

APLIKASI PENENTUAN WARIS PADA PERANGKAT MOBILE MENGUNAKAN JAVA (J2ME)

Juanta Madus¹, Afriyudi², Irwansyah³

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma
Jalan Jenderal Ahmad Yani No.12 Palembang

E-mail : mjuantara@yahoo.com¹, babeyudi@mail.binadarma.ac.id²,
i_one1111@yahoo.com³

Abstract : Science studies of inheritance or inheritance is one of the science to be learned and understood by all Muslims, at least from some Muslims have someone who knows in detail and understand also able to explain and apply in every issue of inheritance in families. This is because human nature is greedy for wealth, usually for treasure in the affairs of incest (brotherhood) because of the estate can make a family connection to be broken and a mess. In the science of inheritance have some knowledge of object inheritance, which consists of: determining who should be heirs, heirs of determining an individual legacy that must be implemented correctly. Given the technological developments, especially in the field of mobile devices, then we can access information whenever we need it now. To help this problem makes the program "Application Determination Inheritance On Mobile Devices Using Java (J2ME)" and is made with Java. This application can help recipients / users of mobile devices in calculating the inheritance according to Islamic law in force.

Keywords: Java, J2ME, Mobile Devices

Abstrak : Ilmu waris atau studi kewarisan adalah salah satu ilmu yang harus dipelajari dan dipahami oleh setiap umat muslim, setidaknya dari sebagian umat muslim ada seseorang yang tahu secara detail dan paham juga mampu menjelaskan dan menerapkan dalam setiap masalah tentang warisan dalam keluarga. Hal ini dikarenakan dengan sifat manusia yang serakah karena kekayaan, biasanya untuk harta dalam urusan sedarah (persaudaraan) karena harta warisan dapat membuat hubungan suatu keluarga menjadi pecah dan berantakan. Dalam ilmu kewarisan memiliki beberapa objek pengetahuan kewarisan, yang terdiri dari : menentukan siapa yang harus menjadi ahli waris, penentuan warisan individu ahli waris yang harus di implementasikan secara benar. Mengingat perkembangan teknologi, terutama di bidang perangkat mobile, maka informasi dapat kita akses kapanpun saat kita membutuhkannya. Untuk membantu masalah ini membuat program "Aplikasi Penentuan Waris Pada Perangkat Mobile Menggunakan Java (J2Me)" dan dibuat dengan Java. Aplikasi ini dapat membantu penerima / pengguna perangkat mobile dalam menghitung warisan menurut hukum islam yang berlaku.

Kata kunci: Java, J2ME, Perangkat Mobile

1. PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dari waktu ke waktu terus mengalami peningkatan yang signifikan. Terutama dalam bidang informasi, pada zaman era globalisasi saat ini penyebaran informasi tidak lagi mengenal kendala jarak dan waktu sehingga siapapun bisa mendapatkan informasi

yang diinginkan dimana saja dan kapan saja hanya dalam hitungan detik.

Berkaitan dengan pesatnya kemajuan teknologi saat ini, telah menjadikan seseorang memiliki tingkat keinginan yang berbeda dalam memanfaatkan teknologi informasi. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah dengan adanya perkembangan perangkat mobile atau yang disebut juga ponsel yang merupakan sarana

berkomunikasi dapat mencari berbagai informasi dan juga dapat berfungsi sebagai sarana untuk menggunakan berbagai aplikasi yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Agar informasi tersebut dapat diakses melalui perangkat mobile, maka dibutuhkan sebuah software atau aplikasi yang nantinya dapat berperan sebagai media penghubung antara yang memberikan informasi dengan pengguna perangkat mobile. Aplikasi dalam perangkat mobile akan menjadi alternatif dalam melakukan sosialisasi dan publikasi, hal ini disebabkan oleh adanya berbagai kemudahan yang diberikan oleh perangkat mobile tersebut.

Disamping itu juga kelebihan beberapa ponsel atau perangkat mobile mampu menekan biaya operasional organisasi. Perangkat mobile pada era ini terus mengalami perkembangan dari ponsel yang hanya SMS dan telpon hingga yang menggunakan sistem operasi dan dapat menjalankan bermacam – macam kebutuhan dan keinginan.

Pembahasan yang disajikan merupakan alternatif solusi dalam hal promosi dan sosialisasi dengan menggunakan perangkat mobile sebagai dasarnya. Selain memberikan solusi produktif, maka diharapkan ada penelitian yang lebih mendalam dengan pengguna perangkat mobile. Begitu juga seperti dalam ilmu keislaman dalam penentuan dan penghitungan harta warisan.

