



Perancangan dan Implementasi Aplikasi Edukasi Panduan Ibadah Shalat Untuk Usia Dini Berbasis Android

Riyan Kurniawan^{1*}, Adi Wibowo²

^{1,2}Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah kotabumi, Indonesia

*Email : riyan.2059201041@umko.ac.id

Abstract:

In line with the rapid advancement of technology, mobile devices like smartphones have become an inseparable part of daily life. This potential can be optimally utilized as an educational medium, especially for early childhood. This research aims to design and implement an Android-based educational application that focuses on guiding children in the prayer (shalat) ritual. The research methods used include a literature review, data collection through observation, system design, and application implementation. The application is designed with an appealing, interactive, and child-friendly interface. The main features provided include a complete prayer guide. The test results show that the application runs well on the Android operating system and is suitable for use as a learning medium. With this application, it is hoped that children's interest in learning prayer will increase, allowing them to perform it correctly from an early age.

Keywords: Educational Application, Prayer Guide, Early Age, Android

1. PENDAHULUAN

Pendidikan agama, khususnya tata cara ibadah shalat, merupakan pondasi penting dalam pembentukan karakter anak muslim sejak usia dini (Prasastono & Holili, 2022). Namun, metode pembelajaran konvensional seperti ceramah atau meniru secara langsung sering kali kurang efektif untuk anak-anak yang memiliki rentang perhatian pendek dan cenderung cepat bosan. Di sisi lain, paparan terhadap perangkat digital dan konten hiburan yang masif sering kali mengalihkan fokus anak dari pembelajaran yang esensial (Riska dkk., 2023). Hal ini menciptakan kesenjangan antara kebutuhan akan pendidikan agama yang kuat dan metode penyampaian yang relevan dengan perkembangan zaman.

Media pembelajaran shalat yang ada saat ini, seperti buku bergambar atau video, memiliki keterbatasan interaktivitas. Anak-anak biasanya hanya menjadi objek pasif dalam proses pembelajaran, yang mana ini tidak mendorong partisipasi aktif dan pemahaman mendalam. Tanpa adanya fitur interaktif, anak-anak sulit untuk mengoreksi gerakan atau bacaan mereka secara mandiri. Keterbatasan ini bisa menyebabkan kebosanan dan kurangnya motivasi, sehingga tujuan utama dari pengajaran shalat yakni melaksanakannya dengan benar tidak tercapai secara optimal.

Pesatnya perkembangan teknologi, khususnya perangkat mobile berbasis Android, membuka peluang besar untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik (Adam Cahya Armadananto dkk., 2023). Smartphone dan tablet sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, bahkan di kalangan anak-anak. Pemanfaatan teknologi ini sebagai sarana edukasi dapat menjembatani kesenjangan antara minat anak terhadap gadget dan kebutuhan mereka akan pendidikan agama. Sebuah aplikasi yang dirancang khusus dapat mengubah proses belajar dari yang pasif menjadi aktif, menyenangkan, dan relevan dengan dunia anak.

Pendidikan shalat untuk anak usia dini haruslah dikemas dalam bentuk yang menyenangkan agar tidak terasa sebagai beban, melainkan sebagai kegiatan yang mereka nikmati. Aplikasi yang menyediakan panduan langkah demi langkah, visualisasi menarik (animasi), audio yang jelas, serta elemen gamifikasi (seperti kuis atau tantangan) dapat meningkatkan pemahaman dan memori anak secara signifikan. Dengan demikian, aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai panduan, tetapi juga sebagai alat motivasi yang membantu anak membangun kebiasaan shalat yang baik dan benar sejak dini.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan sebuah inovasi dalam media pembelajaran shalat. Penelitian ini hadir untuk merancang dan mengimplementasikan aplikasi edukasi shalat berbasis Android yang dapat mengatasi keterbatasan metode konvensional. Aplikasi ini akan dirancang secara khusus agar interaktif, mudah digunakan, dan menarik bagi anak usia dini. Tujuannya adalah untuk menyediakan solusi digital yang efektif dan dapat diakses kapan saja, membantu orang tua dan guru dalam menanamkan pemahaman dan kecintaan anak terhadap ibadah shalat, serta memastikan bahwa mereka dapat melaksanakannya dengan tata cara yang benar sesuai dengan syariat Islam.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Aplikasi mobile

