

Aplikasi Ideologi dan Strategi Muhammadiyah Berbasis Android

¹Dandi Sunardi, ²Muntahanah, ³Lodiansah

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Indonesia

¹dandisunardi@umb.ac.id; ²hama.umb@gmail.com; ³lodiansyah07@gmail.com;

Article Info

Article history:

Received, 2023-06-01

Revised, 2023-06-06

Accepted, 2023-06-13

Kata Kunci:

muslim
aplikasi,
android
ideologi muhammadiyah,
strategie muhammadiyah

Keywords:

muslim
aplication
android
muhammadiyah_ideology
muhammadiyah_strategic

ABSTRAK

Muslim yang berjiwa mukmin, muhsin, dan *mutaqin*, yang paripurna itu dituntut untuk memiliki keyakinan berdasarkan tauhid yang *istiqamah* dan bersih dari syirik, bid'ah, dan khurafat. Memiliki cara berpikir *bayani*, *burhani* dan *irfani*. Memiliki perilaku serta tindakan yang senantiasa dilandasi oleh dan mencerminkan akhlaq karimah yang menjadi *rahmatan lil 'alamin*. Muhammadiyah merupakan gerakan Islam, gerakan dakwah dan gerakan tajdid berlandaskan Qur'an dan Sunnah. Dosen Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu merupakan anggota Muhammadiyah, hal ini dibuktikan dengan kepemilikan kartu anggota Muhammadiyah. Namun demikian, masih banyak dosen yang tidak memiliki buku Ideologi dan Strategi Muhammadiyah, sehingga mendorong penulis mengembangkan aplikasi ideologi dan strategi Muhammadiyah berbasis android. Model pengembangan sistem adalah *waterfall model*. Aplikasi Ideologi dan Strategi Muhammadiyah berjalan sesuai perencanaan berdasarkan pengujian *black box* dan memperoleh nilai 97 % dari pengujian oleh pengguna.

ABSTRACT

Muslims who have the soul of a believer, muhsin, and *mutaqin*, who are plenary, are required to have beliefs based on monotheism that are consistent and free from shirk, bid'ah, and superstition. Have a bayani, burhani and irfani way of thinking. Having behavior and actions that are always based on and reflecting good morals which are *rahmatan lil 'alamin*. Muhammadiyah is an Islamic movement, da'wah movement and tajdid movement based on the Qur'an and Sunnah. A lecturer at the Faculty of Engineering, University of Muhammadiyah Bengkulu, is a member of Muhammadiyah, this is evidenced by the ownership of a Muhammadiyah member card. However, there are still many lecturers who do not have Muhammadiyah Ideology and Strategy books, thus encouraging the authors to develop an Android-based application of Muhammadiyah ideology and strategy. The system development model is the waterfall model. The Muhammadiyah Ideology and Strategy application goes according to plan based on black box testing and obtains a value of 97% from user testing.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:

Dandi Sunardi,
Program Studi Teknik Informatika,
Universitas Muhammadiyah Bengkulu,
Email: dandisunardi@umb.ac.id

1. PENDAHULUAN

Muslim yang berjiwa mukmin, muhsin, dan *mutaqin*, yang paripurna itu dituntut untuk memiliki keyakinan berdasarkan tauhid yang *istiqamah* dan bersih dari syirik, bid'ah, dan khurafat. Memiliki cara berpikir *bayani*, *burhani* dan *irfani*. Memiliki perilaku serta tindakan yang senantiasa dilandasi oleh dan mencerminkan *akhlaq karimah* yang menjadi *rahmatan lil 'alamin* [1].

Muhammadiyah merupakan gerakan Islam, gerakan dakwah dan gerakan tajdid [2][3][4]. Gerakan pembaharuan Islam ini diilhami oleh ajaran yang terkandung dalam Al Qur'an dan As Sunnah [5][6]. Muhammadiyah memiliki tujuan menegakkan dan menjunjung tinggi agama Islam, sehingga terwujud masyarakat Islam yang sebenar-benarnya [7]. Untuk mencapai misi, tujuan dan usaha persyarikatan, Muhammadiyah memiliki sistem kepercayaan dan strategi perjuangan yang dikenal dengan istilah ideologi dan *khittah* Muhammadiyah [8][9]. Substansi ideologi Muhammadiyah dapat ditemukan dalam *Muqaddimah* Anggaran Dasar, Kepribadian Muhammadiyah dan Matan Keyakinan dan Cita-Cita Hidup Muhammadiyah. Sedangkan strategi Muhammadiyah dapat ditemukan dalam Langkah Muhammadiyah, *Khittah* Muhammadiyah dan *Khittah* Perjuangan Muhammadiyah [3].

