



## APLIKASI HADIST SHAHIH BERBASIS ANDROID

Muslem<sup>1)</sup>, Iqbal<sup>2)</sup>, Najmuddin<sup>3)</sup>

<sup>1,2)</sup>Jurusan Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Almuslim Bireuen  
Jl. Almuslim No.1, Bireuen-Aceh, Indonesia

e-mail: [muslem.isga@gmail.com](mailto:muslem.isga@gmail.com) , [iqbalbilora@gmail.com](mailto:iqbalbilora@gmail.com), [najmuddinma@gmail.com](mailto:najmuddinma@gmail.com)

### Abstract

[**Android-Based Sahih Hadith Application**] Hadith are the words, deeds, provisions and agreements of the Prophet Muhammad *sallallahu'alaihi wa sallam* which are used as the second source of Islamic law after the Qur'an. Studying hadith is one of the most important things in Islam. Hadith that can be used as a guide are hadiths that are believed to be true. One of the most trusted hadiths is the authentic hadith. Sahih hadith can be found in authentic hadith books such as Sahih Al-Bukhari, Sahih Muslim, and the book of hadith experts of the century compiled by Shaykh Al-Albani. In this application the author takes 40 hadiths in the book al-'Arba'in an-Nawawiyah. This authentic hadith application is 2 dimensional and is single player in nature, there are 4 menu options consisting of an introduction, hadiths containing 40 authentic hadiths of arbain nawawiyah, games or quizzes. Based on the test results using the blackbox method which consists of alpha and beta testing, it can be concluded that making this authentic hadith application can help increase user knowledge.

**Keywords:** *Android, Sahih Hadith;*

### Abstrak

Hadits merupakan perkataan, perbuatan, ketetapan dan persetujuan dari Nabi Muhammad *shallallahu'alaihi wa sallam* yang dijadikan sebagai sumber hukum Islam kedua setelah Al Qur'an. Mempelajari hadits adalah salah satu hal yang sangat penting dalam Islam. Hadits yang dapat dijadikan panduan adalah hadits yang diyakini kebenarannya. Salah satu hadits yang paling diyakini kebenarannya adalah hadits shahih. Hadits shahih dapat ditemukan di dalam kitab-kitab hadits shahih seperti Shahih Al-Bukhari, Shahih Muslim, dan kitab ahli hadits abad ini yang di susun oleh Syaikh Al-Albani. Pada aplikasi ini penulis mengambil 40 hadist pada kitab al-'Arba'in an-Nawawiyah. Aplikasi *hadist shahih* ini merupakan 2 dimensi dan bersifat *single player* terdapat 4 pilihan menu yang terdiri dari kata pengantar, hadist yang berisi 40 hadist shahih arbain nawawiyah, game atau kuis. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *blackbox* yang terdiri dari pengujian alpha dan beta dapat disimpulkan bahwa pembuatan aplikasi *hadist shahih* ini dapat membantu meningkatkan pengetahuan pengguna.

**Kata Kunci:** Android, Hadist Shahih;

---

## 1. Pendahuluan

Hadis adalah menetapkan hukum yang tidak terdapat dalam al-Quran. Alternatif ketiga ini (menurut beliau) merupakan ketentuan yang ditetapkan oleh Rasulullah *Shallallahu'alaihi wa Salam* sendiri yang wajib ditaati bersesuaian dengan firman Allah dalam surah an-Nisa' ayat 79. Ketaatan terhadap Rasulullah *Shallallahu'alaihi wa Salam* untuk alternatif yang ketiga ini, tidak hanya ditujukan oleh hadis mutawatir, kerana jumlah hadis mutawatir hanya sedikit. Padahal sangat banyak masalah yang belum ditentukan ketetapan hukumnya melalui al-Qur'an yang hanya boleh diperolehi melalui hadis ahad.

Kemajuan teknologi komputer membantu seluruh aspek kehidupan manusia. Dari hal yang kecil sampai ke berbagai hal yang sangat rumit sekalipun bisa dikerjakan menggunakan teknologi komputer. Kemajuan teknologi komputer dimanfaatkan oleh berbagai kalangan seperti Pemerintahan, Organisasi-organisasi sosial, Militer, Bank, pendidikan, transportasi, perdagangan, kriminalitas, industri, dan lain sebagainya. Dengan demikian, bisa dikatakan bahwa hampir seluruh lapisan masyarakat memerlukan komputer sebagai alat bantu dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu bidang yang terpengaruh adanya perkembangan teknologi komputer adalah di bidang aplikasi berbasis multimedia. Hampir semua kegiatan pendidikan yang ada dapat digunakan sebagai bahan untuk membuat suatu pembelajaran dengan berdasar pada teknologi komputer, namun banyak siswa di Sekolah hanya mendengarkan ceramah dari guru dan mencatat materi pelajaran sehingga siswa lebih susah untuk mengingat dan memanggil kembali informasi yang telah diterima.

