

Rekayasa Aplikasi Muslim Dan Curhat Ustadz Berbasis Mobile Apps Dengan Metode Prototype

Sugiyatno*¹, Farigh Mukhlashin Akmalullah ²

^{1,2} Informatika, STMIK EL RAHMA Yogyakarta

e-mail: ¹sugiyatno@stmikelrahma.ac.id, ²akmalfm@gmail.com

Abstrak

Kesehatan mental merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Kebutuhan umat Muslim akan akses mudah terhadap konten religius dan konsultasi spiritual semakin meningkat. Tantangan yang sering dihadapi adalah banyaknya pengguna yang malu bertanya secara langsung kepada ustadz tentang masalah hidupnya. Keterbatasan waktu dan tempat pengguna untuk datang langsung ke ustadz dan kurangnya aplikasi di internet dan sosial media yang menyediakan konsultasi keislaman.

Untuk mengatasi masalah tersebut, dikembangkan aplikasi QuranHealer yang mengintegrasikan berbagai fitur Islami, seperti Al-Qur'an, Hadith, doa-doa pilihan, jadwal sholat, serta layanan konsultasi dengan Ustadz. Aplikasi ini dirancang untuk membantu umat Muslim dalam menjaga kesehatan mental dan spiritual secara holistik, memanfaatkan teknologi modern untuk memberikan akses mudah dan cepat ke sumber daya religius.

Hasil pengembangan dan implementasi menunjukkan bahwa QuranHealer mampu memenuhi kebutuhan umat Muslim dengan menyediakan platform yang mudah diakses dan digunakan untuk berbagai keperluan spiritual. Aplikasi ini juga memberikan dukungan melalui konsultasi dengan Ustadz, yang memungkinkan pengguna untuk mendapatkan bimbingan religius secara langsung.

Kata kunci-Mental, Aplikasi, Religius, Muslim, Ustadz

1. PENDAHULUAN

Kesehatan mental merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Gangguan kesehatan mental dapat menyebabkan berbagai masalah, seperti mengalami kesulitan dengan persepsinya terhadap kehidupan, kesulitan dalam menjalin hubungan dengan orang lain, serta kesulitan dalam menentukan sikap bagi dirinya sendiri [1]. Bukan hanya dari kesehatan mental tapi juga banyak generasi muda Indonesia yang kurang dalam segi akhlak, bahkan banyak generasi muda yang secara terang-terangan melanggar peraturan seperti tawuran dan pembulian. Banyak di antara mereka yang memiliki latar belakang yang kurang baik sehingga salah arah. Dari hasil penelitian yang terkait dengan kenakalan remaja, ditemukan juga bahwa salah satu penyebab timbulnya kenakalan remaja ini adalah ketidakutuhan keluarga. bukan hanya itu banyak generasi muda yang malu untuk bertanya atau terbuka mengenai masalah yang sedang dihadapinya, hal ini menyebabkan mereka kesulitan untuk keluar dari masalah tersebut dan berpengaruh terhadap kesehatan mental dan akhlak buruknya. Untuk mengatasi hal tersebut maka aplikasi QuranHealer bisa menjadi salah satu solusi, dengan memiliki berbagai fitur- fitur Islami seperti Al-Quran, Doa Pilihan, Adzan, Hadist, Artikel Islami dan Curhat Ustadz. Dengan nama yang disamarkan saat bertanya kepada ustadz atau mentor agama sehingga tidak perlu malu dan dapat terbuka mengenai masalah yang dihadapi, hal ini membuat akhlak generasi muda dapat lebih baik dan mendapatkan ilmu mengenai agama Islam dengan lebih baik. Al-Qur'an merupakan kitab suci umat Islam yang mengandung banyak nilai-nilai spiritual dan moral yang dapat memberikan ketenangan dan kedamaian bagi jiwa. Terapi Al-Qur'an merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kesehatan mental.

Teknologi *android* saat ini telah mengalami perkembangan yang begitu pesat, dan hampir membantu sebagian besar aspek pekerjaan manusia. Tinjauan pustaka membantu untuk memahami penelitian sebelumnya, metodologi yang telah digunakan, temuan yang dicapai, dan kerangka teoritis yang relevan. Berdasarkan studi literatur dan sumber-sumber yang relevan

terdapat beberapa tulisan yang dapat dijadikan sebagai pembanding. Berikut adalah penelitian mengenai perancangan dan pembuatan aplikasi *android*.

Banyaknya anak-anak yang menggunakan ponsel genggam untuk bermain dan bukannya belajar, maka diperlukan penelitian untuk membangun aplikasi doa-doa islam dengan antarmuka yang interaktif untuk anak sekolah sehingga memudahkan dalam mengakses ilmu pengetahuan yang dibutuhkan tanpa harus bingung mencari atau membeli buku dengan mengeluarkan biaya dan waktu. Dengan tampilan antarmuka yang interaktif anak – anak menyukai dan sering menggunakan aplikasi doa-doa Islam ini[2] .

Anak-anak sering terlena dalam bermain game sehingga lupa beribadah, maka diperlukan melakukan penelitian untuk membangun aplikasi monitoring ibadah umat islam untuk siswa sekolah dasar berbasis *android* sehingga guru dan orang tua di sekolah maupun di rumah dapat memberikan pengarahan dalam penggunaannya karena perangkat ini dinilai efektif sebagai media edukasi pembelajaran terhadap anak [3].

Perubahan jaman dimana internet memiliki konten yang jauh lebih banyak dibandingkan dengan buku cetak biasa, untuk mengikuti perubahan jaman dan membantu anak- anak yang mengikuti jaman *smartphone* maka diperlukan penelitian untuk membangun aplikasi menghafal al-qur`an berbasis *android* untuk pemula sehingga dapat membantu memudahkan menghafal untuk para calon penghafal Alquran [4].

