

Pengembangan Aplikasi Adhiya Ullami Versi NWDI Berbasis Android

Rasyid Hardi Wirasasmita^{1*}, Muhamamad Zamroni Uska², Syayid Khaliqussani Qushay Al Idrus³,
Usuluddin⁴, Zaotul Wardi⁵

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Informatika, Universitas Hamzanwadi

⁴Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Hamzanwadi

⁵Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Hamzanwadi

*rasyidhw.p.informatika@gmail.com

Abstrak

Madrasah Nahdlatul Wathan Diniyah Islamiyah (NWDI) merupakan wadah gerakan kebangsaan untuk para pemuda khususnya dalam bidang pendidikan. Selain pendidikan, NWDI memiliki sebuah amalan – amalan atau doa yang disusun oleh TGKH. Muhammad Zainuddin Abdul Majid, yaitu *hizib NW*. Selain *hizib NW*, ada juga bacaan *sholawat* yang masih tetap dibaca oleh masyarakat NWDI terutama dikalangan *mahad* NWDI seperti *al-barzanji* dan *adhiya ullami*. *Adhiya ullami* juga merupakan amalan warga NWDI yang dibaca setiap malam jumat, biasanya warga NWDI membaca *adhiya ullami* sebagai *serakal*. *Serakal* atau *serakalan* merupakan ritual keagamaan Islam tradisional yang mengkombinasikan syair – syair pujian kepada Allah dan Rasul-Nya. media yang digunakan untuk belajar *sholawat adhiya ullami* versi NWDI masih menggunakan media berbentuk buku atau media cetak. Jumlah buku yang masih terbatas sehingga tidak semua kalangan memiliki buku tersebut khususnya bagi pemula masih belum memahami bacaan dan memiliki buku *adhiya ullami* sehingga kesulitan untuk belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Merancang aplikasi *adhiya ullami* berbasis *android* yang lengkap, mudah dipahami dan berkualitas sebagai sumber untuk bacaan *sholawat* untuk warga NWDI, 2) Mengetahui hasil kelayakan aplikasi *adhiya ullami* oleh ahli dan 3) Mengetahui respon pengguna terhadap aplikasi *adhiya ullami* untuk warga NWDI. Metodologi penelitian model ADDIE dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Tahapan penelitian yang dilakukan sampai tahap implementasi dengan ujicoba skala terbatas. Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang ditujukan kepada ahli Media, ahli Media dan 30 orang sebagai Respon Pengguna. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian ini adalah Aplikasi *Adhiya Ullami* Versi NWDI. Hasil uji ahli materi diperoleh nilai 93,5% (sangat layak), Uji ahli media diperoleh nilai 93,5% (sangat layak), dan hasil respon pengguna di dapatkan nilai 90,5% (sangat tinggi). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini layak digunakan dan memiliki respon tinggi sebagai media bacaan *sholawat adhiya ullami* oleh warga NWDI

Kata Kunci: *Adhiya ullami*, Android, NWDI

Abstract

Madrasah Nahdlatul Wathan Diniyah Islamiyah (NWDI) is a forum for the national movement for youth, especially in the field of education. In addition to education, NWDI has a practice or prayer compiled by TGKH. Muhammad Zainuddin Abdul Majid, i.e. *hizib NW*. In addition to *NW hizib*, there are also *sholawat* readings that are still read by the NWDI community, especially among *NWDI mahad* such as *al-barzanji* and *adhiya ullami*. *Adhiya ullami* is also a practice of NWDI citizens which is read every Friday night, usually NWDI residents read *adhiya ullami* as *serakal*. *Serakal* or *serakalan* is a traditional Islamic religious ritual that combines verses in praise of Allah and His Messenger. The media used to learn the NWDI version of *Sholawat Adhiya Ullami* still uses media in the form of books or print media. The number of books is still limited so that not all people have the book, especially for beginners who still do not understand reading and have *adhiya ullami* books so it is difficult to learn. The objectives of this study are 1) Designing a complete, easy-to-understand and quality android-based *adhiya ullami* application as a source for *sholawat readings* for NWDI residents, 2) Knowing the feasibility results of the *adhiya ullami* application by experts and 3) Knowing user responses to the *adhiya ullami application* for NWDI residents. ADDIE

model research methodology with stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. The stages of research carried out until the implementation stage with limited-scale trials. The data collection technique uses questionnaires addressed to Media experts, Media experts and 30 people as user responses. The data analysis technique used is quantitative descriptive. The result of this study is the NWDI Version of the Adhiya Ullami *Application*. The results of the material expert test obtained a value of 93.5% (very feasible), the media expert test obtained a value of 93.5% (very feasible), and the results of user responses obtained a value of 90.5% (very high). Thus, it can be concluded that this application is feasible to use and has a high response as a medium for reading *sholawat adhiya ullami* by NWDI residents.