Aplikasi mobile adalah program yang memungkinkan pengguna untuk tetap terhubung dan menggunakan layanan meskipun mereka berpindah lokasi. Aplikasi ini sudah jadi alat penting buat memenuhi berbagai kebutuhan, termasuk di bidang pendidikan. Dengan aplikasi mobile, kita bisa dapat informasi atau belajar di mana saja dan kapan saja, karena aplikasinya gampang diakses, interaktif, dan fleksibel (Konferensi dkk., 2024).

2.2 Android studio

Android Studio adalah Integrated Development Environment (IDE) resmi dari Google yang dibuat khusus untuk pengembangan aplikasi Android. Berbasis dari IntelliJ, Android Studio dilengkapi dengan berbagai fitur dan library yang memudahkan proses pembuatan aplikasi, bahkan untuk programmer pemula (Albadri, 2024).

2.3 Shalat

Shalat, yang merupakan salah satu dari Rukun Islam, adalah kewajiban fundamental bagi setiap Muslim. Pentingnya shalat sebagai "tiang agama" menunjukkan bahwa

ibadah ini adalah fondasi yang membedakan Islam dari agama lain. Oleh karena itu, pengetahuan tentang tata cara shalat fardhu perlu diajarkan dan diperkenalkan kepada anak-anak sejak usia dini(Karyadiputra & Afifa, 2024).

2.4 Pendidikan Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada usia 0 hingga 6 tahun, anak-anak mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Masa ini sering disebut sebagai "Golden Age" karena pentingnya stimulasi pada periode tersebut. Oleh karena itu, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dianggap sebagai jenjang pendidikan dasar yang krusial(Khairunnisa dkk., 2025).

3. METODOLOGI PENELITIAN

Studi ini menggunakan gabungan berbagai metode penelitian seperti metode pengumpulan data yang terdiri dari observasi, wawancara, dan studi literature, metode pengembangan perangkat luna menggunakan metode *waterfall*.

3.1 Pengumpulan data

a. Observasi

Observasi adalah proses mengamati sesuatu secara cermat(Waruwu, 2024).

b. Wawancara

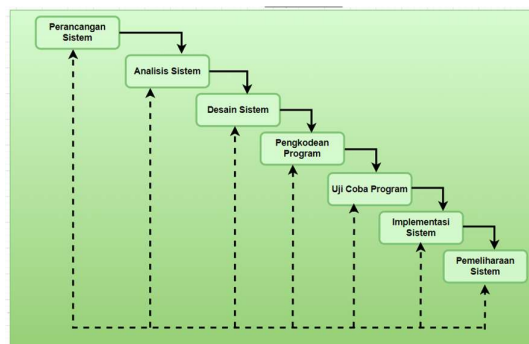
Wawancara merupakan metode pengumpulan data di mana peneliti dan responden berinteraksi secara langsung. Peneliti mengajukan pertanyaan untuk mendapatkan informasi yang mendalam mengenai topik penelitian(Romdona dkk., 2025).

c. Studi kepustakaan

Studi pustaka adalah metode penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data atau informasi dari berbagai sumber tertulis seperti buku, jurnal ilmiah, dan publikasi lainnya yang relevan dengan topik penelitian(Akbar & Herliana, 2023).

3.2 Pengembangan perangkat lunak

Penelitian ini mengadopsi metode waterfall dalam pengembangan perangkat lunaknya. Metode ini merupakan pendekatan berurutan dan terstruktur, di mana setiap tahapan pengembangan harus diselesaikan sepenuhnya sebelum beralih ke tahapan berikutnya(Sandi Prasetyo Putra Ariyanto, 2023).



