

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Zaman sudah mulai berubah dimana perkembangan dan kemajuan Teknologi yang terus melesat tak bisa terelakkan. pada situasi seperti ini dari kemajuan teknologi terdapat banyak sisi *negatif* dan *positif* dari majunya perkembangan pada zaman ini sehingga banyak dari para masyarakat memanfaatkan perkembangan zaman melalui teknologi entah itu dalam bidang bisnis, pendidikan, keuangan, informasi, serta hiburan.

Pada perkembangan teknologi yang melesat ini membuat semua orang tidak dapat terpisahkan dengan suatu benda yang mana benda ini pasti dimiliki setiap individu entah itu anak-anak ataupun orang dewasa, yang mana benda itu adalah *smartphone*. *Smartphone* atau yang biasa disebut dengan telepon pintar merupakan telepon seluler dengan kemampuan lebih, mulai dari resolusi, fitur, hingga komputasi, termasuk adanya *system* operasi mobile di dalamnya.¹

Smartphone menjadi salah satu alat komunikasi dan informasi yang digunakan oleh semua orang serta dijadikan sebagai alat penghibur. Pada zaman sekarang *smartphone* bisa sangat bermanfaat dan memberikan banyak dampak entah itu *positif* atau pun *negatif* sesuai atau tergantung dengan si pengguna. Salah satu dampak *negatifnya* adalah jauhnya kita dari Allah SWT

¹ Didik Dwi Prasetya, *Membuat Aplikasi Smartphone Multiplatform Symbian OS* (Jakarta: PT Alex Media Komputindo:2013) Hal. 1

yang mana membuat kita lupa akan waktu karna terus bermain *smartphone*. Berdasarkan hal tersebut alangkah baiknya *smartphone* kita digunakan untuk mengingat kepada sang pencipta dan digunakan untuk membantu kita dalam ibadah yang lainnya salah satu nya dengan membuat aplikasi berbasis *Android* yang membantu kita dalam merojaah hafalan Qur'an sehingga kita tetap dapat membaca dan mengulang ulang hafalan di manapun dan kapanpun sehingga si pengguna tidak harus mengulah hafalannya bertatap muka dengan gurunya langsung. Tujuan dibuatnya aplikasi ini untuk membantu para hafidz di dalam sebuah rumah Quran untuk murojaah dan mempermudah bagi para guru-guru untuk memonitoring para siswa nya untuk melakukan hafalan ulang dimanapun selain di rumah tahfidz terkait.

Generasi muda bahkan dari usia balita, mereka sudah dimanjakan oleh perkembangan teknologi ini. Mereka lebih sering berinteraksi dengan gadget mereka masing-masing daripada mengaji. Sehingga mereka hamper mengabaikan belajar mengenal dan membaca Al-Qur'an. Salah satu penyebabnya bisa dikarenakan pembelajaran klasikal guru dengan murid sekarang ini kurang diminati karena munculnya permainan (game) dan alat modern seperti gadget, laptop ataupun desktop. Semua kegiatan keseharian bergantung pada alat-alat tersebut sehingga bukan buku pelajaran, kitab ataupun alat tulis lain yang digunakan untuk anak-anak dalam pembelajaran. Alangkah baiknya penggunaan perangkat elektronik seorang anak digunakan sebagai media pembelajaran.

Game merupakan salah satu industri hiburan besar pada saat ini yang mana dapat menjadi alternatif hiburan untuk mengisi liburan maupun waktu kosong dan menjadi kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak-anak. Berbagai macam game yang berkembang pada saat ini berbasis *Desktop\pc* (*Windows, Linux, Mac, dll*), dan *Mobile* (*Symbian, java, Android, ios*) dan berbasis *Web* (*HTML, Flash*). Salah satu jenis yang berkembang pada saat ini adalah RPG (*Role playing games*) yang mana ini adalah salah satu dari genre permainan dimana para pemainnya memerankan tokoh tertentu, dihadapkan pada permasalahan tertentu dalam membentuk sebuah cerita.² karena selain populer dan banyak diminati para pemain game, RPG merupakan jenis permainan yang sederhana dan mengasyikkan untuk dimainkan. Permainan RPG ini mengandung berbagai fitur dan memiliki *gameplay* yang menarik.