Keywords: Adhiya ullami, Android, NWDI

1. Pendahuluan

Al-Mujahidin berdiri pada tahun 1934 sebagai pondok pesantren dan cikal bakal *Nahdlatul Wathan Diniyah Islamiyah* (NWDI), *Nahdlatul Banat Diniyah Islamiyah* (NBDI) dan *Nahdlatul Wathan* (NW). *Madrasah Nahdlatul Wathan Diniyah Islamiyah* atau disingkat NWDI dan *Madrasah Nahdlatul Banat Islamiyah* atau disingkat NBDI merupakan sebuah wadah gerakan kebangsaan untuk para pemuda khususnya dalam bidang pendidikan. Menurut Samidi & Suharno merupakan sebuah wadah perjuangan bagi Tuan Guru Muhammad Zainuddin Abdul Madjid untuk membentuk pendidikan islam secara modern yang merupakan bagian dari tujuan perjuangan seluruh rakyat nusantara [1]. Selain pendidikan, NWDI memiliki sebuah amalan-amalan atau *sholawat* yang tetap dibaca setiap malam jumat yakni *adhiya ullami*. *Adhiya ullami* merupakan kitab yang mengandung makna tentang sejarah kehidupan Nabi Muhammad SAW, kemuliaan, keistimewaan Rasulullah, berisi *syair sholawat*, *qasidah* kepada

Nabi Muhammad SAW, *wirid*, *dzikir*, *al - quran* dan ditutup dengan doa.

Berdasarkan observasi secara langsung terkait media *sholawat adhiya ullami* versi NWDI yang dilaksanakan pada warga NWDI di Dusun Loang Tuna Desa Banjarsari masih menggunakan media berbentuk buku atau media cetak. Buku pembelajaran media yang digunakan untuk belajar *adhiya ullami* ada tetapi masih menggunakan media cetak, sedangkan jumlah media cetak yang digunakan oleh warga NWDI di Dusun Loang Tuna Desa Banjarsari terbatas sehingga tidak dapat mempelajari *sholawat adhiya ullami*. Kemudian berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan secara langsung dengan salah satu warga NWDI dan ketua Majelis Sholawat Rosul Lombok Timur Habib Wan Fairuz Al Qadri bahwa *adhiya ullami* juga sangat penting dan memang diwajibkan bagi kalangan warga NWDI dengan makna dan manfaat yang terkandung pada *adhiya ullami* tidak hanya untuk warga NWDI saja tetapi nantinya, ini akan diperkenalkan kepada masyarakat tahu akan

kitab *maulid sholawat adhiya ullami* dan terkait dilatar belakangi dari segi ekonomis memang benar buku cetak untuk warga di Dusun Loang Tuna Desa Banjarsari masih terbatas sehingga tidak mampu mencetak buku *adhiya ullami* dan merupakan salah satu faktor dari terkendalanya warga NWDI di Dusun Loang Tuna Desa Banjarsari untuk memahami pembacaan *adhiya ullami*. Sehingga ditemukan solusi untuk mengembangkan aplikasi *adhiya ullami* versi NWDI berbasis *android* dengan tujuan menghasilkan aplikasi *adhiya ullami* versi NWDI berbasis *android* yang berkualitas sebagai sumber bacaan sholawat *adhiya ullami* versi NWDI berbasis *android* untuk warga NWDI di Dusun Loang Tuna Desa Banjarsari, Mengetahui kelayakan, dan respon dari pengguna.

