Aplikasi Media Pembelajaran Doa Harian Sesuai Sunnah dan Doa Para Nabi dalam Al-Qur'an Berbasis *Mobile Web*

Herpendi [1], Dina Maharani [2]

Jurusan Teknik Informatika, Politeknik Negeri Tanah Laut
Jl. A.Yani Km.6 Pelaihari Tanah Laut Kalimantan Selatan
Telp. (0512) 21537, Faks. (0512) 21537
Email: herpendi@gmail.com

Abstrak *– Doa merupakan salah satu bentuk komunikasi manusia kepada Tuhannya. Bagi umat muslim, doa diajarkan sejak usia dini oleh orang tua, keluarga, guru mengaji maupun guru di sekolah. Doa biasanya diajarkan melalui media buku maupun secara lisan oleh seseorang yang telah bisa menghafanya. Di era digital ini, dimana suatu halnya yang berkenaan dengan informasi mulai dimigrasikan ke dalam bentuk website atau mobile web, pembelajaran mengenai doa juga bisa dikembangkan ke arah website atau mobile web dengan tujuan agar mudah dipelajari dimanapun dan kapanpun dengan media smartphone maupun komputer. Aplikasi doa ini dirancang dengan bahasa pemrograman PHP. Selain memiliki tampilan teks doa, Aplikasi ini dilengkapi dengan audio doa agar pengguna lebih mudah dalam menghapalnya. Doa-doa dalam Aplikasi ini sesuai dengan sunnah (tuntunan) Nabi Muhammad shallahu 'alaihi wassalam dan terdapat dalam kitab suci Al-Qur'an. Aplikasi ini dapat diakses di www.doa.890m.com.*

Kata Kunci: Aplikasi, Doa, Media Belajar, Mobile Web, PHP

1. PENDAHULUAN

Doa sudah menjadi bagian hidup orang islam (muslim). Lewat doa seorang muslim berkomunikasi dengan Tuhannya. Segala bentuk kebaikan baik itu berkenaan dengan dunia maupun yang berkenaan dengan akhirat disampaikan seorang muslim kepada Tuhannya lewat doa. Dengan penuh pengharapan doa dipanjatkan agar Tuhan berkenan mengabulkannya sesuai dengan firman yang berbunyi, "*berdoalah niscaya akan Aku kabulkan…"* (QS. Al-Mukmin : 60). Doa juga dipanjatkan dalam segala keadaan baik itu dalam keadaan suka maupun duka.

Aktifitas apapun yang dilakukan seorang muslim terdapat doanya. Ini menggambarkan bahwa seorang muslim diharuskan senantiasa mengingat Tuhan dalam setiap kesibukannya. Dengan doa diharapkan setiap pekerjaan yang dimulai dari persiapan, proses, dan hasil diliputi dengan kebaikan.

Doa diajarkan oleh orang tua muslim kepada anaknya sejak kecil. Bahkan tidak jarang ditemui anak-anak balita sudah pandai melafalkan doa. Ini ditujukan agar si anak dapat mengenal Tuhannya sedini mungkin. Selain diajarkan di rumah, doa biasanya diajarkan di Sekolah, di lembaga pendidikan non formal serta tempat-tempat lainnya.

Doa umumnya diajarkan dengan media buku dan secara lisan oleh orang yang telah menghafalnya. Di era yang serba digital ini, dimana *smartphone* sudah bukan menjadi barang mewah lagi sehingga bisa dimiliki oleh semua kalangan serta semua usia, proses pembelajaran doa bisa dikombinasikan dengan teknologi dengan menciptakan sebuah aplikasi media pembelajaran doa, yang mana dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah pengguna mengakses berbagai doa yang diinginkan dimanapun dan kapanpun. Dengan aplikasi ini orang tua tidak terbatas tempat dan waktu dalam mengajarkan doa kepada buah hatinya, hanya dengan memanfaatkan *smartphone* yang dimiliki dan ketersediaan *internet* para orang tua sudah bisa mengakses aplikasi ini. Aplikasi ini juga bisa dimanfaatkan untuk semua kalangan usia, tidak terpaku pada anak-anak usia dini karena doa diamalkan oleh setiap muslim di semua usia dari hidup hingga mati.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terkait