Bila dicermati antara keharusan mempelajari Al-Qur'an dengan perkembangan teknologi, serta fitur yang banyak digemari dan bermanfaat, akan lahir ide untuk menciptakan sebuah inovasi baru pembelajaran yang dapat memudahkan anak-anak dan orang dewasa untuk mempelajari dan memahami Al-Qur'an. Serta untuk meningkatkan aksesibilitas dan kemudahan pembelajaran yang disarankan menggunakan aplikasi berbasis *Android* yang mana akan membuka akses lebih luas bagi para para pengguna khususnya para penghafal Al-Qur'an untuk dapat membaca dan menghafal Al-Qur'an dimana saja dan kapan saja melalui perangkat seluler atau *smartphone* mereka

² Wandah Wibawanto, *Game Eduksi RPG (Role Playing Game)* (Semarang:LPPM UNNES:2020) Hal. 7

sehingga hal ini akan membantu meningkatkan konsistensi dalam pembelajaran Al-Qur'an.

B. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah penafsiran terhadap judul yang diteliti, maka penulis perlu menegaskan beberapa istilah sebagai berikut :

1. Aplikasi *mobile*

Aplikasi *mobile* adalah sebuah perangkat lunak aplikasi yang berjalan pada *smartphone*, *tablet computer*, dan perangkat *mobile* lainnya.³ Berdasarkan data jumlah pengguna ponsel secara global berjumlah 7,33 miliar orang, dengan penguasaan pasar *Android* sebesar 70,93%. Di era kemajuan teknologi saat ini, telepon genggam pintar (*smartphone*) sudah menjadi bagian penting bagi sebagian hidup masyarakat. Dimana Indonesia sendiri berada pada peringkat ke-6.

2. Al-Qur'an

Al-qur'an adalah kitab Umat Islam berupa firman-firman Allah yang diturunkan kepada nabi Muhammad SAW dengan perantaraan malaikat Jibril untuk dibaca, dipahami, dan diamalkan sebagai petunjuk atau pedoman hidup bagi umat manusia.⁴

3. Penghafal Al-Qur'an/Hafidz

³ Ade Hodijah, *Bikin Toko Online di Android dengan Webhost Gratis* (Cimahi: Penerbit Andi Yogyakarta, 2014), hlm. 1

⁴ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka: 1989), Hal. 24

Penghafal Al-Qur'an atau Hafidz adalah sebuah panggilan bagi seseorang yang dapat menghafal Al-Qur'an. Istilah ini diberikan kepada seseorang yang menghafal Al-Qur'an. Menurut KBBI hafiz memiliki makna Penghafal Al-Qur'an.⁵

4. Berbasis *Android*

Arti kata berbasis adalah mempunyai basis. Arti lainnya dari berbasis adalah berdasar pada. Atau dalam penulisan skripsi ini berbasis yakni mengarah pada penggunaan media sebagai dasar. Sedangkan menurut KBBI terdapat beberapa pengertian kalimat, adapun arti basis adalah asas; dasar.⁶

Android adalah sistem operasi sebuah perangkat cerdas dengan kode sumber yang bersifat *open source* dan berlisensi *APACHE 2.0* yang dirancang dengan beragam untuk perangkat bergerak layar sentuh. Pada bulan Oktober 2008 tepatnya pada 22 Oktober 2008 diluncurkan telepon pintar pertama yang berbasis *Android* dengan nama HTC Dream.⁷ yang dimana itu adalah ponsel *Android* pertama yang mulai dijual.

