

## Pemberdayaan Aplikasi *Mobile* dalam Peningkatan Kegiatan dan Informasi pada Dewan Dakwah Lampung

Arief Budiman<sup>(1)\*</sup>, Ilyas David Sijabat<sup>(2)</sup> dan Adi Sucipto<sup>(3)</sup>

<sup>(1)</sup>Program Studi Sistem Informasi, FTIK, Universitas Teknokrat Indonesia

<sup>(2)</sup>Program Studi Informatika, FTIK, Universitas Teknokrat Indonesia

<sup>(3)</sup>Program Studi Teknologi Informasi, FTIK, Universitas Teknokrat Indonesia

Jl. Zainal Abidin Pagaralam No. 9-11, Bandar Lampung, 35142, Indonesia

Email : (\*) [arief.budiman10@teknokrat.ac.id](mailto:arief.budiman10@teknokrat.ac.id)

### ABSTRAK

*Dakwah dalam Islam merupakan salah satu lembaga syiar agama. Seperti dalam sejarah, syiar agama menggunakan beberapa metode dan alat yang disesuaikan dengan kondisi dan tempatnya. Saat ini, perkembangan teknologi menjadi hal yang melekat pada masyarakat. Tantangannya adalah bagaimana memberikan informasi yang mudah dan dapat dijangkau oleh pengguna. Lembaga Dewan Dakwah Islam diharapkan dapat menjadi sumber informasi atau acuan dalam penyampaian informasi terutama kepada pengurus masjid. Seperti informasi terkait jadwal shalat, rukun zakat, ataupun arah kiblat yang menjadi hal dasar yang digunakan oleh pengurus masjid. Sosialisasi aplikasi mobile dilakukan dihadapan para pengurus Lembaga dan perwakilan takmir masjid. Penggunaan aplikasi dilakukan guna membantu pihak Dewan Dakwah Lampung dalam memberikan informasi kepada masyarakat langsung melalui gawai. Hasil pengujian memberikan nilai dalam kategori sangat baik dengan 97,22 %. Namun dibutuhkan beberapa fitur tambahan seperti, arah kiblat, jadwal shalat dan lainnya dalam aplikasi mobile.*

**Kata kunci:** Android, Dakwah, Dewan Dakwah, Masjid, Zakat.

### ABSTRACT

*Da'wah in Islam is one of the institutions of religious symbols. As in history, religious symbols use several methods and tools that are adapted to the conditions and places. Nowadays, technological developments are inherent in society. The challenge is how to provide information that is easy and accessible to users. The Islamic Da'wah Council is expected to be a source of information or reference in delivering information, especially to mosque administrators. Such as information related to prayer schedules, pillars of zakat, or the direction of the Qibla which is the basic thing used by mosque administrators. The socialization of the mobile application was carried out in front of the institution's administrators and representatives of the mosque takmir. The use of the application is carried out to assist the Lampung Da'wah Council in providing information to the public directly through the device. The test results give a value in the very good category with 97.22%. However, it takes some additional features related to da'wah services, Qibla direction, prayer schedules and others in the mobile application.*

**Keywords:** Android, Da'wah, Da'wah Council, Mosque, Zakat.

Submit:  
08.05.2021

Revised:  
09.06.2021

Accepted:  
27.06.2021

Available online:  
24.07.2021

## PENDAHULUAN

Islam adalah agama *rahmatan lil'alam*, artinya agama yang membawa berkah dan kesejahteraan bagi seluruh makhluk hidup di dunia. Agama Islam juga berhubungan dengan segala aktivitas manusia agar tetap menjunjung nilai-nilai kemanusiaan. Islam adalah agama dakwah, yang mendorong umatnya untuk senantiasa berdakwah dalam kehidupan sehari-hari (Qorib, 2018). Sebagaimana yang dilakukan Nabi Muhammad SAW dalam berdakwah dan berbuat kebaikan mulai dari lingkungan keluarga hingga masyarakat luas (Miftahuddin, 2020). Islam merupakan agama yang selalu mendorong pemeluknya untuk aktif melakukan dakwah. Dakwah merupakan salah satu strategi dalam penyampaian agama Islam (Jufri, 2016). Namun, dakwah memiliki arti sebagai menyampaikan ajaran Islam, menyuruh berbuat kebaikan, mencegah perbuatan yang tidak baik, dan memberikan kabar atau informasi kepada manusia (Ali, Saputra, & Wulan, 2016).

