

Aplikasi Tau Tau Taubat Berbasis Android

Hadwitya Handayani Kusumawardhani*¹⁾, Muh. Andi Sulaiman²⁾, Imam Rosyadi³⁾,
Dhimas Rifqi Junio⁴⁾, Arvita Mayanti⁵⁾,

1. Diploma Tiga Manajemen Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan, Indonesia
2. Diploma Tiga Teknik Mesin, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan, Indonesia
3. Diploma Tiga Manajemen Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan, Indonesia
4. Diploma Tiga Manajemen Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan, Indonesia
5. Diploma Tiga Manajemen Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan, Indonesia

Article Info

Kata Kunci: Aplikasi; Taubat; Sistem Informasi; Android; Glideapps.

Keywords: *Application; Repentance; Information System; Android; Glideapps.*

Article history:

Received 3 Mei 2026

Revised 4 Mei 2026

Accepted 5 Mei 2026

Available online 6 Mei 2026

DOI :

[10.48144/suryainformatika.v16i1.2439](https://doi.org/10.48144/suryainformatika.v16i1.2439)

* Corresponding author.

Hadwitya Handayani Kusumawardhani

E-mail address:

winotohadwitya@gmail.com

ABSTRAK

Di era digital, teknologi informasi telah dimanfaatkan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam mendukung aktivitas keagamaan dan refleksi spiritual. Salah satu aspek yang bersifat personal adalah taubat, yang sering kali dianggap sebagai privasi sehingga tidak semua individu merasa nyaman mengungkapkannya secara terbuka. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat memfasilitasi proses introspeksi diri secara mandiri dan privat. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi berbasis Android bernama *Tau Tau Taubat* yang dapat membantu pengguna dalam melakukan evaluasi diri serta meningkatkan kesadaran spiritual. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Waterfall*, yang meliputi tahap analisis, desain, implementasi, dan pengujian. Aplikasi yang dikembangkan menyediakan fitur berupa panduan tata cara taubat, kumpulan ayat Al-Qur'an dan hadist terkait taubat, serta cerita inspiratif sebagai media refleksi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik dan memberikan kemudahan bagi pengguna dalam melakukan introspeksi diri secara mandiri. Dengan demikian, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi media digital yang mendukung praktik spiritual secara lebih privat dan efektif.

ABSTRACT

In today's digital era, the use of information technology is increasingly permeating various aspects of life, including religion and spirituality. This is especially true of private matters, such as repentance. Not everyone is willing to openly express their repentance, making the matter of repentance a private matter. This need for privacy has led to the creation of an Android-based application about repentance. One emerging trend is the development of applications that facilitate religious practice and spiritual reflection. In this context, this research aims to design and develop the "Tau Tau Taubat" application, which aims to help users engage in self-reflection, evaluate their actions, and develop an awareness of the importance of repentance in everyday life. The application provides information on the procedures for repentance, verses and hadiths discussing repentance, and inspirational stories about repentance.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan teknologi terutama dibidang komputer membuat semakin pesat perkembangan ilmu pengetahuan. Sehingga kemampuan komputer dapat membantu manusia dalam menyelesaikan masalah baik permasalahan yang kompleks maupun permasalahan yang sederhana [1]. Era yang sangat dinamis ini mendorong para pihak merespon secara cepat dan tepat [2].

Perkembangan teknologi informasi, khususnya di bidang komputasi dan perangkat mobile, telah mendorong kemajuan pesat dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang keagamaan dan spiritualitas. Aplikasi mobile kini tidak hanya digunakan untuk kebutuhan komunikasi dan produktivitas, tetapi juga dimanfaatkan sebagai media pen-dukungan aktivitas religius, seperti pembelajaran, pengingat ibadah, serta refleksi spiritual. Namun demikian, pengembangan aplikasi ber-basis keagamaan menghadapi tantangan tersendiri, terutama dalam mengintegrasikan nilai-nilai spiritual dengan teknologi secara tepat dan sesuai dengan prinsip keagamaan. Salah satu aspek yang bersifat sangat personal adalah taubat, yang berkaitan dengan proses introspeksi dan kesadaran diri individu. Dalam praktiknya, tidak semua individu bersedia mengungkapkan proses taubat secara terbuka karena sifatnya yang privat. Oleh karena itu, diperlukan suatu media yang mampu memfasilitasi proses refleksi diri secara mandiri, aman, dan privat. Berdasarkan kebu-tuhan tersebut, penelitian ini mengusulkan pengembangan aplikasi berbasis Android ber-nama Tau Tau Taubat, yang dirancang untuk membantu pengguna dalam memahami konsep taubat, melakukan evaluasi diri, serta mening-katkan kesadaran spiritual melalui pendekatan digital.