5. Membaca

Membaca adalah metode untuk memperoleh informasi dari bahan tertulis. Membaca dengan teliti mencakup mengamati gambar-gambar yang membentuk suatu bahasa. Dua metode perolehan informasi yang paling umum adalah membaca dan mendengarkan. Membaca dengan teliti

⁵ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka:1989), Hal. 291

⁶ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka:1989), Hal. 83

⁷ Junindar, *Xamarin Android Mudah Membangun Aplikasi Mobile* (Yogyakarta: Ebookuid: 2017), Hal. 7

mempunyai implikasi yang berbeda-beda menurut beberapa ahli, seperti yang diungkapkan oleh Kusmana, bahwa membaca dengan teliti adalah cara yang paling umum untuk mengubah kode atau gambar yang tersusun sebagai rangkaian huruf menjadi bunyi bahasa yang dikomunikasikan yang dapat dipahami oleh pembaca. Maupun makna membaca menurut KBBI yaitu melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis dengan melisankan atau hanya dalam hati.⁸

6. Monitoring

Monitoring adalah prosedur rutin yang berfokus pada proses dan keluaran, pengumpulan data, dan evaluasi kemajuan menuju tujuan program. Menghitung apa yang kami lakukan dan mengamati kualitas layanan kami merupakan aspek monitoring. Menurut KBBI monitoring atau memonitor dapat diartikan sebagai mengawasi, mengamati, atau mengecek dengan cermat, terutama dengan tujuan khusus.⁹

Monitoring juga bisa disebut proses pemantauan dan pengawasan terhadap suatu aktivitas, proses, atau system untuk memantau perkembangan, performa, atau perubahan.¹⁰

⁸ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta:Balai Pustaka:1989), Hal. 62

⁹ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta:Balai Pustaka:1989), Hal. 591

¹⁰ Fahmi Maulana, *Monitoring dan Evaluasi: Pengertian, Manfaat dan Tujuan di Era Digital* <https://nolimit.id/blog/monitoring-dan-evaluasi-pengertian-manfaat-dan-tujuan-di-era-digital/#:~:text=Monitoring%20adalah%20proses%20pemantauan%20dan%20pengawasan%20terhadap%20suatu,atau%20sistem%20untuk%20memantau%20perkembangan%2C%20performa%2C%20atau%20perubahan.> Diakses pada 09 Juli 2024

C. Fokus Penelitian

Sehubungan dengan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah “Membuat Aplikasi Monitoring Murojaah Hafalan Al-Qur’an Berbasis *Android*”. Serta cara kerja dan rentetan-rentetan dalam penggunaan aplikasi Monitoring Murojaah Hafalan Al-Qur’an berbasis *Android* ini.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Membuat aplikasi murojaaah hafal Al-Qur’an berbasis *Android* .
2. Bertujuan untuk mengetahui penerapaaan aplikasi atau penggunaan aplikasi yang di buat (aplikasi murojaah hafalan Al-Qur’an).
3. Membantu memonitoring para hafidz dengan aplikasi berbasis *Android* yang akan membantu mereka dalam murojaah.

E. Alasan dalam memilih judul

1. Karna akan membuat sebuah aplikasi atau *software* berbasis *Android* agar bisa diakses oleh semua orang.
2. Mengingat bahwa smartphone tidak lepas dari pada masyarakat maka dibuatlah aplikasi ini untuk membantu masyarakat.
3. Mengingat bahwa maju nya zaman khususnya pada teknologi.
4. Membantu mempermudah memonitoring murojaah hafalan Al-Qur’an.

F. Signifikasi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Kegunaan secara teoritis

Hasil Temuan penelitian ini diharapkan mempunyai makna akademis dan menyumbangkan konsep yang dapat meningkatkan pengetahuan intelektual dan teoritis masyarakat dan mahasiswa. Serta mempunyai pilihan untuk mendapatkan data informasi dan pengguna dapat mengetahui cara memanfaatkan aplikasi Al-Qur'an yang akan dibuat. Selain itu, hasil eksplorasi ini juga dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk menghasilkan penelitian pada tahap berikutnya, yang perlu merencanakan sebuah aplikasi yang menyertakan agama sebagai aplikasi berbasis *Android*.