Dewan Dakwah Lampung, salah satu lembaga agama yang bergerak dalam bidang dakwah. Tidak hanya dakwah, dewan dakwah juga memberikan layanan lainnya seperti zakat, qurban dan lainnya dalam mendukung kegiatan sehari-hari. Lembaga ini memiliki tujuan dalam meningkatkan tatanan kehidupan masyarakat yang Islami dalam NKRI yang kuat dan sejahtera. Salah satu caranya adalah dengan menyiapkan sarana untuk meningkatkan kualitas dakwah (Dewan Dakwah Islamiyah Indonesia, 2015). Sarana informasi yang dibutuhkan dan menyesuaikan dengan kondisi saat ini adalah sarana teknologi informasi.

Seiring dengan berkembangnya waktu tanpa disadari adanya pergeseran teknologi informasi *mobile* yang awalnya hanya sebagai komunikasi kini menjadi media penyedia informasi yang fleksibel (Safaat H, 2015). Dalam berdakwah, penyampaian syiar-syiar Islam dapat dilakukan dengan berbagai cara dan menggunakan berbagai media. Teknologi pada ponsel memungkinkan munculnya ide-ide kreatif, inovatif, menarik, aplikasi tersedia secara luas dan terjangkau, dari mulai *game*, multimedia serta sosial *network* (Rahmawati & Abdulmanan, 2019). Selain itu, penggunaan teknologi juga dapat diimplementasikan tidak hanya pada dakwah, namun juga pada pelayanan uang wakaf dengan memanfaatkan teknologi android. Yang memberikan kemudahan dalam pelayanan waktu masyarakat (Ahsan, 2018).

Dakwah dalam Islam merupakan salah satu bentuk syiar agama. Seperti dalam sejarah, penyampaian syiar agama pada zaman dahulu menggunakan beberapa metode dan alat yang disesuaikan dengan kondisi dan tempatnya. Pada kondisi saat ini, dimana penggunaan serta perkembangan teknologi menjadi hal yang melekat pada masyarakat. Data BPS pada tahun 2019 memperlihatkan perkembangan penggunaan media telekomunikasi termasuk *mobile* android meningkat 63,53 persen dalam lima tahun terakhir (Lestari & Supriadi, 2019). Sehingga tantangan dalam syiar agama Islam yaitu bagaimana melakukan pemberian informasi yang mudah dan dapat dijangkau dengan pengguna teknologi saat ini. Selain itu bagaimana peranan teknologi juga dapat dijadikan informasi standar dalam kegiatan ibadah umat Islam. Salah satu lembaga yang memiliki peran dalam syiar agama Islam adalah lembaga dakwah.

### Lokasi Pengabdian

Kegiatan PKM ini memilih Dewan Dakwah Lampung sebagai mitra sasaran dengan narahubung Bapak H. Ansori, S.P., selaku Sekretaris Umum Dewan Dakwah Lampung. Gambar 1 adalah foto gedung kantor Dewan Dakwah Lampung yang beralamat di Jl. Sultan Jamil No. 28, Gedong Meneng, Rajabasa, Kota Bandar Lampung. Jarak lokasi mitra dari Universitas Teknokrat Indonesia diperkirakan mencapai 2,5 km dengan waktu tempuh 15 – 20 menit.



