

# APLIKASI DOA SEHARI-HARI ANAK ISLAM BERBASIS *MOBILE* PADA TPA AL-HIDAYAH SUKAJADI

<sup>1</sup>Khusnul Khotimah, <sup>2</sup>Nabila Umi Khoirunisa, <sup>3</sup>Septiana Sari

[Khusnul.khotimah@umko.ac.id](mailto:Khusnul.khotimah@umko.ac.id), [nabilaktb94@gmail.com](mailto:nabilaktb94@gmail.com), [septianamobile70@gmail.com](mailto:septianamobile70@gmail.com)

Universitas Muhammadiyah Kotabumi

**Abstract:** Daily prayers are an integral part of a Muslim's life, but memorizing and learning these prayers can be a challenge for children. Currently, there is a lack of availability of daily prayer applications specifically designed for Muslim children, which provide interactive and engaging features for them. This research aims to design and develop a mobile-based daily prayer application for Muslim children that is suitable for the needs and characteristics of children at the Al-Hidayah Sukajadi Quran Education Park (TPA). This research utilizes a design and development approach. The application is expected to help children learn and memorize daily prayers interactively and enjoyable, while providing a deep understanding of the meaning and significance of each prayer.

**Keywords:** Application, mobile, Daily Prayers, Muslim Children.

**Abstrak:** Doa sehari-hari merupakan bagian integral dari kehidupan seorang Muslim, namun menghafal dan mempelajari doa-doa tersebut dapat menjadi tantangan bagi anak-anak. Saat ini, masih kurangnya ketersediaan aplikasi doa sehari-hari yang khusus dirancang untuk anak-anak Islam, yang menyediakan fitur interaktif dan menarik bagi mereka. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi doa sehari-hari anak Islam berbasis *mobile* yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak-anak di Taman Pendidikan Al-Quran (TPA) Al-Hidayah Sukajadi. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan desain dan pengembangan (*design and development*). Aplikasi ini diharapkan dapat membantu anak-anak dalam mempelajari dan menghafal doa-doa sehari-hari secara interaktif dan menyenangkan, serta memberikan pemahaman yang mendalam tentang arti dan makna dari setiap doa.

**Kata Kunci :** Aplikasi, *mobile*, Doa Harian, Anak Islam.

## I. PENDAHULUAN

Pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan agama Islam untuk anak-

anak. Taman Pendidikan Al-Quran (TPA) Al-Hidayah Sukajadi merupakan lembaga pendidikan agama Islam yang berfokus pada pembelajaran Al-Quran dan ajaran Islam

---

<sup>1,2,3</sup> Universitas Muhammadiyah Kotabumi

bagi anak-anak. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran agama adalah mengajarkan doa-doa sehari-hari kepada anak-anak.

Doa sehari-hari merupakan bagian integral dari kehidupan seorang Muslim. Anak-anak perlu diajarkan doa-doa tersebut sejak dini agar mereka bisa mengenal, memahami, dan mengamalkan doa-doa tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, menghafal dan mempelajari doa-doa sehari-hari dapat menjadi tantangan bagi anak-anak. Beberapa anak mungkin kesulitan mengingat doa-doa tersebut atau memahami artinya. Pembiasaan doa-doa harian sangat penting ditanamkan setidaknya sejak usia sekolah dasar karena nilai-nilai agama merupakan landasan dalam membentuk pribadi dan tingkah laku (Saputra, 2020)

Dalam era digital saat ini, penggunaan aplikasi *mobile* telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari banyak orang. Aplikasi *mobile* dapat memberikan akses yang mudah dan cepat ke berbagai informasi dan fitur yang berguna. Aplikasi *mobile* adalah program siap pakai yang melaksanakan fungsi tertentu yang dipasang pada perangkat *mobile* (Siregar & Permana, 2016). Pengembangan aplikasi pembelajaran doa sehari-hari anak Islam berbasis *mobile/mobile learning* dapat

menjadi solusi yang efektif dalam membantu anak-anak dalam mempelajari dan menghafal doa-doa tersebut. *Mobile learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam konsep ini, *mobile learning* memberikan keuntungan berupa akses materi pembelajaran yang tersedia sepanjang waktu dan penyajian materi yang menarik secara visual (Sari & Priatna, 2020).