Penelitian yang dilakukan oleh Darmawiguna dan Kesiman (2013) menghasilkan data hasil respon 50 orang mahasiswa yang sedang mengambil mata kuliah Riset Operasi, rerata yang ditunjukkan bahwa mahasiswa memberikan respon sangat positif dan positif secara berimbang terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan kalkulasi dari hasil respon berdasarkan pernyataan, diperoleh rata-rata respon mahasiswa masuk ke dalam respon positif yaitu media pembelajaran *web* adapat membantu memudahkan pemahaman mata kuliah Riset Operasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Sigit Kurniawan (2016) menghasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *web* yang dikembangkan bisa digunakan sebagai salah satu metode untuk meningkatkan motivasi serta keaktifan siswaserta pemahaman materi. Karena ada perbedaan ketuntasan hasil belajar pada kelas kontrol 52,17 % yang belum menggunakan media pembelajaran sistem bahan bakar bensin konvensional sepeda motor dengan hasil belajar kelas eksperimen 82,76% yang telah menggunakan media pembelajaran.

Para peneliti diatas telah membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dalam hal ini web mobile mampu menarik minat dan memberikan dampak positif bagi anak didik mereka. Begitu pula dengan dikembangkannya aplikasi ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar anak maupun orang dewasa dalam mempelajari doa-doa.

2.2 Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata *application* yaitu bentuk benda dari kata kerja *to apply* yang dalam bahasa Indonesia berarti pengolah. Secara istilah, aplikasi komputer adalah suatu sub kelas perangkat lunak komputer yang menggunakan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pemakai (Ayapoe, 2013).

Aplikasi bergerak (*mobile application*) adalah suatu aplikasi yang dibuat secara khusus untuk berjalan pada *mobile device. Mobile device* ini pada umumnya dikelompokkan berdasarkan *platform*nya (Vanwellis Indonesia, 2013).

Keberadaan aplikasi *mobile* membuat segala aktifitas akan menjadi lebih cepat dan efisien, mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, *browsing* dan lain sebagainya. Pemanfaatan aplikasi *mobile* untuk hiburan paling banyak digemari oleh pengguna telepon seluler, karena dengan memanfaatkan adanya fitur g*game, music player,* pembelajran sampai *video player* membuat menjadi semakin mudah menikmati hiburan kapan saja dan dimanapun.

.

2.3 Doa

Berdoa adalah salah satu bentuk beribadah kepada Tuhan (QS. Al-An'aam: 71). Berdoa berarti memohon kepada Tuhan sekaligus mengakui akan kekuatan dan pertolongan dari-Nya.

Berdoa adalah ibadah mulia. Tuhan mencintai hamba-hamba-Nya yang memohon kepada-Nya, bukan kepada selain Tuhan. Karena itu tanda hamba tersebut mengakui bahwa dia lemah dan butuh pertolongan (Zahriah, 24).

2.4 Mobile-WEB

Menurut Kroski, 2008, *mobile web* secara sederhana menjadikan *World Wide Web* (WWW) dapat diakses melalui perangkat *mobile,* berkembang dari telepon seluler biasa ke iPod Touch (generasi *smatphone*). Ini meliputi keseluruhan isi web dan tidak dibatasi untuk website yang memang khusus didesain untuk dilihat secara mobile (WAP). Keuntungan dari mobile web antara lain yaitu:

1) Constant Connectivity - Dengan adanya mobile web pemilik perangkat smartphones bisa mengakses informasi setiap waktu dan tempat.
2) Location-Aware - Banyak dari *smartphone* sekarang mempunyai GPS (*Global Positioning System*), hal ini membuat para pengguna *smartphone* lebih 'peduli' dengan posisi mereka. Pengguna bisa mencari lokasi, menemukan arah tujuan, dan lain-lain.
3) Limitless Access - Mengakses mobile web sama seperti mengakses website secara penuh. Pengguna bisa mendapatkan sumber daya yang sama dengan yang mereka dapatkan saat menggunakan komputer desktop.
4) Interactive Capabilities - Pengguna mobile web ditawarkan dengan pengalaman membaca / menulis pada web dalam genggaman tangan meraka. Pengguna bisa melakukan berbagai aktifitas online sama seperti saat menggunakan komputer desktop.