Akan tetapi fungsi ibadah ini memang belum berdampak optimal, hal ini dikarenakan pengelolaan yang masih sederhana dan terkesan seadanya, selain juga karena faktor kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap ilmu waris. Terutama dalam hal perhitungan harta warisan,

sehingga dibutuhkan sebuah sarana yang dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mendapatkan informasi yang dapat diakses dimanapun dengan menggunakan perangkat mobile tersebut.

Dalam ilmu waris mempunyai beberapa obyek pengetahuan waris yang terdiri dari penentuan siapa yang berhak menjadi ahli waris, penentuan mengenai harta peninggalan, dan penentuan bagian masing – masing ahli waris untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Dengan adanya perkembangan teknologi saat ini, terutama dalam bidang mobile, maka informasi dapat kita akses saat kita membutuhkannya kapanpun dan dimanapun saat kita menggenggam perangkat mobile tersebut. Untuk membantu permasalahan tersebut dibuatlah “Aplikasi Penentuan Waris Pada Perangkat Mobile menggunakan Java (J2ME).

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan di atas, permasalahan dalam penelitian ini adalah “ Bagaimana menentukan dan menghitung jumlah harta warisan dalam suatu lingkup keluarga menggunakan perangkat mobile yang dibuat melalui bahasa pemrograman Java (J2ME)?

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membuat aplikasi dalam penentuan warisan menurut ketentuan hukum Islam.
2. Menghitung dan menentukan jumlah bagian dari setiap ahli waris dari harta warisan.
3. Untuk mempermudah penghitungan jumlah waris yang dapat diakses kapanpun dan

dimanapun selama ada perangkat mobile dalam genggam tangan pengguna.

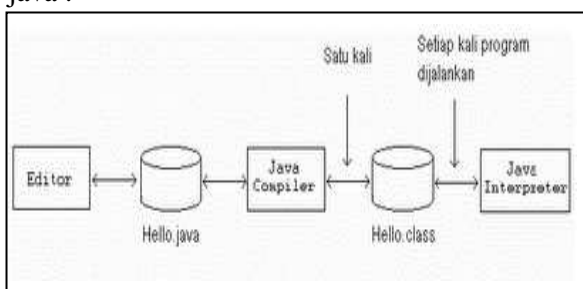
Manfaat dari Aplikasi ini yaitu :

1. Memperkenalkan metode perhitungan ilmu waris yang di akses melalui perangkat mobile.
2. Mengetahui perbandingan pembagian harta warisan dari setiap ahli waris dalam suatu keluarga sehingga tidak terjadi kekeliruan.
3. Menambah wawasan dan pengkajian lanjut tentang ilmu waris sebagai representasi dari akuntansi syariah.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Konsep Dasar Pemrograman Java

Java adalah bahasa pemrograman berorientasi objek yang dapat dijalankan pada beberapa Platform Sistem Operasi. Java tidak hanya terfokus pada satu sistem Operasi, tetapi juga banyak dikembangkan pada berbagai sistem operasi yang bersifat *open source*. Java dapat digunakan untuk membuat semua aplikasi web, desktop, ponsel, dan lainnya, sebagaimana dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman lainnya. Gambar di bawah ini menjelaskan aliran proses kompilasi dan eksekusi sebuah program java :

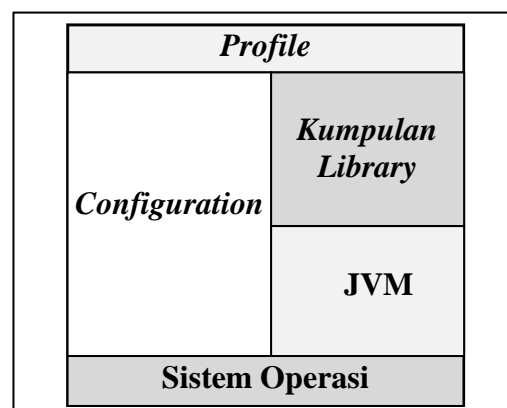


Sumber: <http://sikurniawan.wordpress.com/tag/fase-java/>

Gambar 1. Fase Pemrograman Java

Platform Java memiliki tiga buah edisi yang berbeda yaitu : *Java 2 Enterprise Edition (J2EE)*, *Java 2 Second Edition (J2SE)*, *Java 2 Micro Edition (J2ME)*. (Shalahuddin,2010: 2).

