

Perancangan Aplikasi Pembelajaran Qur'an Edu Berbasis Android

R. Riza Setiawan¹, Sekreningsih Nita²
e-mail: rizasetiawan477@gmail.com¹, nita@unipma.ac.id²
Universitas PGRI Madiun

Abstrak

Perkembangan jaman digital sekarang ini banyak sekali dijumpai para pengembang aplikasi berlomba dalam menciptakan aplikasi yang inovatif, namun belum banyak pengembang yang mengembangkan aplikasi yang memiliki manfaat serta edukasi, terlebih dalam keseharian interaksi masyarakat saat ini dengan perangkat *smartphone* tidak dapat terpisahkan, terlebih terhadap aktifitas yang kurang bermanfaat seperti bermain *game*, sehingga perlu sebuah gagasan dalam menciptakan aplikasi yang bernilai manfaat dan edukasi, misalnya menciptakan aplikasi untuk mempelajari Al – Qur'an, tujuan diciptakan gagasan membuat media pembelajaran Al – Qur'an adalah untuk membantu masyarakat dapat belajar membaca dengan metode yang mudah. Metode yang diterapkan dalam media pembelajaran adalah dengan metode Asy Syafi'i yang dimana metode tersebut dikembangkan di *ma'had* Imam Asy Syafi'i, Jakarta serta menggunakan metode *waterfall* dalam penelitian karena dengan metode tersebut sangat mudah untuk diterapkan dalam beberapa kasus penelitian. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah menciptakan aplikasi media pembelajaran Al – Qur'an berbasis android guna memudahkan masyarakat saat ini yang dimana segala aktifitasnya tidak dapat dipisahkan dari perangkat *gadget*.

Kata kunci : Aplikasi, Al – Qur'an, Android, Asy Syafi'i

1. Pendahuluan

Di jaman digitalisasi saat ini banyak sekali pengembang aplikasi, baik individu maupun kelompok berlomba dalam mengembangkan aplikasi baik untuk kepentingan komersial atau untuk tujuan lain. Era digital saat ini sangatlah luas bagi para developer untuk menciptakan aplikasi yang inovatif tentu dengan berbagai tujuan yang berbeda, misalnya untuk tujuan dalam berdakwah untuk mempelajari Al – Qur'an.

Syiar dakwah merupakan sebuah kegiatan yang bertujuan untuk mensyiarkan syariat – syariat Islam, terlebih berdakwah untuk mensyiarkan bagaimana cara mempelajari Al Qur'an dengan baik dan benar. Jaman digitalisasi saat ini, dimana pengguna *smartphone* sangatlah tinggi, dimana perangkat *smartphone* saat ini sudah menjadi salah satu kebutuhan komunikasi yang tidak terpisahkan. Namun sangat disayangkan sekali, dari banyaknya pengguna *smartphone* saat ini yang juga sebagai seorang Muslim, belum banyak yang dapat membaca Al Qur'an secara baik dan benar, yang dimana dari mereka banyak menghabiskan waktu bersama *gadget* mereka untuk kepentingan – kepentingan duniawi, seperti bermain *game* serta kesibukan – kesibukan lain yang kurang bermanfaat.

Berdasarkan latarbelakang tersebut, terciptalah sebuah gagasan untuk merancang aplikasi menggunakan software Adobe Animate CC menggunakan bahasa pemrograman ActionScript 3.0 serta Adobe AIR 30.0 agar seseorang yang dimana kesehariannya tidak lepas dari *smartphone* tetap dapat mempelajari Al – Qur'an tanpa harus meninggalkan

pekerjaanya, yaitu dengan **PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN QUR'AN EDU BERBASIS ANDROID**

2. Kajian Teoritik

2.1 Pengertian Rancang Bangun

Pendapat yang dikemukakan oleh Bambang (dalam Yuntari, 2017:83) berpendapat bahwa rancang bangun merupakan kegiatan yang dilakukan demi tujuan tertentu yang dimana meliputi pembuatan sistem baru maupun memperbaiki sistem lama.

Pendapat yang dikemukakan oleh Indrajani (dalam Usep Teisnajaya, 2015:13) bahwa rancang bangun merupakan aktifitas dalam pengelolaan informasi yang diperlukan pengguna untuk pekerjaan tertentu, misal dalam pelayanan data transaksi penjualan dan inventarisasi barang.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa rancang bangun adalah aktifitas manusia dalam menciptakan atau mengelola sebuah sistem yang dapat digunakan untuk memproses dan mengelola sebuah data.