2. Kegunaan secara praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menyebarluaskan informasi tentang pentingnya belajar membaca Al-Qur'an untuk segala umur dan golongan.
- b. Bagi pihak yang terkait dengan penelitian ini dapat mengembangkan dan menerapkan penggunaan aplikasi ini.
- c. Hasil penelitian diharapkan sangat bermanfaat bagi peneliti dan orang-orang yang terkait serta masyarakat.
- d. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah para penghafal Al-Qur'an khususnya dalam mengulang hafalannya ketika dirumah agar hafalannya lebih kuat dan lebih baik.

G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian Ratih Wahyuningrum, dan Herfiati yang berjudul Pembuatan Aplikasi Al-Qur'an Sebagai Alat Bantu Menghafal Al-Qur ' an Juz 30 tahun 2022. Yang harus dihadapi para menghafal adalah menjaga hafalan dan menghindari rasa bosan akibat terus menggunakan pendekatan yang lugas mengulang-ulang hafalan yang membuat siswa malas menghafal. Konsekuensi dari eksplorasi ini adalah adanya aplikasi berbasis *Android* sebagai instrumen untuk membantu menghafal Al-Qur'an dan menghilangkan rasa penat dalam menghafal dengan strategi yang lebih menyenangkan dengan menggabungkan komponen-komponen teknik zikir dan tes menggunakan bagian-bagian dari Al-Qur'an. Alquran Alquran Juz 30 (Ratih Wahyuningrum, 2022).
2. Penelitian yang dipimpin oleh Arifin, Fathirma'ruf, dan Ilyas Yasin dengan judul Kelayakan Pembelajaran Al-Qur'an Memanfaatkan Aplikasi Hijaiyah Berbasis Budaya Lingkungan "*Nggahi Mbojo*" (Bahasa Bima) di Kalangan Tua di Pemerintahan Dompu Besar Tahun 2020 . Hasil Persepsi Eksplorasi yang diarahkan oleh para analis menunjukkan bahwa hanya ada penghalang bagi para senior di Rezim Dompu untuk memahami huruf hijaiyah dan cara pengucapannya yang kurang familiar, huruf-huruf yang sedemikian rupa sehingga terdengar hampir sama, dalam banyak kasus menggunakan sesuatu yang sangat mirip. Telah dikembangkan sistem multimedia pembelajaran iqro dengan teks, suara, gambar, dan animasi yang memudahkan pemahaman huruf hijaiyah khususnya bagi lansia yang baru belajar

membaca Al-Quran sebagai aplikasi pembelajaran Al-Qur'an. berdasarkan budaya bahasa lokal Bima. Penggambaran (Arifin et al., 2020).

3. Penelitian yang dilaksanakan pada tahun 2020 di TPQ Al-Muchtar Bekasi oleh Iwan Jaya, Rahmadi Rahmadi, dan Muhammad Nur Soleh bertajuk *Android Based Menggunakan Metode Child-Centered Design*. Permasalahan yang terjadi pada siswa TPQ Al-Muchtar Bekasi berumur 5-10 tahun yaitu belum adanya pemanfaatan inovasi elektronik telepon seluler sebagai alat bantu pembelajaran untuk mengingat Surah Juz 'Amma pendek bagi siswa. Buku yang dirasa tidak intuitif dalam pola pikir seperti itu, membuat anak merasa lelah dalam belajar. Dari data di atas, pembuat akan mengangkat penelitian mengenai permasalahan pembinaan aplikasi Juz'amma dengan teknik *Kid Focused Plan (CCD)* sebagai UI untuk aplikasi yang menekankan generasi muda sebagai klien utamanya. Selain itu, siswa TPQ Al-Muchtar Bekasi menggunakan metode Murottal—mendengarkan ayat suci Al-Qur'an—dalam aktivitasnya sebagai pembelajaran dalam mengingat isi Juz 'Amma (Jaya et al., 2020).
4. Penelitian berjudul “Perancangan Aplikasi Mobile Setoran Ayat Bagi Mahasiswa Komprehensif IAIN Bukittinggi Berbasis *Android* Tahun 2020” dilakukan oleh Wiwit Putriana Sari dan Riri Okra. Dalam pelaksanaannya, mahasiswa hendaknya membawa *kartu refrain store* sebagai *verifikasi store*, dan hal ini masih dilakukan secara berkala. manual jadi ada sedikit kendala di dalamnya, misalnya saat menyisihkan cicilan, mahasiswa diharapkan membawa kartu, bisa saja kartunya hilang atau rusak, dan mengenai