Huda & Apriyanto menyatakan *android* merupakan sistem operasi berbasis *Linux* yang dimodifikasi untuk *smartphone* atau gawai canggih yang terdiri dari sistem operasi, *middleware* dan aplikasi – aplikasi utama. Pengguna dimudahkan, dalam mendapatkan aplikasi melalui *playstore* [2]–[4]. Pembuatan aplikasi menggunakan *software android studio* juga menawarkan banyak *fitur* yang memungkinkan alur kerja pengembangan menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

Android studio merupakan perangkat lunak buatan *google* untuk para pengembang atau *developer android* dalam membuat dan

mengembangkan aplikasi *android* [2]. Pernyataan lain juga disampaikan oleh Nurchaili buku digital merupakan sebuah bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronis melalui komputer, laptop atau *smartphone*. Tujuan dari buku digital agar pengguna semakin dimudahkan dalam mengakses buku sekaligus dan meningkatkan daya tarik terhadap *literasi* yang dapat digunakan kapan di mana saja [5].

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dikembangkan aplikasi media buku digital kitab *maulid sholawat adhiya ullami* versi NWDI berbasis *android* yang menarik dan mudah difahami, serta memiliki daya tarik sehingga memudahkan pengguna mempelajari dan menyerap materi atau makna dari bacaan pada aplikasi tersebut

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Penelitian Terkait

- Nasution & Nasution melakukan penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Matakuliah Aplikasi Komputer Guna Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran aplikasi Buku Saku Digital Komputer berbasis Android dengan Kompetensi Dasar Membuat Pengantar Aplikasi Komputer untuk mahasiswa jurusan Vokasional Informatika semester I Hasil

- penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran Pengantar Aplikasi Komputer dengan aplikasi Buku Saku Digital berbasis Android sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1) Ahli materi diperoleh total skor 89,14 yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid” 2) Ahli media diperoleh total skor 90,25 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Respon mahasiswa terhadap media ini pada saat dilakukan uji coba rata-rata Dengan demikian media pembelajaran dalam bentuk Buku Saku Digital berbasis Android Untuk Matakuliah Aplikasi Komputer ini layak digunakan sebagai media pembelajaran Pengantar Aplikasi Komputer [6].
- Doni telah mengembangkan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA. Hasil temuan mereka menunjukkan bahwa: (1) Hasil validasi materi dan media memperoleh skor rata-rata 36 dengan kategori “cukup valid”; (2) Hasil keefektifan media pada uji coba kelompok kecil memperoleh ketuntasan belajar mencapai 100% dengan kategori “sangat efektif”; (3) Hasil kepraktisan media pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 57 dengan kategori “sangat praktis”; (4) Hasil keefektifan media pada uji coba kelompok besar memperoleh ketuntasan belajar mencapai 80% dengan kategori “efektif”; dan (5) Hasil kepraktisan media pada uji kelompok besar memperoleh rata-rata 54,485 dengan kategori “praktis” [7].
 - Kuswanto melakukan penelitian dengan mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X. hasil temuan mereka menunjukkan bahwa tahapan pengujian media yang dilakukan kepada para ahli: ahli media (78,30), ahli desain (78), dan ahli materi (80 dengan kriteria kelayakan Baik. Pengujian kepada peserta didik: skala perorangan (80), skala kecil (80,05), dan skala lapangan (80,5) dengan kriteria Baik Sekali [8].
 - Hakky et al. melakukan penelitian dengan membuat Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kelayakan media pembelajaran sistem operasi berbasis android sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1) Ahli materi dalam kategori “Sangat Baik” 2) Ahli media diperoleh dalam kategori “Sangat Baik”, 3) Respon siswa terhadap media ini pada saat dilakukan uji coba rata-rata menunjukkan respon positif dengan persentase > 70% [9].

- Wirasasmita et al., melakukan penelitian dengan judul Aplikasi Al-Barzanji Nahdlatul Wathan (NW) berbasis Android. Hasil temuan mereka adalah menghasilkan aplikasi Al-barzanji NW berbasis android. Hasil uji aplikasi oleh ahli media memperoleh nilai 96% (sangat layak) dan respon pengguna sebesar 94% (kategori sangat tinggi). Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini layak digunakan untuk warga sebagai salah satu media yang dapat digunakan dalam membaca sholawat al-barzanji [10]

2.2. Landasan Teori

1. NWDI

Nahdlatul Wathan Diniyah Islamiyah (NWDI) didirikan oleh TGKH. Muhammad Zainuddin Abdul Madjid di Pulau Lombok Pancor Nusa Tenggara Barat. TGKH. Muhammad Zainuddin Abdul Madjid mendirikan NWDI ini sebagai wadah pendidikan dan dakwah atas perjuangan dan usaha masyarakat Lombok dari jajahan pada masa penjajahan Jepang – Belanda, yang sebelumnya telah mendirikan pondok pesantren *Al – Mujahiddin*.