2.5 PHP

PHP (Perl Hypertext Processor) merupakan aplikasi perangkat lunak opensource yang diatur dalam aturan general purpose licences (GPL). Pemrograman PHP merupakan pemrograman yang sangat cocok dikembangkan dalam lingkungan web karena bisa diletakkan pada script HTML ataupun sebaliknya. PHP tergolong sebagai pemrograman dinamis karena mampu menghasilkan website yang bisa diubah secara terus menerus hasilnya atau kontennya tanpa harus masuk kedalam coding (Komang, 2014).

PHP juga merupakan bahasa pemrograman berbasis server yang berarti pemrograman PHP harus diletakan di server terlebih dahulu, kemudian diterjemahkan oleh web sever dan hasilnya dikirim ke browser client. Kemampuan dan fitur PHP yang paling banyak mendukung basis data yaitu MSSQL, MySQL, Oracle, dan Postgre SQL. PHP sangat familiar digunakan oleh *web depelover* di dunia termasuk di Indonesia terbukti dengan banyaknya dukungan forum diskusi dan komunitas yang membahas seputar topik PHP ini.

2.6 MySQL

Menurut Sofwan (2011), MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basisdata relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*). Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan MySQL, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basisdata yang telah ada sebelumnya; SQL (*Structured Query Language*). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian basisdata, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis.

Kehandalan suatu sistem basisdata (DBMS) dapat diketahui dari cara kerja pengoptimasi-nya dalam melakukan proses perintah-perintah SQL yang dibuat oleh pengguna maupun program-program aplikasi yang memanfaatkannya. Sebagai peladen basis data, MySQL mendukung operasi basisdata transaksional maupun operasi basisdata non-transaksional. Pada

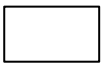
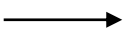
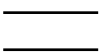
modus operasi non-transaksional, MySQL dapat dikatakan unggul dalam hal unjuk kerja dibandingkan perangkat lunak peladen basisdata kompetitor lainnya. Namun pada modus non-transaksional tidak ada jaminan atas reliabilitas terhadap data yang tersimpan, karenanya modus non-transaksional hanya cocok untuk jenis aplikasi yang tidak membutuhkan reliabilitas data seperti aplikasi blogging berbasis web (wordpress), CMS, dan sejenisnya. Untuk kebutuhan sistem yang ditujukan untuk bisnis sangat disarankan untuk menggunakan modus basisdata transaksional, hanya saja sebagai konsekuensinya unjuk kerja MySQL pada modus transaksional tidak secepat unjuk kerja pada modus non-transaksional.

MySQL pada awalnya diciptakan pada tahun 1979, oleh Michael "Monty" Widenius, seorang programmer komputer asal Swedia. Monty mengembangkan sebuah sistem *database* sederhana yang dinamakan UNIREG yang menggunakan koneksi low-level ISAM *database* engine dengan indexing. Pada saat itu Monty bekerja pada perusahaan bernama TcX di Swedia. TcX pada tahun 1994 mulai mengembangkan aplikasi berbasis web, dan berencana menggunakan UNIREG sebagai sistem *database*.

2.7 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, tersruktur dan jelas. DFD merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan sistem yang sedang berjalan logis. DFD ini merupakan salah satu alat pembuatan model yang sering digunakan, khususnya bila fungsi- fungsi sistem merupakan bagian yang lebih penting dan kompleks dari pada data yang dimanipulasi oleh sistem. Dengan kata lain, DFD adalah alat pembuatan model yang memberikan penekanan hanya pada fungsi sistem. DFD ini merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program (Rosa, 2013).

Tabel 1. Simbol DFD

Simbol	Nama	Penjelasan
	Sumber dan tujuan data	*External entity* merupakan kesatuan di luar lingkungan sistem, bisa berupa orang, organisasi dan sistem lain.
	Arus data	Arus data yang masuk dan keluar dalam sebuah sistem.
	Proses tranformasi	Proses yang mengubah *input* menjadi *output*.
	Penyimpanan data	Penyimpanan data digambarkan dengan dua garis horisontal.