1.2 Tinjauan Pustaka

Dalam hal ini, peneliti mengambil jurnal nasional sebagai penelitian terdahulu yang relevan dengan sistem, antara lain:

Tabel 1. 1 Perbandingan penelitian terdahulu

| Peneliti | Judul Penelitian | Persa- maan | Perbedaan |
|--|--|--------------------------------------|--|
| (Sunari a et al, 2020) [3] | Sistem Informasi Wisata Religi Islam Kabupaten Pekalongan Berbasis Android | Berbasis Android | Tema yang berbeda, wisata religi dan taubat |
| (Rama- dhani et al, 2023) [4] | Sistem Presensi Karyawan Homade Pekalongan menggunakan QR Code berbasis Android | Memiliki tujuan pembuatan yang sama. | Tema berbeda, sistem presensi dan aplikasi taubat. |
| (Sep- tian- syah et al, 2022) [5] | Sistem Informasi Pendataan Masyarakat Tidak Mampu Untuk Program Rumah Tidak Layak Huni | Berbasis Android | Tema berbeda, sistem pendataan dan sistem taubat. |

(RTLH) Pada Desa Kedungpatange wu Kabupaten Pekalongan Berbasis Android

(Minan & Ekohari, 2022) [6]

Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Mobile Glideapps Pada Mata Pelajaran Kejuruan Kelas X DKV SMK Negeri 1 Cerme Gresik

Mengguna-
kan Glide-
Apps

Memiliki tema yang berbeda, E-modul dan aplikasi taubat

(Rah-
mawati
et al,
2021)
[7]

Pemanfaatan Glideapps Dalam Pembelajaran E-learning Di MI Ma'arif Sambiroto Taman Sidoarjo

Mengguna-
kan Glide-
Apps

Memiliki tema yang berbeda, E-learning dan aplikasi taubat

Pada penelitian Sunaria et al yang berjudul Sistem Informasi Wisata Religi Islam Kabupaten Pekalongan Berbasis Android tahun 2020 menghasilkan aplikasi dengan dua hak akses yaitu *admin* dan *user*, aplikasi ini berisi menu yang menginformasikan data wisata religi dan informasi terkait, yaitu menu wisata religi, sejarah singkat, dan petunjuk lokasi, kemudian pengguna dapat memberi komentar atau ulasan dari pengalaman berziarah. Aplikasi ini dibuat menggunakan *Android Studio* sebagai *front-end*, *PHP* sebagai *back-end*, dan *MySQL* sebagai *database*-nya [3].

Pada penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani et al dengan judul Sistem Presensi Karyawan Homade Pekalongan menggunakan *QR Code* berbasis *Android* tahun 2023 menghasilkan penelitian dengan 2 hak akses karyawan dan admin. Hak akses karyawan hanya dapat melakukan presensi dengan *QR code* yang telah disediakan dan memberikan keterangan jika tidak masuk kerja. Karyawan juga dapat menyaksikan laporan dari kehadiran melalui sistem informasi presensi. Sedangkan hak akses admin dapat mengelola data karyawan dan melakukan rekapitulasi presensi karyawan, sehingga akan memudahkan admin pada Homade dalam menghitung jumlah karyawan dalam satu bulan dan juga mengurangi kesalahan dalam perhitungan jurnal presensi [4].

Pada penelitian yang dilakukan oleh Septiansyah et al pada tahun 2022 dengan judul Sistem Informasi Pendataan Masyarakat Tidak Mampu Untuk Program Rumah Tidak Layak Huni (RTLH) Pada Desa Kedungpatangewu Kabupaten Pekalongan Berbasis Android menghasilkan 2 hak akses yaitu admin dan penyurvei. Admin dapat mengedit data masyarakat, mengontrol dan merekap data tersebut, Penyurvei dapat melihat list masyarakat calon penerima bantuan, mendaftarkan calon penerima bantuan, survei ke rumah penerima bantuan dan dapat menambahkan beberapa foto sebagai syarat untuk penerima bantuan [5].