Menurut Nahdi et al, *berdirinya* pondok pesantren *Al – Mujahdin* merupakan cikal bakal NWDI dan *Nahdlatul Banat Diniyah Islamiyah* NBDI di dalam lingkup organisasi *Nahdlatul Wathan* (NW). Secara etimologis *Nahdlatul Wathan Diniyah Islamiyah* (NWDI) berasal dari kata *Nahdlah* yang

memiliki makna perjuangan, *wathan* memiliki makna tanah air, dan *Diniyah Islamiyah* memiliki makna agama islam [11].

Pengertian NWDI menurut Samidi & Suharno merupakan sebuah wadah perjuangan bagi Tuan Guru Muhammad Zainuddin Abdul Madjid untuk membentuk pendidikan islam secara modern yang merupakan bagian dari tujuan perjuangan seluruh rakyat nusantara [1]. Lebih lanjut lagi, pengertian NWDI menurut Nasri merupakan sebuah solusi jalan tengah, sebuah pilihan jalan sang pendiri dan sebuah jalan perjuangan dalam mengentaskan pendidikan anak negeri sebagai sumbangsih besarnya terhadap bangsa dan negara [12].

2. Android

Android merupakan sebuah sistem operasi yang di rancang untuk perangkat seluler seperti *smartphone* atau gawai. Banyak perangkat seluler seperti gawai atau *smartphone* yang menggunakan sistem operasi *android* pada saat ini. Dalam bahasa inggris menurut Firly istilah *android* berarti robot yang menyerupai manusia [13]. Terlihat pada *icon android* yang menggambarkan sebuah robot berwarna hijau yang memiliki sepasang tangan dan kaki [14]. Sementara itu Huda & Apriyanto *android* merupakan sistem operasi berbasis *Linux* yang dimodifikasi untuk *smartphone* atau gawai canggih yang terdiri dari sistem operasi, *middleware* dan aplikasi – aplikasi utama.

Pengguna dimudahkan, dalam mendapatkan aplikasi melalui *playstore*. Pengguna dapat mengunduh berbagai macam aplikasi dengan gratis maupun berbayar, tergantung dari *developer* atau pengembang. Selain itu juga, bisa berbagi melalui perangkat transfer data antar telepon atau *Bluetooth* [2]. Wijaya & Gunawan mengatakan penjelasan arsitektur komponen utama dari sistem operasi *android* sebagai berikut [15]:

- 1) *Linux kernel*, adalah sebuah tumpukan paling bawah pada arsitektur *android*. *Google* menggunakan *Kernel Linux* versi 2.6 untuk membangun sistem *android*.
- 2) *Android Runtime*, berisi *core Libraries* dan *dalvik Virtual Machine*. *core libraries*, yaitu sebuah *library* yang mencakup serangkaian inti *library Java*. *Dalvik virtual machine*, berfungsi untuk memberikan kekuatan dan mengoptimalkan sistem operasi *android*.
- 3) *Libraries*, berfungsi untuk tempat menyimpan set – set *library* dalam Bahasa C atau C++ yang digunakan oleh berbagai komponen yang ada pada sistem operasi *android*.

Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *android* merupakan sistem operasi untuk perangkat gawai yang berbasis *linux* yang dikembangkan oleh perusahaan besar *distributor* sistem yaitu *google*. *source*, *widget*, *multitasking*, tampilan terlihat

rapi, sistemnya *up to date* dan dapat menginstall ROM yang dimodifikasi.

3. Buku Digital

Buku digital merupakan salah satu teknologi media pembelajaran yang dibutuhkan saat ini karena memiliki peran yang sangat besar, khususnya dibidang pendidikan. Banyak institusi pendidikan yang menggunakan buku berbasis digital untuk melakukan pembelajaran yang bisa digunakan untuk membaca buku dengan lebih efisien kapan saja dan di mana saja. Oleh sebab itu, dibutuhkan media pembelajaran seperti buku digital dalam memudahkan pengguna untuk belajar.