Java 2 Micro Edition (J2ME) adalah lingkungan pengembangan yang didesain untuk meletakkan perangkat lunak Java pada barang elektronik beserta perangkat pendukungnya. Pada J2ME, jika perangkat lunak berfungsi baik pada sebuah perangkat maka belum tentu juga berfungsi baik pada perangkat lainnya. J2ME membawa Java ke dunia informasi, komunikasi, dan perangkat komputasi selain perangkat *desktop* yang biasanya lebih kecil dibandingkan perangkat komputer *desktop*. J2ME biasa digunakan pada telepon selular, *pager*, *personal digital assistants* (PDA's) dan sejenisnya. Teknologi J2ME juga memiliki beberapa keterbatasan, terutama jika diaplikasikan pada ponsel. J2ME sangat tergantung pada perangkat (*device*) yang digunakan. Misalnya, jika sebuah ponsel tidak memiliki kamera maka jelas J2ME pada ponsel tersebut tidak dapat mengakses kamera. (Shalahuddin,2010: 3)



Gambar 2. Arsitektur J2ME

2.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan metode *Rational Unified Process* (RUP)

Menurut Daryatmo (2007), *Rational Unified Process* (RUP) adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang diformulasikan oleh *Rational Software Corporation* (sekarang menjadi salah satu divisi IBM), yang menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) sebagai bahasa pemodelan selama periode pengembangan dan *iterative incremental* sebagai model siklus pengembangan perangkat lunak. Model ini membagi suatu sistem aplikasi menjadi beberapa komponen sistem dan memungkinkan para pengembang aplikasi untuk menerapkan metoda *iterative* (analisis, disain, implementasi dan pengujian) pada tiap komponen. Dengan menggunakan model ini, RUP membagi tahapan pengembangan perangkat lunaknya ke dalam 4 fase sebagai berikut:

1. *Inception*

Pada tahap ini penulis mendefinisikan batasan kegiatan, melakukan analisis kebutuhan pengguna, melakukan perancangan awal perangkat lunak, pemodelan diagram UML (*use case diagram*), dan pembuatan dokumentasi.

2. *Elaboration*

Tahap untuk melakukan desain secara lengkap berdasarkan hasil analisis ditahap *inception*. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini antara lain mencakup pembuatan desain arsitektur subsistem (*architecture pattern*), desain komponen sistem, desain format data (protokol komunikasi), desain

antarmuka/tampilan, desain peta aliran tampilan, penentuan *design pattern* yang digunakan, pemodelan diagram UML (diagram *activity, class*) dan pembuatan dokumentasi.

3. *Construction*

Tahap untuk mengimplementasikan hasil dan melakukan pengujian hasil implementasi. Pada tahap awal *construction*, dilakukan pemeriksaan ulang hasil analisis dan desain, apabila desain yang dibuat telah sesuai dengan analisis sistem, maka implementasi dengan bahasa pemrograman java dapat dilakukan. Aktivitas yang dilakukan tahap ini antara lain mencakup pengujian hasil analisis dan desain, pendataan kebutuhan implementasi lengkap (berpedoman pada identifikasi kebutuhan di tahap analisis), penentuan *coding pattern* yang digunakan, pembuatan program, pengujian, optimasi program, pendataan berbagai kemungkinan pengembangan / perbaikan lebih lanjut, dan pembuatan dokumentasi.

4. *Transition*

Tahap untuk menyerahkan sistem ke konsumen (roll-out), yang umumnya mencakup pelaksanaan pelatihan kepada pengguna dan testing beta aplikasi terhadap ekspetasi pengguna.

2.1.1 Perhitungan Warisan

2.2.1 Perhitungan Warisan

Sebelum perhitungan warisan dilaksanakan, hendaknya harta warisan digunakan terlebih dahulu untuk memenuhi empat macam keperluan, yakni : zakat, biaya

pengurusan jenazah dan biaya perawatan ketika sakit, melunasi utang si pewaris, dan memenuhi wasiatnya.

Langkah-langkah selanjutnya yang harus ditempuh adalah sebagai berikut:

1. Menentukan ahli waris laki-laki dan ahli waris wanita.
2. Menentukan *zawil furud* dan siapa-siapa yang termasuk *asabah*.
3. Menentukan ahli waris yang bagiannya berkurang karena terhalang oleh ahli waris *hijab nuqsan*.
4. Menentukan ahli waris yang sama sekali tidak berhak memperoleh bagian warisan karena terhalang oleh ahli waris *hijab hirman*.
5. Menentukan apakah ahli waris terdiri dari *zawil furud* saja, *asabah* saja, atau terdiri dari *zawil furud* dan *asabah*.