2.2 Pengertian Aplikasi

Pendapat Elisa (dalam Syani dan Werstantia, 2018:88) adalah, sebuah perangkat lunak yang dimana berisi sebuah *coding* atau perintah yang dimana dapat diubah sesuai dengan keinginan.

Pendapat Hengky (dalam Yuntari, 2017:83) berpendapat bahwa aplikasi merupakan sebuah perangkat lunak yang dimana tujuan diciptakan adalah untuk melayani setiap aktivitas komputerisasi yang dilakukan oleh pengguna.

2.3 Pengertian Al - Qur'an

Syaikh Manna Al – Qaththan (2019:16) Al – Qur'an berasal dari kata *Qara'a* yang berarti menghimpun sedangkan *Qira'ah* adalah menyusun huruf demi huruf serta kata satu dengan lainnya dalam satu rangkaian kata yang teratur. Al – Qur'an berasal dari kata qira'ah, yang berarti akar kata dari *qira'a*, *qira'atun wa qur'an*. Qur'anah disini berarti qira'ah (bacaan atau cara membacannya). Sehingga kata tersebut merupakan akar kata (masdar) menurut wazan (tashrif) dari kata fu'lan seperti "ghufr^{an}" dan "syukron". Sehingga seseorang dapat mengatakan *qara'tuhu*, *qur'an*, *qira'atan*, dan *qur'an*, dengan satu makna. Dalam konteks ini *maqr'u'* (yang dibaca, sama dengan *qur'an*) yaitu satu penamaan *isim maf'ul* dengan *masdar*. Secara khusus, Al-Qur'an menjadi nama bagi sebuah kitab yang diturunkan kepada Muhammad *Shallallahu Alaihi wa Sallam*. Maka, jadilah ia sebagai sebuah identitas diri.

2.4 Pengertian Edukasi

Menurut Nugroho, dkk (2017:70), mengatakan bahwa edukasi adalah sebuah proses pembelajaran diri yang dimana bertujuan untuk mengasah dan mengembangkan potensi diri demi terwujudnya pembelajaran serta pengetahuan yang lebih baik. Dalam proses pembelajaran ada beberapa hal yang menjadi tujuan dalam pembelajaran, yaitu; akhlak, kepribadian, keterampilan, dan kecerdasan atau intelektual. Edukasi dalam istilah keseharian lebih dikenal dengan kata pendidikan, serta dalam proses edukasi berlangsung sejak dini sampai seumur hayat.

Pendapat yang dikemukakan oleh Uha (dalam Yunus, dkk, 2015:59), Edukasi adalah sebuah upaya yang bertujuan guna mempengaruhi orang lain, dari individu, kelompok, keluarga, sampai masyarakat demi tercapainya tujuan.

2.5 Pengertian Android

Pendapat yang dikemukakan oleh Safaat (dalam Syani dan Werstantia, 2018:89) mengatakan bahwa android merupakan generasi *platform* berbasis *mobile* yang dimana dalam perkembangannya memberikan kebebasan bagi pengembang untuk mengembangkan android sebebas mungkin sesuai dengan keinginannya.

Pendapat menurut Dennis, dkk (dalam Safaat Nazruddin, 2017:2) berpendapat bahwa android adalah sistem operasi pada telepon seluler yang berbasis *open source* dan dapat menjadi sarana bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi yang dimana awal perkembangan android diakuisisi oleh Google inc serta mengembangkan aplikasi untuk telepon genggam yang berada di Palo Alto, California Amerika Serikat.

2.6 Metode Asy Syafi'i

Abu Ya'la Kurnaedi dan Nizar Sa'ad Jabal (2017) Awalnya pada tahun 2008, buku yang diterbitkan merupakan diktat panduan praktis belajar mengenai membaca al – Qur'an dan ilmu Tajwid yang digunakan di ma'had Imam Syafi'i, Jakarta. Diktat tersebut sengaja disusun menggunakan pendekatan yang mudah dan ringkas.

