

LAPORAN PENELITIAN

PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN MEMBACA ALQUR'AN DENGAN METODE IQRO BERBASIS ANDROID UNTUK ANAK USIA DINI



TIM PELAKSANA :

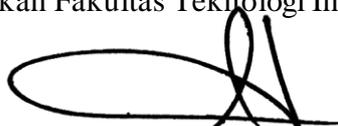
1. Nur Hanifah NIDN 0326059206 (Ketua / Dosen)
2. Ergi Noviandy NIM. 18271072004 (Mahasiswa)

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT TEKNOLOGI BUDI UTOMO
JAKARTA
TAHUN 2019**

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN PENELITIAN**

- a. Judul Kegiatan : PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN MEMBACA ALQUR'AN DENGAN METODE IQRO BERBASIS ANDROID UNTUK ANAK USIA DINI
1. Program : Fakultas Teknologi Industri
2. Ketua Pelaksana :
- Nama : Nur Hanifah
- NIDN : 0326059206
- Program Studi : Sistem Informasi
3. Anggota :
- 1) Nama : Ergi Noviandy
- NIDN/NIM : 18271072004
- Program Studi : Sistem Informasi
- 2) Nama :
- NIDN/NIM :
- Program Studi :
4. Lokasi : Jakarta
5. Lama Pelaksanaan: 6 (bulan)
6. Tanggal/Tahun : September 2018 s/d Februari 2019
7. Biaya : Rp 3.500.000

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknologi Industri



(Dr. Suryadi, S.T, M.T)
NIDN : 0302046907

Jakarta, 02 Februari 2019
Menyetujui,
Kepala LPPM,

(Sigit Wibisono, S.T., M.T.)
NIDN : 0314116301

Kepada
Yth. **Kepala LPPM ITBU**
Di Jakarta

Dengan hormat,
Dalam rangka memenuhi kewajiban Tri Dharma Perguruan Tinggi, maka bersama ini kami mengajukan proposal penelitian untuk Semester Genap TA. 2018-2019:

- b. Judul : PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN MEMBACA ALQUR'AN DENGAN METODE IQRO BERBASIS ANDROID UNTUK ANAK USIA DINI
- c. Tim Peneliti:
1. Ketua
Nama : Nur Hanifah
NIDN : 0326059206
Prodi : Sistem Informasi
 2. Anggota
 3. Nama : Ergi Noviandy
NIDN/NIM : 18271072004
Prodi : Sistem Informasi
- d. Lokasi : Jakarta
- e. Lama Pelaksanaan: 6 (bulan)
- f. Tanggal/Tahun : September 2018 s/d Februari 2019
Biaya : Rp 3.500.000

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan bantuannya, kami ucapkan terima kasih.

Menyetujui,
Kaprosdi Sistem Informasi

Jakarta, 02 Februari 2019
Yang mengajukan,

(Sayyid Jamal Al-Din, S.E, M.Kom)
NIDN: 0323049101

(Aji Nurrohman, S.Kom, MMSI)
NIDN: 0324078802

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karunia-Nya, dalam penyelesaian penelitian Bersama dengan mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Institut Teknologi Budi Utomo (ITBU) dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN MEMBACA AL-QUR’AN DENGAN METODE IQRO BERBASIS ANDROID UNTUK ANAK USIA DINI”** dapat disusun sesuai harapan dan tepat pada waktunya. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah kepada penutup para nabi, Muhammad Shallallahu ‘alaihi wa sallam, keluarga, sahabat dan para pengikutnya hingga hari kiamat.