Menurut Nurchaili buku digital merupakan sebuah bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronik melalui komputer, laptop atau *smartphone*. Buku digital ini memiliki format file bermacam- macam, ada yang berbentuk *pdf* (*portable document format*) yang dapat dibuka dengan program *nitro* atau sejenisnya [5]. Ada juga yang dengan bentuk format *html*, yang dapat dibuka dengan browsing secara *offline* maupun *online*. Ada juga yang berbentuk format *exe*. Dominannya buku digital menggunakan bentuk format *pdf*. Karena lebih mudah dalam mempergunakannya dan mudah dalam mengolah *security* [16].

4. Kitab Maulid Adhiya ullami

Kitab atau *al-kitab* secara Bahasa berarti *al - qur'an*, *taurat* dan *injil*. Kata kitab atau *al-kitab*

sudah terkenal di Indonesia dengan makna buku. Menurut Djuned & Mufidah kitab atau *al – kitab* yaitu kitab suci atau wahyu tuhan yang dibukukan diberikan kepada umatnya yang memeluk agamanya itu sendiri. *Maulid* berasal dari kata *walada, yaildu, wilaadatan, maulidun, waldatun, wildatun, fahuwa waalidun, wadzaaka mauludun, lid, laa talid, maulidun, mauladun, miiladun* yang berarti kelahiran [17]. Sementara itu Said menyatakan arti *maulid* secara umum adalah tempat atau waktu kelahiran. Maka Kitab *maulid* merupakan sebuah kitab suci atau wahyu yang dibukukan diberikan kepada umatnya untuk dibaca dalam memperingati tempat dan waktu kelahiran Nabi Muhammad SAW. Ada sejumlah kitab *maulid* yang tetap dibaca oleh warga NWDI dan santri NWDI diantaranya kitab *maulid Al – Barzanji* dan *adhiya ullami*. Kitab *maulid adhiya ullami* merupakan kitab yang berisi tentang sejarah kehidupan Nabi Muhammad SAW, kemuliaan, keistimewaan Rasulullah, tentang bagaimana beliau diutus oleh Allah SWT, perjuangan Rasulullah ketika hijrah, pertempuran bersama para sahabat dan yang ditutup dengan doa [18]. *adhiya ullami* menurut (majelisrasulullah.org) merupakan *maulid* yang dikarang dan ditulis pada tahun 1994 di kota Syehir dekat Mukalla – Hadramaut yang dikarang oleh Al-Musnid Al-Habib Umar bin Hafidh. *Adhiya ullami* juga merupakan amalan warga NWDI yang dibaca setiap malam jumat, biasanya warga

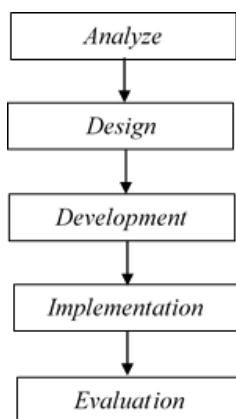
NWDI membaca *adhiya ullami* sebagai *serakal*. Pada kitab *maulid shalawat adhiya ullami* ada bait – bait yang memiliki angka – angka yang menuliskan sejarah Nabi Muhammad SAW

3. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau disebut dengan *Research and Development (R&D)*. Sugiyono menyatakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut [19]. Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE, Branch menyatakan terdiri dari 4 tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation* [20]. Model ADDIE ini dipilih dikarenakan sederhana, langkahnya juga memudahkan pengembangan dan mudah dipelajari serta strukturnya yang sistematis [21]–[23]. Tahapan model ADDIE dapat disajikan pada gambar 1.

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket kepada ahli media, ahli materi dan pengguna terhadap media buku digital kitab *maulid sholawat adhiya ullami* versi NWDI berbasis *android*. Untuk mengukur penilaian angket tersebut menggunakan skala *likert* yang terdiri dari 5 skala, Sangat Kurang Baik (skor = 1), Kurang Baik (skor = 2), Cukup Baik (skor = 3), Baik (skor = 4), dan Sangat Baik (skor = 5).

Penelitian ini akan dilakukan di warga NWDI di Dusun Loang Tuna Desa Banjarsari.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis data statistik deskriptif di hitung dengan persamaan berikut.