2.7 Pengertian Adobe Animate CC

Menurut pendapat Alfian (2018:30) Adobe Animate adalah perkembangan dari produk Adobe sebelumnya seperti, Adobe Flash Professional, Macromedia Flash, Futur Splash Animator yang dimana *software* tersebut merupakan program multimedia authoring dan animasi komputer yang dikembangkan oleh Adobe Systems.

Pendapat menurut Rusman (dalam Alfian, 2018:30) berpendapat bahwa Adobe Animate adalah aplikasi grafis dan animasi yang dimana tujuan penciptaannya adalah ditujukan kepada para pengembang desain dan animasi dalam berkarya.

2.8 Pengertian Action Script 3.0

Pengertian actionScript adalah sebuah bahasa pemrograman yang digunakan oleh Adobe Flash Player serta Adobe AIR Environment. Dalam actionscript dijalankan oleh actionscript secara *virtual machine* dan merupakan salah satu bagian dari konstruksi pembangun dalam Flash player dan AIR. Dalam bahasa pemrograman (*coding*) pada actionscript dikompilasi kedalam format *bytecode* (bahasa pemrograman komputer) yang dilakukan oleh compiler, sama dengan yang dibangun kedalam Adobe Flash CS6 Professional atau Adobe Flex Builder serta yang tersedia di dalam Adobe Flex SDK dan Flex Data Services. Pemrograman *bytecode* telah tertanam kedalam file yang berformat SWF, dan dijalankan oleh Flash Player maupun AIR ("Mudah Membuat", 2014).

2.9 Pengertian Adobe AIR

Pengertian Adobe AIR (Adobe Integrated Runtime) merupakan *cross operating systems runtime* yang dimana perusahaan Adobe merancang dan mengembangkan teknologi tersebut sehingga memungkinkan para *developer* atau pengembang dapat menerapkan diberbagai platform sistem operasi seperti Flash, HTML, Javascript, Flex, dan PDF untuk membangun *Rich Internet Application* (RIA) serta contentnya kedalam platform baru ("Mudah Membuat", 2014).

2.10 Pengertian Flowchart

Pendapat menurut Abdul (dalam Rita dan Rosi, 2017), Flowchart adalah sebuah serangkaian penjabaran dari sebuah alur penelitian atau skema yang sedang dikembangkan dan dikemas kedalam alur yang mudah dipahami, sedangkan pendapat menurut Eka (2015) flowchart merupakan suatu langkah kerja dalam sebuah proses yang diatur

berurutan dengan menggunakan simbol – simbol yang disusun secara sistematis dan terstruktur.

3. Metode Penelitian

3.1 Model Penelitian

Pada tahap penelitian ini menggunakan pendekatan dengan metode *waterfall*, berikut ini adalah tahapan dari metode *waterfall* :

a. Analisa Kebutuhan

Pada tahapan ini peneliti melakukan penganalisaan kebutuhan secara acak dengan studi kepustakaan, observasi, dan wawancara atau persebaran angket kuisioner.

b. Desain

Pada tahap ini melakukan rancang desain aplikasi Qur'an Edu dengan membuat alur aplikasi dengan storyboard dan dirancang dengan menggunakan Adobe Animate CC.

c. Pembuatan Koding / Script

Pada tahap ini script yang dibuat menggunakan actionscript 3.0 dengan tujuan agar dapat compatible dengan versi android tipe terbaru.

d. Pengujian / Trial Error

Pada tahap ini setelah aplikasi selesai dibuat dilakukan tahap uji coba untuk menganalisis kekuarangan pada aplikasi.

e. Pemeliharaan / Maintenance

Pada tahap ini adalah tahapan untuk melakukan perbaikan secara berkala dalam pemeliharaan aplikasi.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil Dari Penelitian

4.1.1 Halaman Tampilan Awal

Halaman awal adalah tampilan awal atau *Splash Screen* :



Gambar 1. Tampilan *Splash Screen*

4.1.2 Halaman Menu Utama

Halaman menu utama adalah tampilan setelah tampilan *splash screen* :



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

4.1.3 Halaman Tahsin

Halaman ini berisi tentang kumpulan huruf hijaiyyah :



Gambar 3. Tampilan Halaman Tahsin

4.1.4 Halaman Tajwed

Halam ini adalah kumpulan hukum – hukum tajwed dalam membaca Al – Qur'an :