Gambar 1. Gedung Dewan Dakwah Lampung

### IDENTIFIKASI MASALAH

Saat ini informasi yang diberikan oleh Dewan Dakwah Lampung sudah dapat diakses pada laman *website*. Walaupun telah didukung teknologi informasi, namun dari hasil wawancara, pengamatan di Dewan Dakwah Lampung dan laman *website* yang digunakan, ada beberapa fitur yang tidak tercantum yang sebenarnya dapat digunakan sebagai standar, seperti arah kiblat dan jadwal sholat. Selain itu, informasi yang ada pada laman *website* terbilang sedikit susah mencari kategori dikarenakan banyaknya menu laman yang tersedia namun banyak menu yang tidak terisi. Sehingga pengunjung tidak bisa mendapatkan informasi yang mudah selain informasi berita yang berada di laman utama. Penggunaan akses informasi tersebut tidak optimal walaupun diakses menggunakan *smartphone* karena basis yang digunakan adalah *web* bukan *mobile*. Penggunaan versi *mobile* dapat memudahkan pengguna mencari informasi sesuai kategori yang diinginkan. Penggunaan arah kiblat shalat pun dapat dilakukan dengan lebih baik menggunakan versi *mobile* pada android.

Informasi lain terkait informasi jenis-jenis zakat ataupun ketersediaan khatib/penceramah, serta dokumentasi ceramah pun tidak tersedia pada *website* yang ada. Saat ini layanan pengisian petugas ceramah dilakukan oleh takmir masjid dengan menelpon dewan dakwah secara langsung, atau mengirimkan pesan *whatsapp*. Informasi ini pun lebih banyak digunakan oleh takmir masjid yang telah memiliki kontak saja. Padahal informasi tersebut dapat digunakan oleh masyarakat atau dalam hal ini pengurus masjid atau mushola bahkan perkumpulan majlis ta'lim dalam kegiatan keagamaan. Permasalahan yang ada dalam kegiatan pengabdian ini dapat terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Identifikasi Masalah

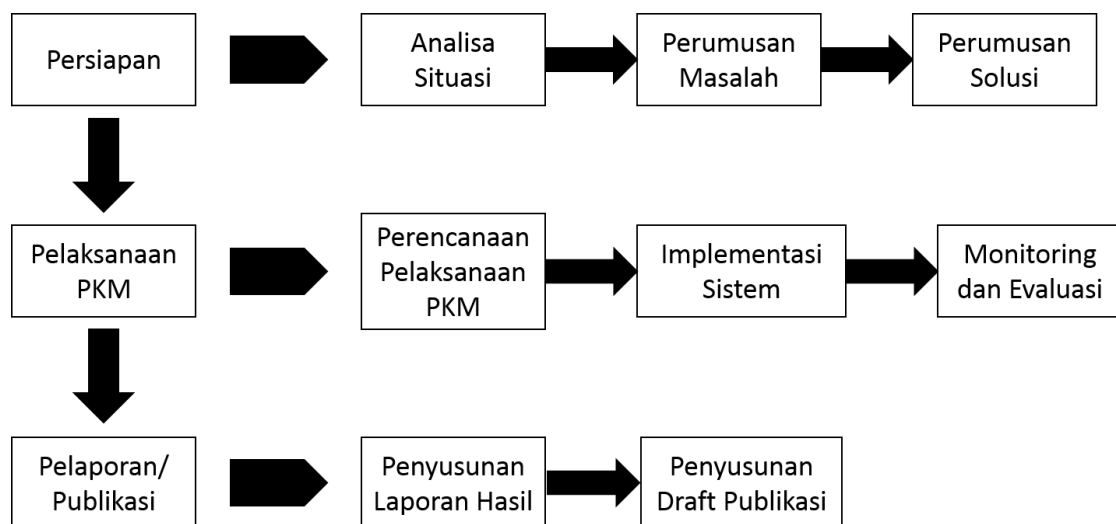
| Klasifikasi         | Masalah yang ditemui                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Aspek Accessibility | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saat ini informasi terkait layanan pada Dewan Dakwah Lampung diakses melalui <i>website</i>, namun tidak mencakup seluruh informasi layanan/jasa yang ada pada Dewan Dakwah Lampung.</li> <li>- Akses komunikasi hanya menggunakan via <i>Whatsapp</i> yang tidak semua orang mengetahui.</li> </ul> |
| Aspek Portability   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Informasi yang digunakan berupa <i>website</i> saat ini kurang adaptif dengan <i>smartphone</i> atau <i>mobile phone</i>.</li> </ul>                                                                                                                                                                 |