Presentasi kelayakan (%)

$$= \frac{\text{skor yang di dapat}}{\text{skor yang di harapkan}} \cdot 100\%$$

[24]

Keterangan :

Skor yang didapat = skor keseluruhan jawaban ahli

Skor yang diharapkan = skor maksimal perbutir x jumlah butir pernyataan x jumlah responden

Berdasarkan rumus di atas, hasil persentase kelayakan kemudian dikonversi ke dalam kategori pencapaian kelayakan yang disajikan pada tabel 1

Tabel 1. Kategori Pencapaian Kelayakan

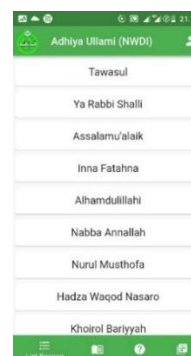
Persentase Pencapaian (%)	Klasifikasi Kelayakan
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak

61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Hasil Penelitian

Pengembangan media buku digital kitab *maulid sholawat adhiya ullami* versi NWDI berbasis *android* yang dikembangkan menggunakan *software android studio* dan *framework* yang digunakan adalah *flutter*.



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Pada halaman ini terdapat menu-menu yang tersedia di antaranya tombol *list* bacaan atau pilihan bacaan *adhiya ullami*, bacaan *full*, tentang aplikasi, biografi dan biografi. Berikut ini tampilan menu utama pada gambar 2.

Halaman list bacaan menampilkan *option* atau pilihan bacaan *adhiya ullami* yang ingin dibaca oleh pengguna dan pilihan bacaannya berbentuk sistematis, mulai dari *tawasul*, *ya rabbi shalli*, *assalamualaik*, *inna fatahna*, *alhamdulillah*, *nabba anallah*, *nurul musthofa*, *hadza waqod nasaro*, *khoirol bariyyah*, *lamma dana*, *mahallul qiyam* dan doa. Pada menu ini juga terdapat *fitur*

terjemahan beserta audio. Berikut ini tampilan menu *list bacaan adhiya ullami* pada gambar 3.



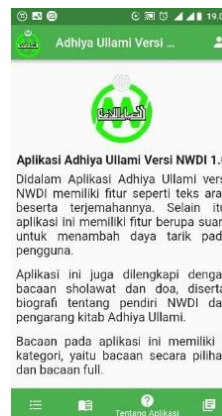
Gambar 3. Tampilan Menu *List Bacaan*

Menu halaman full bacaan menampilkan secara keseluruhan bacaan pada aplikasi ini. Pada menu ini juga menyediakan *fitur* terjemahan beserta audio yang dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Menu *Full Bacaan*

Halaman tentang aplikasi menampilkan keterangan aplikasi, yaitu penjelasan atau deskripsi mengenai *fitur* aplikasi dan menu aplikasi, berikut ini tampilan menu tentang aplikasi pada gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Menu Tentang Aplikasi

Halaman biografi pada aplikasi ini ini menampilkan keterangan tentang biografi singkat mengenai pendiri NWDI dan Pengarang Kitab *Adhiya Ullami*. Berikut ini tampilan menu biografi pada gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Menu Biografi

Penilaian ahli materi diperoleh total rata-rata presentase kelayakan sebesar 93,5% dengan kriteria sangat layak. Hasil penilaian ahli materi dapat disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Persentase	Kategori
1	Kelayakan Isi	92%	Sangat Layak
2	Penyajian	95%	Sangat Layak
	Rata-rata persentase	93,5%	Sangat Layak

Sedangkan penilaian dari ahli diperoleh total rata-rata persentase kelayakan sebesar 93,5% dengan kriteria sangat layak. Hasil penilaian ahli media dapat disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Persentase	Kategori
1	Kemudahan	95%	Sangat Layak
2	Tampilan	92%	Sangat Layak
Rata-rata persentase		93,5%	Sangat Layak

Uji respon pengguna pada penerapan aplikasi adalah warga NWDI di Dusun Loang Tuna Desa Banjarsari berjumlah 30 orang. Hasil respon pengguna diperoleh total rata-rata presentase kelayakan sebesar 90,5% dengan kategori sangat tinggi. Hasil respon pengguna dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Respon Pengguna