Banyak produk non halal yang beredar di pasaran sehingga mempersulit umat islam dalam memilih produk halal maka diperlukan penelitian untuk membangun aplikasi mobile informasi produk halal untuk memudahkan pengguna mencari informasi tentang produk halal, serta pengguna dapat berkontribusi dengan *cara share* informasi tentang produk halal/haram yang ditemukan. Sehingga umat muslim yang berada di daerah mayoritas non-muslim terhindar mengonsumsi makanan atau produk haram lainnya [5].

Banyaknya film, novel, dan drama sehingga membuat generasi muda terpengaruhi oleh cerita fiktif yang tidak memiliki pesan moral, maka diperlukan penelitian untuk membangun aplikasi kumpulan kisah dalam al quran berbasis *android* sehingga kisah-kisah al qur`an dikemas dalam sebuah aplikasi agar dapat dengan mudah dibaca dan mengerti oleh pengguna, hal ini dapat bermanfaat bagi pengguna sehingga dapat mengambil Pelajaran dari kisah yang terdapat dalam al quran [6].

Sekolah Anak KB dan TK AnakQu menyampaikan mengaji dalam keseharian masih menggunakan metode manual yaitu menggunakan buku kibar dan kibar pra sampai dengan kibar c, jika ada wali yang ingin mengajari anaknya di rumah maka perlu membeli buku kibar di sekolah, dari masalah tersebut maka diperlukan penelitian untuk membuat aplikasi mengaji kibar berbasis *android*, aplikasi ini dapat mempermudah dan membuat efektif proses belajar mengajar bagi murid dan wali murid sehingga membuat anak-anak lebih bersemangat dalam mengaji kibar [7].

Hotel Wijaya Kusuma masih menggunakan sistem manual dalam reservasi, yaitu customer yang ingin menginap melakukan pemesanan dengan datang langsung ke hotel atau *via telephone*, jika ada reservasi yang di luar jam kerja maka harus ditunda, dari masalah tersebut maka diperlukan penelitian untuk membuat aplikasi reservasi hotel berbasis *android*, dengan aplikasi ini dapat meminimalisir *human error* dan membantu staf mempermudah pekerjaan mereka, sehingga proses reservasi pada hotel Wijaya Kusuma Yogyakarta dapat lebih efisien[8].

UWITAN merupakan perusahaan yang bergerak di bidang *furniture* dan perbot rumah berbahan kayu, untuk meningkatkan penjualan dan membantu pembeli melihat deskripsi dan kualitas barang secara 3 dimensi maka diperlukan penelitian untuk membuat aplikasi *Augmented Reality* untuk pemasaran *furniture home design* uwitan berbasis *android*, sehingga penelitian dapat menjadi inovasi baru bagi produk tersebut [9].

Bengkulu adalah kota yang memiliki berbagai macam masakan khas yang sangat enak tetapi banyak generasi muda yang mulai melupakan masakan khas ini, untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan penelitian untuk membuat aplikasi pengenalan masakan khas daerah bengkulu berbasis *android*, penelitian ini memberikan kemudahan untuk mengenalkan masakan khas daerah bengkulu dari gambar, deskripsi dan resep yang ada di daerah bengkulu[10].

Konsultasi ustadz merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan oleh umat muslim untuk mendapatkan bimbingan dan nasihat dari seorang ulama. Konsultasi ini dapat dilakukan secara tatap muka maupun online. Konsultasi ustadz dapat dilakukan untuk berbagai macam masalah, mulai dari masalah ibadah, keluarga, pernikahan, hingga karir. Dengan berkonsultasi dengan ustadz, umat muslim dapat mendapatkan pencerahan dan solusi atas permasalahan yang dihadapinya.

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan mengimplementasikan aplikasi Qur'anHealer sebagai solusi yang efektif untuk mengatasi berbagai masalah seputar kesehatan mental dan kebutuhan keislaman umat Islam. Dengan menggunakan aplikasi ini, dapat memfasilitasi akses umat Islam terhadap nilai-nilai spiritual dan moral yang terkandung dalam Al-Qur'an serta bimbingan dari para ustadz atau mentor agama dengan lebih mudah dan cepat.

2. METODE PENELITIAN

Rekayasa Aplikasi Muslim dan Curhat Ustadz melibatkan beberapa langkah metodologis yang sistematis. Pengembangan aplikasi menggunakan metode *prototype*. Metode *Prototype* adalah salah satu model pengembangan perangkat lunak yang menekankan pada pembuatan versi awal atau purwarupa (*prototype*) dari sistem sebelum implementasi final. Model ini digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna dengan lebih baik melalui iterasi dan umpan balik.

Metode *prototype* merupakan suatu pendekatan yang memungkinkan pengembang dan pengguna untuk berinteraksi dalam perancangan sistem sebelum pengembangan perangkat lunak selesai secara penuh. Dengan adanya *prototype*, pengguna dapat mengevaluasi sistem lebih awal sehingga meminimalisir kesalahan desain dan fungsionalitas [11].