Materi ideologi dan strategi Muhammadiyah ditemukan dalam buku yang berjudul Ideologi dan Strategi Muhammadiyah yang diterbitkan oleh Penerbit Suara Muhammadiyah [10]. Buku ini secara lengkap membahas *Muqaddimah* Anggaran Dasar Muhammadiyah, Kepribadian Muhammadiyah, Matan Keyakinan dan Cita-Cita Hidup Muhammadiyah, Langkah Muhammadiyah, *Khittah* Muhammadiyah dan *Khittah* Perjuangan Muhammadiyah. Sehingga buku tersebut dapat dipedomani oleh seluruh anggota Muhammadiyah dalam menjalankan roda organisasi dan dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan, anggota Muhammadiyah yang kurang memahami ideologi Muhammadiyah, saat berada dalam organisasi cenderung mendahulukan kepentingan individu dari pada memperjuangkan terwujudnya cita-cita persyarikatan [3].

Dosen Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu merupakan anggota Muhammadiyah, hal ini dibuktikan dengan kepemilikan kartu anggota Muhammadiyah. Sebagai anggota Muhammadiyah sudah seharusnya mengetahui dan memahami ideologi dan strategi Muhammadiyah dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, berdasarkan hasil wawancara penulis dengan dosen Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu, diketahui masih banyak dosen yang tidak memiliki buku Ideologi dan Strategi Muhammadiyah. Adapun penyebab tidak dimilikinya buku tersebut di kalangan dosen, cukup beragam mulai dari tidak mengetahui apa itu ideologi dan strategi Muhammadiyah sampai pada pengakuan belum mendapat sosialisasi dari lembaga tentang pentingnya mengetahui dan memahami ideologi dan strategi Muhammadiyah. Fenomena ini mendorong penulis untuk memanfaatkan dan mengembangkan teknologi informasi sebagai sumber pengetahuan dalam hal ini pengetahuan tentang ideologi dan strategi Muhammadiyah [11].

Teknologi informasi terus berkembang dengan menghadirkan beragam produk *hardware* dan *software* terbarunya salah satunya adalah *smartphone* android [12]. Perkembangan ini meningkatkan fungsi *smartphone* dari sekedar alat komunikasi, berevolusi menjadi sebuah alat yang memiliki banyak kegunaan dalam menunjang aktivitas manusia sehari-hari [13]. Pengguna dapat menggunakan *smartphone* untuk mengabadikan momen bersama keluarga melalui kamera dan mengolahnya menjadi foto atau video, merekam suara melalui *microphone* lalu mengolahnya menggunakan aplikasi *audio editing* yang terinstall di dalamnya. Pengguna juga dapat mengolah dan mengkombinasikan konten audio, foto, video dan teks sehingga menjadi sebuah konten yang menarik untuk dibaca, didengar dan dilihat. Melalui *smartphone*, pengguna juga dapat mengedit dan menyebarkan konten informasi, pendidikan dan hiburan [14]. Manfaat yang diperoleh pengguna tentu akan berbeda-beda dan sangat bergantung dari bagaimana pengguna memfungsikan *smartphone*. Pengguna yang cerdas dalam menggunakan *smartphone* akan mendorong peningkatan kemampuan dirinya dalam berinovasi bahkan dapat meraih kebaikan dalam kehidupannya [11][15].

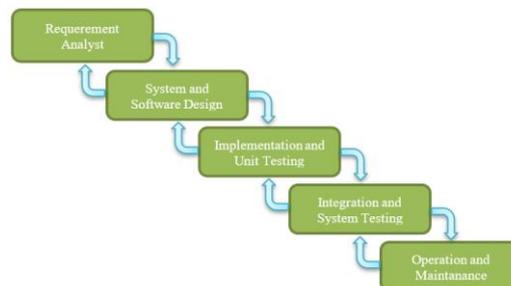
Smartphone dengan berbagai kemudahan yang ditawarkan dapat dimanfaatkan sebagai media dakwah dengan menyebar luaskan materi-materi Keislaman yang dapat membentuk kepribadian positif pada diri penggunanya [16]. Hal inilah yang mendorong penulis untuk membuat aplikasi berbasis android yang menyajikan materi ideologi dan strategi Muhammadiyah, dapat diakses kapanpun dan di manapun, sebagai pedoman bagi dosen dalam menjalani kehidupan berpribadi, berkeluarga, berorganisasi, bermasyarakat dan bernegara.

