

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Telepon seluler telah berubah menjadi salah satu perangkat multi fungsi, dimana selain sebagai alat komunikasi, telepon seluler juga dapat berfungsi mengambil gambar dengan kamera, bertukar file, dan juga yang sering digunakan sekarang ini adalah untuk menjalankan aplikasi-aplikasi mobile sebagai sarana hiburan ataupun sebagai media untuk mengakses dan mengolah informasi. Perkembangan yang begitu pesat melibatkan para perusahaan pengembang layanan komunikasi harus selalu kreatif dan inovatif untuk menjadikan telepon seluler tetap menjadi favorit masyarakat, selain bentuknya yang menarik saat ini kecanggihan teknologi dalam alat komunikasi juga menjadi pertimbangan tersendiri bagi masyarakat saat akan membeli telepon seluler. Sehingga saat ini ada istilah baru yang biasa digunakan untuk kecanggihan telepon seluler yaitu telepon pintar atau yang biasa disebut *smartphone*, yaitu telepon seluler yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti telepon cerdas. Bagi beberapa orang, telepon pintar merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, telepon pintar hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*) atau terdapat papan ketik (baik sebagaimana jadi maupun

dihubung keluar) dan penyambung VGA. Dengan kata lain, telepon cerdas merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon.

*Smartphone* mempunyai peranan penting dalam dunia informasi. Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, pemanfaatan perangkat *smartphone* sebagai pendamping dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari sudah sangat lumrah bagi sebagian umat manusia. Hal ini dikarenakan beberapa *smartphone* sudah memiliki fungsi dasarnya. Saat ini pengguna *smartphone* android semakin banyak, serta kesadaran masyarakat untuk mendekati diri kepada Tuhan semakin tinggi, sehingga muncul gagasan untuk membuat aplikasi yang membantu masyarakat agar dapat menghafalkan Al-Quran melalui aplikasi penghafal Al-Quran.

Ada banyak sekali metode yang bisa digunakan untuk menghafalkan Al-Quran, mulai dari mendengarkan bacaan terus menerus, melihat bacaan yang mau dihafalkan berulang kali, atau dengan cara manual yaitu dengan menghafal seperti biasanya yaitu melihat dan mencoba mengingatnya. Dari sekian banyak cara tersebut, cara yang paling banyak dan juga dapat dilakukan pada saat-saat yang diinginkan saja yaitu dengan cara murojaah atau dengan cara mengulang ulang bacaan secara berkala. Cara ini juga dapat membuat daya ingat semakin baik, dan juga tidak membebani pikiran.

Namun salah satu kelemahan saat menggunakan metode menghafal Al-Quran dengan cara murojaah atau metode pengulangan ini adalah saat kita akan menghafal harus ada media pengingat yang dapat mempermudah daya ingat kita sehingga kita harus membawa gambar atau bahkan Al-Quran. Seiring dengan

perkembangan jaman, banyak masyarakat yang menginginkan segala hal menjadi praktis, untuk mengatasi masalah tersebut maka penulis mengembangkan aplikasi *mobile* sebagai media pembantu mengingat hafalan bacaan Al-Quran bagi umat muslim.

Dengan adanya aplikasi *murojaah* Al-Quran berbasis android, diharapkan setiap umat islam dapat menjadi lebih mudah dalam menghafal Al-Quran. Sehingga para pengguna nantinya dapat menggunakan aplikasi ini dimana saja, lebih praktis karena cukup membuka telepon seluler, dan juga harapannya umat islam dapat menjadikan menghafal Al-Quran sebagai salah satu kegiatan yang mudah dan digemari. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dibuatlah aplikasi *mobile* dan skripsi dengan judul "**Perancangan Aplikasi Murojaah Al-Quran sebagai Media untuk Membantu Menghafal Al-Quran Berbasis Android**".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang yang ada maka rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah bagaimana merancang dan membuat aplikasi *murojaah* Al-Quran sebagai media untuk membantu menghafal Al-quran berbasis android yang dapat mempermudah pengguna dalam melihat halaman atau ayat yang akan dihafal berupa potongan kalimat diawal ayat, juga fitur penyimpanan yang dapat memudahkan pengguna untuk mengingat bacaan terakhir yang ingin dihafal.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penelitian kali ini, dilakukan beberapa batasan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini yang dibuat untuk OS Android minimal 2.2 (Froyo).