### A. Aplikasi Mobile

Aplikasi adalah program yang digunakan untuk melakukan sesuatu pada sistem komputer. *Mobile* dapat diartikan sebagai perpindahan yang mudah dilakukan dari suatu tempat ke tempat lain, misalnya telepon genggam, yang dapat digunakan dengan berpindah-pindah tempat dengan mudah dari suatu tempat ke tempat lain tanpa pemutusan atau terputusnya komunikasi (Romdoni, 2010:1).

Sistem aplikasi *mobile* adalah aplikasi yang dapat digunakan pengguna dengan berpindah-pindah tempat dengan mudah dari suatu tempat ke tempat lain tanpa pemutusan atau terputusnya komunikasi. Sedangkan akses informasi dari aplikasi *mobile* biasanya hanya berupa teks sederhana, walaupun berupa gambar, maka gambar dengan ukuran yang tidak terlalu besar. Perangkat *mobile* yang digunakan masa kini seperti ponsel cerdas, tablet PC, PDA, dll.

### B. Hadis Shahih

Kata Shahih dalam bahasa diartikan orang sehat antonim dari kata as-saqim atau orang yang sakit jadi yang dimaksud hadits shahih adalah hadits yang sehat dan benar tidak terdapat penyakit dan cacat. Hadits yang muttasil (bersambung) sanadnya, diriwayatkan oleh orang adil dan dhobith(kuat daya ingatan) sempurna dari sesamanya, selamat dari kejanggalan (syadz), dan cacat ('ilat). Imam As-Suyuti mendefinisikan hadits shahih dengan “hadits yang bersambung sanadnya, diriwayatkan oleh perowi yang adil dan dhobit, tidak syadz dan tidak ber'ilat”.

Para ahli hadis membagi hadis shahih kepada dua bagian, yaitu shahih *li-dzati* dan shahih *li-ghoirih*. perbedaan antara keduanya terletak pada segi hafalan atau ingatan perowinya. pada shahih *li-dzatih*, ingatan perowinya sempurna, sedang pada hadis shahih *li-ghoirih*, ingatan perowinya kurang sempurna.

#### a. Hadis Shahih li dzati

Maksudnya ialah syarat-syarat lima tersebut benar-benar telah terbukti adanya, bukan dia itu terputus tetapi shahih dalam hakikat masalahnya, karena bolehnya salah dan khilaf bagi orang kepercayaan.

#### b. Hadis Shahih Li Ghoirih

Maksudnya ialah hadis tersebut tidak terbukti adanya lima syarat hadis shahih tersebut baik keseluruhan atau sebagian. Bukan berarti sama sekali dusta, mengingat bolehnya berlaku bagi orang yang banyak salah. Hadis *shahih li-ghoirih*, adalah hadis *hasan li-dzatih* apabila diriwayatkan melalui jalan yang lain oleh perowi yang sama kualitasnya atau yang lebih kuat dari padanya.

### C. Pengertian Android

Android *Android OS* adalah sebuah sistem operasi *mobile* untuk preangkat seluler, *tablet*, dan *netbook*. Pada awalnya, *Android OS* dikembangkan oleh *Android Inc* dan kemudian dibeli oleh *Google*. *Android* dikembangkan oleh *Google* berbasiskan *kernel Linux* dan software-software *GNU*. Saat ini, *Android* dipegang oleh *Open Handset Alliance* dengan *Google* sebagai salah satu anggotanya (Skeldrak, 2010).

