

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hadirnya teknologi informasi pada zaman ini banyak memberikan kemudahan bagi umat manusia, termasuk kemudahan dalam mendapatkan berbagai informasi atau berbagai ilmu pengetahuan. Pemanfaatan teknologi informasi sudah merambah ke berbagai kegiatan, termasuk dalam kegiatan ibadah. Saat ini Al-Quran digital sudah mempermudah masyarakat sehingga tidak harus membawa Al-Quran (Septiara et al., n.d.). Cukup dengan membuka aplikasi pada telepon pintar sudah bisa membuka dan melafalkan Al-Qur'an. Namun demikian, cara melafalkan Al-Qur'an dengan kaidah ilmu tajwid masih menjadi kendala tersendiri. Sebab apabila membaca ataupun melafalkan Al-Qur'an salah maka akan berbeda artinya (Ashadiqi et al., 2020). Sebagaimana yang tercantum pada Al-Qur'an surah Al-Muzammil ayat ke 4 "atau lebih dari (seperdua) itu, dan bacalah Al-Qur'an itu dengan perlahan-lahan. (Q. S. Al-Muzammil [73]: 4)" (Safitri & Mulyani, 2021). Dari makna surah Al-Muzammil ayat yang ke 4 adalah, Allah SWT mewajibkan orang muslim untuk melafalkan Al-Quran sesuai dengan tartil yaitu mengindahkannya bacaan Al-Qur'an dengan sebaik-baiknya sesuai bunyi hurufnya (Della & Huda, 2020). Secara definisi ilmu tajwid adalah suatu ilmu yang hukum mendalaminya ialah fardhu kifayah serta hukum melafalkan Al-Qur'an menggunakan kaidah ilmu tajwid ialah fardhu ain (Maya & Maulida, n.d.).

Namun di zaman sekarang sebagian besar umat muslim memiliki aktivitas yang cukup banyak sehingga tidak memiliki kesempatan untuk membaca Al-Qur'an secara formal terutama pada pembelajaran ilmu tajwid.

Di sisi lain umat muslim juga masih kurang fasih dalam melafalkan bacaan Al-Qur'an karena ilmu tajwid masih cukup banyak yang tidak sempat menerapkannya saat melafalkan bacaan Al-Qur'an. Berdasarkan kuesioner yang telah peneliti bagikan kepada salah satu organisasi islam di Universitas Bina Darma Palembang yaitu pengurus LDK Al-Qorib menunjukkan bahwa hanya 10% dari 10 pengurus yang memahami ilmu tajwid sedangkan ilmu tajwid adalah hal penting ketika melafalkan bacaan Al-Qur'an.

Oleh karena itu untuk menghadapi masalah ini dibutuhkan sebuah media pembelajaran ilmu tajwid berbasis digital yang bisa diakses setiap saat oleh semua orang yang membutuhkan, berupa aplikasi *mobile*. Diantara jenis *mobile* yang sangat banyak adalah *smartphone* hampir semua orang mempunyainya. Kegunaan utama pada *smartphone* ialah sebagai sarana komunikasi, tetapi sekarang dengan banyaknya fitur yang ada seperti mengolah *audio*, *video*, *document* dan lainnya dapat memberikan tambahan kegunaan dari *smartphone* itu (Rachmanto & Ayuningsih, 2021). Aplikasi semacam ini mungkin sudah banyak dibuat orang dan dipublikasikan dalam berbagai media, termasuk jurnal ilmiah. Pada aplikasi yang sudah ada, pembelajaran tajwid hanya terbatas pada penjelasan mengenai ilmu tajwid, sementara rencana aplikasi yang peneliti ajukan dan akan peneliti susun ini tidak hanya dalam bentuk penjelasan tentang tajwid, tapi lebih kepada pembelajaran tajwid yang berupa latihan soal, *audio*, dan materi-materi kekinian, sehingga dengan demikian sangat berbeda dengan aplikasi tajwid yang sudah ada sebelumnya.