Jika ternyata ahli waris hanya terdiri dari *zawil furud*, harta warisan dibagikan kepada mereka, sesuai dengan yang telah ditentukan *syara'*. Jika ternyata ahli waris hanya terdiri dari *asabah*, seluruh harta warisan dibagikan kepada mereka sesuai ketentuan *syara'*. Jika ternyata ahli waris terdiri dari *zawil furud* dan *asabah*, mula-mula harta warisan dibagikan kepada *zawil furud* dan sisanya baru untuk *asabah*. (Syamsuri, 2007:148)

2.2 Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan tahap yang paling penting dalam suatu pengembangan sebuah aplikasi, karena kesalahan pada tahap analisis sistem akan menyebabkan kesalahan pada tahap selanjutnya. Dengan adanya proses ini, diharapkan dapat menentukan sejauh mana aplikasi yang dibuat tersebut dapat mencapai

target. Dari proses tersebut akan dihasilkan suatu gambaran sistem kemungkinan memiliki kesalahan-kesalahan ataupun kelemahan-kelemahan sehingga dimungkinkan dilakukan perbaikan.

Dalam sebuah sistem pasti sering terjadi suatu kendala untuk mencapai suatu tujuan dan seringkali kita menyadari bahwa masalah itu terjadi setelah sistem berjalan tidak benar. Jika terjadi masalah kita harus menemukan penyebabnya, karena masalah timbul tidak dengan sendirinya melainkan ada sebab yang menimbulkan masalah tersebut.

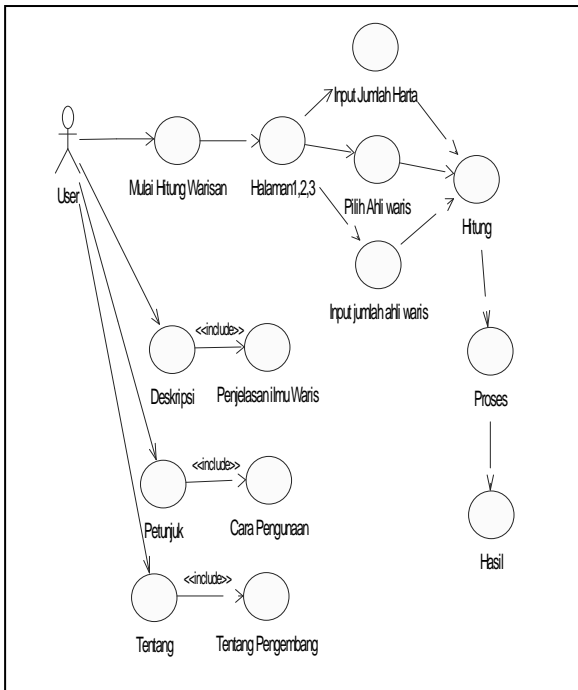
Tujuan dilakukan analisis sistem yaitu untuk memahami sistem yang sedang berjalan, terutama pada sistem aplikasi waris yang tidak boleh melanggar aturan agama yang telah disepakati oleh para ulama, sehingga analisis ini sangat penting untuk dijalankan.

2.2.1 UML (*Unified Modelling Language*)

UML singkatan dari *Unified Modeling Language* yang berarti bahasa pemrograman standar. (Widodo,2011:6), UML di aplikasikan untuk maksud tertentu, antara lain untuk:

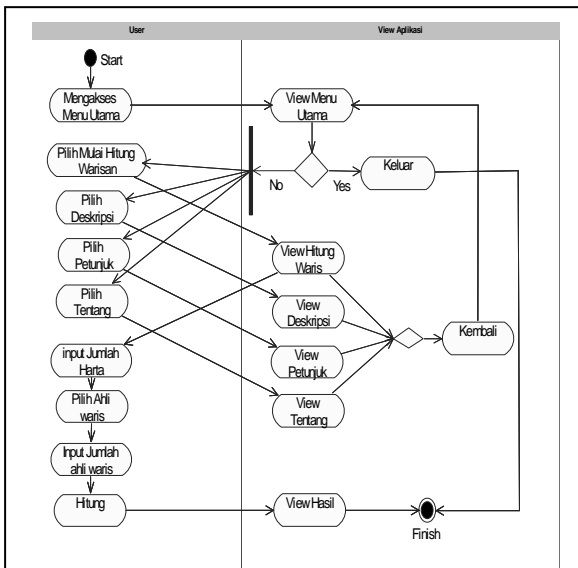
1. Merancang perangkat lunak.
2. Sarana komunikasi antara perangkat lunak dengan proses bisnis.
3. Menjabarkan sistem secara rinci untuk analisa dan mencari apa yang diperlukan sistem.
4. Mendokumentasikan sistem yang ada, proses-proses dan organisasinya.

