

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Alquran adalah kitab suci berbahasa arab yang Allah wahyukan kepada nabi Muhammad melalui perantaraan Malaikat Jibril. Dalam membaca Alquran haruslah sesuai dengan syari'at yakni membacanya dengan bacaan yang tartil, dan salah satu upaya untuk mencapainya adalah dengan mempelajari ilmu Taj-wid. Kata Taj-wid berasal dari bahasa arab yaitu *Jawwada-Yujawwidu-Taj-wid* yang artinya membaguskan.

Taj-wid adalah membaguskan bacaan huruf-huruf atau kalimat-kalimat Alquran satu persatu dengan terang, teratur, perlahan, dan tidak terburu-buru sesuai dengan kaidah-kaidah ilmu Taj-wid. Kesimpulannya, ilmu Taj-wid adalah ilmu yang mempelajari cara membaca Alquran dengan baik dan benar sehingga sempurna maknanya. (Vitrya, 2015). Terdapat beberapa ilmu Taj-wid diantaranya adalah ghunnah, ghunnah adalah mendengungkan bacaan. kemudian idgham, idgham adalah memasukkan bacaan. Kemudian idzhar, idzhar adalah memperjelas bacaan. Kemudian qolqolah, qolqolah adalah memantulkan bacaan. Kemudian ada juga hukum mad, hukum mad adalah ketentuan panjangnya bacaan dan lain sebagainya.

Umat Islam harus mempelajari Alquran untuk memahami isi kandungan Alquran yang akan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu umat Islam

harus mempelajari tulisan dan bacaan arab yang dimulai dari ejaan abjad arab, kalimat, dan Taj-wid. Untuk mempelajari Alquran maka umat Islam harus belajar mengaji ke tempat pengajian yang telah di sediakan oleh orang-orang yang membuka pendidikan mengaji. Namun untuk mempelajari Alquran dengan mengaji di tempat pendidikan mengaji tidaklah cukup untuk memperdalam ilmu membaca dan memahami Alquran. Di sisi lain belajar mengaji ditempat pendidikan mengaji membuat seseorang yang ingin belajar mengaji tidak memiliki kesempatan karena kegiatan sekolah, kursus dan kegiatan dirumah. Penggunaan teknologi saat ini sangat modern dan praktis, sehingga siapa saja dapat mengakses informasi dengan mudah. Kebanyakan masyarakat umum menggunakan teknologi *Android* karena teknologi *Android* sangat mudah digunakan dan menjadi tren saat ini.

Oleh karena itu muncul ide penulis untuk membangun sebuah sistem yang dapat menerapkan ilmu Taj-wid yang dapat memperkenalkan tulisan arab agar umat Islam dapat memahami isi Alquran. Akan tetapi sistem tersebut tidak akan berjalan tanpa adanya aplikasi tambahan pada telepon seluler yang digunakan. Untuk itu, digunakan bahasa pemrograman *Java Android* dan *Extensible Markup Language (XML)* serta menggunakan *Netbeans* untuk membuat sistem tersebut. Dengan latar belakang di atas maka penulis menyimpulkan judul **“Aplikasi Pengenalan Ilmu Taj-wid Berbasis Android”**.

## **1.2. Ruang lingkup Permasalahan**

Adapun beberapa tahap yang dilakukan dalam membuat ruang lingkup permasalahan adalah :

### **1.2.1. Identifikasi Masalah**

Dengan mengetahui latar belakang pemilihan judul di atas, maka identifikasi masalah dari penulis untuk skripsi ini adalah:

1. Ilmu Taj-wid hanya didapatkan dari sekolah ataupun pengajian.
- b. Sulit memahami ilmu Taj-wid jika hanya mengandalkan pendidikan sekolah saja.
- c. Dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat mengenalkan ilmu Taj-wid.

### **1.2.2. Perumusan Masalah**

Perumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimana agar seseorang mendapatkan ilmu Taj-wid selain dari sekolah dan pengajian?
- b. Bagaimana membantu masyarakat dalam mempelajari ilmu Taj-wid?
- c. Bagaimana membuat aplikasi untuk mengenalkan ilmu Taj-wid?