|                           |                                                                                                     |
|---------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Aspek <i>Availability</i> | - Belum adanya informasi dalam versi <i>mobile</i>                                                  |
|                           | - Kategori pada web, belum lengkap dengan kebutuhan Dewan Dakwah                                    |
|                           | - Fasilitas TIK pada Dewan Dakwah lampung sudah tersedia.                                           |
|                           | - Penggunaan <i>smartphone</i> android telah dimiliki oleh masyarakat maupun pengurus dewan dakwah. |
|                           | - Aplikasi <i>mobile</i> dapat mengintegrasikan informasi dengan <i>website</i> yang ada saat ini   |

Dewan Dakwah Lampung memiliki kepengurusan yang baik dan memiliki kerjasama dengan berbagai masjid khususnya di Bandar Lampung. Dewan Dakwah Lampung memberikan pelayanan kepada masyarakat terkait syiar, yaitu petugas syiar, khotib, ceramah dan sebagainya. Serta layanan Amil Zakat. Dewan Dakwah Lampung telah memiliki perangkat teknologi seperti laptop atau komputer untuk melakukan kegiatan administratif. Selain itu masing-masing pengurus juga memiliki perangkat telepon pintar berbasis *android*, sehingga pemanfaatan teknologi *mobile* dapat digunakan dengan baik.

### METODE PELAKSANAAN

Tahap pelaksanaan kegiatan PKM di Dewan Dakwah Lampung menyesuaikan standar kriteria minimal pengabdian yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan kegiatan (Ristekdikti, 2018). Metode pelaksanaan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tahap Pelaksanaan PKM

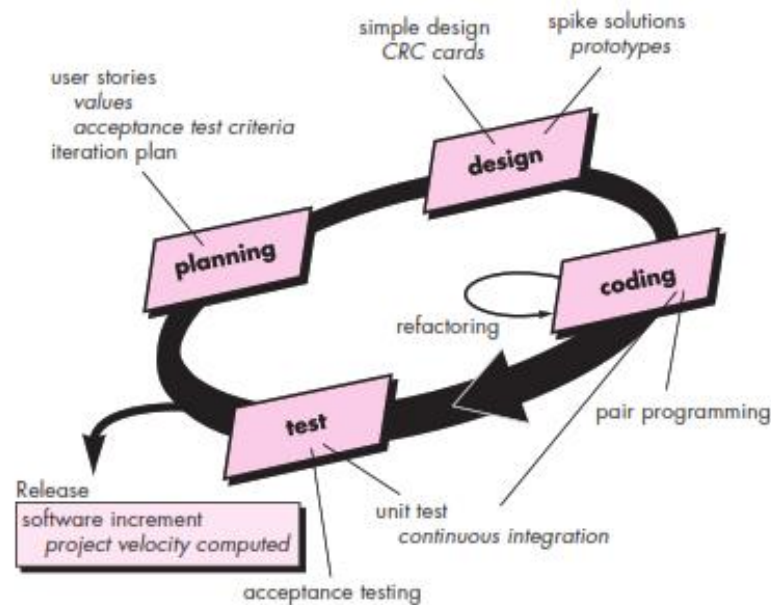
#### Tahap kesatu: Persiapan

Pada tahap ini, tim melakukan peninjauan dengan mitra yaitu Dewan Dakwah Lampung untuk menganalisa situasi dan mengidentifikasi permasalahan atau kebutuhan yang ada serta menawarkan solusi dengan bantuan IPTEKS. Dalam hal ini teknologi *mobile* menjadi solusi yang ditawarkan kepada pihak mitra.