Pada penelitian Minan & Ekohariadi tahun 2022 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Mobile Glideapps Pada Mata Pelajaran Kejuruan Kelas X DKV SMK Negeri 1 Cerme Gresik. Hasil media pembelajaran berbasis *glideapps* yang dikembangkan untuk mata pelajaran kejuruan kelas X DKV di SMK Negeri 1 Cerme yang bernama E-Mod DKV Cerme, metode penelitian ilmiah telah diterapkan pada proses pembelajaran. Media yang dikembangkan berfokus pada mata pelajaran kejuruan semester satu. Penelitian ini menerapkan model pengembangan *analyze, design, development, implementation, evaluation* (ADDIE). Hasil kelayakan media pembelajaran ini oleh para ahli memiliki hasil antara lain: rata-rata hasil validasi memperoleh skor 91,33%, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mendapat presentase skor 86,83%, Untuk validasi materi mendapat presentase skor 86,67%. Validasi pada item soal pre-test dan post-test mendapat presentase skor 93,54%, validasi pada angket respon siswa mendapat skor 80,79%. Mengacu hasil penilaian diatas maka dari itu hasil pembelajaran dengan E-modul layak diterapkan dalam sebuah proses pembelajaran. Dengan hasil nilai Sig(2-tailed) penelitian ini adalah 0,006 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan dari rata-rata nilai antara siswa yang menggunakan E-modul dan yang tidak menggunakan E-modul [6].

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dengan judul Pemanfaatan Glidea pps Dalam Pembelajaran E-learning Di MI Ma'arif Sambiroto Taman Sidoarjo pada tahun 2021 menghasilkan kevalidan media diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media. Jumlah skor validasi oleh seorang ahli materi adalah 43, sehingga dalam skala likert hasil penilaian dari ahli materi adalah 4,3. Berdasarkan pada tabel konversi, maka hasil penilaian dari ahli materi adalah sangat baik. Sedangkan jumlah skor validasi oleh seorang ahli media adalah 56, sehingga dalam skala likert hasil penilaian dari ahli media adalah 4,67. Berdasarkan pada tabel konversi, maka hasil penilaian dari ahli media adalah sangat baik [7].

Persamaan dari penelitian-penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah memiliki tujuan pembuatan sistem yang sama berbasis Android, dan juga menggunakan *glideapps*.

Meskipun berbagai penelitian tersebut telah berhasil mengembangkan aplikasi berbasis Android, sebagian besar masih berfokus pada aspek informasi dan administrasi. Belum banyak penelitian yang secara khusus mengembanangkan aplikasi dalam konteks refleksi spir-itual yang bersifat personal dan privat, khususnya terkait dengan konsep taubat. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kontribusi dalam mengembangkan aplikasi yang tidak hanya menyajikan informasi keagamaan, tetapi juga memfasilitasi proses introspeksi diri secara mandiri melalui pendekatan digital yang menjaga privasi pengguna.

2. METODE PENELITIAN

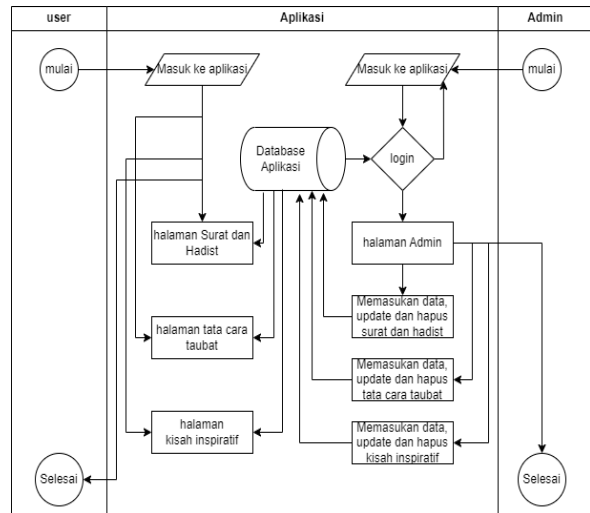
2.1 Perancangan sistem yang diusulkan

Dengan penggunaan suatu program aplikasi pengelolaan data akan lebih praktis, lebih cepat dalam proses update, penyimpanan data, pencarian data, dan keamanan data menjadi lebih terjaga [8].

