

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi sekarang ini mengalami kemajuan yang sangat pesat dalam bidang proses belajar mengajar. Teknologi yang ada dikembangkan lagi oleh beberapa orang di dunia untuk membantu mempermudah manusia dalam kelancaran proses belajar. Bahkan sekarang ini pun semua orang bisa belajar dari mana saja tidak terbatas tempat ataupun biaya karena begitu cepatnya perkembangan teknologi.

Dalam aspek pendidikan pun kebutuhan sekolah-sekolah islam dalam mempelajari Al-quran dirasa semakin lama semakin besar. Pembelajaran membaca Al-Quran yang baik akan menghasilkan sebuah mutu bahwa setiap pembacanya harus bisa membaca Al-Quran secara tartil yang baik dan benar.

Makhorijul huruf adalah tempat keluarnya huruf-hurf hijaiyah pada saat dilafalkan. Dalam pencapaian kesempurnaan dalam membaca Al-Quran, pembaca Al-Quran bukan saja harus mengetahui hukum-hukum tajwid tetapi juga harus memperhatikan dan memahami makhraj dan sifat dari huruf-huruf yang dibacakan. Karena dalam memahami, mempelajari dan membaca Al-Quran harus mengetahui panjang pendek dan cara melafalkan huruf dengan baik dan benar.

Pada jilid I akan dijelaskan bagaimana seorang akan mempelajari tentang bentuk huruf dan bagaimana cara mengucapkan huruf hijaiyah dengan baik dan benar. Dalam Al-Quran sendiri huruf hijaiyah berjumlah 30 huruf yang bunyi dan bentuknya beraneka ragam.

Banyak yang akhirnya menjadi lupa akan pentingnya cara mengucapkan huruf dengan baik dan benar, itulah sebabnya di sini penulis ingin mengingatkan kembali melalui program berbasis android yang nantinya akan dibuat untuk dapat membantu generasi penerus bangsa agar tidak lupa dengan Al-Quran yang sudah diturunkan secara berangsur-angsur melalui Nabi Muhammad SAW kepada seluruh umat semesta alam.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah :

“Bagaimana merancang dan membangun aplikasi mobile (Android) tentang pengucapan huruf hijaiyah yang baik dan benar dengan menggunakan Metode Ummi Jilid 1”.

1.3 Batasan Masalah

Sebagai bahan acuan untuk penelitian ini batasan masalah yang diberikan agar pembahasan lebih terpusat adalah sebagai berikut :

1. Pembangunan source code aplikasi mobile dengan menggunakan Android Studio.
2. Jumlah huruf hijaiyah yang akan dibahas berjumlah 30 huruf.
3. Mengenali bunyi dan bentuk huruf hijaiyah.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan informasi tentang bentuk dan bunyi huruf hijaiyah ke dalam bentuk aplikasi pada *smartphone* android.

2. Menyediakan media pembelajaran yang lebih mudah untuk proses belajar Al-Quran pada Metode Ummi Jilid 1.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Diperoleh aplikasi untuk perangkat mobile berbasis android dan media pembelajaran Metode Ummi Jilid 1.
2. Memberikan kemudahan kepada pengguna untuk belajar Al-Quran melalui Metode Ummi Jilid 1.
3. Sebagai sarana latihan mengucapkan dan memahami bunyi huruf hijaiyah yang baik dan benar.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Pengumpulan Data

Untuk pengumpulan data yang relevan, akurat dan tepat waktu yang berkaitan dengan penelitian ini, maka langkah yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Metode Wawancara

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan cara wawancara langsung dengan pimpinan Ummi Foundation cabang Yogyakarta.

- b. Metode rekam suara

Metode ini adalah metode pengumpulan suara yang nantinya akan di simpan pada Database.

c. Metode Observasi

Metode pengumpulan data ini dilakukan dengan cara langsung mengamati para pengajar dalam mengajari membaca jilid I Metode Ummi.

d. Metode literatur

Metode literatur dalam memperoleh data dengan cara mengumpulkan data-data yang terkait dengan penelitian dari sumber-sumber yang dapat dipercaya dari buku, jurnal, paper dan internet.

1.6.2 Metode Perancangan

Pada metode perancangan ini membuat sebuah gambaran desain sistem yang akan dituangkan dalam model, perancangan tabel dan perancangan antar muka / interface.

1.6.3 Implementasi

Pada tahap ini mengimplementasikan desain sistem yang sudah dirancang sebelumnya ke dalam bahasa pemrograman menggunakan software Android Studio sebagai pembangunan interface dengan bahasa java dan menggunakan SQLite sebagai software pembangun database.

1.6.4 Metode Pengujian

Metode yang digunakan untuk pengujian adalah menggunakan white-box dan black-box sebagai alat untuk menguji aplikasi yang sudah dibangun untuk mengetahui hasil kode program pada aplikasi sudah berfungsi sudah baik atau masih terdapat bug atau error pada syntax kode program.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dilakukan secara sistematis agar dapat memberikan gambaran dan penjelasan yang jelas dan mudah. Penulisan ini terdiri atas beberapa bagian, diantaranya :

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan secara singkat mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II

LANDASAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori yang diangkat atau digunakan sebagai bahan acuan dalam penelitian berupa definisi-definisi dari para ahli yang tentunya berkaitan dengan penelitian.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangun perangkat lunak yang digunakan. Selain itu juga terdapat

perancangan antar muka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan analisis yang telah dibuat.

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas hasil implementasi dari desain interface dan listing code program serta pengujian pada aplikasi yang dibangun.

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh dari penelitian.