2.2.1.1 Use Case Diagram



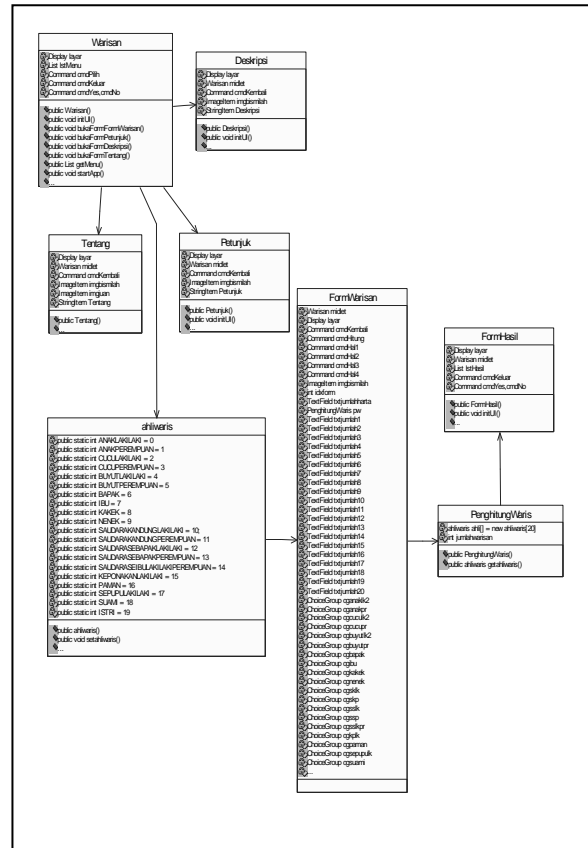
Gambar 3. Use Case Diagram

2.2.1.2 Activity diagram



Gambar 4. Activity Diagram

2.2.1.3 Class Diagram

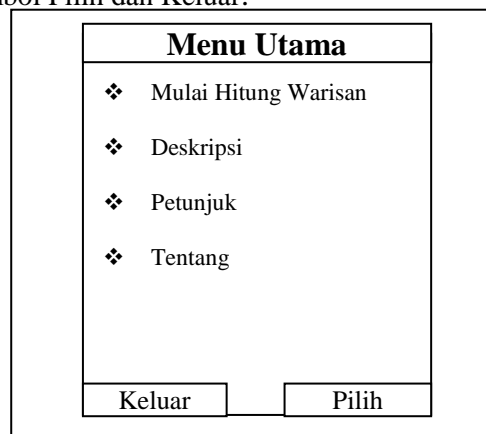


Gambar 5. Class Diagram

2.3 Desain Antar Muka (Interface)

2.3.1 Desain Form Menu Utama

Menu utama merupakan sebuah menu yang menghubungkan keseluruhan form yang ada pada aplikasi ini. Disini terdapat beberapa pilihan dari suatu menu antara lain Mulai Hitung Warisan, Deskripsi, Petunjuk, Tentang dan dua tombol Pilih dan Keluar.



Gambar 6. Desain Form Menu Utama

2.3.2 Desain Form Mulai Hitung Warisan

Pada Form Mulai hitung warisan terdapat bagian form lainnya yaitu, Halaman 1, Halaman 2, Halaman 3 yang berfungsi membagi ahli waris menjadi tiga bagian.

2.3.2.1 Desain Form Halaman 1

Form halaman 1 ini merupakan bagian dari form menu mulai hitung warisan. Form ini berfungsi sebagai pemilihan ahli waris yang terdapat penginputan jumlah harta, cheklist ahli waris, dan jumlah ahli waris. Terdapat dua tombol kembali dan menu. Pada halaman 1 terdiri dari 6 ahli waris yaitu Anak laki-laki, anak perempuan, cucu laki-laki, cucu perempuan, suami dan istri. Pada tombol menu terdiri dari hitung untuk proses perhitungan, dan pemilihan ahli waris yang lain terdapat pada halaman 1, halaman 2, dan halaman 3.

Gambar 7. Desain Form Halaman 1

2.3.2.2 Desain Form Halaman 2

Form halaman 2 ini merupakan bagian dari form menu mulai hitung warisan. Form ini berfungsi sama seperti form halaman 1 yaitu sebagai pemilihan ahli waris yang terdapat penginputan jumlah harta, cheklist ahli waris, dan jumlah ahli waris. Pada halaman 2 terdiri

dari 6 ahli waris yaitu bapak, ibu, kakek, nenek, saudara kandung laki-laki, dan saudara kandung perempuan. Terdapat dua tombol kembali dan menu, pada tombol menu terdiri dari hitung untuk proses perhitungan, dan pemilihan ahli waris yang lain terdapat pada halaman 1, halaman 2, dan halaman 3.