2. *User* dapat melakukan *update* data.
3. Aplikasi ini yang dibuat adalah aplikasi untuk membantu pengguna dengan fitur kartu murojaah yang menampilkan potongan awal kalimat pada ayat yang ingin dihafal, dan metode menghafal *one day one ayat*.
4. Sumber dan metode yang digunakan meniru dari metode Ustadz Yusuf Mansyur yaitu satu hari satu ayat, dan beberapa metode tambahan dari buku "Agar Orang Sibuk Bisa Menghafal Al-Quran".<sup>1</sup>

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Sebagai syarat kelulusan pada program studi Strata-1 (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membangun aplikasi mobile berbasis android yang membantu umat islam agar lebih mudah dalam menghafal Al-Quran.
3. Mempermudah pengguna dalam menghafal Al-Quran kapanpun dan dimanapun.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan mempunyai manfaat :

- 1) Bagi penulis
  - a. Memperoleh gelar Sarjana Komputer.
  - b. Terus belajar dan mengembangkan ilmu yang didapat, sehingga dapat membantu masyarakat umum.

---

<sup>1</sup> Bahirul Amali Herry, *Agar Orang Sibuk Bisa Menghafal Al-Quran*, Pro-U Media, Yogyakarta, 2013.

- 2) Bagi pengguna
  - a. Mempermudah pengguna aplikasi ataupun para penghafal Al-Quran ketika akan menghafalkan Al-Quran.
  - b. Bisa lebih praktis ketika akan menghafalkan Al-Quran.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian dilakukan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

### 1. Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat, relevan dan *up to date* maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara:

#### a. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara meneliti langsung, mengadakan pengamatan terhadap permasalahan yang akan diteliti.

#### b. Metode Pustaka

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku atau referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi, serta informasi melalui internet (makalah, artikel, tulisan ilmiah).

### 2. Analisis Data

Pada tahapan ini penulis melakukan analisa terhadap data-data yang telah diperoleh menggunakan analisis SWOT untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi. Dari analisis tersebut dihasilkan suatu gambaran kondisi masalah yang dihadapi dapat dievaluasi sehingga menghasilkan penanganan yang tepat terhadap suatu masalah.

### 3. Desain Sistem

Pada tahapan ini membuat sebuah gambaran umum sistem kemudian diterapkan kedalam desain sistem, desain yang dibuat meliputi:

- a. Desain sistem dan desain database yang di desain dengan bahasa pemodelan UML (*Unified Modeling Language*).
- b. Desain antarmuka sistem.

### 4. Implementasi

Pada tahapan ini dilakukan implementasi dari perancangan dan desain yang telah dilakukan, sehingga pada tahapan ini menghasilkan sebuah aplikasi *Murojaah Al-Quran*.

### 5. Pengujian

Setelah perangkat lunak dibangun, maka dilakukan pengujian untuk memastikan bahwa aplikasi sudah berjalan dengan baik dan sesuai harapan.

### 6. Penyusunan Laporan

Penulisan laporan dikerjakan bersamaan dengan penelitian sebagai penjelasan dari proses pengerjaan sistem termasuk dari analisis sistem perancangan, pelaksanaan hingga pengujian.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini, sistematika penulisan laporan diberikan secara urut bab per bab untuk memudahkan pemahaman dan analisa permasalahan. Dari pokok-pokok permasalahan dapat dibagi menjadi lima (5) bab.

**BAB I : Pendahuluan**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II : Landasan Teori dan Tinjauan Umum**

Membahas dasar teori yang digunakan dalam penelitian serta tinjauan pustaka penelitian yang sejenis. Teori ini memuat metode pembahasan yang mencakup penjelasan OS Android, peran OS Android pada perkembangan smartphone, dan menjelaskan metode kebutuhan sistem yang digunakan.

**BAB III : Analisis dan Perancangan**

Merupakan penjelasan mengenai metode analisis kebutuhan perangkat lunak, metode analisis yang digunakan serta hasil analisis, input, output, kebutuhan perangkat keras, antar muka (*interface*) yang dibutuhkan dan sesuai dengan fungsi yang diharapkan. Selain itu juga terdapat pembahasan yang memuat perancangan antar muka aplikasi.

**BAB IV : Implementasi dan Pembahasan**

Menjelaskan implementasi perangkat lunak yang disertai kelebihan dan kekurangan aplikasi. Pada bab ini juga menjelaskan mengenai tampilan antar muka, bahasa pemrograman yang digunakan, pengujian dan penjelasan fungsi yang merupakan

tahap lanjutan dari proses untuk menjadi sebuah perangkat lunak yang terdiri dari sejumlah menu, proses, *input* dan *output*.

## BAB V : Kesimpulan dan Saran

merupakan kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian dari sebuah aplikasi game kelereng pada android. Disamping itu juga terdapat saran yang perlu diperhatikan berdasarkan keterbatasan yang ditemukan serta asumsi yang ditemukan selama pembuatan laporan tugas akhir. Selain mengenai laporan tugas akhir juga mencakup bulasan yang ditemukan selama menjalankan perancangan serta pembuatan aplikasi.