Namun, saat ini masih kurangnya ketersediaan aplikasi doa sehari-hari yang khusus dirancang untuk anak-anak Islam. Banyak aplikasi yang tersedia cenderung ditujukan untuk orang dewasa atau tidak memiliki fitur yang menarik bagi anak-anak. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengembangkan aplikasi doa sehari-hari anak Islam yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak-anak, serta memiliki fitur interaktif dan menarik bagi mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi doa sehari-hari anak Islam berbasis *mobile* yang cocok untuk digunakan oleh anak-anak di TPA Al-Hidayah Sukajadi. Aplikasi ini akan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, memfasilitasi anak-anak dalam mempelajari dan menghafal doa-doa sehari-hari, serta

memberikan pemahaman yang mendalam tentang arti dan makna dari setiap doa. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan anak-anak dapat lebih mudah dan lebih tertarik untuk belajar doa-doa sehari-hari mereka dalam konteks agama Islam.

Tujuan Aplikasi berbasis *mobile* dalam pembelajaran ini antara lain :

- a) Menciptakan sebuah aplikasi doa sehari-hari untuk anak islam. Aplikasi ini dibuat semenarik mungkin dan disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak islam.
- b) Aplikasi doa sehari-hari adalah aplikasi *mobile* sehingga dapat dipergunakan dimana pun dan kapan pun.
- c) Aplikasi *mobile* doa sehari-hari yang bisa diakses tanpa menggunakan data seluler saat digunakan khususnya untuk anak-anak islam dari usia 5 sampai 10 tahun. Supaya lebih menarik diberikan gambar-gambar dan suara agar anak-anak tidak bosan untuk menghafal doa.

## II METODE

Metodologi yang digunakan adalah Siklus Hidup Pengembangan Sistem (SDLC) yang terdiri dari 7 tahapan:

1. Perencanaan Sistem (*System Planning*)  
Merencanakan sistem yang akan dikembangkan berdasarkan perumusan masalah yang ada, kemudian mendefinisikan masalah tersebut untuk

tahap selanjutnya. Perencanaan sistem juga melibatkan estimasi kebutuhan data dalam pembuatan program yang diperlukan.

2. Analisis Sistem (*System Analysis*)

Menganalisis sistem yang sedang berjalan dengan mengidentifikasi masalah, memahami masalah, dan menganalisis sistem sesuai dengan masalah yang ada. Sistem lama digantikan dengan sistem yang baru. Persyaratan analisis sistem meliputi:

- a. *Requirement & Determination*: Melakukan wawancara dengan pengguna untuk mengetahui keinginan mereka sebagai persyaratan program yang akan dibangun.

- b. *Requirement & Structuring*: Menstrukturkan persyaratan dengan membuat model-model diagram.

- c. *Alternative Generating Design*: Merancang model-model sistem pilihan.

3. Desain Sistem Secara Umum

Menganalisis semua elemen sistem yang terpilih dan akan dikembangkan tanpa mempertimbangkan spesifikasi perangkat keras atau perangkat lunak. Tahap ini memberikan gambaran umum tentang sketsa sistem yang akan dikembangkan. Hal ini melibatkan identifikasi logika mengenai penggunaan aplikasi doa anak sehari-hari berbasis *Android*.

#### 4. Evaluasi dan Seleksi Sistem

Merancang sistem dengan menggambarkan bagaimana sistem tersebut akan dibentuk, baik dari segi perangkat keras maupun perangkat lunak, dalam model-model yang digunakan dalam perancangan sistem.

#### 5. Desain Sistem Secara Terinci

Menerjemahkan hasil perancangan sistem ke dalam teknologi tertentu. Analisis mengevaluasi dan memilih sistem yang telah dirancang secara terperinci, termasuk pemilihan bahasa pemrograman, basis data, perangkat lunak, sistem operasi, dan spesifikasi perangkat keras yang akan digunakan dalam pengembangan sistem. Hasil perancangan ini adalah spesifikasi sistem secara fisik dan dipahami oleh programmer.

Menterjemahkan logika perancangan ke dalam teknologi, seperti kerangka kerja untuk kumpulan doa harian berbasis Android, dengan menentukan bahasa pemrograman, basis data, perangkat lunak, sistem operasi, dan spesifikasi perangkat keras yang digunakan selama proses perancangan. Tahap ini menghasilkan spesifikasi sistem secara fisik yang dipahami untuk dilanjutkan oleh para programmer.