Gambar 1. metode waterfall

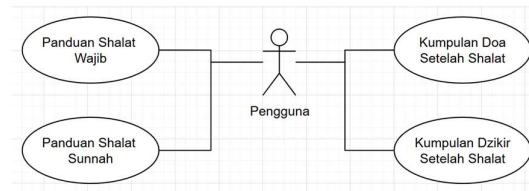
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Rancangan UML

UML (Unified Modeling Language) adalah bahasa visual yang digunakan oleh para programmer untuk membuat model, menganalisis, dan merancang sistem perangkat lunak sebelum mengimplementasikannya (Alifah, 2022), yang rinciannya disajikan di bawah ini:

1. Use case

Diagram *use case* digunakan untuk menunjukkan interaksi antara pengguna dan sistem (Septiansyah dkk., 2025). Diagram ini juga menjadi alat penting untuk mendefinisikan persyaratan sistem secara visual.



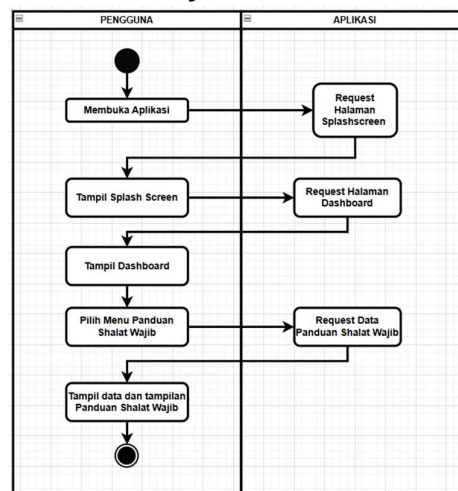
Gambar 2. Use case diagram

Diagram use case di atas menjelaskan interaksi antara seorang Pengguna dengan berbagai fitur utama dalam sebuah aplikasi panduan ibadah. Pengguna dapat mengakses empat fungsionalitas utama yang mencakup Panduan Shalat Wajib dan Panduan Shalat Sunnah untuk tata cara pelaksanaan sholat, serta Kumpulan Doa Setelah Shalat dan Kumpulan Dzikir Setelah Shalat untuk bimbingan spiritual pasca-ibadah.

2. Activity diagram

Diagram activity menggambarkan alur kerja sistem, menunjukkan bagaimana berbagai aktivitas, objek, status, transisi status, dan peristiwa berinteraksi. Dengan kata lain, diagram ini memvisualisasikan perilaku sistem secara keseluruhan.

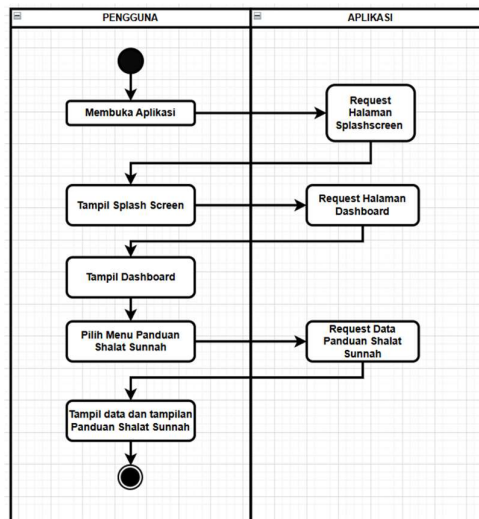
a. Activity panduan Sholat wajib



Gambar 3. Activity diagram panduan Sholat wajib

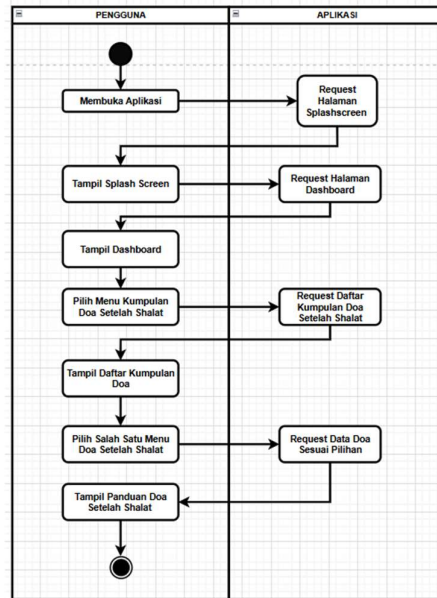
Diagram aktivitas diatas menggambarkan alur interaksi antara Pengguna dan Aplikasi saat mengakses informasi panduan ibadah. Proses dimulai ketika pengguna membuka aplikasi, yang kemudian memicu sistem untuk meminta dan menampilkan halaman *splash screen* diikuti dengan halaman *dashboard* utama. Selanjutnya, pengguna dapat memilih menu spesifik, seperti Panduan Shalat Wajib, di mana aplikasi akan memproses permintaan data tersebut hingga akhirnya menampilkan informasi panduan lengkap kepada pengguna sebagai akhir dari aktivitas tersebut.