No	Aspek yang dinilai	Persentase	Kategori
1	Kegunaan	90%	Sangat Tinggi
2	Mudah Dalam Penggunaan	91%	Sangat Tinggi
3	Mudah Dipelajari	90%	Sangat Tinggi
4	Kepuasan	91%	Sangat Tinggi
Rata-rata Persentase		90,5%	Sangat Tinggi

4.2. Pembahasan

Hasil temuan kami menunjukkan bahwa aplikasi buku digital kitab maulid sholawat adhiya ullami versi NWDI berbasis android layak digunakan baik dari sisi ahli materi dan ahli media. Aplikasi

ini terdiri dari beberapa menu diantaranya: menu utama, menu list bacaan, menu full bacaan, dan menu tentang aplikasi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ini layak digunakan dari sisi media. Hal ini mendindikasi bahwa aplikasi ini mudah untuk digunakan di berbagai kalangan pengunna, baik muda maupun tua. Selain itu, aplikasi buku digital ini juga memiliki tampilan yang sangat menarik, sehingga pengguna selalu ingin terus menggunakan aplikasi ini.

Selanjutnya berdasarkan hasil pengujian dilihat dari aspek materi (ahli materi) menunjukkan bahwa aplikasi ini isinya sudah sesuai dengan kaedah penulisan yang ada pada buku, dan penyajiannya dibuat semenarik mungkin, sehingga pembaca atau pengguna dapat mudah memamahmi isi dari bacaan pada aplikasi ini. Sementara itu, aplikasi ini memiliki respon yang sangat positif dari pengguna. Hal tersebut mengungkapkan bahwa aplikasi ini dalam pengoperasiannya mudah untuk digunakan. Selain itu, pengguna juga tidak merasa kesulitan dalam menjalankan aplikasi tersebut, karena mudah untuk dipelajari dan pengguna juga merasa puas dengan aplikasi tersebut.

Hasil temuan kami sejalan dan relevan dengan temuan yang dihasilkan oleh beberapa penelitian sebelumnya [7]–[10]. Dimana temuan mereka menunjukkan bahwa aplikasi atau media yang digunakan layak digunakan dan memberikan

respon positif. Meskipun pada temuan mereka hanya membuat aplikasi berbasis android, namun belum adanya audio pada aplikasi tersebut. Sementara itu pada aplikasi kami, selain teks bacaan, adanya audio (figure suara) bacaan, sehingga dapat mempermudah pengguna dalam memahami isi dari bacaan tersebut untuk menghindari adanya kesalahan dalam membaca kitab Adhiya ullami

5. Kesimpulan

Pada penelitian kami menghasilkan aplikasi buku digital kitab *maulid sholawat adhiya ullami* versi NWDI berbasis *android* layak digunakan. Media ini juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena memiliki *figure* suara, teks arab beserta terjemahan sehingga memudahkan pengguna dalam proses belajar.