Akhir kata Penulis berharap laporan Skripsi yang penulis susun ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan serta wawasan bagi semua pihak yang membutuhkannya.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Jakarta, 2019

Penyusun

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
Surat Pengajuan Penelitian	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
Daftar Gambar	v
BAB I PENDAHULUAN	1
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	2
BAB III METODE PENELITIAN	3
BAB IV HASIL PEMBAHASAN	5
DAFTAR PUSTAKA	9

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampilan Tampilan <i>Splash Screen</i>	5
Gambar 4.2 Tampilan Tampilan Menu Utama	5
Gambar 4.3 Tampilan Menu Petunjuk	6
Gambar 4.4 Tampilan Menu Huruf Hijaiyah	6
Gambar 4.5 Tampilan Menu Membaca Iqro.....	6
Gambar 4.6 Tampilan Menu Membaca Iqro 1.....	7
Gambar 4.7 Tampilan Menu Membaca Iqro 2.....	7
Gambar 4.8 Tampilan Tampilan Menu Doa doa.....	7
Gambar 4.9 Menu Pemilihan Doa	8
Gambar 4.10 Menu tampilan Halaman Doa Harian	8
Gambar 4.11 Tampilan Pemilihan Surat Pendek	8
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Surat Pendek	8

BABI

PENDAHULUAN

Metode IQRA memang sudah diakui dan dimanfaatkan banyak orang. Sebagai bukti monumental terhadap kepeloporan KH. As'ad Humam dalam gerakan pembelajaran membaca Al-Qur'an di Indonesia, maka Munas LPTQ yang ke VI tahun 1991 telah menetapkan TKA "AMM" sebagai Balitbang Sistem Pengajaran Baca Tulis Al-Qur'an LPTQ Nasional di Yogyakarta (SK LPTQ Nomer: 1 tahun 1991) Setahun kemudian tepatnya pada tanggal 3 Januari 1992, Pemerintah RI melalui Menteri Agama (Prof. Dr. H. Munawir Sjadzali, MA) memberikan Piagam Penghargaan kepada KH. As'ad Humam, sebagai Pembina Tilawatil Qur'an di Indonesia" (bengkuluinteraktif.com: 14 April 20). Selain faktor pengajaran dari orang tua, namun tidak bisa dipungkiri metode belajar merupakan salah satu faktor untuk bisa mengenal dan membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar. Dari sudut perkembangan teknologi sudah banyak media-media yang sudah ada namun belum mampu memberikan pembelajaran yang efektif ataupun menyenangkan dalam membaca Al-Qur'an. Karena kebanyakan dari media hanya menampilkan gambar-gambar huruf saja tanpa memberikan contoh atau bagaimana membunyikan huruf hijaiyah dengan makhorijul huruf atau tempat keluarnya huruf-huruf pada saat dilafalkan.

Salah satu perkembangan teknologi yang signifikan yaitu perangkat bergerak (mobile) memiliki catatan penggunaan masyarakat yang paling luas. Pada riset yang dilakukan (Agus Tri Haryanto diupload pada Kamis 20 Februari 2020) "Untuk pasar Indonesia, jumlah pengguna smartphone mencapai sekitar 338,2 juta orang pada tahun 2020 dan terus bertambah mengingat perangkat mobile telekomunikasi ini semakin terjangkau oleh lapisan masyarakat bawah sampai ke atas" (inet.detik.com: 11 April 20). Salah satu Teknologi yang berkembang saat ini adalah aplikasi-aplikasi pada perangkat smartphone yang mampu menyajikan berbagai informasi dengan sangat praktis dan mudah. Namun teknologi ini belum banyak dimanfaatkan untuk dunia pendidikan formal terutama dalam pembelajaran Al-Qur'an. Teknologi ini banyak digunakan dalam pembuatan game edukasi maupun game-game lainnya, sehingga anak-anak lebih mengenal teknologi dalam bentuk game saja dan jarang pengembang teknologi membuat aplikasi khusus tentang cara membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar. Dengan melihat kondisi ini, penulis melakukan penelitian "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Membaca Al-Qur'an Dengan Metode Iqro Berbasis Android Untuk Anak Usia Dini".