b. *Activity* panduan Sholat sunah



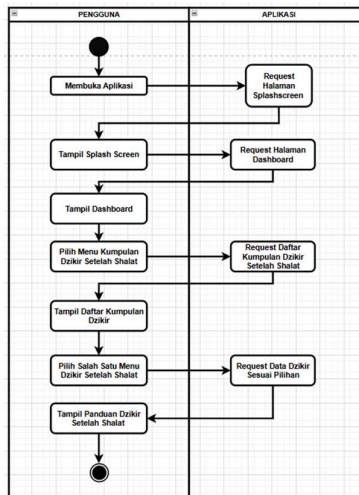
Gambar 4. Activity diagram panduan Sholat sunah

Diagram aktivitas diatas menggambarkan alur kerja sistem saat Pengguna ingin mengakses informasi mengenai sholat sunnah, yang dimulai dengan membuka aplikasi dan melewati tahapan pemuatan halaman *splash screen* serta *dashboard*. Setelah berada di halaman utama, pengguna memilih menu Panduan Shalat Sunnah, yang kemudian direspon oleh aplikasi dengan melakukan permintaan data terkait ke sistem. Proses ini diakhiri dengan keberhasilan aplikasi dalam menyajikan tampilan data panduan sholat sunnah secara lengkap kepada pengguna.

c. *Activity* kumpulan doa

Gambar 5. Activity diagram kumpulan doa

Diagram aktivitas diatas menggambarkan alur interaksi antara Pengguna dan Aplikasi dalam mengakses fitur kumpulan doa. Alur dimulai saat pengguna membuka aplikasi yang melewati proses pemuatan *splash screen* dan *dashboard* utama, kemudian pengguna memilih menu Kumpulan Doa Setelah Shalat. Setelah daftar doa ditampilkan, pengguna dapat memilih salah satu menu doa spesifik, yang akan diproses oleh aplikasi untuk menyajikan teks panduan doa yang dipilih sebagai akhir dari rangkaian aktivitas tersebut.

d. *Activity* kumpulan dzikir

Gambar 6. Activity kumpulan dzikir

Diagram aktivitas diatas merupakan interaksi antara Pengguna dan Aplikasi dalam mengakses fitur dzikir. Proses dimulai saat pengguna membuka aplikasi, yang diikuti dengan permintaan sistem untuk menampilkan halaman *splash screen* dan *dashboard* utama. Selanjutnya, pengguna memilih menu Kumpulan Dzikir Setelah Shalat, yang kemudian direspons aplikasi dengan menampilkan daftar pilihan dzikir. Aktivitas diakhiri ketika pengguna memilih salah satu menu dzikir spesifik, sehingga aplikasi memproses permintaan tersebut dan menyajikan tampilan panduan dzikir yang sesuai pilihan pengguna.

4.2 Implementasi

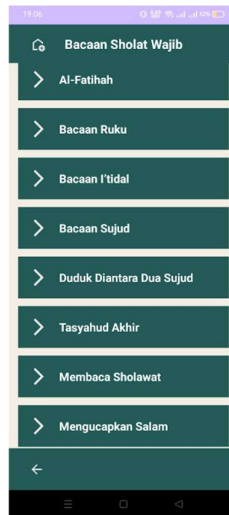
a. Halaman utama



Gambar 7. Halaman utama

Aplikasi dirancang dengan konsep *User-Centered Design* yang sederhana dan intuitif, menggunakan format ikon berukuran besar untuk memudahkan navigasi. Terdapat empat menu utama yaitu: Bacaan Sholat, Doa Setelah Sholat, Dzikir Setelah Sholat, dan Tentang Aplikasi.