Sumber : Pahlevy (2010)

Implementasi simbol-simbol DFD pada Tabel 1 bisa dilihat pada Bab Pembahasan dengan Subbab Diagram Konteks.

Jenis-jenis DFD:

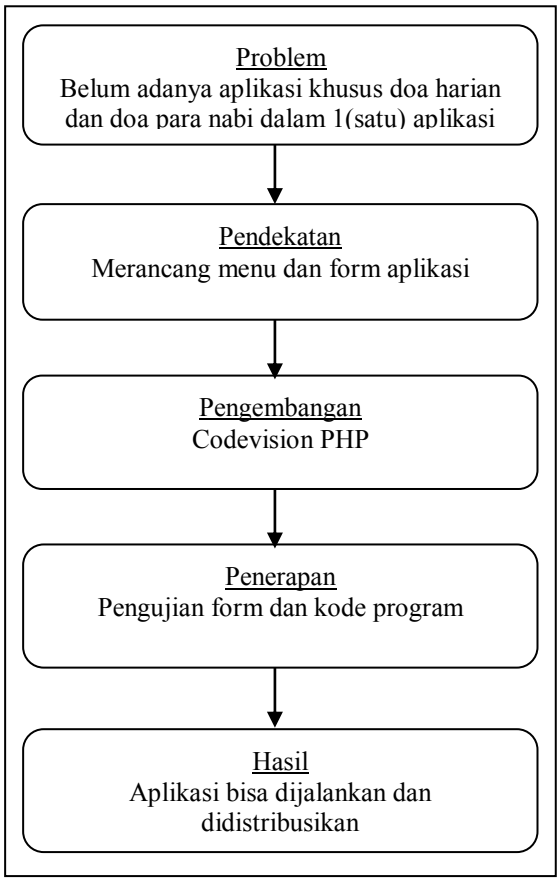
1) Diagram Konteks
   Diagram Konteks merupakan level tertinggi dari DFD dimana menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem.
2) Diagram Nol
   Diagram ini menggambarkan proses dari data flow diagram. Diagram Nol memberikan pandangan menyeluruh tentang sistem yang ditangani, menunjukkan tentang fungsi-fungsi utama proses yang ada.
3) Diagram Detil
   Merupakan diagram yang menguraikan proses apa yang ada dalam Diagram Nol.

DFD dirancang sebelum dibangunnya aplikasi. Lewat DFD dapat dianalisa bagaimana aplikasi akan dirancang, bagaimana arus data yang ada di dalam aplikasi dan sebagainya.

3. METODOLOGI

3.1 Pendekatan Penelitian

3.1.1 Kerangka Penelitian



Gambar 1. Kerangka Penelitian

Gambar 1 menunjukkan proses kerja penelitian ini yang dimulai dengan pendeteksian ***Problem***, dilanjutkan dengan **Pendekatan** yaitu dengan

 ISSN: 2460-173X

merancang menu dan form aplikasi, selanjutnya dilakukan **Pengembangan** dengan penulisan kode-kode PHP, setelah itu dilakukan **Penerapan** dengan pengujian form dan kode program sehingga memperoleh **Hasil** yang bisa dijalankan.

3.1.2 Metode Pengumpulan Data

1) Studi Pustaka

Penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh informasi serta data-data yang bersumber dari buku, modul, buku elektronik, dokumen elektronik, jurnal, hasil penelitian sejenis, dan *website*.

2) Wawancara

Pertama penulis melakukan wawancara dengan beberapa orang tua. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai proses aktifitas pembelajaran doa yang diajarkan kepada anak-anaknya. Selanjutnya penulis melakukan wawancara terhadap beberapa orang dewasa yang memiliki *smartphone* tentang pengalaman mereka dalam belajar menghafal doa.

3) Observasi

Penulis melakukan observasi langsung kepada orang tua dalam mengajarkan doa-doa harian kepada anaknya. Penulis melihat masih sebagian besar orang tua mengajarkan doa-doa kepada anaknya melalui media buku. Semua orang tua yang penulis observasi memiliki perangkat *smartphone* sehingga dengan aplikasi ini nantinya bisa menjadi media belajar doa anak-anaknya.