Tahapan Metode Prototype

Proses pengembangan menggunakan metode *prototype* umumnya melalui beberapa tahap. Tahap pertama adalah identifikasi kebutuhan awal. Pada tahap ini dilaksanakan dengan menentukan kebutuhan dasar sistem berdasarkan diskusi dengan pengguna, kemudian mengidentifikasi fitur utama yang akan diwujudkan dalam *prototype*. Tahap berikutnya adalah pembuatan *prototype*. Pada tahap ini dilakukan pengembangan *prototype* awal berdasarkan kebutuhan yang telah diidentifikasi. *Prototype* dapat berbentuk sketsa, wireframe, atau aplikasi dengan fungsi terbatas. Tahap berikutnya adalah Evaluasi dan Umpan Balik. Pada tahap ini *Prototype* diuji oleh pengguna untuk mendapatkan masukan terkait fungsionalitas dan desain. Kemudian pengembang menganalisis umpan balik untuk perbaikan lebih lanjut. Tahap berikutnya adalah Penyempurnaan *Prototype*. Pada tahap ini dilakukan perbaikan dan iterasi *prototype* berdasarkan evaluasi pengguna. Proses ini dapat dilakukan berulang kali hingga *prototype* memenuhi kebutuhan. Tahap selanjutnya adalah Pengembangan dan Implementasi. Setelah *prototype* disetujui, sistem dikembangkan secara penuh berdasarkan spesifikasi akhir. Tahap terakhir dilakukan Pengujian dan Penyempurnaan Akhir. Sistem diuji secara menyeluruh sebelum diimplementasikan secara resmi. Koreksi terakhir dilakukan jika ada perbedaan dengan kebutuhan pengguna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan sistem merupakan tahapan penting dalam pengembangan suatu aplikasi, di dalamnya berisi pemodelan alur kerja sistem secara menyeluruh. Tujuan dari perancangan sistem ini adalah untuk menyediakan gambaran umum yang komprehensif mengenai aplikasi yang dikembangkan.

Gambaran Aplikasi

Aplikasi yang dirancang merupakan aplikasi muslim yang di dalamnya terdapat fitur untuk ibadah umat muslim dan curhat bersama ustadz. Aplikasi ini dibangun di dalam ruang

lingkup framework flutter dan bahasa pemrograman dart. Aplikasi ini berguna untuk user dalam meningkatkan kualitas ibadah umat muslim serta curhat mengenai masalah pribadi bersama ustadz pilihan.

Aplikasi ini memberikan banyak fitur seperti membaca Al-Quran, membaca Doa Pilihan, menunjukan jadwal adzan di berbagai kota di Indonesia, mencari hadist dari berbagai kitab, belajar baca quran melalui Iqro 1 sampai 6, Artikel Islami serta kisah taladan dari para nabi.

Aplikasi yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman *Dart* dengan teknologi *Flutter* sebagai *Front End* dan untuk teknologi *back end* menggunakan *firebase* yang disediakan oleh penyedia layanan *Realtime Database* dari *Google*, serta menggunakan *Happy JS* dan *Vercel*, lalu untuk sebagian data diambil dari internet di sumber yang terpercaya yang nantinya dimanupulasi untuk dimasukkan ke dalam aplikasi.

Aplikasi yang dibuat memiliki fitur muslim seperti Al-Quran, Doa Pilihan, Jadwal Adzan, Hadist dan Artikel Islami yang dapat diakses oleh ustadz serta *user*. Untuk aplikasi curhat, *user* dapat membuat *post* yang dapat dijawab oleh ustadz. *User* juga dapat *chat* secara pribadi bersama ustadz melalui fitur *chat*.

Analisis Kebutuhan Fungsionalitas

Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan yang berhubungan dengan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi QuranHealer. Analisis kebutuhan fungsional ini menggambarkan proses kegiatan yang diimplementasikan ke dalam aplikasi dan menjelaskan kebutuhan pada sistem yang dibutuhkan agar dapat berjalan sesuai keinginan.

Kebutuhan fungsional dari aplikasi QuranHealer adalah Aplikasi dapat menyediakan fitur untuk membaca Al-Qur'an dengan mode baca dan mode murrotal (*audio*). Aplikasi menyediakan fitur untuk berkonsultasi atau curhat kepada Ustadz secara anonim atau dengan identitas asli. Aplikasi dapat menampilkan jadwal shalat dan dapat memilih kota di indonesia. Aplikasi memungkinkan pengguna untuk mengakses doa-doa pilihan yang relevan dengan berbagai situasi kehidupan sehari-hari. Aplikasi memiliki fitur Iqro untuk membantu pengguna belajar membaca Al-Qur'an, mulai dari Iqro 1 hingga 6. Aplikasi memiliki fitur Artikel Islami untuk mendapatkan info terbaru mengenai dunia islam. Aplikasi memungkinkan pengguna untuk mencari dan membaca Hadis dari berbagai kitab yang terpercaya. Aplikasi dapat melakukan autentikasi *login*, *register*, dan *logout* Aplikasi memungkinkan pengguna untuk mendapatkan notifikasi saat ada pesan balasan dari Ustadz.

Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non-fungsional adalah syarat-syarat yang harus dipenuhi oleh aplikasi untuk menunjang kinerja dan pengalaman pengguna. Kebutuhan non-fungsional dari aplikasi QuranHealer adalah aplikasi harus mudah dan nyaman digunakan oleh semua kalangan, termasuk pengguna yang baru pertama kali menggunakan aplikasi muslim. Aplikasi harus memastikan keamanan dan privasi data pengguna, terutama terkait informasi pribadi yang digunakan dalam konsultasi dengan Ustadz. Aplikasi harus selalu terhubung secara *online* untuk menyediakan fitur-fitur yang memerlukan akses internet, seperti konsultasi dengan Ustadz dan pembaruan jadwal shalat.