2. METODE PENELITIAN

Aplikasi ideologi dan strategi Muhammadiyah berbasis android ini dirancang dan dibangun menggunakan salah satu model *Software Development Life Cycle* yaitu *waterfall model*. Pada gambar 2 dapat dilihat proses pengembangan sistem model *waterfall* yang dimulai dari *Requirement Analyst*, *System and Software Design*, *Implementation and Unit Testing*, *Integration and System Testing*, dan diakhiri dengan tahap *Operation and Maintenance* [17]. Tahapan-tahapan dalam pengembangan sistem adalah sebagai berikut:

- 1) *Requirement Analyst*, dari dosen fakultas teknik UM Bengkulu diperoleh data yang disajikan dalam pendahuluan dan data yang dibutuhkan dalam mendesain aplikasi.
- 2) *System and Software Design*, perancangan aplikasi berdasarkan data dari tahap analisis kebutuhan.

- 3) *Implementation and Unit Testing*, menggunakan pemrograman java dan framework android studi melakukan pemrograman atau pengkodean (*coding*).
- 4) *Integration and System Testing*, mengintegrasikan modul-modul hasil tahapan implementation, kemudian aplikasi diuji untuk mengetahui aplikasi berfungsi dengan baik.
- 5) *Operation and Maintenance*, tahap penggunaan aplikasi.



Gambar 2 *Waterfall Model* (Ian Sommerville)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi Ideologi dan Strategi Muhammadiyah yang telah dibuat berdasarkan kebutuhan desain dan fungsi aplikasi, memiliki fasilitas pencairan dokumen, pemilihan materi berdasarkan klasifikasi materi, dan menu pre test untuk mengetahui pengetahuan dasar pengguna. Hasil pengujian menggunakan *black box testing* menunjukkan bahwa aplikasi berfungsi sesuai luaran yang diharapkan. Hasil pengujian *user* terhadap tujuh kriteria dengan lima parameter penilaian menunjukkan 97% aplikasi dapat digunakan dengan mudah petunjuk jelas, materi lengkap dan berfungsi dengan baik, tetapi membutuhkan peningkatan 3% pada keserasian warna, bentuk dan tata letak.

3.1 Tampilan Home

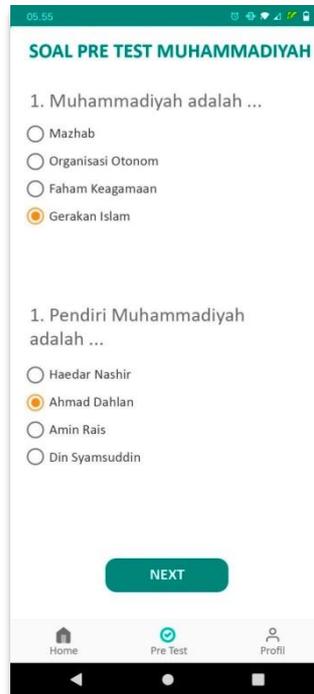
Tampilan Home terdiri dari kolom pencarian, logo Muhammadiyah, logo UM Bengkulu, judul aplikasi, petunjuk, tombol *muqoddimah*, tombol kepribadian, tombol mkchm, tombol langkah, tombol *khittah*, tombol *exit*, tombol *home*, tombol *pre test*, dan tombol profil. Fungsionalitas dari *fitur-fitur* yang terdapat dalam aplikasi ini akan diuji menggunakan pengujian *black box*. Tampilan menu utama dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.2 Tampilan Menu Utama

3.2. Tampilan Halaman *Pre Test*

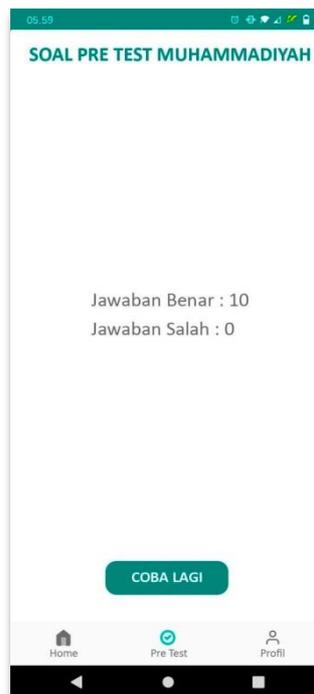
Halaman *Pre Test* memuat soal *pre test* untuk mengetahui pengetahuan dasar dari pengguna aplikasi sebelum mempelajari materi yang ada dalam aplikasi. Pada gambar 3.2 di bawah ini tampilan halaman *pre test*.



