

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Membaca Al-Qur'an sesuai ilmu *Tajwid* adalah suatu kewajiban bagi setiap muslim. Pelajaran memahami hukum *Tajwid* untuk membaca Al-Qur'an pada umumnya hanya disediakan pada sekolah-sekolah dengan waktu dan tempat yang terbatas, sehingga kurangnya kesempatan atau waktu yang banyak bagi seseorang yang ingin belajar memahami hukum *Tajwid* untuk membaca Al-Qur'an. Tidak hanya di kalangan anak-anak atau remaja, kini orang dewasa pun masih banyak yang tidak mengerti apa itu hukum *Tajwid*. Pada dasarnya hukum *Tajwid* inilah modal awal untuk dapat membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar. Disamping itu minat seseorang yang ingin memahami hukum *Tajwid* akan sedikit berkurang akibat dari pemberian materi dalam sebuah media pembelajaran di buku-buku pembelajaran hukum *Tajwid* yang hanya menampilkan kalimat dan ayat sehingga seseorang yang belajar akan merasa jenuh karena sebuah pembelajaran hanya berisikan kalimat.

Seperti halnya yang terjadi pada salah seorang warga di Jalan Veteran Pasar X Desa Manunggal. Dengan posisi beliau sebagai kepala rumah tangga, membuat rasa ingin mempelajari hukum *Tajwid* semakin sulit untuk diterapkan karena harus membagi waktu dan mencari guru belajar *Tajwid*, belum lagi rasa malu yang timbul karena faktor usia yang bisa dikatakan dewasa.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis terdorong untuk melakukan

sebuah perancangan untuk masalah pembelajaran ilmu *Tajwid* ini. Maka dengan ini penulis membuat judul “**Rancang Bangun Aplikasi Animasi Teknik Memahami Hukum *Tajwid* Untuk Membaca Al-Quran Berbasis Android**” agar dapat membantu anak-anak, remaja dan semua kalangan dalam memahami hukum *Tajwid* untuk membaca Al-Qur’an. Dengan adanya aplikasi animasi pembelajaran hukum *Tajwid* untuk membaca Al-Qur’an ini maka seseorang yang ingin belajar hukum *Tajwid* bisa untuk belajar kapan dan dimana saja karena media pembelajaran telah tersedia dalam bentuk aplikasi pada sebuah android.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun hal-hal yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran teknik memahami hukum *Tajwid* dilakukan dalam waktu dan tempat serba terbatas
2. Kurangnya minat anak-anak, remaja dan beberapa kalangan untuk belajar memahami hukum *Tajwid*
3. Munculnya rasa malu untuk memahami hukum *Tajwid* oleh beberapa kalangan karena faktor usia

I.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka dapat di ambil kesimpulan suatu rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi pembelajaran yang menyediakan teknik memahami hukum *Tajwid* berbasis android yang dapat dipelajari kapan dan dimana saja ?
2. Bagaimana menerapkan sebuah aplikasi pembelajaran dengan teknik memahami hukum *Tajwid* berbasis android yang diminati anak-anak, remaja dan semua kalangan ?
3. Bagaimana menerapkan sebuah aplikasi pembelajaran yang menyediakan tahapan-tahapan materi mengenai hukum *Tajwid* agar lebih mudah dipahami ?

I.2.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dirancang menggunakan perangkat lunak *Eclipse* dan akan digunakan pada *Smartphone Android*.
2. Versi android yang digunakan pada aplikasi ini adalah android 2.2(Froyo)
3. Dalam proses pembelajaran ini akan ditampilkan adalah tahapan-tahapan pembelajaran dan huruf *Hijaiyah* serta dijelaskan tentang beberapa hukum-hukum *Tajwid* seperti hukum *Lam*, Nun mati/*Tanwin*, *Mim* mati, *Nun/Mim Tasdyid*, *Qalqalah*, tanda-tanda *Waqaf* dengan melafadzkannya ke dalam ayat dan juga menampilkan menu pembacaan surah Al-Fatihah, surah Al-Ikhlash, surah surah Al-Falaq dan surah An-Nas dengan memposisikan bacaan tersebut dengan *Tajwid* yang baik dan benar
4. Bahasa pemrograman dalam membangun aplikasi ini adalah bahasa pemrograman *Java*

5. Perancangan aplikasi dibuat menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* seperti *Use Case*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu :

1. Membangun sebuah aplikasi animasi teknik memahami hukum *Tajwid* berbasis android yang dapat dipelajari kapan dan dimana saja.
2. Menerapkan sebuah aplikasi animasi teknik memahami hukum *Tajwid* berbasis android yang diminati anak-anak, remaja dan semua kalangan
3. Menerapkan sebuah aplikasi yang menyediakan tahapan-tahapan materi pembelajaran hukum *Tajwid* agar lebih mudah dipahami

I.3.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Anak-anak, remaja dan semua kalangan dapat belajar memahami hukum *Tajwid* kapan dan dimana saja
2. Dengan adanya sebuah animasi di aplikasi maka akan menambah minat anak-anak, remaja dan semua kalangan dengan berbagai animasi yang ditampilkan
3. Dalam pembelajaran hukum *Tajwid*, anak-anak, remaja dan semua kalangan akan memahami proses pemahaman dasar sehingga tidak akan bingung harus mulai dari mana dan menaikkan tahapan pembelajaran secara bertahap

I.4. Metodologi Penelitian

Untuk dapat mengimplementasikan sistem di atas, maka secara garis besar digunakan beberapa metode sebagai berikut:

I.4.1. Metode Pengumpulan Data

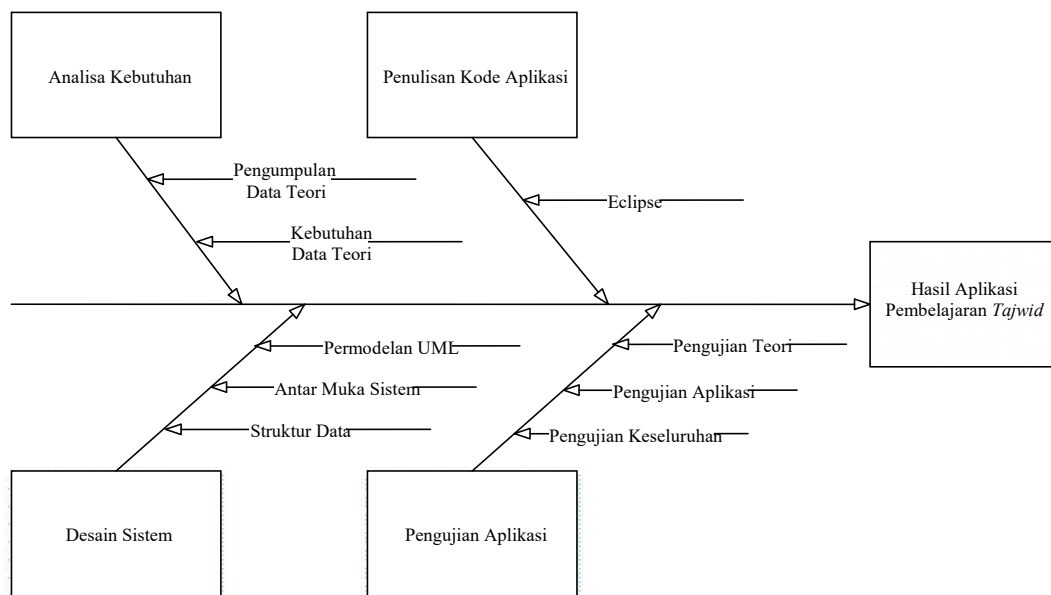
Sistem yang dirancang tentunya memerlukan pengumpulan data, dalam proses pengumpulan data terdapat beberapa cara, berikut diantaranya :

1. Studi Literatur, dengan cara mempelajari buku-buku acuan dan literatur yang berhubungan dengan materi dalam penulisan skripsi. Buku-buku acuan yang digunakan umumnya adalah tentang cara penyusunan skripsi pada Universitas Potensi Utama dan juga buku-buku tentang studi pustaka yang digunakan dalam penulisan skripsi.
2. Pengamatan, yaitu pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung beberapa contoh aplikasi media pembelajaran. Pengamatan yang dilakukan adalah dengan melihat contoh-contoh *script* program bahasa pemrograman yang selanjutnya akan dituangkan kedalam bahasa pemrograman *Java Android*.
3. Wawancara, yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan perorangan yang mengetahui sistem kerja media pembelajaran dalam sebuah aplikasi.
4. *Internet*, yaitu seorang penulis mencari sejumlah data-data yang mendukung penulisan skripsi melalui *internet*. Dalam penulisan skripsi ini penulis mencari

jurnal-jurnal yang diacukan melalui *internet*. Jurnal yang dicari oleh penulis melalui *internet* dapat berupa jurnal nasional maupun internasional.