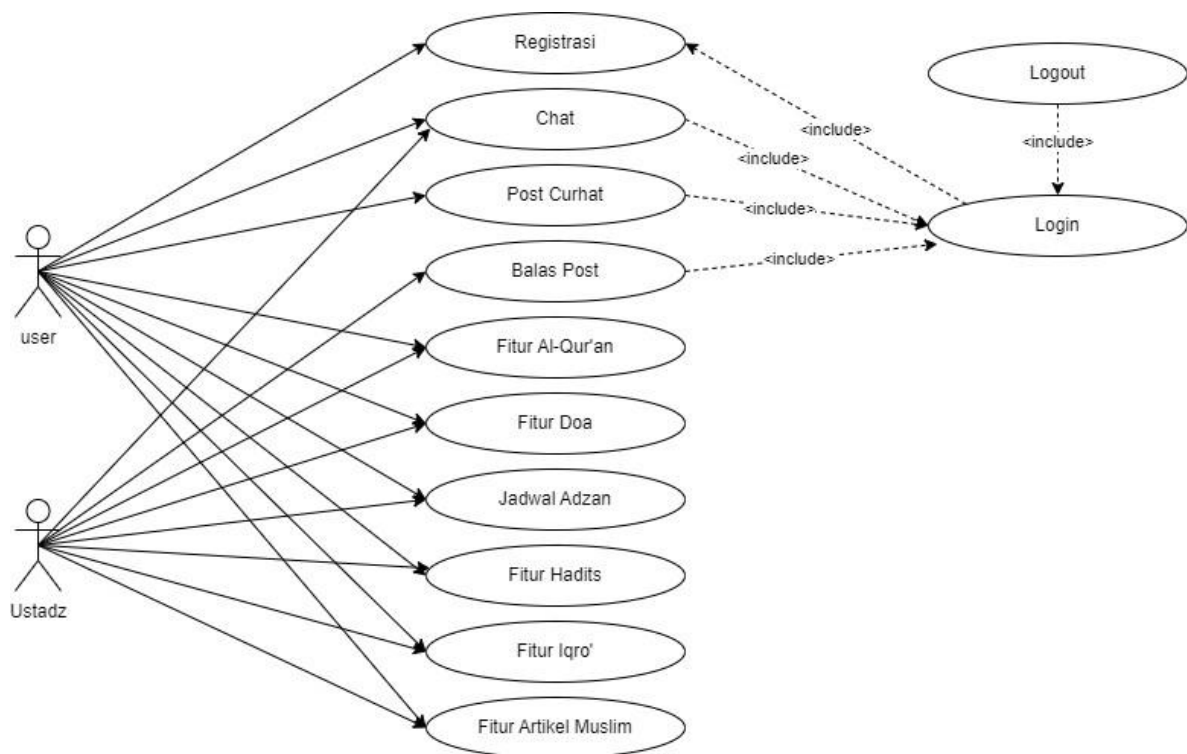
Analisis Kebutuhan Antarmuka

Kebutuhan antarmuka pada rancang bangun aplikasi muslim dan curhat ustadz bertujuan untuk menentukan antarmuka yang tepat bagi pengguna. Sehingga aplikasi yang dibuat dapat dipahami dan digunakan dengan mudah oleh pengguna. Analisis kebutuhan antarmuka yang dilakukan pertama adalah antarmuka autentikasi. Antarmuka ini digunakan untuk membuat akun, login ke akun, detail akun, mengedit akun serta logout dari akun. Analisis yang kedua adalah antarmuka fitur Islami. Antarmuka ini memiliki banyak fitur seperti Al-Quran, Doa Pilihan, Hadist, Iqro dan Jadwal Adzan. Di dalamnya dapat digunakan untuk membaca Al-Quran, mencari ayat dan surah, menghafal doa pilihan, melihat waktu shalat dan belajar baca quran dengan iqro. Analisis yang ketiga adalah antarmuka fitur curhat, Antarmuka ini digunakan untuk membuat

post curhat, mengedit dan menghapus post, membalas post. Di dalamnya juga terdapat fitur seperti chat dan notifikasi. Analisis yang keempat adalah antarmuka artikel Antarmuka ini digunakan untuk melihat informasi terbaru mengenai dunia keislaman.

Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk bekerjanya sistem yang dibuat. *Use Case Diagram* menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor terhadap sistem aplikasi. *Diagram use case* menyajikan interaksi antara *use case* dan *actor*. Dimana aktor dapat berupa orang, peralatan atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dibangun [12]. *Use case* adalah tindakan atau aktivitas yang dapat dilakukan oleh actor terhadap sistem. Use case diagram dari aplikasi ini ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Use Case Aplikasi QuranHealer

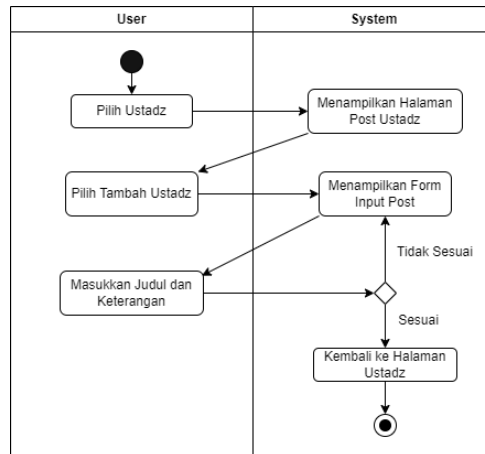
Activity Diagram

Activity Diagram adalah salah satu jenis diagram dalam *Unified Modeling Language (UML)* yang digunakan untuk menggambarkan alur aktivitas atau proses bisnis dalam sebuah sistem. Diagram ini memfokuskan pada penggambaran urutan aktivitas dan kondisi pengambilan keputusan, serta bagaimana aktivitas-aktivitas tersebut saling berhubungan.

