “Analisa Aplikasi Teknologi Informasi Dan Strategi Bisnis Perusahaan Agrobisnis”. Jatisi (Jurnal Tek. Inform. Dan Sist. Informasi), Vol. 8, No. 3, Pp. 1158–1170, Doi: 10.35957/Jatisi.V8i3.924.
- [8] As’ad Kn. 2017, “Aplikasi Pencarian Terdekat Wisata Kuliner Kota Kediri Menggunakan Location-Based Services Pada Platform Android”. Skripsi, Simki.Unpkediri.Ac.Id.
- [9] Ismanto, E. Dkk. 2017. “Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sma Negeri 2 Kota Pekanbaru”. Jurnal Untuk Mu Negeri Vol. 1, No.1, Mei 2017.
- [10] Munawar. 2018. “Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek Dengan Uml”. Bandung: Informatika.
- [11] Suendri. 2018. “Implementasi Diagram Uml Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi: Uin Su Medan)”. Uin Sumatera Utara.
- [12] Sali Mr, Dkk. 2019. “Aplikasi Kajian Islam Dengan Teknologi Firebase Realtime Database”. Jurnal Jii, No.1 Vol 1 Ed April, Pp 1-8. Doi: <https://doi.org/10.37905/Jji.V1i1.2330>
- [13] Yulhan, Dkk. 2020. “Sistem Informasi Inventaris Barang Berbasis Java Pada Ummy Solok”. Jurnal Sains Dan

- Teknologi Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Teknologi Industri Vol 20, No. 2, Pp 125-133. Doi: 10.36275/Stsp.V20i2.293 License Cc By-Nc 4.0.
- [14] Ahmad N (Editor). 2022. “*Rekayasa Perangkat Lunak*”. Widina Bakti Persada, Bandung.
- [15] Elisa E, Dkk. 2019. “*Rekayasa Perangkat Lunak Untuk Jasa Pindah Berbasis Web*”. Rang Teknik Journal, Vol. 2, No 2, Pp 270-2078. Doi: 10.31869/Rtj.V2i2.1430
- [16] Android Studio. 2022. “*Mengenal Android Studio*”. [Online]. Tersedia: <https://Developer.Android.Com/Studio/Intro/Index.Html?Hl=Id>. Diakses Pada 6 Maret 2022.
- [17] Labibah Un, Dkk. 2019. “*Android-Based Physics Learning Media Integrated Landslide Disaster*”. Al Biruni Vol 8 No 2 Pp. 229-236. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.V8i2.4695>
- [18] Rahmayuda T,Dkk 2019.” Perancangan Aplikasi Mobile Sebagai Media Promosi Tempat Kost Dan Fasilitas Pendukung Berbasis Android”. Jurnal Voteteknika, Vol. 7 No. 2 Pp. 8-19. Doi: <https://doi.org/10.24036/Voteteknika.V7i2.104013>
- [19] Jamilah. 2018. “*Implementasi Sdlc Waterfall Dalam Pembuatan Game Edukasi Perjuangan Indonesia Hisotira Menggunakan Rpg Maker Mv Berbasis Android*”. Pontianak: Universitas Bsi.