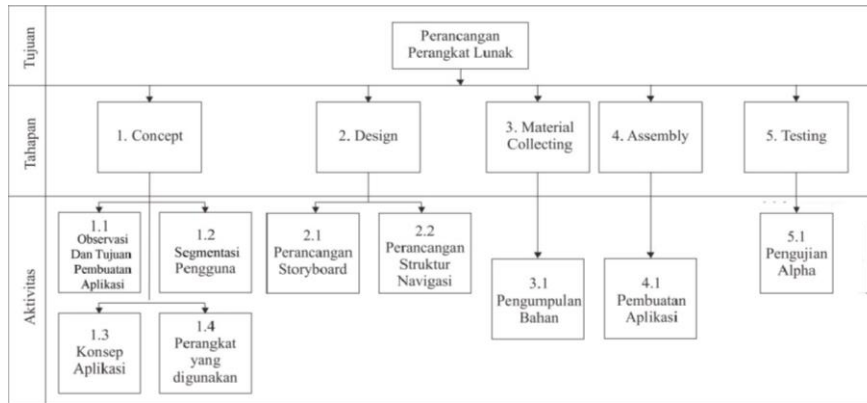
Menurut (Priyanta, 2012) beberapa keunggulan Android antara lain :

- Terbuka (*open source*), platform terbuka yang berdasarkan pada *Linux* yang merupakan platform terbuka juga. Hal ini memungkinkan proses pembelajaran, pembuatan, dan pengkostumiasian menggunakan platform *Android* tanpa membayar royalti.
- Probabilitas tinggi, karena semua program ditulis dengan bahasa pemrograman *Java*.
- Menyediakan kualitas suara dan grafik yang tinggi.
- Android* menyediakan berbagai macam library, sehingga tidak perlu membangun dari awal.

Karena terbuka, sehingga menyediakan *Software Development Kit (SDK)* gratis, dan didukung *Integrated Development Environment* terbuka, yaitu *Adobe Flash CS6*.

## 2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari lima tahapan antara lain konsep, perencanaan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian. Perencanaan penelitiannya disajikan dalam skema Work Breakdown Structure (WBS) dibawah ini:

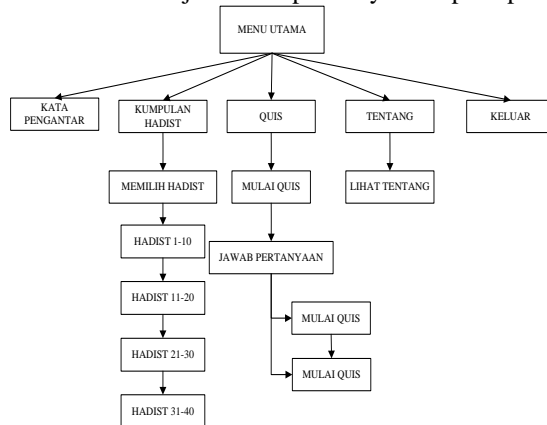


Gambar 1. Work Breakdown Structure

Pada gambar di atas dapat di jelaskan dimana konsep kerja melakukan wawancara dengan memberikan beberapa pertanyaan yang berkenaan dengan hadis. Dengan demikian barulah dapat di sesuaikan concept, desain, material collecting dan assembly serta testing.

A. Flowchat Kerja Menu Utama

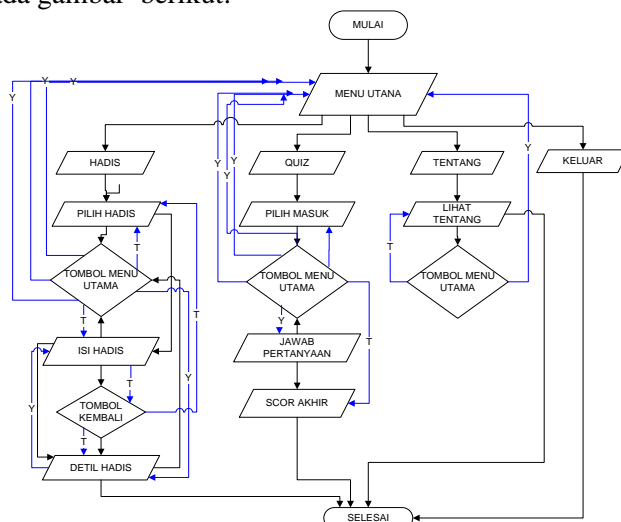
Untuk kebutuhan rancangan menu utama dapat di lihat dalam flowchart di bawah ini yang menggambarkan sistem proses kerja menu utama dalam menjalankan aplikasi yaitu seperti pada gambar berikut.