Dengan analisis sistem yang diusulkan dilakukan untuk memberikan gambaran aliran data pada program sistem informasi yang akan dibangun. Sehingga memudahkan seseorang dalam pembuatan sistem agar sistem dapat dengan mudah dimengerti oleh orang yang menggunakan sistem.

Pada gambar 2.1 sistem yang diusulkan, flowchart dibawah menunjukkan bahwa aplikasi tau tau taubat memiliki 2 hak akses, yaitu user dan admin, untuk user hanya

diperkenankan melihat informasi yang telah di berikan seperti, hadist dan alquran, tata cara taubat dan juga kisah inspiratif. Sedangkan pada admin memiliki hak akses untuk dapat melakukan input, update dan juga delete pada setiap informasi.

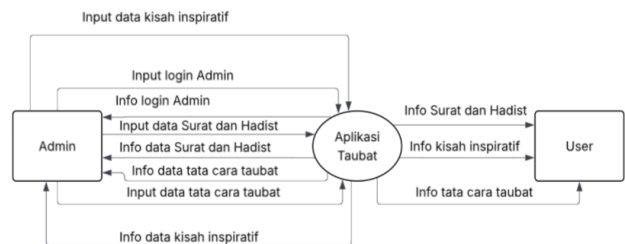


Gambar 2.1 Sistem yang diusulkan

2.2 Perancangan Aliran Data

2.2.1 Diagram Konteks

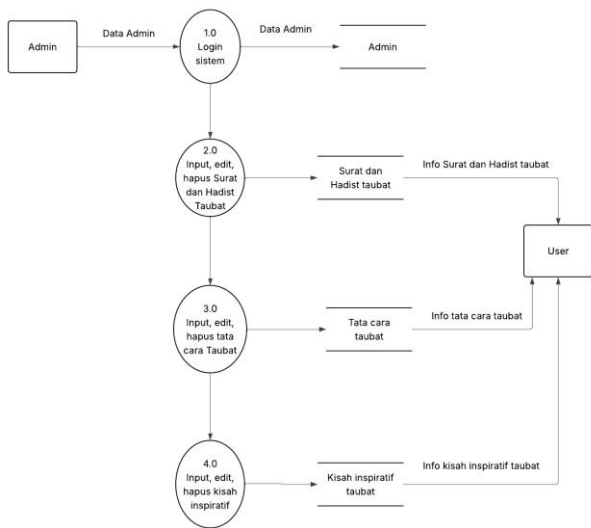
Pada gambar 2.2 di bawah merupakan diagram konteks dari Aplikasi Tau Tau Taubat, memiliki dua entitas yaitu *admin* dan *user*. *Admin* selaku administrator dapat menginput data *login*; memasukkan, *update* dan hapus data surat dan Hadist; memasukkan, *update*, dan hapus data tata cara taubat; memasukkan, *update*, dan hapus data kisah inspiratif. Sedangkan *user* selaku pengguna dapat melihat surat dan Hadist, melihat informasi tata cara taubat dan melihat kisah inspiratif taubat.



Gambar 2.2 Diagram Konteks

2.2.2 DFD Level 0

Pada gambar 2.3 memiliki empat proses (login sistem, input edit hapus Surat dan Hadist taubat, input edit hapus tata cara taubat, input edit hapus kisah inspiratif taubat), empat *data store* (Admin, Surat dan Hadist taubat, tata cara taubat, dan kisah inspiratif) dan dua entitas (*admin* dan *user*).

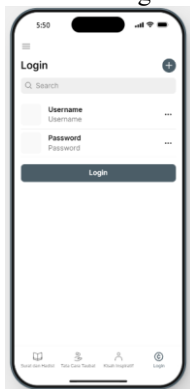


Gambar 2.3 DFD Level 0

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Tampilan Halaman Admin

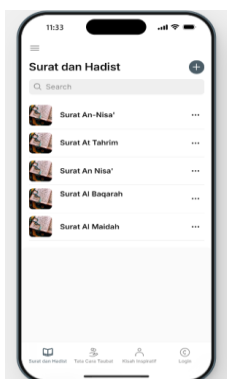
a. Halaman Login



Pada gambar 3.1 adalah halaman login untuk Admin. Admin harus menginputkan username dan password.