Gambar 8. Desain Form Halaman 2

2.3.2.3 Desain Form Halaman 3

Form halaman 2 ini merupakan bagian dari form menu mulai hitung warisan. Form ini berfungsi sama seperti form halaman 1 dan halaman 2 yaitu sebagai pemilihan ahli waris yang terdapat penginputan jumlah harta, cheklist ahli waris, dan jumlah ahli waris. Pada halaman 3 terdiri dari 6 ahli waris yaitu saudara seapak laki-laki, saudara seapak perempuan, saudara seibu laki-laki perempuan, keponakan laki-laki, paman, sepupu laki-laki. Terdapat dua tombol kembali dan menu, pada tombol menu terdiri dari hitung untuk proses perhitungan, dan pemilihan ahli waris yang lain terdapat pada halaman 1, halaman 2, dan halaman 3.

Gambar 9. Desain Form Halaman 3

2.3.3 Desain Form Deskripsi

Form ini berisi tentang penjelasan ilmu waris seperti pengertian ilmu waris dan ahli waris yang disertai arti dari ayat-ayat yang bersangkutan dengan ilmu warisan. Dan terdapat tombol *kembali* untuk kembali ke menu utama.

Gambar 10. Desain Form Deskripsi

2.3.4 Desain Form Petunjuk

Pada Rancangan Halaman Menu Petunjuk berisi tentang tata cara menggunakan aplikasi ini dan terdapat satu tombol kembali berfungsi untuk kembali ke menu utama.

Gambar 11. Desain Form Petunjuk

2.3.5 Desain Form Tentang

Form *Tentang* berisi informasi tentang pembuat atau pengembang yang hanya terdapat satu tombol *kembali* yang digunakan untuk kembali ke menu utama.

Gambar 12. Desain Form Tentang

2.3.6 Desain form Hasil

Pada rancangan form hasil perhitungan warisan berisi tentang hasil atau output dari perhitungan warisan dan terdapat satu tombol

kembali yang berfungsi untuk kembali ke menu utama.

Gambar 13. Desain Form Hasil perhitungan Warisan.

3. HASIL

Berdasarkan hasil yang diteliti yang dilakukan penulis didapatkan sebuah hasil berupa Aplikasi Penentuan Waris Pada perangkat Mobile Menggunakan Java (J2ME). Aplikasi ini berfungsi menghitung warisan secara hukum islam yang penggunaannya secara mobile atau menggunakan handphone berbasis java.

Dalam pengimplementasian Aplikasi maka yang dapat ditarik dari aplikasi tersebut adalah suatu perhitungan yang dapat dijabarkan sebagai berikut :

3.1 Ahli Waris

Ditinjau dari segi ketentuan perolehan bagian harta dari harta warisan, ahli waris dapat dibagi menjadi dua golongan, yaitu *Zawil Furud* (*Ahlul Furud*) dan *Asabah*.

3.1.1 *Zawil Furud*

Menurut Syamsuri (2007:145) *Zawil Furud* adalah ahli waris yang perolehan bagian harta warisannya sudah ditentukan oleh *syara'*

(Al-Quran dan Hadis). Diantara mereka ada yang memperoleh bagian : 1/2, 1/4, 1/8, 1/3, 2/3, dan 1/6 dari harta warisan.

- **Ahli waris yang bagiannya 1/2 dari harta warisan :**

1. Anak perempuan tunggal (Q.S An-Nisa, 4:11)
1. Cucu perempuan tunggal dari anak laki-laki;
2. Saudara perempuan tunggal yang seibu seapak (Q.S An-Nisa, 4:176);
3. Saudara perempuan tunggal yang seapak;
4. Suami, apabila pewaris (istrinya) tidak meninggalkan anak atau cucu baik laki-laki maupun perempuan (Q.S An-Nisa, 4:12).

- **Ahli waris yang bagiannya 1/4 dari harta warisan :**

1. Suami, apabila istrinya yang meninggal dunia mempunyai anak atau cucu. (Q.S An-Nisa, 4:12);
2. Istri, seorang ataupun lebih, bila pewaris (suaminya) tidak meninggalkan anak atau cucu. (Q.S An-Nisa, 4:11).

- **Ahli waris yang bagiannya 1/8 dari harta warisan :**

- Istri, seorang atau lebih, apabila pewaris (suami) meninggalkan anak atau cucu dari anak laki-laki. (Q.S An-Nisa, 4:12)

- **Ahli waris yang bagiannya 2/3 dari harta warisan :**

1. Dua orang anak perempuan atau lebih, jika tidak ada anak laki-laki, (Q.S An-Nisa, 4:11);

2. Dua orang cucu perempuan atau lebih dari anak laki-laki, bila anak perempuan tidak ada;
3. Dua orang saudara perempuan atau lebih yang seibu seapak. (Q.S An-Nisa, 4:176);
4. Dua orang saudara perempuan atau lebih yang seapak.