Activity Diagram Curhat

Pada *activity diagram* curhat saat actor melakukan curhat maka *user* atau *ustadz* harus membuka halaman *list ustadz post* terlebih dahulu dan sistem mengembalikan tampilan pemilihan ustadz, setelah memilih ustadz maka sistem akan mengembalikan tampilan halaman *post ustadz*, user harus menekan pilih tambah *post* maka sistem akan menembalikan tamplan *form input post* dengan *form* judul dan keterangan yang harus diisi, setelah *form* terisi maka *user* mendapatkan dua kondisi dari sistem, menampilkan *error* dan kembali ke halaman *post ustadz* jika actor atau

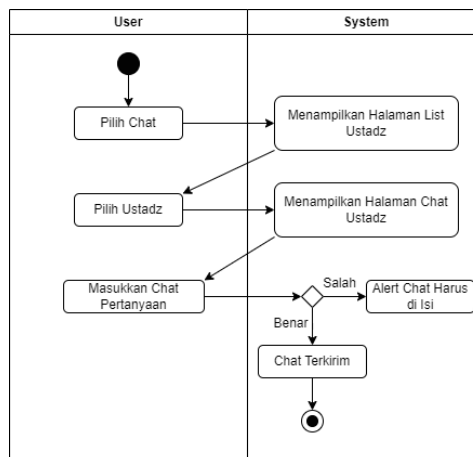
user gagal memasukkan data atau tidak sesuai dengan yang terdapat dalam *database* dan menampilkan *alert* sukses lalu masuk ke halaman *post* ustadz jika data yang dimasukkan sesuai dengan yang terdapat dalam *database*. Berikut *activity diagram* curhat yang terdapat pada gambar 2.



Gambar 2. Activity Diagram Curhat

Activity Diagram Chat

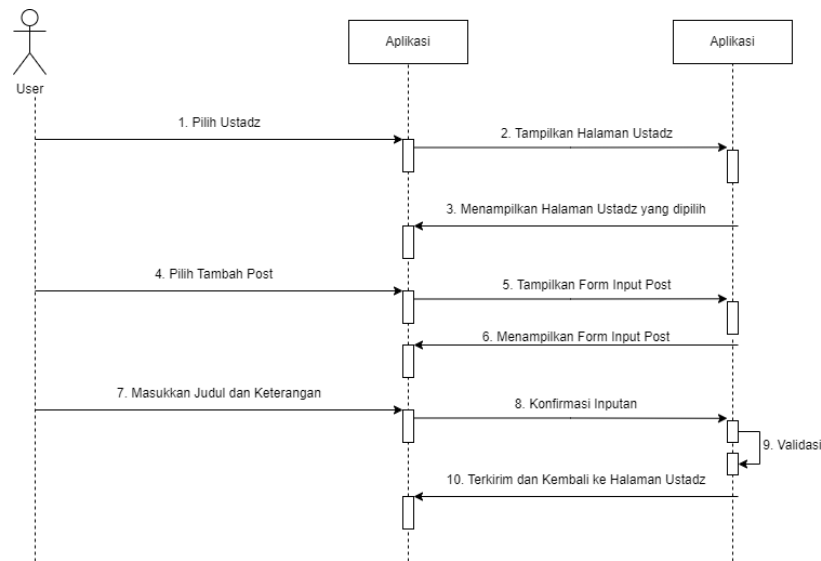
Pada *activity diagram chat* saat *actor* melakukan *chat* maka *user* harus membuka halaman *chat* terlebih dahulu dan sistem mengembalikan tampilan *list* ustadz *chat*, setelah memilih ustadz maka sistem akan mengembalikan tampilan halaman *chat* ustadz, *user* harus memasukkan *chat* pertanyaan, setelahnya *user* mendapatkan dua kondisi dari sistem, menampilkan *error* dan kembali ke halaman *chat* ustadz jika *actor* atau *user* gagal memasukkan data atau tidak sesuai dengan yang terdapat dalam *database* pesan terkirim jika data yang dimasukkan sesuai dengan yang terdapat dalam *database*. Berikut *activity diagram chat* yang terdapat pada gambar 3.



Gambar 3. Activity Diagram Chat

Perancangan Squence Diagram Curhat

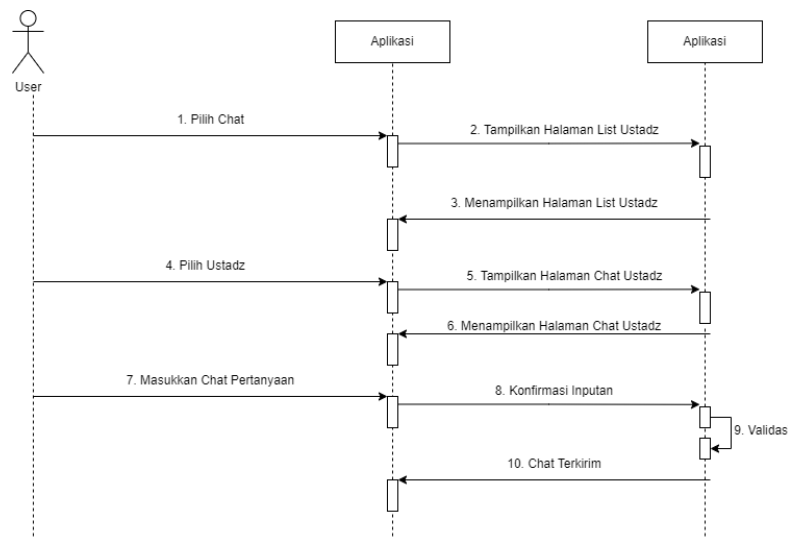
Sequence Diagram curhat ditunjukkan dalam gambar 4.