Dari penjelasan diatas, maka peneliti menggunakan topik dengan judul "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis *Mobile*". Dalam pembuatan sistem nantinya peneliti menggunakan bahasa pemrograman *dart*, serta akan menggunakan *framework flutter*, sedangkan metode yang dipakai dalam mengembangkan aplikasi ini ialah metode *prototype*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan pada latar belakang yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah Bagaimana merancang dan membangun Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis *Mobile*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Merancang dan membangun aplikasi pembelajaran ilmu tajwid.
- b. Memanfaatkan perangkat *mobile* sebagai media pembelajaran ilmu tajwid secara mandiri.

1.4 Batasan Masalah

Penelitian bisa maksimal dan terfokus bila penulis membatasi penelitian, supaya perancangan dapat mencapai sasaran dan tujuan, maka permasalahan yang ada dibatasi sebagai berikut:

- a. Perancangan aplikasi *mobile* ini menggunakan *software visual studio code* dan *android studio*.
- b. Aplikasi pembelajaran ilmu tajwid ini berbasis *android*.
- c. Aplikasi pembelajaran ilmu tajwid ini berbasis *online*.
- d. Aplikasi pembelajaran ilmu tajwid ini hanya menampilkan materi tentang hukum nun sukun, mim sukun, qolqolah, dan makhorijul huruf.

1.5 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Masyarakat

Diharapkan dapat membantu masyarakat untuk mengetahui, memahami dan mempraktekkan ilmu tajwid secara mandiri dengan baik dan benar.

1.5.2 Bagi Peneliti

Dengan melakukan penelitian ini, peneliti bisa menerapkan ilmu yang didapat saat kuliah.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dimulai dari bulan Januari sampai dengan Mei mencakup, kegiatan dalam Langkah-langkah penelitian hingga pelaksanaan penelitian.

1.6.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekretariat Lembaga Dakwah Kampus Al-Qorib Universitas Bina Darma Palembang yang berlokasi di Kampus B Lt 3 Jl. Jendral A. Yani No.3, Palembang.

1.6.3 Alat dan Bahan

Pada Penelitian ini menggunakan alat dan bahan sebagai berikut:

- a. *Hardware* (Perangkat Keras), yang terdiri dari:
 1. Laptop dengan *processor Intel Core i5-8250U, 12GB RAM, dan VGA AMD Radeon*
 2. *Smartphone*

3. *Printer*
- b. *Software* (Perangkat Lunak), yang terdiri dari:
 1. Sistem Operasi *Windows 11 Home Single Language*
 2. *Emulator Android Studio* digunakan sebagai *emulator* untuk menjalankan program.
 3. *Microsoft Office Word* digunakan untuk menulis dokumen penelitian.
 4. *Visual Studio Code* sebagai teks editor untuk membuat program.

1.6.4 Metode Pengumpulan Data

Berikut ini merupakan metode pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini:

a. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan cara mencari data dan informasi melalui jurnal serta dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung penelitian. Dalam metode studi pustaka ini peneliti mencari sumber atau referensi dari buku-buku maupun jurnal yang berkaitan dengan judul penelitian.

b. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan jalan wawancara, yaitu mendapatkan informasi dengan menanyakan seputar penelitian secara langsung kepada narasumber. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara atau bertanya langsung pada anggota dan pengurus Lembaga Dakwah Kampus Al-Qorib Universitas Bina Darma Palembang.