Gambar 2. Flowchart Proses Kerja Menu Utama

B. Flowchat Menu Hadist

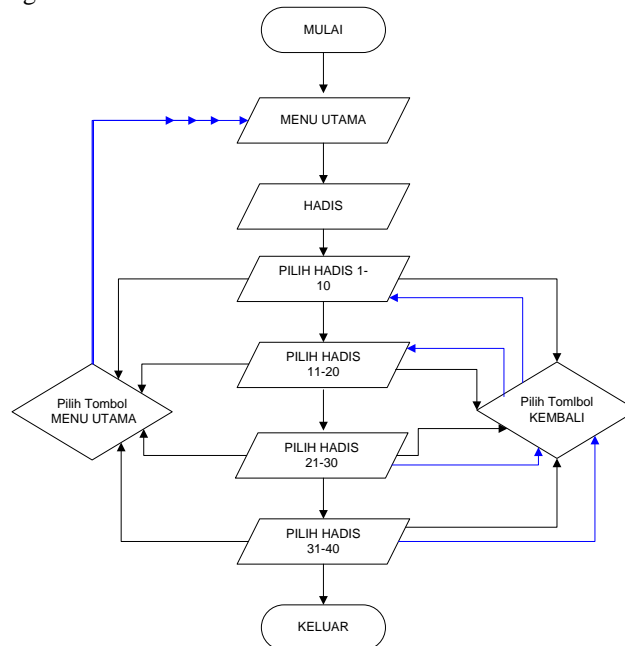
Pada flowchart ini menggambarkan sistem proses menu hadist secara keseluruhan saat menjalankan aplikasi dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Flowchart Proses Menu Hadist Keseluruhan

C. Flowchat Proses Kerja Menu Hadist

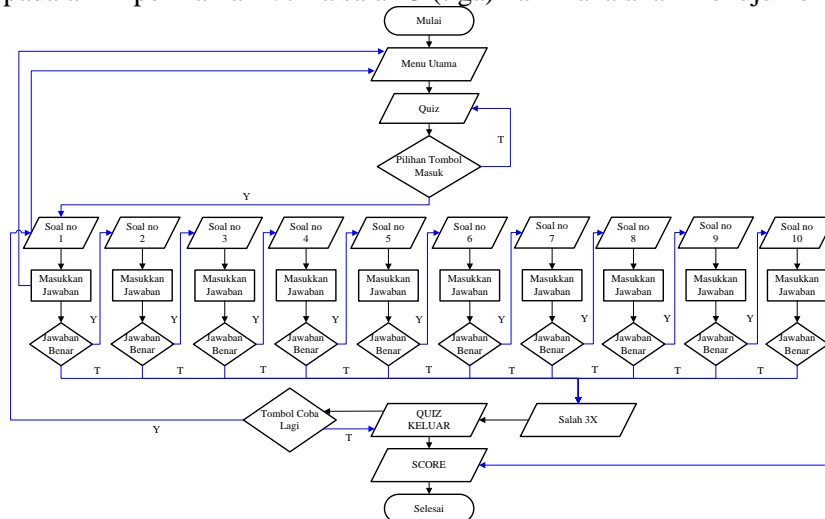
Berikut ini merupakan flowchart yang menggambarkan sistem proses kerja menu hadist dalam menjalankan aplikasi yaitu seperti pada gambar berikut:



Gambar 4. Flowchart Proses Kerja Menu Hadist

D. Flowchat Navigasi Menu Quiz

Flowchart di bawah ini menggambarkan pertanyaan dengan format *multiple choice*. Jika user langsung menjawab dan pertanyaannya benar maka akan menuju ke pertanyaan selanjutnya dan terdapat hasil pada akhir permainan. Jika salah 3 (tiga) kali maka akan menuju ke menu utama.

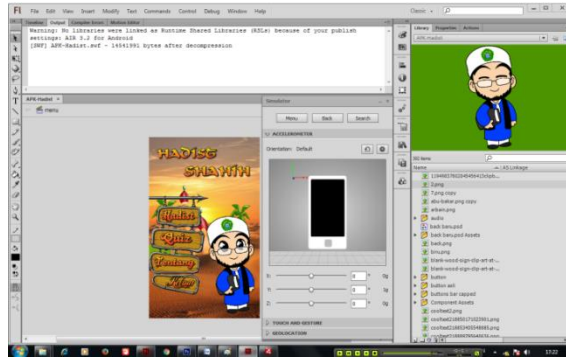


Gambar 5 Flowchart navigasi Menu Quiz

3. Hasil dan Pembahasan

A. Implementasi Antar Muka

Implementasi merupakan tahapan yang bertujuan mengubah hasil dari rancangan sistem menjadi bentuk nyata, dalam hal ini berupa aplikasi *game education* pariwisata Aceh yang berjalan pada simulator flash. Pada saat pertama kali aplikasi ini di jalankan maka akan muncul sebuah tampilan seperti gambar di bawah ini:



Gambar 6. Tampilan emulator Flash

### B. Proses Penggunaan Aplikasi

Berikut ini adalah cara penggunaan aplikasi *hadist shahih* agar berjalan dan dapat di mainkan sebagai mana mestinya dengan penjelasan fungsi. Adapun cara penggunaannya sebagai berikut. Setelah proses instalasi selesai, untuk menjalankan aplikasi *hadist shahih* ini pilih icon hadist shahi pada home smartphone yang telah di install aplikasi.