Gambar 3.1 Halaman Login Admin

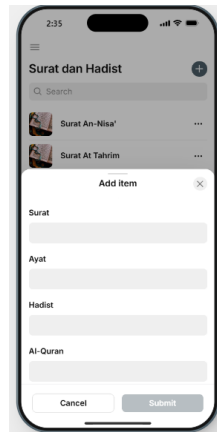
b. Halaman Dashboard



Pada gambar 3.2 adalah halaman dashboard yang berisi menu tentang surat dan hadist taubat, tata cara taubat, kisah inspiratif dan menu login

Gambar 3.2 Halaman Dashboard

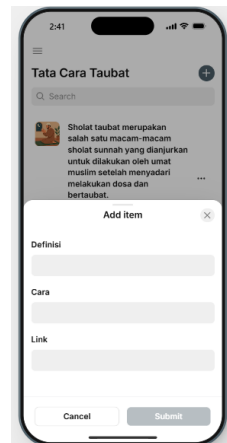
c. Halaman Tambah Surat dan Hadist Taubat



Pada gambar 3.3 adalah halaman tambah Surat dan Hadist taubat. Admin dapat menambahkan surat, ayat, hadist, Al-Quran, arab latin dan arti.

Gambar 3.3 Halaman Tambah Surat dan Hadist

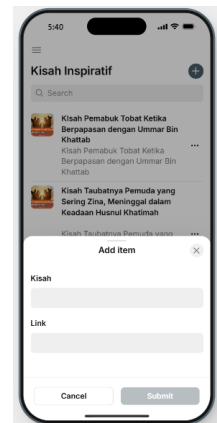
d. Halaman Tambah Tata Cara Taubat



Pada gambar 3.4 adalah halaman tambah tata cara taubat yang berisi definisi, cara bertaubat dan link atau tautan tata cara taubat.

Tambar 3.4 Tambah Tata Cara Taubat

e. Tambah Kisah Inspiratif Taubat



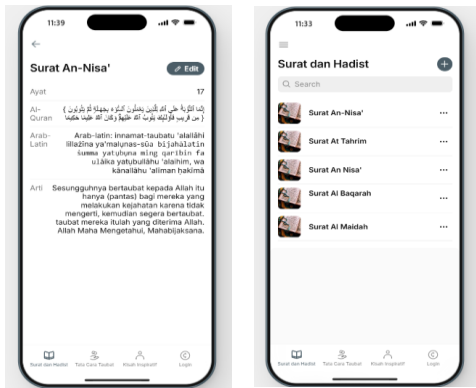
Pada gambar 3.5 adalah halaman tambah kisah inspiratif. Admin dapat menambahkan kisah inspiratif dan tautan kisah inspiratif tersebut.

Gambar 3.5 Tambah Kisah Inspiratif

3.2 Tampilan Halaman User

a. Halaman Surat dan Hadist Taubat

Gambar 3.6 adalah halaman Surat dan Hadist taubat yang dapat dilihat oleh user. Yang berisi Ayat, Al-quran, Arab latin dan arti.



Gambar 3.6 Halaman Surat dan Hadist Taubat

b. Halaman Tata Cara Taubat

Gambar 3.7 adalah halaman tata cara taubat yang dapat dilihat oleh user. Yang berisi tata cara dan link taubat.



Gambar 3.7 Halaman Tata Cara Taubat

c. Halaman Kisah Inspiratif

Gambar 3.8 adalah halaman kisah inspiratif taubat yang dapat dilihat oleh user. Yang berisi kisah dan link taubat.



Gambar 3.8 Halaman Kisah Inspiratif

Penelitian ini berhasil merancang dan mengembangkan aplikasi Tau Tau Taubat berbasis Android dengan memanfaatkan platform GlideApps dan spreadsheet sebagai basis data. Aplikasi yang dikembangkan mampu menyediakan berbagai informasi terkait taubat, meliputi ayat Al-Qur'an dan hadist, tata cara pelaksanaan taubat, serta kisah-kisah inspiratif sebagai media refleksi spiritual. Selain itu, sistem yang dibangun juga mendukung pengelolaan konten melalui fitur ad-ministrasi, sehingga informasi yang disajikan dapat diperbarui secara dinamis. Dengan adanya aplikasi ini, pengguna dapat melakukan proses introspeksi diri secara mandiri dan lebih privat melalui media digital. Oleh karena itu, aplikasi Tau Tau Taubat diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran dan refleksi spiritual yang efektif di era digital.

d. KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Aplikasi Tau Tau Taubat Berbasis Android ini telah berhasil dibuat dengan menggunakan Glideapps untuk pembuatan aplikasi dan spreadsheet untuk databasenya.