#### Tahap kedua: Pelaksanaan PKM

Selanjutnya, tim merencanakan pengembangan dan penerapan sistem aplikasi *mobile* sebagai solusi terhadap permasalahan yang terjadi. Sistem ini dibangun untuk membantu mitra dalam

proses penyampaian informasi serta menerapkan beberapa fitur yang dapat digunakan oleh pengguna. Setelah dikembangkan, sistem akan diimplementasikan pada Dewan Dakwah Lampung dengan melakukan pelatihan dan pendampingan penggunaan sistem. Selanjutnya, akan dilakukan monitoring dan evaluasi terhadap sistem yang telah diimplementasikan apakah penerapan IPTEKS berupa sistem aplikasi *mobile* dapat membantu mitra dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Sedangkan dalam pengembangan aplikasi sebelumnya, metode extreme programming diterapkan untuk melihat dan menyesuaikan kebutuhan dan penyelesaian masalah dari segi sistem. Tahapan-tahapan dari Extreme Programming terdiri dari planning seperti perencanaan pengembangan dan memahami kriteria pengguna, design seperti perancangan tampilan dan prototype, coding termasuk pengintegrasian, dan yang terakhir adalah testing (Pressman, 2010). Langkah-langkah ini dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Tahapan pada Extreme Programming

Hal ini dilakukan dengan mensimulasikan terlebih dahulu aplikasi *mobile* kepada salah satu pengurus sebelum dipastikan selesai.

#### Tahap ketiga: Pelaporan/Publikasi

Pada tahap ini tim akan menyusun laporan akhir kegiatan PKM dan melakukan publikasi di media massa cetak/*online*. Pelaporan tersebut dilakukan berdasarkan apa yang telah dilakukan selama kegiatan pengabdian berlangsung.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Aplikasi Dewan Dakwah

Dalam menyelesaikan permasalahan yang dibahas pada pengabdian ini, langkah yang dilakukan adalah pembuatan aplikasi. Aplikasi yang dibuat berbasis *mobile* menggunakan *Android Studio* dan *Adobe XD* untuk desain. Tampilan dari aplikasi yang sudah dibuat dapat dilihat pada Gambar 4.



Pada halaman ini, perubahan secara dinamis tergantung pada perubahan pada *website* resmi. Namun dari keseluruhan *website*, hanya diambil pada bagian berita saja. Kemudian halaman Permohonan Ustadz atau agenda dakwah dapat dilihat pada Gambar 6.

Gambar 6. Halaman Permohonan Ustadz/Agenda Dakwah

Pada halaman ini pengguna aplikasi dapat mengirimkan permohonan kepada Dewan Dakwah Lampung, untuk meminta bantuan petugas pengisi ceramah atau khotib dan juga kegiatan majelis ta'lim. Formulir pada aplikasi ini nantinya langsung terkirim ke nomor *whatsapp* petugas dari Dewan Dakwah Lampung. Selama ini, permintaan langsung menggunakan chat atau pesan, namun hanya orang yang sudah kenal maupun yang merupakan anggota takmir masjid dari dewan dakwah. Harapannya pada aplikasi ini dapat digunakan oleh seluruh kalangan masyarakat tidak hanya pada kalangan takmir masjid di bandar lampung saja khususnya.