Gambar 3.2 Tampilan Halaman *Pre Test*

3.3. Tampilan Hasil *Pre Test*

Setelah pengguna mengerjakan soal *pre test* sebanyak sepuluh soal, selanjutnya pengguna dapat melihat hasil *pre test*. Tampilan halaman hasil seperti pada gambar 3.3.



Gambar 3.4 Tampilan Hasil *Pre Test*

3.4. Pengujian Fungsionalitas

Pada Tabel 3.4 diasajikan item-item pengujian dari tiap-tiap halaman aplikasi untuk diketahui sesuai dengan luaran yang diharapkan dari aplikasi yang ditunjukkan dengan hasil pengujian. Hasil dari pengujian menggunakan pengujian *balck box* menunjukkan aplikasi berjalan sesuai perancangan.

Tabel 3.4 Hasil Pengujian *Black Box*

No	Pengujian		Luaran Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
	Halaman	Item		
1	Home	Kolom pencarian	Dapat melakukan mencarian materi berdasarkan kata kunci	Sesuai
		Tombol Menu Muqoddimah	Menampilkan halaman materi Muqoddimah	Sesuai
		Tombol Menu Kepribadian	Menampilkan halaman materi Kepribadian	Sesuai
		Tombol Menu MKCHM	Menampilkan halaman materi MKCHM	Sesuai
		Tombol Menu Langkah	Menampilkan halaman materi Langkah	Sesuai
		Tombol Menu Khittah	Menampilkan halaman materi Khittah	Sesuai
		Tombol Exit	Keluar dari aplikasi	Sesuai
		Tombol Pre Test	Menampilkan halaman soal pre test	Sesuai
		Tombol Profil	Menampilkan halaman deskripsi aplikasi dan pengembang	Sesuai
2	Pre Test	Option Jawaban	Dapat dipilih atau diisi	Sesuai
		Tombol Next	Menampilkan halaman soal pre test berikutnya	Sesuai
		Hasil Pre Test	Menampilkan hasil pre test	Sesuai
		Tombol Coba Lagi	Menampilkan halaman awal soal pre test	Sesuai
		Tombol Home	Menampilkan halaman Home	Sesuai
3	Muqoddimah	Isi Materi	Materi dalam bentuk text dapat dibaca dengan jelas	Sesuai
4	Kepribadian	Isi Materi	Materi dalam bentuk text dapat dibaca dengan jelas	Sesuai
5	MKCH	Isi Materi	Materi dalam bentuk text dapat dibaca dengan jelas	Sesuai
6	Langkah	Isi Materi	Materi dalam bentuk text dapat dibaca dengan jelas	Sesuai
7	Khittah	Isi Materi	Materi dalam bentuk text dapat dibaca dengan jelas	Sesuai
8	Profil	Isi Profil	Deskripsi Aplikasi dan Pengembang dapat dibaca dengan jelas	Sesuai

3.5. Pengujian User

Pengujian selanjutnya dilakukan untuk mengetahui penilaian dari pengguna terhadap aplikasi. Lima pengguna memberikan penilaian terhadap 7 kriteria dengan parameter Sangat Tidak Baik, Tidak Baik, Cukup Baik, Baik, Sangat Baik. Diperoleh nilai 97 % dari hasil pengujian yang tersaji pada tabel 3.5.