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Al-Qur'an

Al-Qur'an adalah kalamullah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad S.A.W., dengan bahasa Arab, yang sampai kepada Umat secara mutawatir, yang ditulis di dalam mushaf, dimulai dari Surah al-Fatihah dan diakhiri dengan Surah an-Nas, membacanya berfungsi sebagai ibadah, sebagai mukjizat bagi Nabi Muhammad dan sebagai hidayah atau petunjuk bagi umat manusia "Ulama". Al-Qur'an berisi pesan-pesan ilahi (risalah ilahiyah) untuk umat manusia yang disampaikan melalui Nabi Muhammad Saw. Pesan-pesan tersebut tidak berbeda dengan risalah yang dibawa oleh Nabi Adam, Nuh, Ibrahim dan rasul-rasul lainnya sampai kepada Nabi Isa, risalah itu adalah mentauhidkan Allah. Sebagian ulama mengatakan, bahwa Al-Qur'an mengandung tiga pokok ajaran:

- keimanan;
- akhlak dan budi pekerti; dan
- aturan tentang pergaulan hidup sehari-hari antar sesama manusia.

Ulama yang lain berpendapat, bahwa Al-Qur'an berisi dua peraturan pokok:

- peraturan yang mengatur hubungan manusia dengan Allah SWT; dan
- peraturan yang mengatur hubungan manusia dengan sesamanya, dan dengan alam sekitarnya. (Belajar Mengaji: 26 Juli 2019)

2.2 Android

Android merupakan suatu system operasi mobile yang berbasis pada system operasi Linux. Android pertama kali dikembangkan oleh perusahaan startup di California bernama Android, Inc., yang digawangi oleh Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Crish White. Pada 2005, Google membeli Android dan mengambil alih proses pengembangannya hingga saat ini. Google merilis versi beta Android SDK (System Development Kit) pada November 2007. (Seng Hansun, S.Si., M.Cs (2016) Hal 1)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.3 Jenis Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan aplikasi *mobile* dengan berbasis android sebagai sarana belajar dalam membaca Al-Qur'an dengan metode Iqro. Berdasarkan tujuan itu, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimental yaitu melakukan eksperiment terhadap variabel-variabel kontrol (*input*) untuk menganalisis *output* yang dihasilkan. *Output* yang dihasilkan akan dibandingkan dengan output tanpa adanya pengontrolan variabel.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data yang dipakai dalam metode penelitian perancangan aplikasi ini adalah metode study literature, library research, dan Field Research, untuk penjelasan masing-masing metode dalam tahap ini adalah sebagai berikut:

1. Study Literature dan Library Research

Study Literatur ini dilaksanakan untuk mengumpulkan hasil riset dan informasi lain yang bersangkutan dengan pengembangan produk yang direncanakan. Dalam hal ini metode pengembangan yang digunakan adalah perancangan system UML. Metode UML merupakan suatu bahasa yang sudah menjadi standar pada visualisasi, perancangan dan juga pendokumentasian sistem software. Metode ini juga berguna sebagai blue print, sebab sangat lengkap dan detail dalam perancangannya yang nantinya akan diketahui informasi yang detail mengenai coding suatu program.

2. Field Research

Field research adalah mengumpulkan data dengan melakukan study langsung di lapangan sehingga data yang diperoleh lebih akurat. Langkah ini digunakan untuk menentukan konsep yang akan diterapkan dalam pengembangan aplikasi ini. Konsep yang digunakan dalam aplikasi ini adalah pengenalan huruf hijaiyah sebelum masuk kedalam materi membaca iqro dan latihan dalam membaca doa-doa harian dan surat pendek, adapun ketentuan dalam perancangan aplikasi ini meliputi beberapa hal:

- a. Penentuan Grafik dan suara Aplikasi Penentuan grafik dan suara pada pembacaan Iqro dilakukan untuk pelengkap dan penunjang kebutuhan aplikasi. Grafik yang digunakan dalam aplikasi ini berupa gambar untuk background, icon, serta huruf arab.