Gambar 4. Tampilan Halaman Tajwed

4.15 Halaman Murottal

Halaman murottal merupakan halaman berisi lantunan dari beberapa surat pilihan dalam Al – Qur'an :



Gambar 5. Tampilan Halaman Murottal

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Simpulan

Dalam rancangan sistem yang dibuat menunjukkan bahwa hasil yang didapat cukup positif, karena sistem lama yang digunakan memiliki beberapa ketidakefektifan dalam proses pembelajaran, sehingga sistem baru yang dibuat saat ini cukup membantu masyarakat atau seseorang yang memiliki keinginan untuk belajar bagaimana cara membaca Al-Qur'an tanpa terbatas waktu dan tempat.

5.2 Saran

Dalam penelitian yang dilakukan peneliti menyadari betul bahwa penelitian yang dilakukan masih sangatlah terbatas, bila melihat gagasan yang dibangun guna menunjang kegiatan pembelajaran Al-Qur'an dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi maka perlu dilakukan sebuah penambahan fitur yang dapat terintegrasi secara online sehingga aplikasi yang dinikmati oleh masyarakat dapat terupdate secara berkala oleh pengembang seperti jadwal pengingat untuk membaca Al-Qur'an, dan fitur untuk menghafal Al-Qur'an atau Tahfizh.

DAFTAR PUSTAKA

Bambang dalam Yuntari (2017). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dan Persediaan Obat Pada Apotek Merben Di Kota Prabumulih, *Jurnal Sistem Informasi Dan Komputerisasi Akuntansi (Jsk)*, ISSN : 2579-4477, Vol. 1, No. 1, Juni 2017.

Indrajani dalam Usep (2015). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dan Persediaan Barang Pada Cabang Pemasaran Perseroan Terbatas

(PT) Halim Jaya Sakti Palembang, *Jurnal Informatika*, Vol. 1, Januari – Juni 2015.

Elisa dalam Syani dan Werstantia (2018). Perancangan Aplikasi Pemesanan Catering Berbasis Mobile Android, *Jurnal Ilmiah Ilmu dan Teknologi Rekayasa*, ISSN : 2615-0387, Vol. 1, No. 2, September 2018.

Hengky dalam Yuntari (2017). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dan Persediaan Obat Pada Apotek Merben Di Kota Prabumulih, *Jurnal Sistem Informasi Dan Komputerisasi Akuntansi (Jsk)*, ISSN : 2579-4477, Vol. 1, No. 1, Juni 2017.

Al-Qaththan, S.M. (2019). *Pengantar Studi Ilmu Al-Qur'an*. Terj. Anunur Rafiq. Jakarta Timur: Pustaka Al-Kautsar.

Nugroho, dkk. (2017). Membangun Game Edukasi "Mathematic Maze" Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Sekolah Dasar, *Jurnal Statistika Industri dan Komputasi*, ISSN : 2527-9378, Vol. 2, No. 1, Januari 2017.

Uha dalam Yunus, dkk. (2015). Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar, *Jurnal Informatika Mulawarman*, Vol. 10, No. 2, September 2015.

Dennis, dkk. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Android Untuk Informasi Kegiatan dan Pelayanan Gereja, *E-Journal Teknik Elektro dan Komputer*, ISSN : 2301-8402, Vol. 6, No. 1, 2017.

Kurnaedi, A.Y. & Jabal, N.S. (2014). *Metode Asy-Syafi'i Ilmu Tajwid Praktis (Edisi 9)*. Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'i.

Alfian. 2018. *Pengembangan Adobe Animate CC Sebagai Media Pembelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan*. Skripsi diterbitkan, Malang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Rusman dalam Alfian, (2018). *Pengembangan Adobe Animate CC Sebagai Media Pembelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan*. Skripsi diterbitkan, Malang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Komputer, T.L.W. (2014). *Mudah Membuat Game Android Berbasis Adobe AIR*. Semarang: Andi dan Wahana Komputer.

Komputer, T.L.W. (2014). *Mudah Membuat Game Android Berbasis Adobe AIR*. Semarang: Andi dan Wahana Komputer.

Abdul dalam Rita dan Rossi (2017). Aplikasi Perpustakaan Pada SMA Kelumbuyan Barat Menggunakan Visual Basic, *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, Volume 8, No 1 Juli 2017.