Aplikasi yang telah dibuat berisi menu untuk menginformasikan Surat dan Hadist dalam taubat, tata cara taubat, dan kisah inspiratif dalam taubat.

Aplikasi ini dapat mengedit dan menambah informasi terkait taubat.

4.2 Saran

Penulis mengharapkan pada pengembangan aplikasi berikutnya agar lebih banyak informasi taubat yang dapat diakses dan pengembangan dalam hakikat taubat. Serta video untuk mendukung taubat.

e. UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada semua pihak yang terkait dalam penulisan jurnal ini.

REFERENSI

- [1] S. E. Rahmawati, H. H. Kusumawardhani, dan F. A. Artanto, "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website (Studi Kasus: Resto Homade Pekalongan)," *J. Surya Inform.*, vol. 15, no. 2, hal. 116–124, 2025, doi: <https://doi.org/10.48144/suryainformatika.v15i2.2202>.
- [2] F. A. Putri, R. Muchtar, N. Maharani, dan Madinah, "Pengembangan Aplikasi Belajar Ayo Bertaubat (ABT) Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas X Di MAN Palopo," *IQRO J. Islam. Educ.*, vol. 7, no. 1, hal. 83–95, 2024, doi: <https://doi.org/10.24256/iqro.v7i1.5049>.
- [3] I. Sunaria, I. Rosyadi, dan H. H. Kusumawardhani, "Sistem Informasi Wisata Religi Islam Kabupaten Pekalongan Berbasis Android," *J. Surya Inform.*, vol. 9, no. 1, hal. 11–21, 2020, doi: <https://doi.org/10.48144/suryainformatika.v9i1.410>.
- [4] I. Ramadhani, H. H. Kusumawardhani, dan F. A. Artanto, "Sistem Presensi Karyawan Homade Pekalongan menggunakan QR Code berbasis Android," *J. Surya Inform.*, vol. 13, no. 2, hal. 24–33, 2023, doi: [10.48144/suryainformatika.v13i2.1659](https://doi.org/10.48144/suryainformatika.v13i2.1659).
- [5] S. Septiansyah, I. Rosyadi, dan H. H. Kusumawardhani, "Sistem Informasi Pendataan Masyarakat Tidak Mampu

- Untuk Program Rumah Tidak Layak Huni (RTLH) Pada Desa Kedungpatangewu Kabupaten Pekalongan Berbasis Android,” *J. Surya Inform.*, vol. 12, no. 2, hal. 15–21, 2022.
- [6] D. A. Minan dan Ekohariadi, “Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Mobile Glideapps Pada Mata Pelajaran Kejuruan Kelas X DKV SMK Negeri 1 Cerme Gresik,” *IT-Edu J. Inf. Technol. Educ.*, vol. 7, no. 1, hal. 36–45, 2022, doi: 10.26740/it-edu.v7i1.49048.
- [7] D. Rahmawati, N. E. W. Pratiwi, A. S. N. R. Mutmainna, S. P. K. Wardani, dan Julianto, “Pemanfaatan GlideApps Dalam Pembelajaran E-learning Di MI Ma’arif Sambiroto Taman Sidoarjo,” *J. Rev. Pendidik. Dasar J. Kaji. Pendidik. dan Has. Penelit.*, vol. 7, no. 3, hal. 156–165, 2021, doi: <https://doi.org/10.26740/jrpd.v7n3.p156-165>.
- [8] M. K. A. B. Jati, H. H. Kusumawardhani, A. Khambali, dan I. Kurniawan, “Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada Koperasi Simpan Pinjam Sedulur Tani Makmur Berbasis Web,” *IC-Tech*, vol. 19, no. 1, hal. 18–24, 2024, doi: 10.47775/icttech.v19i1.287.