### Sosialisasi Penggunaan Aplikasi

Sosialisasi dilakukan pada pengurus Dewan Dakwah Lampung secara langsung. Dengan memaparkan program dan menjelaskan menu dan layanan yang ada pada aplikasi. Sosialisasi dilakukan pada ruang kelas di gedung Dewan Dakwah Lampung lantai 2. Kegiatan sosialisasi dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Sosialisasi Penggunaan Aplikasi

Dari hasil yang dijelaskan kepada pihak pengurus Dewan Dakwah, terdapat beberapa masukan yang membangun. Masukkan yang diberikan antara lain pemaparan visi dan misi dari Dewan Dakwah dalam aplikasi, penambahan layanan qurban dan program Dewan Dakwah selain layanan zakat dan infaq, serta penambahan jadwal ibadah bulan Ramadhan pada menu waktu shalat. Namun secara keseluruhan aplikasi sudah menjawab permasalahan dan masukan yang sesuai yang disampaikan sebelumnya.

### Publikasi Media Massa

Kegiatan pengabdian yang dilakukan dengan dewan dakwah ini juga dipublikasikan pada media massa *online*. Dua publikasi pada media *online* dapat dilihat pada Gambar 8 dan 9.



Gambar 8. Publikasi Kegiatan pada Media Online lampung.co



Gambar 9. Publikasi Kegiatan pada Media Online www.saibumi.com

Manfaat dari aplikasi yang diberdayakan pada kegiatan ini memberikan kemudahan baik bagi Dewan Dakwah Lampung maupun anggota yang menggunakan layanan mitra. Permintaan terkait jasa seperti pengisian khatib atau ceramah menjadi lebih mudah dengan aplikasi ini. Sebelumnya permintaan yang masuk melalui *chat Whatsapp* anggota Dewan Dakwah Lampung, sehingga pengguna harus mencari dan menyimpan terlebih dahulu nomor petugas agar bisa berkomunikasi dengan *whatsapp*.

Biasanya yang berhubungan dengan para Dewan Dakwah Lampung adalah takmir masjid yang sudah biasa berkomunikasi sehari-hari. Dengan adanya aplikasi ini, dapat menjangkau tidak hanya petugas takmir masjid di bandar Lampung, tetapi juga masyarakat umum yang ingin menggunakan jasa dari Dewan Dakwah Lampung.

Penggunaan aplikasi dewan dakwah dipegang oleh salah satu pengurus sebagai admin dari sistem. Dimana dari sistem tersebut juga terhubung dengan nomor kontak *whatsapp* pengurus tersebut. Berdasarkan hasil penggunaan aplikasi oleh pengurus, didapat beberapa hal yang membantu dewan dakwah dalam melaksanakan kegiatannya. Antara lain sebagai berikut:

- Aplikasi ini dapat memudahkan melihat *update* informasi pada *website* resmi dewan dakwah lebih mudah.
- Permintaan terkait jasa dakwah yang meliputi ceramah ataupun pengajian rutin, dapat dipesan melalui aplikasi ini oleh masyarakat. Yang kemudian aplikasi ini secara langsung menghubungkan ke kontak *whatsapp* pengurus yang memudahkan dalam melakukan komunikasi. Penggunaan layanan jasa dakwah melalui aplikasi inipun dapat menghemat waktu dan perjalanan pengurus, yang sebelumnya harus secara langsung bertemu pada takmir masjid/masyarakat dan menjelaskan secara detail. Namun dengan aplikasi ini, takmir masjid/masyarakat dapat melihat informasi dengan tampilan yang memudahkan dan dapat berbagi informasi secara *online* dengan mudah.
- Menu Ziswaf memberikan informasi yang lengkap dalam satu halaman. Dimana pengurus dapat memberikan informasi secara lengkap dan detail terkait Program kemanusiaan, Qurban, Layanan Zakat, Program Dewan Dakwah dan Infaq dari dewan dakwah. Pengguna atau masyarakat dapat melihat langsung donasi yang dapat disalurkan ke rekening yang terdapat disana.
- Selain itu, penggunaan Kompas Qiblat dan waktu solat digunakan sebagai panduan informasi bagi para takmir masjid dan masyarakat, khususnya di Bandar Lampung.
- Dan informasi terkait dewan dakwah Lampung sendiri dapat diketahui lebih mudah di aplikasi ini dengan adanya menu informasi. Membantu para pengurus dalam menginformasikan kepada masyarakat khususnya program apa saja yang dimiliki. Karena sebelumnya, kebanyakan masyarakat hanya mengetahui bahwa dewan dakwah bertugas dalam hal ceramah saja.