Pembuatan grafik tersebut dilakukan dengan menggunakan software Photoshop. Proses perekaman suara menggunakan handphone dengan bantuan aplikasi ASR yang kemudian diedit untuk disesuaikan dengan kebutuhan pembuatan aplikasi.

b. Konsep Pembuatan Aplikasi

Pembuatan aplikasi meliputi pembuatan objek grafik yang digunakan, desain interface dan pemrograman. Pembuatan object grafik dilakukan dengan software Photoshop, pembuatan desain interface dilakukan dengan software Adobe XD, dan untuk pemrograman dan penyelesaian aplikasi dilakukan dengan software Android Studio. Dalam aplikasi ini, konsep pembuatan desain antarmuka hampir sama pada setiap halaman untuk menimbulkan suasana yang konsisten. Yang membedakan antara halaman satu dengan halaman lainnya adalah isi segmen yang berlainan.

BAB IV

HASIL PEMBAHASAN

4.1 Implementasi *Splash Screen*

Pada tahap implementasi ini memperlihatkan tampilan splashscreen dari aplikasi Mari Mengaji. Tampilan implementasi splashscreen ditampilkan pada gambar 4.1 sebagai berikut:



Gambar 4.1 Tampilan *Splash Screen*
Sumber : Penelitian Mandiri 2019

4.2 Implementasi Menu Utama

Pada tahap implementasi ini memperlihatkan tampilan Menu utama dari aplikasi Mari Mengaji.



Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama
Sumber : Penelitian Mandiri 2019

4.3 Implementasi Menu Petunjuk

Pada tahap implementasi ini memperlihatkan tampilan Menu petunjuk dari aplikasi Mari Mengaji



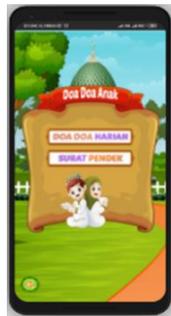
Gambar 4.6 Tampilan Menu Membaca Iqro 1
Sumber : Penelitian Mandiri 2019



Gambar 4.7 Tampilan Menu Membaca Iqro 2
Sumber : Penelitian Mandiri 2019

4.6 Implementasi Menu Doa doa

Pada tahap implementasi ini memperlihatkan tampilan Menu Doa doa dari aplikasi Mari Mengaji. Dalam menu ini terdapat 2 menu didalamnya yaitu menu Doa Harian dan Surat Pendek.



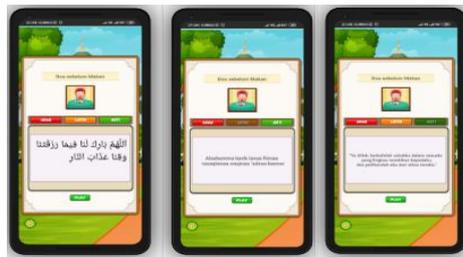
Gambar 4.8 Tampilan Menu Doa doa
Sumber : Penelitian Mandiri 2019

4.7 Implementasi Menu Doa Harian

Pada tahap implementasi ini memperlihatkan tampilan Menu Doa harian dari aplikasi Mari Mengaji. Tampilan implementasi Menu Doa harian ditampilkan sebagai berikut:



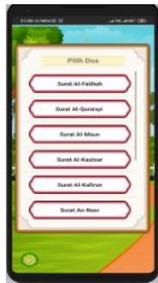
Gambar 4.9 Menu Pemilihan Doa
Sumber : Penelitian Mandiri 2019



Gambar 4.10 Menu tampilan Halaman Doa Harian
Sumber : Penelitian Mandiri 2019

4.8 Implementasi Menu Surat Pendek

Pada tahap implementasi ini memperlihatkan tampilan Menu surat Pendek dari aplikasi Mari Mengaji. Tampilan implementasi Menu surat pendek ditampilkan sebagai berikut:



Gambar 4.11 Tampilan Pemilihan Surat Pendek
Sumber : Penelitian Mandiri 2019



Gambar 4.12 Tampilan Halaman Surat Pendek
Sumber : Penelitian Mandiri 2019

DAFTAR PUSTAKA

- Hansun, Seng, S.Si., M.Cs., Kristanda, Marcel Bonar, S.Kom., M.Sc., Saputra, Michael Wijaya, S.Kom. (2016). Pemrograman Android dengan Android Studio IDE. Yogyakarta: Andi
- Mastiti Subur (2016, March). Pembelajaran Efektif Membaca Al-quran dengan metode IQRA Jurnal Al-Athfal, page 12
- Salamun (2017, July). SISTEM MONITORING NILAI SISWA BERBASIS ANDROID. Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab, page 2
- Bengkulu Interaktif. (2018, June 7). K.H. As'ad Humam, Sang Pencetus Metode Iqro. Retrieved April 14, 2020 from <https://www.bengkuluinteraktif.com/kh-asad-humam-sang-pencetus-metode-iqro>
- Belajar Mengaji (2019, July 26). Pengertian Alquran, Isi, Sejarah Dan Tujuan Alquran. Retrieved April 22, 2020 from <https://belajarylquran.id/pengertian-alquran-isi-sejarah-dan-tujuan-alquran/>
- Guntoro (2020, July 15). Apa itu Aplikasi Mobile?. Retrieved April 22, 2020 from <https://badoystudio.com/aplikasi-mobile/>
- Haryanto, Agus Tri (2020, February 20) Riset: Ada 175,2 Juta Pengguna Internet di Indonesia. Retrieved April 11, 2020 from <https://inet.detik.com/cyberlife/d-4907674/riset-ada-1752-juta-pengguna-internet-di-indonesia>
- Ikkal, Muhammad (2020, July 2). Huruf Hijaiyah: 29 Huruf Arab yang Luar Biasa Retrieved April 22, 2020 from <https://hasana.id/huruf-hijaiyah/>
- Ristie Vanny (2018, March). Perbedaan Kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional. Retrieved 27 Agustus, 2020. From <https://www.dictio.id/t/apa-perbedaan-kebutuhan-fungsional-dan-non-fungsional/22123>
- Meeftha (2017, August 1). Bab Tentang Makhraj Huruf Hijaiyah (Tempat Keluarnya Huruf). Retrieved July 19, 2020 from <https://tajwid.web.id/bab-tentang-makhraj-huruf-hijaiyah-tempat-keluarnya-huruf/>
- Pratama, Aditya Rahmatullah (2019, January 21). Belajar Unified Modeling Language (UML). Retrieved April 22, 2020 from <https://www.codepolitan.com/unified-modeling-language-uml>
- Shobaruddin, Dudin (2013, May 3). MEMBACA DALAM PERSPEKTIF AL-QU'RAN. Retrieved April 22, 2020 from <https://minanews.net/membaca-dalam-perspektif-al-qu-ran/>
- Sora N (2015, September 24). Pengertian UML Dan Jenis-Jenisnya Serta Contoh Diagramnya. Retrieved April 22, 2020 from <http://www.pengertianku.net/2015/09/pengertian-uml-dan-jenis-jenisnya-serta-contoh-diagramnya.html>
- Dimas Catur Wibowo (2019, May 30). Apa itu android studio dan android sdk?. Retrieved Agustus 27, 2020. from <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-android-studio-dan-android-sdk/>
- Prio Danny K (2016, Mei 17). Mengenal Adobe XD (Experience Design). Retrieved 27 Agustus, 2020. From <https://www.kompasiana.com/prdnyk/573afb7f44afbda70d8d0675/mengenal-adobe-xd-experience-design-aplikasi-desain-antarmuka-buatan-adobeinc>

Dzikri Azqiya (2019, Maret 10). Tentang Adobe Photoshop. Retrieved 27 Agustus, 2020. from <https://www.leskompi.com/adobe-photoshop/>

Vinashaw (2018, February 18). Pengujian perangkat lunak. Retrieved 27 Agustus, 2020. from <https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-pengujian-perangkat-lunak-atau-software-testing/15136>