Gambar 4. Sequence Diagram Curhat

Sequence Diagram Chat

Sequence Diagram chat ditunjukkan dalam gambar 5.



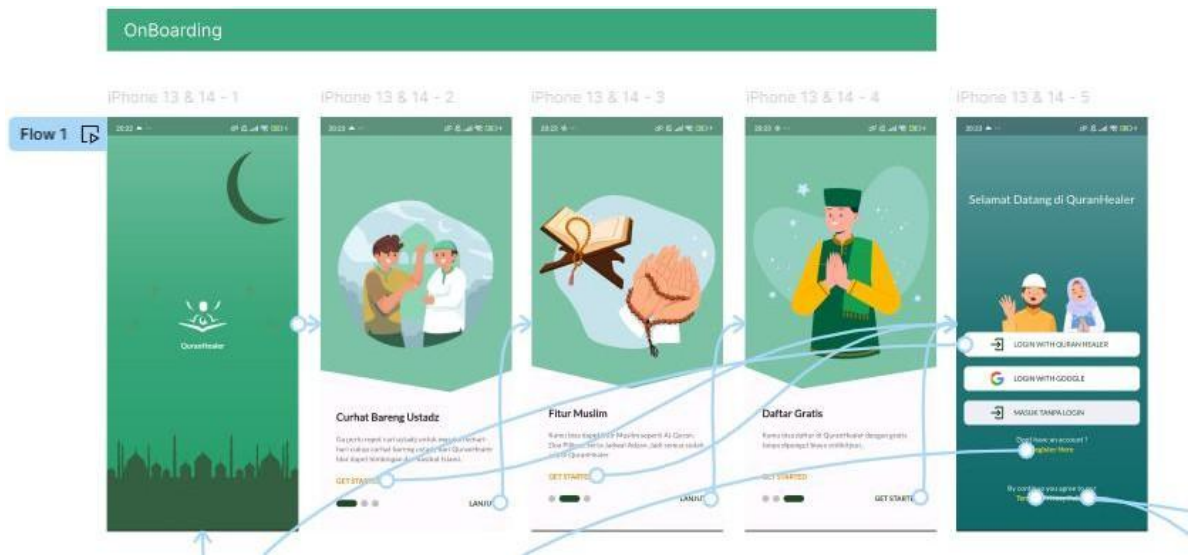
Gambar 4. Sequence Diagram Chat

Desain Prototype Rancangan Antar Muka

Dalam pengembangan sebuah sistem atau aplikasi, desain antarmuka pengguna (User Interface/UI) memiliki peran krusial dalam memastikan pengalaman pengguna (User Experience/UX) yang optimal. Untuk itu, diperlukan prototipe antarmuka sebagai representasi awal dari tampilan dan interaksi yang akan digunakan dalam sistem. Berikut ini beberapa Desain prototipe perancangan antar muka yang ada utama di aplikasi muslim dan curhat ustadz.

Halaman Prototype OnBoarding dan Splash Screen

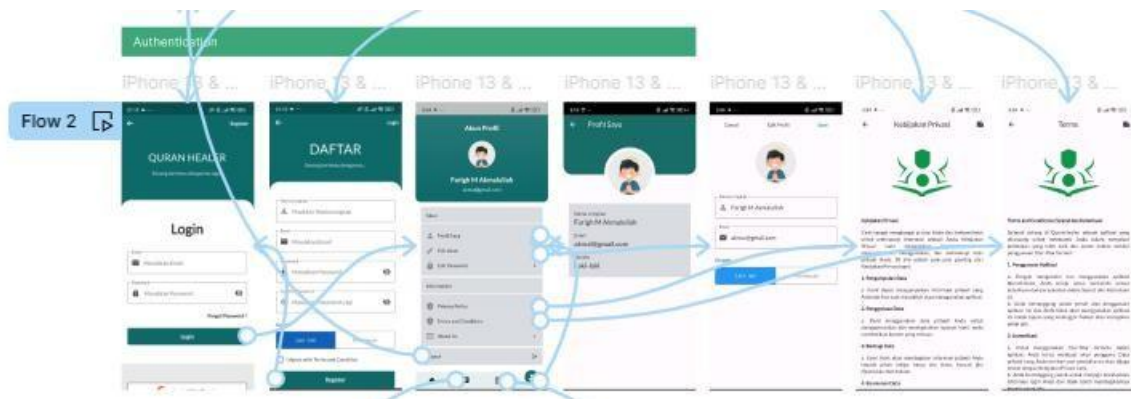
Halaman *Prototype OnBoarding* dan *Splash Screen* dapat di lihat pada gambar 5.



Gambar 5. Halaman Chat Ustadz

Halaman Prototype Authentication

Halaman *Prototype Authentication* dari *Figma* dapat di lihat pada gambar 6.



Gambar 6. Halaman Prototype Authentication

Halaman Prototype Dashboard, Al-Quran, Artikel

Halaman *Prototype Dashboard*, Al-Quran dan Artikel dapat di lihat pada gambar berikut.

Halaman Prototype Chat, Curhat.