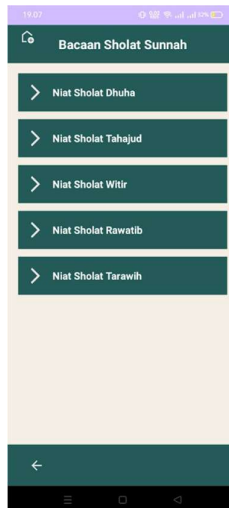
b. Halaman bacaan sholat wajib



Gambar 8. Halaman bacaan sholat wajib

halaman "Bacaan Sholat Wajib" yang menyusun urutan ibadah secara sistematis mulai dari Al-Fatihah hingga salam guna meningkatkan pengalaman belajar pengguna.

c. Halaman bacaan sholat sunah



Gambar 9. Halaman bacaan sholat sunah

menu pilihan niat sholat seperti Sholat Dhuha, Tahajud, Witir, Rawatib, dan Tarawih. Setiap pilihan disusun dalam bentuk tombol navigasi yang memudahkan pengguna untuk mencari tuntunan niat sholat sunnah tertentu secara praktis dan terorganisir

d. Halaman doa setelah sholat



Gambar 10. Halaman doa setelah sholat

Daftar Doa Setelah Sholat dalam tampilan antarmuka yang rapi dan fungsional. Dengan latar belakang berwarna hijau tua, menu ini mencakup berbagai pilihan doa harian penting seperti doa memohon kebaikan, keistiqamahan, ampunan, hingga doa agar dijauhkan dari api neraka.

e. Halaman dzikir



Gambar 11. Halaman dzikir

Halaman dzikir menyajikan teks Arab, transliterasi, dan terjemahan bahasa Indonesia untuk bacaan seperti Istighfar dan doa keselamatan (*Allahumma antas salaam*), yang dirancang dengan tata letak yang bersih dan informatif untuk memudahkan pengguna dalam beribadah sehari-hari.

4.3 Pengujian

Pengujian black-box adalah cara menguji perangkat lunak tanpa melihat bagaimana kode atau struktur internalnya dibuat (Saputra & Mardiaty, 2025) (Waruwu, 2024).

Tabel 1. Blackbox testing

Proses	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
Kumpulan niat sholat wajib	Sistem menampilkan daftar niat sholat fardhu (lima waktu) lengkap dengan teks Arab, Latin, dan terjemahannya.	Sesuai
Kumpulan niat sholat sunah	Sistem menampilkan pilihan niat sholat sunah secara terstruktur dan dapat diakses sesuai kategori masing-masing.	Sesuai
Kumpulan doa setelah sholat	Sistem mampu menampilkan rangkaian doa setelah sholat yang sesuai dengan urutan yang benar dan mudah dibaca.	Sesuai
Kumpulan dzikir	Sistem menyajikan daftar bacaan dzikir harian yang dilengkapi dengan fitur navigasi atau urutan yang sistematis.	Sesuai

5. KESIMPULAN

Aplikasi edukasi panduan ibadah ini telah diimplementasikan dengan fitur yang mencakup niat sholat wajib dan sunnah, doa harian, serta bacaan dzikir yang terintegrasi melalui alur kerja sistem yang sistematis mulai dari dashboard hingga tampilan data spesifik. Struktur sistem yang dipetakan melalui use case diagram menunjukkan bahwa aplikasi mampu menangani empat kebutuhan fungsional utama secara efisien, yaitu panduan shalat wajib, shalat sunnah, doa, dan dzikir. Selain itu, analisis melalui activity diagram membuktikan bahwa alur navigasi dari halaman dashboard hingga ke detail konten informasi telah dirancang secara sistematis, sehingga memudahkan target pengguna usia dini dalam mengoperasikan aplikasi tanpa kendala teknis yang berarti. Keberhasilan implementasi alur data ini memastikan bahwa setiap permintaan informasi dari pengguna dapat diproses oleh aplikasi secara tepat waktu dan akurat sesuai dengan kebutuhan edukasi religi yang diinginkan. Untuk lebih menarik disarankan bagi penulis untuk menambahkan visualisasi aset desain yang lebih spesifik untuk anak-anak (seperti penggunaan ikon berwarna atau ilustrasi kartun) dalam naskah.