6. Daftar Pustaka

- [1] R. Samidi and S. Suharno, "Implementasi Nilai Keadilan Sosial Melalui Pendidikan Perseptif Tgkh Zainuddin Abdul Majid," *FIKRI J. Kaji. Agama, Sos. dan Budaya*, vol. 3, no. 2, pp. 374–384, 2018, doi: 10.25217/jf.v3i2.314.
- [2] B. Huda and S. Apriyanto, "Aplikasi Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Android Dan Web Monitoring (Penelitian dilakukan di Kab. Karawang)," *Buana Ilmu*, vol. 4, no. 1, pp. 11–24, 2019, doi: 10.36805/bi.v4i1.808.
- [3] F. Hidayat, M. Sadali, and A. Sudianto, "Aplikasi Titip Online Produk UMKM Berbasis Android," *Infotek J. Inform. dan Teknol.*, vol. 5, no. 1, pp. 128–137, 2022.
- [4] A. F. Dewi and M. Ikbal, "Perancangan Augmented Reality (AR) sebagai Media Promosi Objek Wisata Berbasis Android," *Infotek J. Inform. dan Teknol.*, vol. 1, pp. 179–186, 2022.
- [5] Nurchaili, "Menumbuhkan Budaya Literasi Melalui Buku Digital," *LIBRIA*, vol. 8, no. 2, pp. 197–209, 2016.
- [6] H. N. Nasution and S. W. R. Nasution, "Pengembangan media pembelajaran berbasis android matakuliah aplikasi komputer guna meningkatkan minat belajar mahasiswa," *J. Educ. Dev.*, vol. 5, no. 1, p. 8, 2018.
- [7] D. Doni, "Pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berbasis android pada materi dimensi tiga kelas X SMA." Universitas Muhammadiyah Mataram, 2019.
- [8] J. Kuswanto, "Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X," *J. Ilm. Edutic Pendidik. dan Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 78–84, 2020.
- [9] M. K. Hakky, R. H. Wirasasmita, and M. Z. Uska, "Pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk siswa kelas x pada mata pelajaran sistem operasi," *EDUMATIC J. Pendidik. Inform.*, vol. 2, no. 1, pp. 24–33, 2018.
- [10] R. H. Wirasasmita, M. Z. Uska, U. Usuluddin, and M. Muslihun, "Aplikasi Al-Barzanji Nahdlatul Wathan (NW) berbasis Android," *Infotek J. Inform. dan Teknol.*, vol. 5, no. 1, pp. 138–148, 2022.
- [11] K. Nahdi, S. R. Djalilah, Musifuddin, and M. D. Siregar, "Hamzanwadi Dan Gerakan Kebangsaan Melalui Pendidikan Berbasis Lokal Bermatra Nasional," *J. Pendidik. Sej. dan Ris. Sos. Hum.*, vol. 3, no. 2, pp. 111–121, 2020.
- [12] U. Nasri, *Akar Historis Pendidikan Perempuan Refleksi Pemikiran TGKH. M. Zainuddin Abdul Madjid*. Deepublish, 2015.
- [13] B. A. C. Permana, S. Nurhaliza, N. Nurhidayati, and M. Mahpuz, "Aplikasi Penjualan Gerabah Berbasis Android Sebagai Media Pemasaran Online (Studi Kasus: UD Barokah Desa Penakak

- Masbagik),” *Infotek J. Inform. dan Teknol.*, vol. 5, no. 2, pp. 384–391, 2022.
- [14] N. Firly, *Android Application Development for Rookies with Database*. Elex Media Komputindo, 2019.
- [15] A. Wijaya and A. Gunawan, “Penggunaan QR Code Sarana Penyampaian Promosi Dan Informasi Kebun Binatang Berbasis Android Adiguna Wijaya 1) , A. Gunawan 2) Teknik Informatika, STMIK Nusa Mandiri 1) , Manajemen Informatika, AMIK BSI Sukabumi 2),” vol. 4, no. 1, pp. 16–21, 2016.
- [16] Y. F. Pradani and Y. Aziza, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam Bentuk Buku Digital Interaktif Berbasis Flipbook Bagi Mahasiswa Teknik Mesin,” *Jupiter (Jurnal Pendidik. Tek. Elektro)*, vol. 4, no. 2, pp. 1–10, 2019.
- [17] M. Djuned and N. Mufidah, “Makna Ahli Kitab dalam Tafsir Al-Manar,” *Tafse J. Qur’anic Stud.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–13, 2017.
- [18] H. A. Said, “Islam dan Budaya di Banten: menelisik tradisi debus dan maulid,” *Kalam*, vol. 10, no. 1, pp. 109–140, 2016.
- [19] D. Sugiyono, “Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D,” 2013.
- [20] R. M. Branch, *Instructional design: The ADDIE approach*, vol. 722. Springer, 2009.
- [21] N. Aini, R. H. Wirasmita, and M. Z. Uska, “Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar,” *Edumatic J. Pendidik. Inform.*, vol. 2, no. 1, pp. 34–41, 2018.
- [22] B. H. Maisiswati, K. Ismatulloh, and M. Z. Uska, “Pengembangan Media Pembelajaran CD Tutorial Interaktif Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital,” *EDUMATIC J. Pendidik. Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 66–73, 2018.
- [23] M. Z. Uska, Y. N. Kholisho, and R. H. Wirasmita, “Web-Based Online Queuing Information System at the Lendang Nangka Health Center,” *J. INFORMATICS Telecommun. Eng.*, vol. 6, no. 2, pp. 515–525, 2023.
- [24] N. Dewi, R. E. Murtinugraha, and R. Arthur, “Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata kuliah teori dan praktik plambing di program studi S1 PVKB UNJ,” *J. Pensil Pendidik. Tek. Sipil*, vol. 7, no. 2, pp. 95–104, 2018