- **Ahli waris yang bagiannya 1/3 dari harta warisan :**

1. Ibu, apabila si pewaris (anaknya) tidak meninggalkan anak atau cucu (dari anak laki-laki), atau dua orang saudaranya (lebih) laki-laki maupun perempuan, sekandung/sebapak atau seibu saja. (Q.S An-Nisa, 4:11);
2. Dua orang saudara seibu atau lebih, baik laki-laki maupun perempuan. (Q.S An-Nisa, 4:12).

- **Ahli waris yang bagiannya 1/6 dari harta warisan :**

1. Bapak atau kakek, apabila ada anak atau cucu;
2. Ibu, apabila ada anak atau cucu atau dua orang saudara (lebih);
3. Nenek, seorang atau lebih, bila tidak ada ibu;
4. Seorang saudara seibu, baik laki-laki maupun wanita;
5. Cucu perempuan, seorang atau (lebih), apabila ada seorang anak perempuan, tetapi apabila anak perempuannya lebih dari seorang, maka cucu perempuan tidak mendapat bagian apa-apa;
6. Seorang saudara perempuan seapak, atau lebih, apabila ada seorang saudara

perempuan sekandung, tetapi apabila saudara sekandungnya lebih dari seorang, maka saudara-saudara perempuan seapak terhalang (tidak dapat waris).

3.1.2 Asabah

Asabah adalah ahli waris yang bagian dari harta warisannya tidak tertentu. Misalnya, seluruh harta warisan jatuh ketangannya karena tidak ada ahli waris *zawil furud*, sisa dari harta warisan setelah diambil oleh *zawil furud*, atau tidak berhak memperoleh bagian pusaka karena harta warisan itu habis dibagikan kepada *zawil furud* yang berhak menerimanya. (Syamsuri, 2007:145).

3.2 Halaman Aplikasi

Adapun halaman aplikasi penentuan waris pada perangkat mobile ini sebagai berikut :

1. Halaman Menu Utama

Halaman ini merupakan pusat dari aplikasi dimana semua sub menu berawal dari menu utama yang terdiri dari Mulai Hitung Warisan, Deskripsi, Petunjuk, dan Tentang.



Gambar 14. Menu Utama

2. Halaman Menu Mulai Hitung Warisan

Pada halaman menu mulai hitung warisan penulis menguji kelayakan aplikasi dengan beberapa studi kasus atau beberapa contoh pembagian harta warisan sebagai berikut :

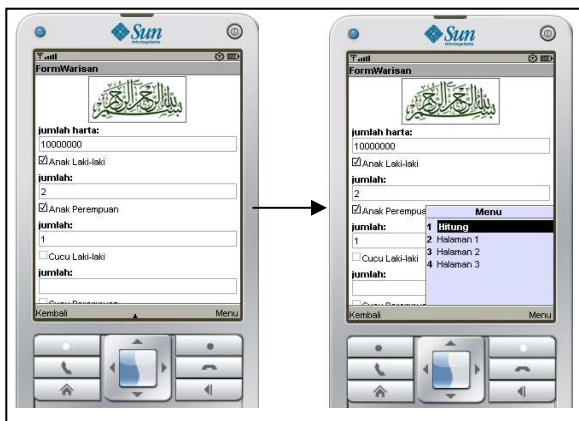
a. *Studi Kasus 1*

Apabila pewaris atau yang meninggal adalah suami dan istri dan jumlah harta warisan sebesar Rp. 10.000.000 dan ahli waris terdiri dari dua orang anak laki-laki dan seorang anak perempuan. Berapakah bagian masing-masing ahli waris tersebut?