Tabel 3.5 Hasil Pengujian Pengguna

User	Tata Letak	Keserasian Warna	Keserasian Bentuk	Kejelasan Petunjuk	Fungsi	Kemudahan Penggunaan	Materi Lengkap	Total
1	4	5	4	5	5	5	5	33
2	5	5	5	5	5	5	5	35
3	4	4	4	5	5	5	5	32
4	5	5	5	5	5	5	5	35
5	5	5	4	5	5	5	5	34
								169

4. KESIMPULAN

Aplikasi Ideologi dan Strategi Muhammadiyah berjalan sesuai perencanaan berdasarkan pengujian *black box*. Hasil pengujian *user* terhadap tujuh kriteria dengan lima parameter penilaian menunjukkan 97% aplikasi dapat digunakan dengan mudah petunjuk jelas, materi lengkap dan berfungsi dengan baik, tetapi membutuhkan peningkatan 3% pada keserasian warna, bentuk dan tata letak. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna memperoleh manfaat dari kelengkapan materi yang tersaji, tertarik dan mendapatkan kemudahan dalam penggunaannya. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan variasi penyajian materi dengan menambahkan video yang disampaikan oleh tokoh atau ulama Muhammadiyah Bengkulu.

REFERENSI

- [1] A. Abdurrahman and H. Nashir, *Pedoman Hidup Islami Warga Muhammadiyah*. Yogyakarta: Suara Muhammadiyah, 2009.
- [2] M. Tujuan, P. Muhammadiyah, M. Ali, S. Dasar, M. Program, and K. Surakarta, "Membedah Tujuan Pendidikan Muhammadiyah," vol. 17, pp. 43–56, 2016.
- [3] M. Junaidi, R. Jannah, and A. T. Hantoro, "Revitalisasi Ideologi Muhammadiyah dalam Penguatan Kader Persyarikatan," *Tajdid*, vol. 16, pp. 104–116, 2018.
- [4] A. N. D. Mar'ati Zarro, Yunani, "Muhammadiyah Sebagai Gerakan Islam dan Pendidikan," *Factum*, vol. 9, 2020.
- [5] A. Akbar, A. R. N. S, A. M. Ali, and S. Ondeng, "Muhammadiyah dalam Perkembangan Pendidikan Islam di Indonesia," *Edumaspul J. Pendidik.*, vol. 5, pp. 898–902, 2021.
- [6] T. Temarwut, "Muhammadiyah dalam Percaturan Internasional," *J. Educ.*, vol. 05, pp. 8930–8936, 2023.
- [7] A. Fatayan, "Evaluasi Efektivitas Muhammadiyah dalam Membumikan Islam Rahmatan Lil 'alamin," *J. Stud. Islam dan Kemuhammadiyah*, vol. 2, pp. 95–103, 2022.
- [8] R. Latif, "Eksistensi Ideologi Muhammadiyah Kepemimpinan," *Paradig. J. Kalam dan Filsafat*, vol. 2, no. 01, pp. 36–59, 2020.
- [9] A. Jauhari, "Aktivitas Muhammadiyah Dalam Bermasyarakat Dan Bernegara (Studi Muhammadiyah Kabupaten Lamongan)," *J. Polit. Muda*, vol. 5, no. 2, pp. 268–281, 2016.
- [10] H. Hambali, *Ideologi dan Strategi Muhammadiyah*, 1st ed. Yogyakarta: Suara Muhammadiyah, 2006.
- [11] R. Husna Arsyah, A. Ramadhanu, and F. Pratama, "Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Sistem Komputer (Studi Kasus Kelas X TKJ SMK Adzka Padang)," *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 1, pp. 31–38, 2019.
- [12] Y. Erwadi, D. Sunardi, and S. Eka Putri Krismiati, "Aplikasi Game Edukasi Sejarah Kota Bengkulu Menggunakan Algoritma Fisher Yates," vol. 5, pp. 106–119, 2022.
- [13] R. Arjuna, M. Irsan, and S. Sukisno, "Aplikasi Konten Pembelajaran Pemrograman Berbasis Android," *Jutis (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 6, pp. 89–94, 2020.
- [14] A. Basit *et al.*, "Teknologi Komunikasi Smartphone Pada Interaksi Sosial," *LONTAR J. Ilmu Komun.*, vol. 10, pp. 1–12, 2022.
- [15] H. Rosiyanti and R. N. Muthmainnah, "Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar," *FIBONACCI J. Pendidik. Mat. dan Mat.*, vol. 4, no. 1, p. 25, 2018.
- [16] M. Hidayat and S. Rohman, "Aplikasi Dakwah Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd)," *J. Penelit. dan Pengabd. Kpd. Masy. UNSIQ*, vol. 5, pp. 354–360, 2018.
- [17] I. Sommerville, *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)*. Jakarta: Erlangga, 2011.