penyelesaian kartu, masih ada kemungkinan keadaan seperti penipuan tanda. Oleh karena itu, diperlukan suatu program yang memudahkan instruktur PA dalam menyimpan simpanan siswa (Sari & Okra, 2020) (Sari & Okra, 2020).

5. Aplikasi Pembelajaran Hafalan Surat-Surat Pilihan Al-Qur'an untuk SD Berbasis *Android* Tahun 2019 yang dilakukan oleh Muhammad Iqbal Hanafri, Muchamad Iqbal, dan Chika Andriyani Gumay Santi. Ada pula anak yang kurang bisa membaca Al-Qur'an karena kesibukan orang tuanya saat ini. Hal ini dikarenakan Al-Qur'an tidak bisa dibawa kemana-mana dalam bentuk buku karena tempat yang dikunjungi berisiko atau bahkan kotor, serta tidak ada orang yang bisa diajak bertanya. Al-Qur'an yang merupakan suatu keharusan bagi umat Islam justru terabaikan, terbungkalai, bahkan terlupakan. Selain itu, masih banyak wali murid yang kurang paham atau belum bisa benar-benar menggunakan Al-Quran dengan baik dan akurat. Oleh karena itu, diperlukan suatu kerangka kerja yang dapat membantu anak-anak atau bahkan orang tua dalam mempelajari Al-Quran, khususnya surat-surat pendek (Hanafri et al., 2019).

Berikut perbedaan dan kelebihan dari penelitian ini adalah terdapat list-list ayat Al-Qur'an dimana dapat di putar dalam bentuk suara sehingga santri dan santriwati lebih mudah memahami, dan menyesuaikan dalam cara baca maupun penulisannya. Terdapat test penghapalan Al-Qur'an yang akan dilakukan oleh santri dan santriwati sehingga dapat memperdalam penghapalan Al-Qur'an, dan dapat memberikan penilaian dengan pengerjaan test yang ada

sehingga mempermudah pengajar dalam menentukan nilai baik santri maupun santriwati dan juga terdapat kolom tugas muraja'ah ntuk para santrinya yang mana itu wajib dilakukan perharinya.

H. Sistematika Penelitian

Struktur dan keterkaitan skripsi ini diharapkan dapat mempermudah pemahaman. Penyusunan ini dipisahkan menjadi 5 (lima) bagian yang terdiri atas:

Bab I Pendahuluan, yang berisikan latar belakang masalah, definisi operasional, fokus penelitian, tujuan penelitian, alasan memilih judul, signifikasi penelitian, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan teori dan kerangka pikiran, tentang aplikasi mobile untuk memonitoring para penghafal Al-Qur'an dalam murojaah yang berbasis *Android*. dalam meningkatkan kemampuan membaca dan monitoring murojaah hafalan Al-Qur'an ulang para hafidz. yang berisi tentang teori-teori yang mendukung penelitian yaitu landasan teori tentang sistem, *Android*, pengertian data, bahasa pemrograman secara singkat serta basis data yang digunakan dan kerangka pemikiran.

Bab III Metode penelitian, berisikan tentang jenis penelitian, anilisis kebutuhan mengenai permasalahan. Kebutuhan fungsional dan non fungsional.

Bab IV Hasil dan pembahasan, yang berisikan hasil dari penelitian serta pembahasan dan pengujian hasil penelitian pada rancangan aplikasi apakah berfungsi dengan baik atau tidak serta desain aplikasi.

Bab V Penutup, yaitu berisi tentang penjelasan kesimpulan hasil implementasi dan pengujian sedangkan saran berisi usulan lanjutan dari penelitian yang dilakukan sekiranya dapat menyempurnakan penelitian selanjutnya.