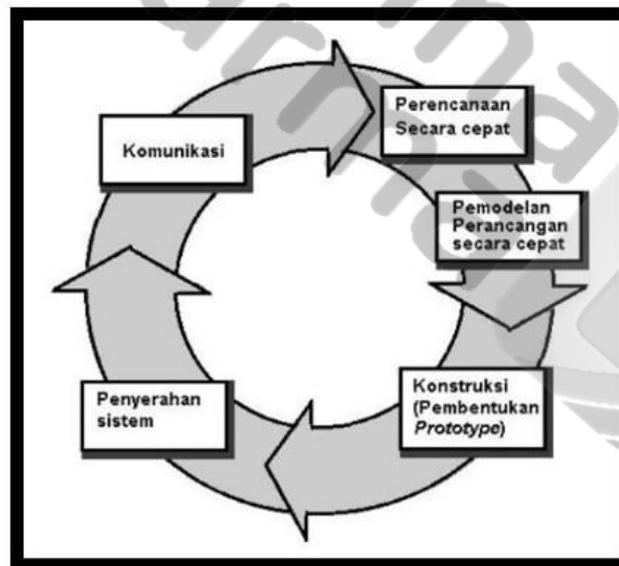
c. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung kepada objek penelitian. Pada penelitian ini peneliti melakukan observasi pada anggota dan pengurus Lembaga Dakwah Kampus Al-Qorib Universitas Bina Darma Palembang.

1.6.5 Metode Pengembangan Aplikasi

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode *prototype*, yang merupakan metode pengembangan *software* yang membolehkan terdapatnya korelasi antara pengembang sistem dengan pengguna sistem, sehingga bisa menangani ketidaksesuaian antara pengembang serta pengguna (Aditya & Pranatawijaya, 2021).

Adapun model pengembangan *prototype* yang ada pada gambar 1.



Gambar 1. 1 Prototype Model

a. *Communication* / Komunikasi

Tahapan dimana peneliti / pengembang melaksanakan identifikasi atas permasalahan- permasalahan yang dialami, serta mengumpulkan data lain yang berkaitan dengan kasus tersebut, analisa ini dicoba dengan metode bertanya secara langsung dengan calon pengguna aplikasi.

b. *Quick Plan / Perencanaan Secara Cepat*

Setelah peneliti berakhir melaksanakan analisa kebutuhan perangkat lunak, langkah berikutnya adalah melaksanakan perencanaan untuk memastikan *user requirement* ataupun kebutuhan dari sistem bersumber pada informasi yang sudah dikumpulkan.

c. *Modelling Quick Design / Pemodelan Perancangan Secara Cepat*

Pada tahapan ini, dicoba penggambaran model dari sistem yang hendak dikembangkan memakai *Unified Modeling Language (UML)*. Fokus pada tahapan ini ialah pada struktur informasi dan representasi dari tampilan antarmuka yang hendak dibuat.

d. *Construction of Prototype / Pembentukan Prototype*

Di tahapan ini, peneliti melaksanakan penerjemahan desain serta kebutuhan sistem ke dalam wujud program serta melaksanakan uji coba terhadap sistem yang dibentuk.

e. *Deployment Delivery dan Feedback / Penyerahan Sistem dan Timbal Balik*

Tahapan terakhir ialah penyerahan, dimana tahapan ini dilakukan guna memperoleh timbal balik dari pengguna. Timbal balik yang diberikan bisa jadi bahan penilaian untuk pengembang dalam meningkatkan sistem jadi lebih baik sampai cocok dengan kebutuhan dari pengguna.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi yang digunakan, dapat diluraikan sebagaiberikut:

BAB I PENDAHULUAN

Di BAB ini, berisi tentang penjelasan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup dan Batasan masalah, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Di BAB ini, berisi tentang penjelasan terkait Pembelajaran, Ilmu Tajwid, serta uraian mengenai teori-teori yang digunakan sebagai landasan atau acuan dalam melaksanakan penelitian.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Di BAB ini, berisi tentang penjelasan Analisa kebutuhan dalam pengembangan sistem serta rancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Di BAB ini, berisi tentang penjelasan hasil pengembangan sistem beserta penjelasan terkait penggunaan sistem dan fitur-fitur di dalamnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian terakhir yang berisi kesimpulan dan juga saran dari peneliti untuk pengembangan selanjutnya