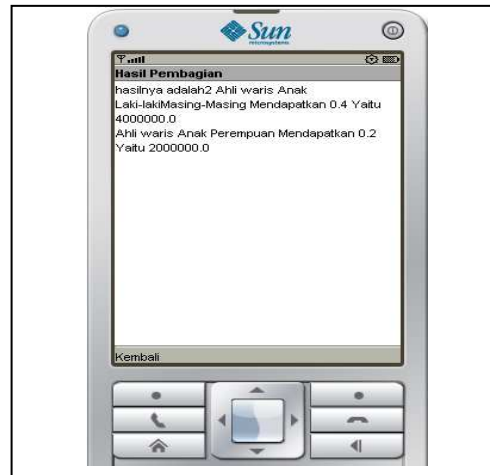
jawaban :

- Bagian warisan Anak perempuan
 $= 1/5 \times \text{Rp. } 10.000.000 = \text{Rp. } 2.000.000$
- Bagian warisan Anak laki-laki
 $= 2/5 \times \text{Rp. } 10.000.000 = \text{Rp. } 4.000.000$

Maka tampilan pada aplikasi tersebut adalah sebagai berikut :



Gambar 15. Proses Perhitungan Warisan

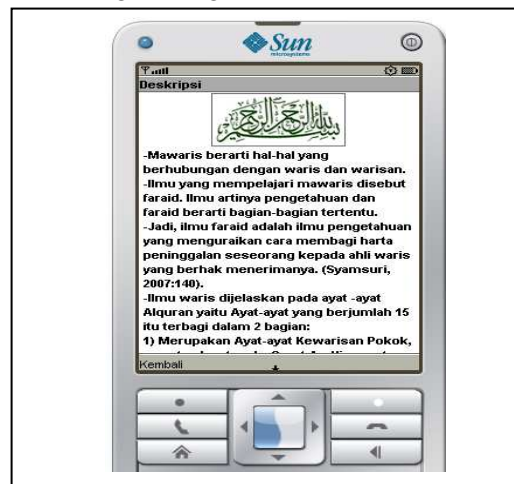


Gambar 3.3. Hasil Perhitungan Warisan

Maka didapat hasil dari perhitungan diatas yaitu dua ahli waris laki-laki masing-masing mendapatkan Rp. 4.000.000 dan ahli waris perempuan mendapatkan Rp. 2.000.000.

3. *Halaman Menu Deskripsi*

Menu *Deskripsi* yaitu menu yang berisi tentang penjelasan-penjelasan ilmu warisan menurut Agama Islam dan disertai pengertian-pengertian ayat alquran yang berhubungan dengan warisan.



Gambar 16. Menu Deskripsi

Pada tampilan menu *Deskripsi* diatas terdapat materi sebagai acuan dalam warisan. Pada tampilan menu *Deskripsi* hanya ada tombol *command kembali* untuk kembali kemenu utama.

4. Halaman Menu Petunjuk

Menu *Petunjuk* yaitu menu yang berfungsi sebagai petunjuk untuk melakukan perhitungan warisan pada aplikasi penentuan waris supaya pengguna tidak kebingungan dalam penggunaannya.



Gambar 17. Menu Petunjuk

Pada tampilan menu *Petunjuk* diatas terdapat tata cara penggunaan aplikasi. Pada tampilan menu *Petunjuk* hanya ada *command kembali* untuk kembali ke menu utama.

2. Halaman Menu Tentang

Menu *Tentang* adalah menu yang berfungsi untuk memperkenalkan pengembang aplikasi penentuan waris ini.



Gambar 18. Menu Tentang

Pada tampilan menu terdapat terdapat foto dan biodata pembuat aplikasi penentuan waris pada perangkat mobile ini dan hanya memiliki *command* kembali untuk kembali ke menu utama.

4. SIMPULAN

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilaksanakan dan telah diuraikan dalam Aplikasi Penentuan Waris Pada Perangkat Mobile Menggunakan Java (J2ME), maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Menghasilkan suatu aplikasi islami yang dapat membantu memecahkan masalah dalam pembagian harta warisan dengan aplikasi pada perngkat mobile saja.
2. Aplikasi ini dapat menghitung jumlah bagian dari setiap ahli waris dari harta warisan dengan sebuah aplikasi mobile.
3. Mempunyai rancangan atau tampilan yang mudah digunakan oleh pengguna.
4. Cocok digunakan pada ponsel yang mempunyai spesifikasi kecil yang support java.
5. Memberikan ilmu perhitungan warisan yang diterapkan dalam sebuah aplikasi mobile.

DAFTAR RUJUKAN

- Daryatmo, Budi.2007. *Diktat Inovasi Aplikasi Bergerak*. Palembang. (
- Shalahuddin.2010.*Belajar Cepat Pemrograman Perangkat Telekomunikasi Mobile*. Informatika. Bandung.
- Syamsuri.2007.*Pendidikan Agama Islam SMA Jilid 3 untuk Kelas XII*. Erlangga.Jakarta
- Widodo, Prabowo.2011.*MenggunakanUML*. Informatika.Bandung
- Kurniawan.2009. *Fase Pemrograman Java*. <http://sikurniawan.wordpress.com/tag/fase-java/>. Diakses pada tanggal 19 November 2011