#### 6. Implementasi Sistem

Implementasi adalah fase dalam pengembangan sistem di mana sistem

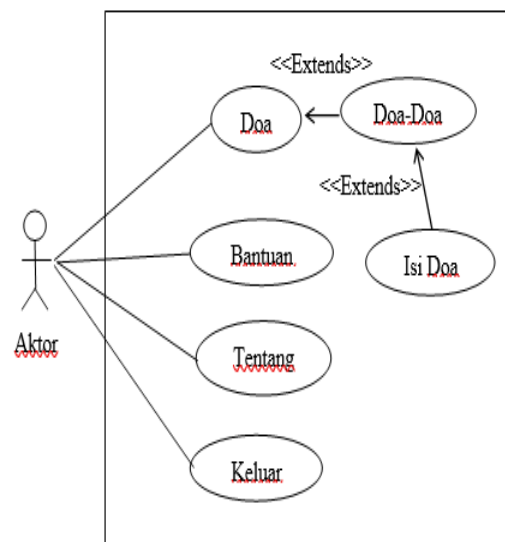
dibangun berdasarkan hasil analisis data, dengan tujuan untuk menyelesaikan masalah penelitian yang ada. Sistem yang telah direncanakan kemudian diimplementasikan dengan proses coding, pengujian, dan instalasi. Tahap ini dimulai dengan perancangan sistem untuk pembuatan programnya.

#### 7. Perawatan Sistem

Merupakan tahap terakhir dari siklus hidup pengembangan sistem (SDLC), di mana sistem informasi secara sistematis dapat diperbaiki dan dikembangkan. (Maiyana, 2018)

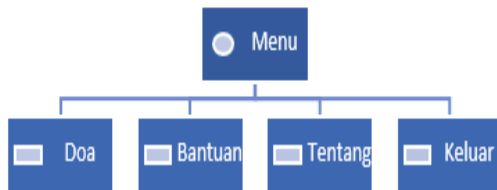
##### a. Usecase Aplikasi Doa

Rancangan *usecase* untuk memberikan gambaran tentang aplikasi doa sehari-hari pada anak islam.



Gambar 1 Usecase Aplikasi Doa

## b. Menu Aplikasi Doa



Gambar 2 Menu Aplikasi Doa

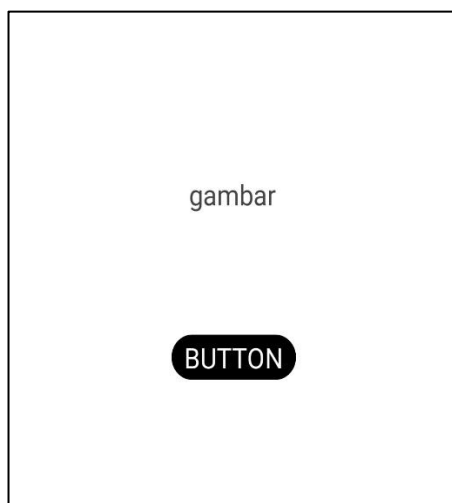
## c. Rancangan *Interface* Aplikasi

Melakukan perancangan aplikasi *interface* dapat dijelaskan mengenai proses perancangan aplikasi serta menampilkan layar menu aplikasi di *smartphone*.

### 1. Gambar Rancangan Menu Aplikasi

Merupakan tampilan aplikasi untuk membuka aplikasi yang tampil di layar menu aplikasi *smartphone*.

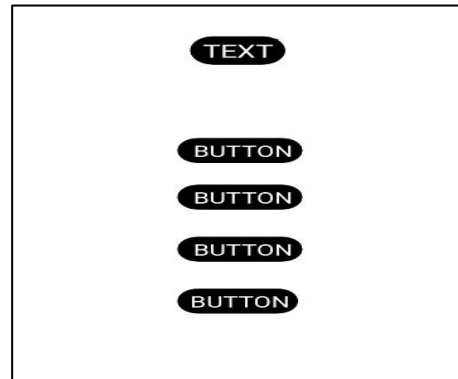
ketika diklik *button* mulai akan berlanjut ke *slide* berikutnya.