REFERENSI

- Adam Cahya Armadananto, Satria Bijaksana, & Moch Nur Hudha. (2023). Perancangan Aplikasi Mobile Peningat Dan Monitoring Ibadah Sholat Wajib Untuk Siswa Smp Berbasis Android. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sains Tahun , 2*, 1–49.
- Akbar, A. N., & Herliana, A. (2023). Pembuatan Game Kuis Fiqih Dengan Menggunakan Construct 3 Di MA Sukamiskin. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 6(5), 603–611. <https://doi.org/10.32672/jnkti.v6i5.6676>
- Albadri, A. F. (2024). *Pengembangan Aplikasi Smart Tv Untuk Masjid Berbasis Android Tv*.
- Alifah, A. N. (2022). IMPLEMENTASI ALGORITMA A-STAR PADA GAME EDUKASI MENGAJI UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID. *jurnal ilmiah manajemen*, 5(8.5.2017), 2003–2005.
- Karyadiputra, E., & Afifa, N. (2024). Game Edukasi Panduan Sholat Berbasis Android. *Jurnal Sains Sistem Informasi*, 2(2), 96. <https://doi.org/10.31602/jssi.v2i2.14816>
- Khairunnisa, P., Hariyanto, E., & Khairul, K. (2025). Aplikasi Bacaan Sholat Untuk Tingkat Paud Berbasis Android Dengan Metode RAD. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(2), 2507–2514. <https://doi.org/10.33395/jmp.v13i2.14536>
- Konferensi, P., Interkoneksi, I., & Dan, I. (2024). *Pengembangan Aplikasi Mobile Tata Cara Wudhu Untuk Anak Menggunakan Metode Research and*. 6, 177–188.
- Miftach Fakhri, M., Dita Ansyar, H. D. A., & Fajar B, M. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Absensi Pegawai Menggunakan Qr Code Berbasis Website Di Pos Kesehatan Desa Pana. *Jurnal Media Elektrik*, 20(2), 68–76. <https://doi.org/10.59562/metrik.v20i2.5499>
- Prasastono, S. H., & Holili, M. H. (2022). Animasi 2D Tuntunan Sholat Fardhu 2D Animation Fardhu Prayer Guide. *Bisnis dan Kewirausahaan*, 2(1), 20–32. <https://journal.sinov.id/index.php/jurimbik>
- Riska, M., Masikki, M., & Asyura, A. (2023). Pengembangan Aplikasi Tuntunan Sholat Wajib 3 Dimensi Berbasis. *Jurnal Media Elektrik*, 20(2), 86–91. <https://doi.org/10.59562/metrik.v20i2.5501>
- Romdona, S., Junista, silvia senja, & Gunawan, A. (2025). TEKNIK PENGUMPULAN DATA: OBSERVASI, WAWANCARA DAN KUESIONER. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik*, 3(1), 132–138. <https://doi.org/10.61787/zk322946>
- Sandi Prasetyo Putra Ariyanto. (2023). Pengembangan Aplikasi Pendidikan Agama Islam Untuk Tpq Immamul Muttaqin Berbasis Mobile. *IT-Explore: Jurnal Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(3), 219–231. <https://doi.org/10.24246/itexplore.v2i3.2023.pp219-231>
- Saputra, Y., & Mardiaty, D. (2025). Implementasi sistem informasi manajemen klinik menggunakan metode black box testing. *jurnal informatika dan tekno elektro terapan*, 13(1).
- Septiansyah, Y., Putri, R. E., & Novelan, M. S. (2025). *PENERAPAN METODE FEATURE*

DRIVEN DEVELOPMENT (FDD) PADA SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN DAN ABSENSI PEGAWAI DI KANTOR CAMAT SIRAPIT. 4307(August), 4509–4516.

Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. (*Padang: CV. Gita Lentera*), 5, 23.