### Hasil Pengujian Aplikasi

Pengujian dilakukan kepada pengguna aplikasi yaitu kepada takmir masjid dan pengurus Dewan Dakwah Lampung. Proses pengujian dilakukan dengan melakukan instalasi pada perangkat *mobile*, kemudian menjalankan aplikasi tersebut pada setiap menu yang ada. Proses pengujian aplikasi ini yang dilakukan oleh *user* dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Pengujian Aplikasi

Pengujian dilakukan dengan menilai fungsi dari aplikasi yang telah dibuat dan bagaimana penggunaannya bagi *user*. Pengujian dilakukan dengan cara memberikan penjelasan secara singkat dan menyeluruh semua hal yang ada dalam aplikasi, kemudian para pengguna mencoba secara mandiri. Kemudian diberikan kuesioner kepada pengguna untuk memberikan penilaian. Kuesioner diisi setelah para pengguna menguji aplikasi pada *smartphone* yang dimiliki. Jenis penggunaan *smartphone* didapat sebanyak tiga jenis *smartphone* berbeda jenis yaitu *Xiaomi*, *Vivo* dan *Samsung*. Serta empat jenis sistem operasi yang berbeda, yaitu *android Kitkat*, *Lollipop*, *Marshmallow* dan *Nougat*.

Penilaian dilakukan dengan standarisasi penilaian skala Likert pada kuesioner yang diberikan kepada *user*. Pengujian *functionality* memastikan setiap tombol, menu dan halaman yang terdapat pada sistem aplikasi dapat bekerja sesuai dengan fungsinya. Kemudian pengujian *Usability* dilakukan dengan menilai tiga aspek yang terkait dengan sistem, *user* dan interaksi sistem. Komponen dari penilaian usability yang dilakukan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Komponen Penilaian Usability

| Pertanyaan                                                    | Aspek Usability |    |    |   |    |
|---------------------------------------------------------------|-----------------|----|----|---|----|
|                                                               | KMS             | KM | CM | M | MS |
| Aspek Sistem ( <i>System</i> )                                |                 |    |    |   |    |
| 1. Apakah tampilan aplikasi mudah dikenali                    |                 |    |    |   |    |
| 2. Apakah aplikasi mudah dioperasikan                         |                 |    |    |   |    |
| 3. Apakah penggunaan warna pada aplikasi nyaman untuk dilihat |                 |    |    |   |    |
| Aspek pengguna ( <i>User</i> )                                |                 |    |    |   |    |
| 4. Apakah tampilan menu sesuai dan mudah dipahami             |                 |    |    |   |    |
| 5. Apakah teks, simbol dan gambar pada aplikasi mudah dibaca  |                 |    |    |   |    |
| Aspek Interaksi ( <i>Interaction</i> )                        |                 |    |    |   |    |
| 6. Apakah setiap halaman merespon dengan baik                 |                 |    |    |   |    |
| 7. Apakah menu dan tampilan mudah diingat?                    |                 |    |    |   |    |

Keterangan:

KMS: Kurang Mudah Sekali

KM : Kurang Mudah

CM : Cukup Mudah

M : Mudah

MS : Mudah Sekali

Berdasarkan hasil pengujian *functionality* dan *usability* yang diberikan kepada 10 responden sebagai pengguna sistem, diperoleh hasil seperti ditampilkan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Pengujian Aplikasi**

| Aspek                | Skor Aktual | Skor Ideal | % Skor Aktual | Kriteria    |
|----------------------|-------------|------------|---------------|-------------|
| <i>Functionality</i> | 910         | 910        | 100           | Sangat Baik |
| <i>Usability</i>     | 315         | 350        | 90            | Sangat Baik |
| <b>Total</b>         | 1225        | 1260       | 97.22         | Sangat Baik |

Berdasarkan hasil pada Tabel 3, didapatkan hasil pengujian dengan prosentase nilai pada parameter functional sebesar 100% karena setiap menu dan tombol dapat berfungsi dengan baik, dan parameter usability didapat nilai sebesar 90%. Secara total persentase keseluruhan yang didapat sebesar 97.22%, dengan kriteria Sangat Baik.

### KESIMPULAN

Dari aplikasi yang diterapkan kepada pihak mitra Dewan Dakwah Lampung, memberikan kemudahan dan cara baru untuk melaksanakan kegiatan keagamaan. Beberapa hal yang didapat dengan penerapan aplikasi pada pengabdian ini antara lain

- Informasi dapat diakses tidak hanya oleh anggota takmir masjid dan juga masyarakat umum.
- Layanan yang dapat dilakukan dengan aplikasi ini mulai dari masalah zakat, hingga pemesanan jasa petugas khatib atau penceramah untuk kegiatan rutin maupun majelis ta'lim lainnya serta waktu sholat dan kiblat.

Namun penggunaan aplikasi ini diharapkan lebih dikembangkan agar dapat diintegrasikan juga untuk pelaporan bagi pihak amil zakat di Dewan Dakwah lampung.

### Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) dan Yayasan Universitas Teknokrat Indonesia yang telah *mensupport* kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini baik dalam bentuk dukungan moril maupun dukungan materil dalam bentuk Hibah Pengabdian Kepada Masyarakat.

### REFERENSI

- Ahsan, A. (2018). *Pengembangan Sistem Informasi Pelayanan Wakaf Uang Berbasis Android*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Ali, N., Saputra, E., & Wulan, R. (2016). Penerapan Nilai-nilai Pendidikan Agama Islam dalam Perkembangan Teknologi Informasi *Mobile* di Madrasah Aliyah Manaratul Islam. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1), 80-86.
- Dewan Dakwah Islamiyah Indonesia. (2015). *Profil Dewan Dakwah Islamiyah Indonesia*. Jakarta: Dewan Dakwah Islamiyah Pusat.
- Jufri, M. (2016). Kajian Hadis-Hadis Tentang Dakwah Kultural Nahdlatul Ulama Dan Muhammadiyah Di Sulawesi Selatan (Analisis Pendekatan Hadis Tarbawiy). *Al-Ishlah: Jurnal Studi Pendidikan*, 14(1), 49-62.
- Lestari, T. K., & Supriadi, A. Y. (2019). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2019*. (E. Sari, S. Utoyo, & L. Angraini, Penyunt.) Jakarta: Badan Pusat Statistik RI.

- Miftahuddin, M. (2020, Desember 1). *Hadis-Hadis Tentang Keutamaan Dakwah*. Retrieved April 19, 2021, from OSF Preprints: <https://osf.io/7bke8/>
- Pressman, R. S. (2010). *Software Quality Engineering: A Practitioner's Approach*. (7th ed.). McGraw-Hill.
- Qorib, M. (2018). Dakwah Di Tengah Pluralitas Masyarakat. *Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam*, 10(2), 315-333.
- Rahmawati, E., & Abdulmanan, E. (2019). Pemodelan Aplikasi Dunia Islam Mengaji Berbasis Android. *JITK (Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer)*, 4(2), 197-202.
- Ristekdikti. (2018). *Panduan Penilaian Kinerja Pengabdian Kepada Masyarakat di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.
- Safaat H, N. (2015). *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.