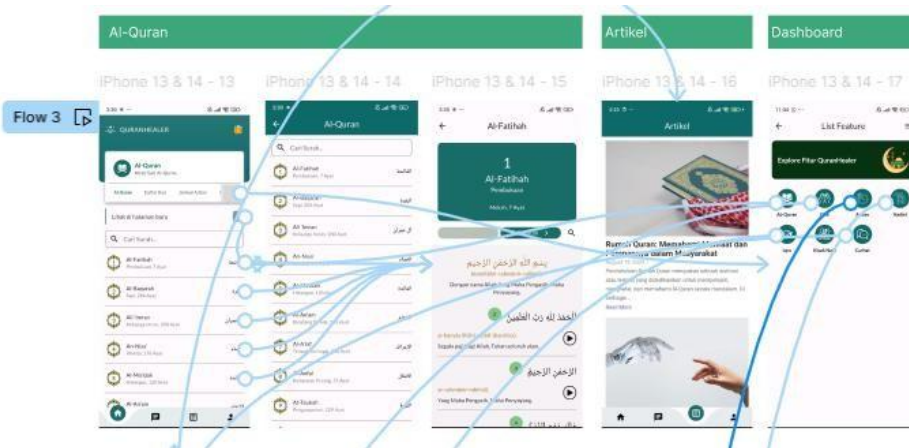
Halaman *Prototype Chat* dan Curhat dari *Figma* dapat di lihat pada gambar 8.

Halaman Prototype Doa Pilihan, Jadwal Adzan

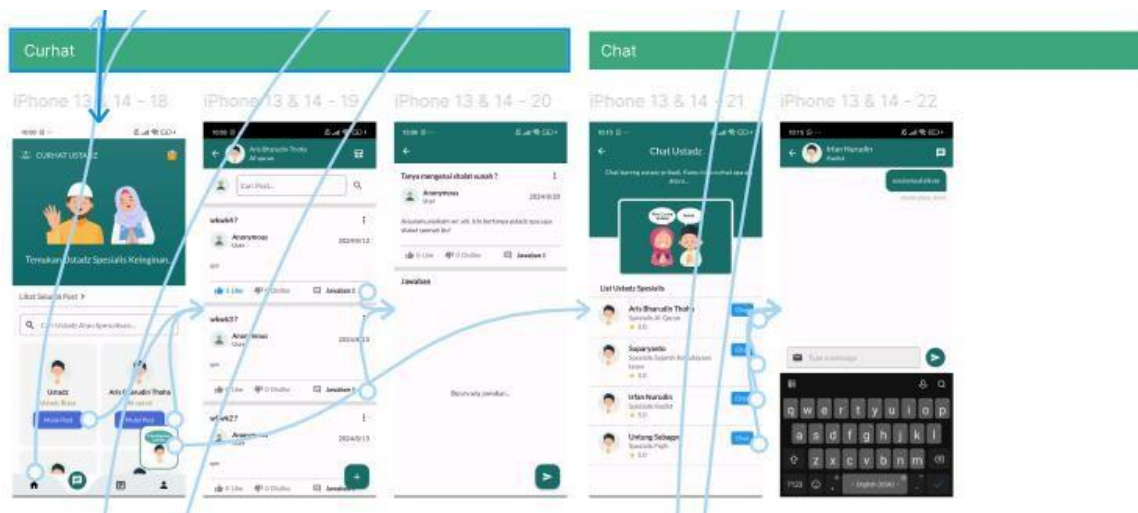
Halaman *Prototype Doa Pilihan*, Jadwal Adzan dari *Figma* dapat di lihat pada gambar 9.

Halaman Prototype Iqro, Hadist

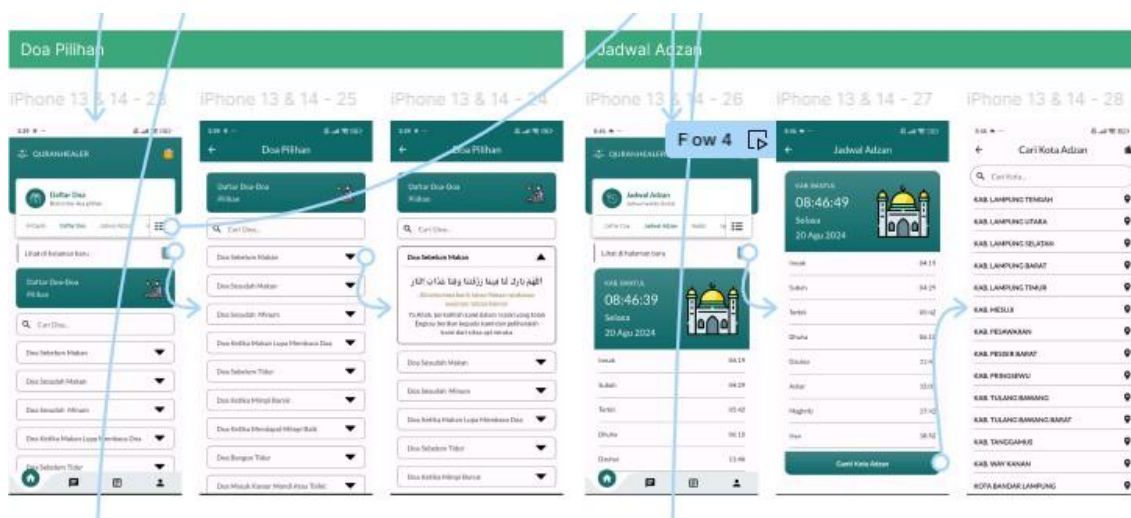
Halaman *Prototype Iqro*, Hadist dari *Figma* dapat di lihat pada gambar 10.