I.4.2. Metode Perancangan Sistem

Langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan perancangan dapat dilihat pada *diagram fishbone* gambar I.1.



Gambar I.1. Diagram Fishbone Prosedur Perancangan

Keterangan pada Diagram Data *Fishbone* adalah sebagai berikut :

1. Analisa Kebutuhan

Setelah melalui tahap prosedur perancangan, maka tahap selanjutnya adalah analisa kebutuhan yaitu hal-hal yang diperlukan untuk perancangan sistem berupa perangkat lunak yaitu *Eclipse* yang digunakan untuk merancang aplikasi untuk perangkat keras seperti komputer atau laptop yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi.

2. Desain Sistem

Pada tahap ini dirancang sebuah desain dari aplikasi animasi teknik memahami hukum *Tajwid* untuk membaca Al-Qur'an berbasis android. Bagaimana desain yang akan digunakan pada antarmuka perangkat berbasis android. Setelah dilakukan perancangan desain aplikasi selanjutnya melakukan implementasi terhadap desain antarmuka dari aplikasi berbasis android yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman *Eclipse*.

3. Penulisan Kode Aplikasi

Pada proses ini rancang bangun aplikasi animasi teknik memahami hukum *Tajwid* untuk membaca Al-Qur'an berbasis android dituangkan kedalam bahasa pemrograman dan mulai dibangun menggunakan *eclipse* untuk menghasilkan sebuah aplikasi sesuai dengan perancangan. Seluruh fungsi dan antarmuka yang terdapat pada perancangan akan disesuaikan dengan aplikasi yang akan dihasilkan.

5. Pengujian Aplikasi

Pada tahap ini dilakukan pengujian aplikasi animasi teknik memahami hukum *Tajwid* berbasis android secara menyeluruh, meliputi pengujian fungsional dan pengujian ketahanan aplikasi. Pengujian fungsional dilakukan untuk mengetahui bahwa aplikasi animasi teknik memahami hukum *Tajwid* berbasis android telah berjalan sesuai dengan perancangan. Pengujian ketahanan merupakan kemampuan aplikasi untuk berjalan dengan baik pada spesifikasi minimum android.

6. Hasil

Pada tahap ini akan diambil kesimpulan dari rancang bangun aplikasi animasi teknik memahami hukum *Tajwid* berbasis android yang telah dihasilkan, seperti apa saja kelebihan dan kekurangan dari aplikasi animasi teknik memahami hukum *Tajwid* berbasis android. Sehingga didapatkan kesimpulan untuk menambahkan fungsi- fungsi tertentu sesuai dengan kebutuhan kedalam aplikasi.

I.5. Kontribusi Penelitian

Adapun kontribusi yang diberikan pada penelitian yang dilaksanakan adalah berupa :

1. Aplikasi yang akan dihasilkan dari penelitian ini dapat menciptakan sebuah pembelajaran atau teknik memahami hukum *Tajwid* yang dapat dipelajari kapan dan dimana saja
2. Untuk meningkatkan penggunaan teknologi dalam membangun sebuah aplikasi yang spesifik, peneliti juga menampilkan animasi pada setiap halamannya bertujuan untuk meningkatkan minat anak-anak, remaja dan semua kalangan untuk memahami hukum *Tajwid*
3. Penelitian yang akan dihasilkan dapat dijadikan rujukan bagi peneliti lainnya yang ingin mengembangkan aplikasi yang spesifik untuk di terapkan dalam banyak bidang lainnya.

I.6. Sistematika Penulisan

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

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menerangkan tentang teori-teori dan metode yang berhubungan dengan topik yang dibahas atau permasalahan yang sedang dihadapi.

BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini mengemukakan tentang analisa sistem yang sedang berjalan, evaluasi sistem yang berjalan dan desain sistem secara detail.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini menerangkan hasil dan pembahasan aplikasi yang dirancang serta kelebihan dan kekurangan aplikasi yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan penulisan dan saran dari penulis sebagai perbaikan di masa yang akan datang untuk pembuatan

aplikasi animasi teknik memahami hukum *Tajwid* untuk membaca AL-Qur'an berbasis android agar bisa menjadi lebih baik lagi.