Gambar 3. Rancangan Menu Aplikasi

### 2. Gambar Menu Utama

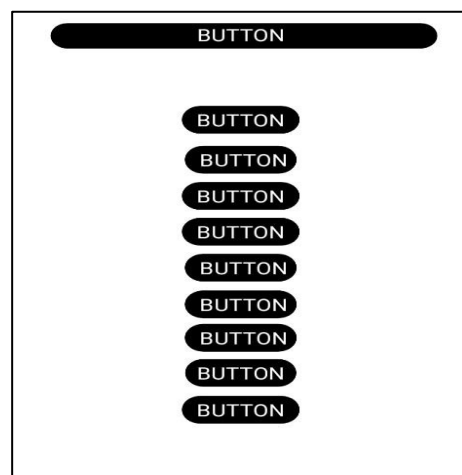
Menampilkan menu Doa, Bantuan, Tentang, serta menu Keluar. Jika *user* mengklik menu Doa maka akan menampilkan pilihan doa yang ingin dipelajari.



Gambar 4. Rancangan Menu Utama

### 3. Gambar Menu Doa-doa

Menampilkan beberapa doa yang sudah di masukan ke aplikasi oleh *developer*.



Gambar 5. Rancangan Menu Doa-doa

#### 4. Gambar Isi Doa

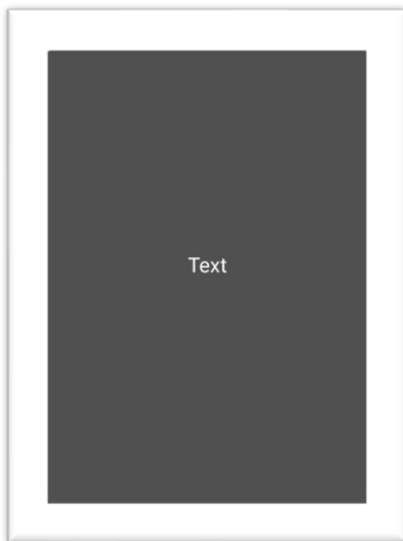
Menampilkan doa yang telah di pilih oleh *user*, lalu ada tombol kembali ke layar utama doa.



**Gambar 6. Rancangan Isi Doa**

#### 5. Gambar Menu Bantuan

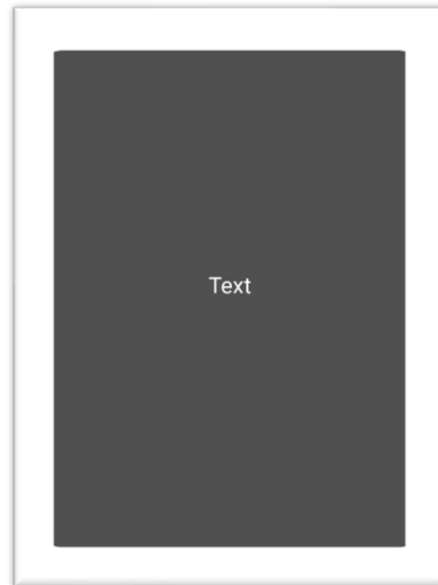
Menampilkan tentang penjelasan mengenai fungsi tombol dalam menu pada awal aplikasi.



**Gambar 7. Rancangan Menu Bantuan**

#### 6. Gambar Menu Tentang

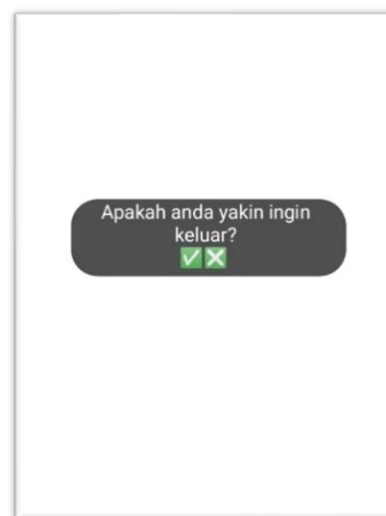
Menampilkan menu tentang yang berisi penjelasan singkat mengenai aplikasi.



**Gambar 8. Rancangan Menu Tentang**

#### 7. Gambar Menu Keluar

Merupakan tampilan untuk keluar aplikasi. Jika klik menu ceklist maka akan keluar dari aplikasi sedangkan menu silang maka akan tetap berada di aplikasi.