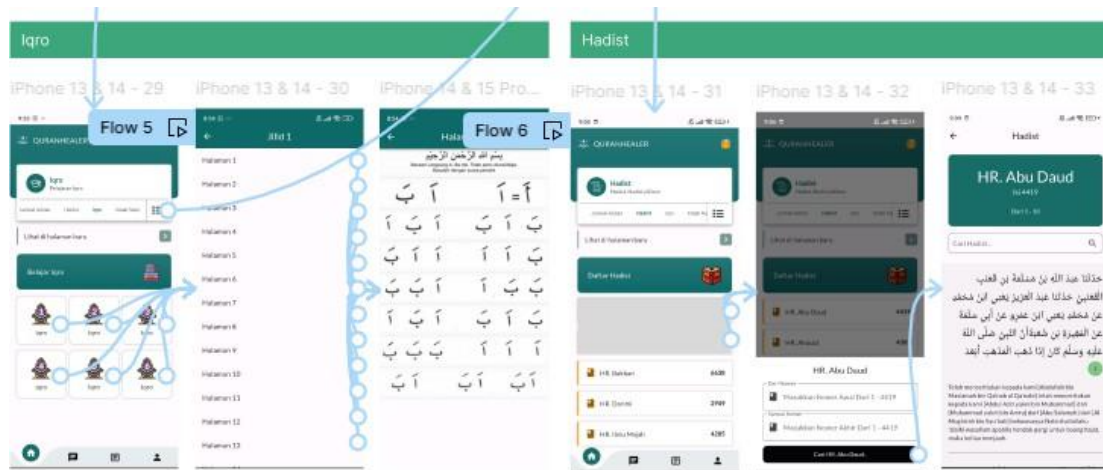
Gambar 7. Halaman Prototype Dashboard, Al-Quran, Artikel



Gambar 8. Halaman Prototype Chat, Curhat



Gambar 9. Halaman Prototype Doa Pilihan, Jadwal Adzan



Gambar 10. Halaman Prototype Iqro, Hadist

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian rancang bangun aplikasi QuranHealer yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

QuranHealer dapat menjadi solusi digital yang efektif untuk membantu umat Muslim dalam menangani masalah kesehatan mental dan spiritual. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur Islami seperti konsultasi dengan Ustadz, bacaan Al-Qur'an, doa-doa pilihan, dan jadwal sholat yang dapat diakses dengan mudah melalui platform Android.

Aplikasi QuranHealer telah dirancang dan diimplementasikan dengan memanfaatkan teknologi Flutter, API, Vercel, dan Firebase untuk menghasilkan aplikasi yang responsif dan dapat diakses di berbagai perangkat Android. Fitur konsultasi Ustadz memungkinkan pengguna untuk berkonsultasi secara anonim, mengatasi perasaan malu dan terbatasnya akses ke Ustadz secara langsung.

Pengujian terhadap QuranHealer menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat membantu meningkatkan kesadaran dan pengetahuan pengguna tentang pentingnya nilai-nilai spiritual dan moral dalam kehidupan sehari-hari, serta memberikan akses yang mudah ke sumber-sumber pendidikan keislaman.

5. SARAN

Berdasarkan dari kesimpulan maupun data diatas, maka terdapat saran yang bisa diberikan sebagai berikut.

1. Masih terdapatnya beberapa fungsi yang masih belum ada pada sistem autentikasi seperti lupa *password*, verifikasi *email*, dan *login* menggunakan *google*.
2. Pada pengembangan selanjutnya dapat ditambahkan lagi fungsi pada aplikasi seperti kajian *online*, dzikir *online*, dan hafalan quran.
3. Pada pengembangan selanjutnya dapat ditingkatkan dengan membuat versi *web* sehingga dapat dicari pada mesin pencari.
4. Pada pengembangan selanjutnya dapat ditingkatkan pada sisi tampilan (*UI/UX*) agar lebih menarik dan mudah digunakan oleh berbagai kalangan

DAFTAR PUSTAKA

- [1] wildan azky, "Paradigma Kesehatan Mental," <https://news.unair.ac.id/id/2019/10/10/paradigma-kesehatan-mental/>.

- [2] N. Listiana, “Rancang Bangun Aplikasi Doa-doa Islam Dengan Antarmuka Yang Interaktif Untuk Anak Sekolah,” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, vol. 4, no. 2, pp. 80–88, 2021.
- [3] C. A. Pratiwi and N. Rochmawati, “Rancang bangun aplikasi monitoring ibadah umat islam untuk siswa sekolah dasar berbasis Android,” *Jurnal Manajemen Informasi*, vol. 8, no. 1, pp. 96–105, 2018.
- [4] D. H. Pratiwi, E. Dhakiroh, and A. Saefudin, “Rancang Bangun Aplikasi Menghafal Al-QurAn Berbasis Android untuk Pemula,” *Jurnal Basicedu*, vol. 7, no. 4, pp. 2239–2247, 2023.
- [5] B. Setiawan, H. Tolle, and A. P. Kharisma, “Rancang Bangun Aplikasi Mobile Informasi Produk Halal,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 10, pp. 3577–3582, 2018.
- [6] Zahrawaeni, “Rancang Bangun Aplikasi Kumpulan Kisah Dalam Al Quran Berbasis Andorid,” Makasar, 2017.
- [7] R. Septiana, “APLIKASI MENGAJI METODE KIBAR PRA SAMPAI DENGAN C SEKOLAH KB & TK ANAKQU (ANAK QUR’AN) YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID”.
- [8] Wahyudi Lestari, “Aplikasi Reservasi Hotel Berbasis Android,” Yogyakarta, 2017.
- [9] P. W. N. Rohmah, “IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY UNTUK PEMASARAN FURNITURE HOME DESIGN UWITAN BERBASIS ANDROID”.
- [10] A. S. Zs and S. T. Eko Riswanto, “PENGENALAN MASAKAN KHAS DAERAH BENGKULU BERBASIS ANDROID”.
- [11] R. S. Pressman, “Software Engineering: a practitioner’s approach,” *Pressman and Associates*, 2005.
- [12] H. Setiawan and M. Q. Khairuzzaman, “Perancangan Sistem Informasi Manajemen Proyek: Sistem Informasi Kontraktor,” *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, vol. 5, no. 2, 2017.