### **1.2.3. Batasan Masalah**

Disebabkan banyaknya permasalahan dan waktu yang terbatas, maka agar pembahasan masalah tidak melebar penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi hanya untuk mengenalkan ilmu Taj-wid.
2. Aplikasi hanya dapat berjalan pada sistem operasi berbasis *windows* dan *Android*.
3. *Input* aplikasi ini berupa data-data Taj-wid.
4. *Output* aplikasi ini berupa jenis-jenis dan pengertian ilmu Taj-wid.
5. Pembuatan Aplikasi ini menggunakan bahasa *Java Android* dan *Extensible Markup Language (XML)*.
6. Perancangan Aplikasi ini menggunakan pemodelan *Unified Modeling Language (UML)*.

### **1.3. Tujuan Dan Manfaat**

#### **1.3.1. Tujuan**

1. Supaya seseorang mendapatkan ilmu Taj-wid selain dari sekolah dan pengajian.
2. Membantu masyarakat dalam mempelajari ilmu Taj-wid.
3. Membuat aplikasi untuk mengenalkan ilmu Taj-wid.

#### **1.3.2. Manfaat**

1. Aplikasi ini dapat membantu seseorang mendapatkan ilmu Taj-wid selain dari sekolah dan pengajian.
2. Mempermudah masyarakat mempelajari ilmu Taj-wid.
3. Mendapat wawasan dalam pembuatan perangkat lunak.

#### 1.4. Metodologi Penelitian

Metode merupakan suatu cara yang sistematis untuk mengerjakan suatu permasalahan. Untuk itu penulis menggunakan beberapa cara untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan :

##### 1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan dengan mempelajari teori dasar yang mendukung penelitian, pencarian dan pengumpulan data-data yang dibutuhkan. Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, maka penulis memakai teknik :

###### a. Pengamatan Langsung (*Observation*)

Melakukan pengamatan secara langsung ke tempat objek pembahasan yang ingin diperoleh yaitu bagian-bagian terpenting dalam pengambilan data yang diperlukan berkaitan tentang *Android*.

###### b. Wawancara (*Interview*)

Teknik ini secara langsung bertatap muka dengan pihak bersangkutan untuk mendapatkan penjelasan dari masalah-masalah yang sebelumnya kurang jelas yaitu tentang mekanisme sistem yang digunakan pada perusahaan dan juga untuk meyakinkan bahwa data yang diperoleh dikumpulkan benar-benar akurat.

###### c. *Sampling*

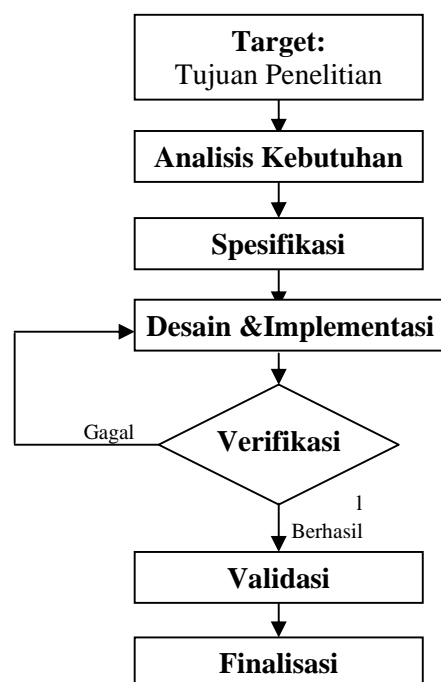
Meneliti dan memilih data-data yang tersedia dan sesuai dengan bidang yang dipilih sebagai berkas lampiran.

## 2. Penelitian perpustakaan (*Library Research*)

Pada metode ini penulis mengutip dari beberapa bacaan yang berkaitan dengan pelaksanaan skripsi yang dikutip dapat berupa teori.

### 1.4.1. Analisa tentang sistem yang ada

Langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan perancangan adalah sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1 berikut ini :



**Gambar I.1 : Prosedur Perancangan**

Keterangan :

#### a. Target/Tujuan Penelitian

Target penelitian dilakukan untuk membuat suatu perangkat lunak untuk mengenalkan ilmu Taj-wid.

#### b. Analisis Kebutuhan

Berisi tentang hal-hal yang harus ada pada hasil perancangan agar mampu menyelesaikan masalah yang ada sesuai tujuan. Beberapa hal-hal yang harus dipenuhi adalah :

- 1) Adanya perangkat lunak yang dijalankan untuk mengenalkan ilmu Taj-wid.
- 2) Adanya perangkat lunak dan perangkat keras untuk membuat aplikasi pengenalan ilmu Taj-wid.