Gambar 7. Gambar Tampilan Home Screen Pada *Smartphone*

Tampilan Menu Utama di *Aplikasi hadist shahih* yang telah di instal di smartphone android selanjutnya akan tampil antarmuka menu utama. Di dalam menu utama ini terdapat 4 buah tombol terdiri dari tombol hadist, tombol quiz, tombol tentang (bantuan) dan tombol keluar yang di tunjukan pada gambar 4.7 berikut ini..



Gambar 8 Tampilan Menu Utama Hadist Shahih

Saat pengguna menekan tombol hadist, maka antarmuka yang ditampilkan oleh sistem adalah 10 Hadist yang di tunjukan pada gambar 8 berikut ini.



Gambar 9. Tampilan Antarmuka Hadist 1-10

Berikut adalah antar muka tampilan isi hadist yang di tunjukan



Gambar 10. Tampilan Antarmuka Isi Hadist Pertama

Berikut adalah antarmuka quiz terdapat 2 buah tombol yaitu kembali dan Masuk yang di tunjukan pada gambar 11.



Gambar 11. Tampilan Antarmuka Quiz

Berikut adalah antarmuka quis terdapat soal dan jawaban yang ditunjukan pada gambar 12.



Gambar 12 Tampilan Antarmuka quis Tahap 1

Saat pengguna menekan tombol tentang pada menu utama, maka antarmuka yang ditampilkan oleh sistem adalah bantuan yang di tunjukan pada gambar 13.



Gambar 13 Tampilan Antarmuka Tentang

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil perancangan tentang aplikasi *Hadist Shahih* berbasis android, maka penulis menarik kesimpulan, bahwa:

1. Dengan dibuatnya aplikasi *hadist shahih mobile* berbasis android ini menjadi salah satu media pembelajaran di antara pembelajaran yang lain karena *Aplikasih Hadist* yang dirancang dengan tujuan untuk mengenalkan Hadist yang shahih.
2. Dengan adanya *aplikasi hadist shahih* ini penyampaian hadist lebih cepat dipelajari.

#### Daftar Pustaka

- Syaikh Ahmad bin Syaikh Al-fasyani. 2009 *Terjemahan Al-Majalisus Saniyyah*, al-‘Arba’in an-Nawawiyah, Mutiara Ilmu, Surabaya.
- Sholahudin, M. Agus. Dkk. 2008 *Ulumul Hadits*. Bandung, Pustaka Setia.
- Komputer, Wahana, 2012, *Langkah Praktis Membangun Aplikasi Sederhana Platform Android*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Itr,Nuruddin,Ulum Al hadits 2,Bandung:PT Remaja Rosda Karya,1997 Khan Muhammad Shidiq Hasan,Ensiklopedia Hadits Hasan.
- Echols, John M and Hassan S. 2005. *Kamus Inggris Indonesia : An English – Indonesian Dictionary*. PT Gramedia. Jakarta.

- Hidayatullah, Akbar, Amarullah M dan Zaky R. 2008. *Making Educational Animation Using Flash*. Informatika Bandung. Bandung.
- Jogiyanto, H.M. 2004. *Teori dan Aplikasi Komputer*. Andi Offset. Yogyakarta.
- Priyanta, F. 2011. *Pemrograman Android Untuk Pemula*, Cerdas Pustaka Publisher.
- Richard, N. F. 1960. *Management by System*, McGrawHill, New York.
- Salim, P. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka, Jakarta.
- Sigit, dkk. 2008. *Pengembangan Pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran yang Berkualitas*. Karya Tulis Ilmiah. Universitas Negeri Semarang.
- Sutopo, Hadi A. 2003. *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Penerbit Graha Ilmu. Jakarta.
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Andi Offset, Yogyakarta.
- M. Amrullah Akbar, *Pengertian Flash*,. <http://www.penngertianflash-2008.com/> (diakses pada 4/8/14).
- <http://flashbegin.com/> (di akses pada 11 September 2014).
- [http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan\\_komputer](http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_komputer) (diakses pada 11 September 2014).