**Gambar 9. Rancangan Menu Keluar**

## IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Hasil

#### Tampilan Menu Aplikasi di *Smartphone*

##### a. Menu Aplikasi

Tampilan untuk membuka aplikasi.



Gambar 10. Menu Aplikasi

##### b. Gambar Menu Utama

Tampilan menu doa anak sehari-hari.



Gambar 11. Menu Aplikasi

##### c. Gambar Menu Doa-doa

Tampilan beberapa doa yang telah dipilih.



Gambar 12. Menu Doa-doa

##### e. Gambar Isi Doa

Tampilan doa yang telah dipilih.



Gambar 13. Isi Doa

##### e. Gambar Menu Bantuan

Tampilan penjelasan mengenai fungsi tombol dalam menu aplikasi.





Gambar 14. Menu Bantuan



Gambar 16. Menu Keluar

#### f. Gambar Menu Tentang

Tampilan penjelasan singkat tentang aplikasi.



Gambar 15. Menu Tentang

#### g. Gambar Menu Keluar

Tampilan menu keluar aplikasi.

#### 4.2 Pembahasan

Pembuatan aplikasi Doa Harian dilakukan dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain antarmuka yang sederhana, responsif, dan mudah digunakan. Aplikasi yang dapat diakses dan tersedia di platform iOS dan *Android*, dengan fitur-fitur utama berikut:

1. Kumpulan Doa: Bagian ini menyediakan Kumpulan doa-doa harian yang memudahkan anak-anak untuk menjelajahi dan memilih doa yang ingin mereka baca atau dengarkan.
2. Bantuan: Bagian ini menyediakan informasi bantuan bagi pengguna saat mengakses aplikasi
3. Tentang: Bagian ini berisi informasi dari pengembang aplikasi Doa.
4. Keluar: Merupakan tombol pilihan saat pengguna akan keluar dari aplikasi doa



Setelah pengembangan selesai selanjutnya dilakukan serangkaian pengujian untuk memastikan keandalan, kinerja, dan kemudahan akses pengguna dengan aplikasi Doa Harian. Berikut adalah beberapa temuan yang didapatkan dari pengujian:

1. Antarmuka yang Intuitif: Mayoritas pengguna merespons positif terhadap antarmuka aplikasi yang sederhana dan mudah digunakan. Mereka dapat dengan cepat menavigasi melalui kumpulan doa, dan mengakses fitur lainnya tanpa kesulitan.
2. Keandalan dan Kinerja: Aplikasi ini terbukti stabil dan responsif saat dijalankan di berbagai perangkat. Tidak ada laporan signifikan tentang bug atau masalah kinerja yang mengganggu.
3. Dukungan Audio: Fitur audio doa memudahkan pengguna yang memiliki preferensi untuk mendengarkan doa-

doa daripada membaca teks. fitur ini sangat berguna ketika anak-anak belajar menghafal, sedang dalam perjalanan atau melakukan kegiatan lain.

## **V SIMPULAN**

Aplikasi yang dibuat merupakan aplikasi *mobile* doa sehari-hari untuk anak islam pada TPA AL-Hidayah yaitu :

- a) Adanya bantuan aplikasi tersebut, dapat membantu TPA AL-Hidayah, supaya untuk mengajar para anak-anak islam untuk mengerti menggunakan aplikasi tersebut, khususnya didalam kehidupan sehari-hari.
- b) Dikarenakan aplikasi ini berbasis *mobile* untuk *smartphone*, maka dapat digunakan dengan mudah dan praktis.
- c) Dalam aplikasi ini kita dapat berfokus dengan metode pembelajaran doa dalam kehidupan sehari-hari.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android. *Sains Dan Informatika*, 1, 54–67.
- Sari, R. M. M., & Priatna, N. (2020). Model-Model Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0 (E-Learning, M-Learning, AR-Learning dan VR-Learning). *Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(1), 107–115.
- Saputra, A. (2020). Pembentukan Konsep Diri Remaja Melalui Penanaman Nilai-Nilai Keislaman. *Al-Hikmah*, 18(2), 151-156.
- Siregar, M., & Permana, I. (2016). Rancang bangun aplikasi berbasis mobile untuk navigasi ke alamat pelanggan TV berbayar (studi kasus: Indovision cabang Pekanbaru). *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 2(1), 82-94