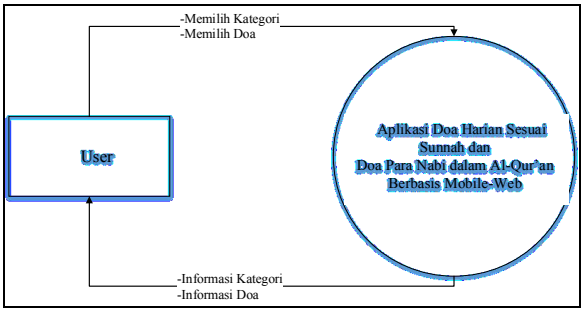
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

4.1.1 *Data Flow Diagram* (DFD)

Diagram Konteks

Diagram Konteks pada Gambar 2 mendeskripsikan gambaran penggunaan sistem. *User* adalah pengguna (orang) yang akan mengakses aplikasi doa ini. Pertama-tama *user* memilih kategori doa terlebih dahulu kemudian pilih doa yang ingin dilihat dan didengarkan, baru setelah itu *user* memperoleh informasi doa yang berupa teks audio. Sistem yang digambarkan dengan Diagram Konteks bisa dilihat pada Gambar 2 berikut:



Gambar 2. Gambar Diagram Konteks

4.2 Implementasi Perangkat Lunak

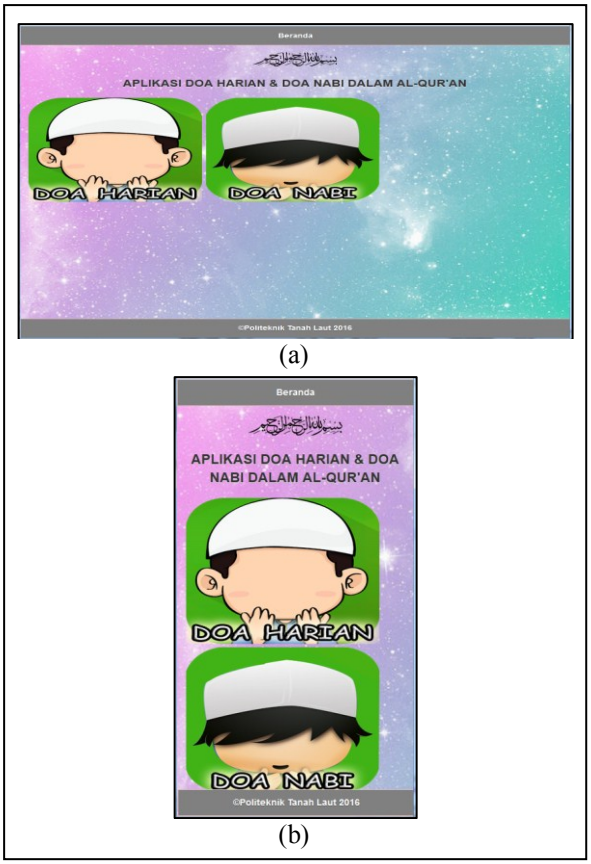
4.2.1 Implementasi Struktur Data

Basis data diimplementasikan dengan menggunakan MySQL sebagai *platform* dimana nama *database*nya adalah *doa.* Di dalam *database* terdapat 3 tabel yaitu: admin, *kategori, dan sub_kategori.*

4.2.2 Implementasi Antarmuka

1) Halaman Menu Utama

Halaman menu utama atau lebih sering disebut beranda ini ialah tampilan awal saat aplikasi doa ini diakses. Di dalam beranda ini terdapat kategori pilihan doa yaitu Doa Harian dan Doa Nabi, yang mana jika dipilih Doa Harian maka akan menampilkan beberapa doa-doa yang berkaitan dengan keseharian sedangkan Doa Nabi akan menampilkan doa-doa khusus para Nabi yang terdapat dalam kitab suci Al-Qur'an. Tampilan beranda tampak pada Gambar 3 berikut:

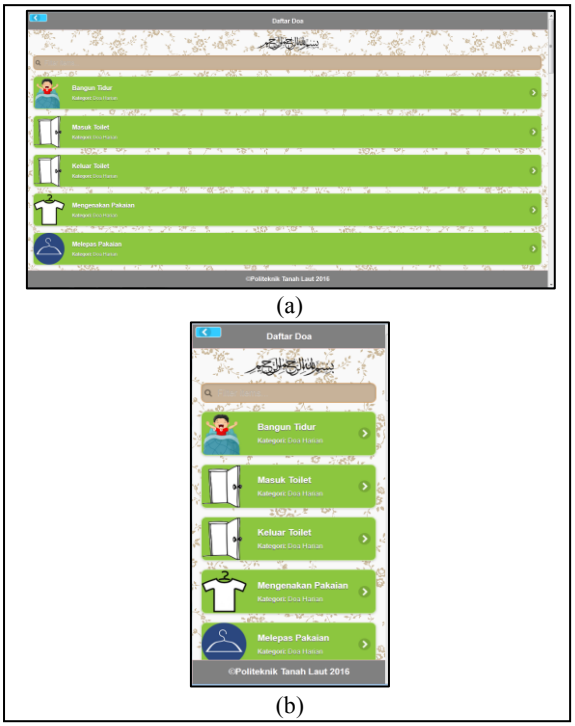


Gambar 3. Halaman Menu Utama: (a) Tampilan di *Web*, (b) Tampilan di *Mobile*

2) Halaman Pilihan Doa Harian

Ketika pada menu utama pengguna memilih Doa Harian, maka akan tampil pilihan doa-doa harian sebanyak 30 (tiga puluh) doa. Tampilan pilihan doa bisa dilihat pada Gambar 4 berikut:

ISSN: 2460-173X



Gambar 4. Halaman Pilihan Doa Harian: (a) Tampilan di *Web*, (b) Tampilan di *Mobile*

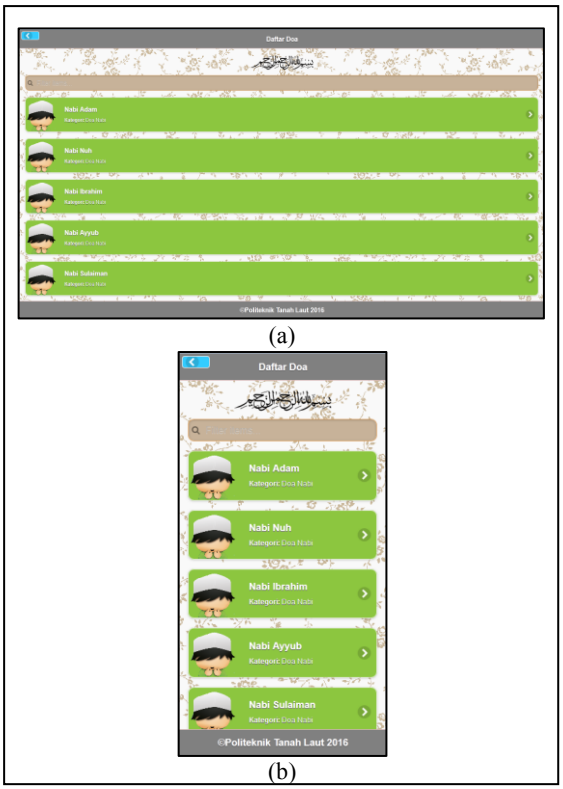
3) Halaman Doa Harian

Ketika pada halaman doa harian memilih salah satu doa, maka akan tampil detil doa tersebut yang berupa teks doa dalam bahasa Arab, arti doa dalam bahasa Indonesia, *button* klik audio untuk mendengarkan suara pelafalan doa tersebut dalam bahasa Arab serta sumber doa tersebut (riwayat). Tampilan Halaman Doa Harian bisa dilihat pada Gambar 5 berikut:

Gambar 5. Halaman Doa Harian: (a) Tampilan di *Web*, (b) Tampilan di *Mobile*

4) Halaman Pilihan Doa Nabi

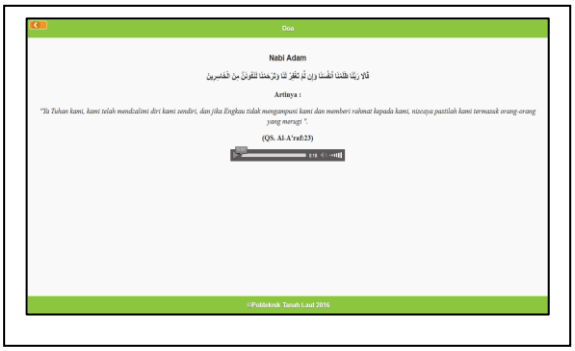
Ketika pada menu utama pengguna memilih Doa Nabi, maka akan tampil pilihan doa-doa Nabi sebanyak 7 (tujuh) doa. Tampilan Halaman Pilihan Doa Nabi bisa dilihat pada Gambar 6 berikut:



Gambar 6. Halaman Pilihan Doa Nabi: Tampilan di *Web*, (b) Tampilan di *Mobile*

5) Halaman Doa Nabi

Ketika pada halaman doa nabi memilih salah satu doa, maka akan tampil detil doa tersebut yang berupa teks doa dalam bahasa Arab, arti doa dalam bahasa Indonesia, *button* klik audio untuk mendengarkan suara pelafalan doa tersebut dalam bahasa Arab serta sumber doa tersebut (riwayat). Tampilan Halaman Doa Nabi di *Web* bisa dilihat pada Gambar 7, sedangkan tampilan halaman Doa Nabi di *Mobile* dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 7. Tampilan Halaman Doa Nabi di *Web*

 ISSN: 2460-173X

Gambar 8. Tampilan Halaman Doa Nabi di *Mobile*

6) Halaman Tentang

Halaman ini berisi mengenai data pengembang aplikasi ini yang berupa nama, telpon, dan email. Tampilan Halaman Tentang bisa dilihat pada Gambar 9 berikut:

(a)

(b)

Gambar 9. Halaman Tentang: Tampilan di *Web*, (b) Tampilan di *Mobile*

4.3 Pengujian *Blackbox*

Aplikasi Doa yang akan di*hosting*kan menjadi sebuah *website* dan *mobile-web application* harus dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah terdapat kegagalan dalam kode program dan sebagainya.

Tabel 2. Pengujian Blackbox pada aplikasi Doa.

No	Skenario Pengujian	Hasil Pengujian
1	Fungsi Menu Utama	Berhasil
2	Fungsi Halaman Pilihan Doa Harian	Berhasil
3	Fungsi Halaman Doa Harian	Berhasil
4	Fungsi Halaman Pilihan Doa Nabi	Berhasil
5	Fungsi Halaman Doa Nabi	Berhasil
6	Fungsi Halaman Tentang	Berhasil

Fungsi-fungsi menu yang telah diuji dan berhasil bisa dilihat pada Tabel 2 diatas.

4.4 Pembahasan

Pengembangan aplikasi media pembelajaran doa ini diharapkan menjadi solusi pendukung untuk membantu proses belajar megajar doa-doa harian. Segala fitur yang tersedia di dalam aplikasi telah diuji fungsinya dan sudah layak diterapkan di lapangan.

Karakteristik dari aplikasi ini adalah dapat menampilkan teks doa dalam bahasa Arab dan Indonesia, dilengkapi dengan arti doa dan sumbernya. Selain itu juga dilengkapi *audio* doa yang bisa didengarkan langsung maupun diunduh oleh pengguna untuk didengarkan secara *offline*.

5. PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan ada beberapa kesimpulan yang diperoleh:

1) Penelitian ini merupakan penelitian pemngembangan media pembelajaran berbasis *mobile-web* dimana menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman dan MySQL sebagai basis data.
2) Karakteristik dari program aplikasi yang dikembangkan adalah aplikasi dapat menampilkan teks doa dalam bahasa Arab dan Indonesia, arti doa dalam bahasa Indonesia sumber doa, serta dapat memperdengarkan *audio* atau suara pengucapan doa tersebut.
3) Aplikasi ini dapat digunakan oleh semua kalangan sebagai media untuk mempermudah proses pembelajaran dan menghafal doa.
4) Aplikasi ini dapat diakses di situs **www.doa.890m.com** dan juga bisa di*download* file instalasinya sehingga bisa diinstal di perangkat *smartphone* Android.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan dari penelitian yang telah dilakaukan antara lain:

1) Penelitian selanjutnya perlu ditambah fitur-fitur interaktif tertentu sebagai penambah

minat belajar, misalnya *game* yang masih berkaitan dengan doa-doa.

2) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh ataupun efektifitas aplikasi ini terhadap *user*, perlu kiranya hasil penelitian ini ditindaklanjuti dengan melakukan penelitian lanjutan melalui penelitian eksperimen ataupun *action research.*

.

DAFTAR PUSTAKA

Ayapoe, Camie. *Pengertian Aplikasi Komputer.* Retrieved from http://www.mlarik.com/2013/07/pengertian-aplikasi-komputer.html diakses pada 10 November 2016.

Darmawiguna, I Gede Mahendra dan Made Windu Antara Kesiman. 2013. "Media Pembelajaran Berbasis Web dan Flash untuk Mata Kuliah Riset Operasi di Jurusan PTI, Undhiksa". *Vol. 2, No.1, http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JST/article/download/1418/1279,* April 2013.

Komang, I Setia Buana. 2014. *Jago Pemrograman PHP.* Jakarta Timur: Dunia Komputer.

Kroski, Ellyssa. 2008. *On the Move With the Mobile Web: Libraries and Mobile Technologies – What Is the Mobile Web?.* Library Technology Reports: www.techsource.ala.org.

Kurniawan, Sigit. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web* pada Mata Pelajaran *Tune Up* Siswa Kelas IX TKR C SMK PN2 Purworejo Tahun Pelajaran 2014/2015". *Vol.07, No.02,http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/autotext/article/download/2820/2663*. Januari 2016.

Pahlevy. 2010. *Rancangan Bangun Sistem Pendukung Keputusan Menentukan Penerima Beasiswa dengan Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW)*: Jakarta.

Rosa. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak.* Bandung: Informatika bandung.

Sofwan, A.2011. *MySQL dan PHPMyAdmin*. Retrieved from ilmukomputer.org:http://ilmukomputer.org/wpcontent/uploads/2011/08/sofwanmysqldanphpmyadmin.pdf diakses pada 30 Desember, 2014.

Vanwellis. 2013. *"VinnoMobile : Mobile Application Development, Apa itu Mobile Application?"*. Retrieved from http//www.vanwellis.com/mobile-application-development.php#.VOOVSyzLK4k diakses pada 10 November 2016.

Zahriah, Ummu. 2015. *Setiap Hari Bisa Menghafal Dzikir & Doa.* Jakarta Selatan: Adi Bintang.

Biodata Penulis

Herpendi, M.Kom., dilahirkan di Gunung Makmur, 20 November 1990. Tamat Sekolah Dasar (SD) Negeri Gunung Makmur 1, Takisung 2003. Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SMP) diselesaikan tahun 2006 di SMPN 1 Takisung. Lulus Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 1 Negeri Tanah Laut tahun 2009. Tahun 2009 mulai kuliah di Universitas Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjary dan lulus sarjana pada tahun 2013 dengan gelar S.Kom. Pendidikan pascasarjana (S-2) ditempuh tahun 2013 dan lulus tahun 2015 dengan gelar Magister Komputer (M.Kom). Menjadi dosen kontrak di Politeknik Negeri Tanah Laut Februari 2016 dan menjadi tetap terhitung Juni 2016.

Dina Maharani, A.Md., dilahirkan di Panggung, 15 Oktober 1995. Tamat Sekolah Dasar (SD) Negeri Panggung 1, Kec. Pelaihari 2007. Sekolah Menengah Pertama (SMP) diselesaikan tahun 2010 di SMP Negeri 3 Pelaihari. Lulus Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 1 Pelaihari tahun 2013. Tahun 2016 menyelesaikan program D3 (Ahli Madya) di Politeknik Negeri Tanah Laut.