#### c. Spesifikasi dan Desain

Perancangan sistem menggunakan bahasa pemrograman *java* dan *xml*. Spesifikasi komputer yang digunakan minimal *Core I3*, *RAM 1 Gb* serta *Hard Drive 360 Gb*.

#### d. Implementasi dan Verifikasi

Berisi langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan alat serta tahapan-tahapan pengujian yang dilakukan untuk masing-masing blok peralatan yang dirancang.

- 1) Menganalisis beberapa kesalahan yang ada pada sistem yang lama.
- 2) Melakukan pengujian aplikasi yang baru untuk meminimalisir kesalahan.
- 3) Melakukan perawatan sistem yang baru apabila terjadi kesalahan.

#### e. Validasi

Berisi langkah-langkah yang dilakukan saat pengujian peralatan secara keseluruhan, besaran-besaran yang akan diuji, dan ukuran untuk menilai apakah alat sudah bekerja dengan baik sesuai spesifikasi.

- 1) Setelah aplikasi dibuat maka selanjutnya akan dijalankan pada komputer apakah telah sesuai dan berjalan dengan baik.
- 2) Menjalankan aplikasi yang baru untuk di uji pada sistem yang lama serta melakukan perawatan sistem.
- 3) Melihat hasil informasi dari aplikasi yang dibuat dengan spesifikasi komputer yang digunakan.

f. Finalisasi

Pada tahapan ini adalah tahapan hasil dari sistem yang sudah dirancang dan berjalan dengan rencana.

#### **1.4.2. Bagaimana sistem yang lama berjalan**

Pada sistem yang lama, masyarakat ataupun orang-orang yang ingin mempelajari ilmu Taj-wid harus belajar dipengajian ataupun di sekolah yang menyediakan materi mengenai ilmu Taj-wid.

#### **1.5. Keaslian Penelitian**

Berikut adalah tabel keaslian penelitian, mengenai pengenalan Ilmu Taj-wid.

**Tabel I.1. Keaslian Penelitian**

<b>No</b>	<b>Nama/ Tahun</b>	<b>Referensi/ ISSN</b>	<b>Judul</b>	<b>Hasil Penelitian</b>	<b>Tempat Terbit</b>
1.	Isnan Abdul	Makalah	Aplikasi Pengenalan	Dari penelitian skripsi yang	Universitas Muhammadiyah

	Qomar dan Nurgiyatna, 2015		Kompetensi Dasar Otomotif Berbasis Android Sebagai Media Belajar Siswa Smk	telah dilaksanakan, dapat dikembangkan suatu aplikasi media pembelajaran berbasis Android yang berisi materi dasar otomotif untuk siswa SMK.	Surakarta, 2015
2.	M.Sobri dan Leon Andretti Abdillah, 2013	Jurnal/ 2302-2805	Aplikasi Belajar Membaca Iqro' Berbasis Mobile	Dengan adanya aplikasi ini memberikan nuansa belajar yang berbeda pada pembelajaran huruf hijaiyah pada umumnya	Universitas Bina Darma, 2013

				seperti buku iqro'.	
3.	Zulfauzi, 2015	Jurnal Teknik Informatika	Aplikasi Pengenalan Bidang Olahraga Berbasis <i>Web</i> Android	Aplikasi ini menggunakan dua metode enkripsi dan dekripsi agar lebih aman dan terjamin.	STMIK Musi Rawas Lubuk Linggu, Sumatera Selatan

### 1.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini menerangkan teori dasar yang berhubungan dengan program yang dirancang serta bahasa pemrograman yang digunakan.

#### **BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM**

Pada bab ini mengemukakan analisa masalah program yang akan dirancang dan rancangan program yang digunakan pada penulisan Skripsi ini.

#### **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini mengemukakan tentang hasil implementasi sistem yang dirancang mencakup uji coba sistem, tampilan serta perangkat yang dibutuhkan. Analisa sistem dirancang untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan sistem yang dibuat.

#### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Dalam bab ini berisikan berbagai kesimpulan yang dapat dibuat berdasarkan uraian yang telah disimpulkan, serta saran kepada perusahaan.