

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Di zaman yang serba modern dan canggih khususnya dalam bidang teknologi informasi, terlihat perkembangan yang begitu drastis mulai dari *hardware* maupun *software*, sebagai contoh adalah perkembangan *smartphone* yang mengusung sistem operasi android. Sistem operasi ini banyak dipakai karena beragam fitur yang dapat ditampilkan untuk memenuhi kebutuhan dan daya tarik tersendiri bagi para penggunanya.

Android sebagai sistem operasi berbasis linux yang dapat digunakan di berbagai perangkat mobile. Android memiliki tujuan utama untuk memajukan inovasi piranti telepon bergerak agar pengguna mampu mengeksplorasi kemampuan dan menambah pengalaman lebih dibandingkan dengan *platform* mobile lainnya. Hingga saat ini, android terus berkembang, baik secara sistem maupun aplikasinya.

Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Saat ini sudah banyak vendor yang memproduksi *smartphone* berbasis android, seperti HTC, Motorola, Samsung, LG, Sony, Acer, Philips, Asus, Nexian, Huawei, T-Mobile dan masih banyak lagi vendor *smartphone* di dunia yang memakai android. Hal ini dikarenakan android merupakan sistem operasi yang *open source* sehingga bebas didistribusikan dan dipakai oleh vendor manapun.

Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc. yang merupakan pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel/*smartphone*. Kemudian untuk mengembangkan android, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia.

Sejalan dengan berkembangnya teknologi yang ada sekarang ini, kita diharapkan untuk bisa beradaptasi dengan perkembangan tersebut, sehingga sumber daya manusia (SDM) juga harus berkembang. Penyelarasan dengan perkembangan teknologi, menuntut kita untuk bisa mengetahui dan memahami ilmu diberbagai bidang.

Salah satu ilmu yang sangat penting dan harus dimiliki oleh seorang anak sejak usia dini dan umat muslim sebagai *basic* sebelum mempelajari ilmu-ilmu lainnya adalah membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar. Ilmu tersebut dinamakan ilmu tajwid. Hal ini sangat penting karena hukum mempelajari Al-Quran adalah fardhu 'ain, yang berarti mendapat prioritas utama sebelum mempelajari ilmu-ilmu pengetahuan lainnya.

Rasulullah SAW bersabda : *"Orang yang membaca Al-Qur'an dengan mahir, kelak mendapat tempat di dalam surge bersama-sama dengan para Rasul yang mulia. Sedangkan orang yang membaca Al-Qur'an tetapi tidak mahir, membacanya tertegun-tegun dan tidak lancar, dia akan mendapat dua pahala".* (RiwayatBukhoridan Muslim dari St. A'isyahra)

Agama Islam mengajarkan bahwa membaca Al-Qur'an merupakan salah satu ibadah. Baik dan benarnya bacaan Al-Qur'an merupakan salah satu syarat kesempurnaan ibadah shalat. Rasulullah SAW bersabda dalam sebuah hadist bahwa orang yang belajar, mempelajari dan mengajarkan Al- Qur'an termasuk membacanya adalah tergolong umat Islam yang baik. Alhamdulillah, dewasa ini ada kecenderungan meningkatnya semangat umat terutama di kalangan anak-anak, remaja serta orang dewasa untuk belajar membaca dan menulis Al-Qur'an. Sehingga dengan adanya aplikasi pembelajaran dalam membaca Lafadz Al Qur'an disertai tajwid ini diharapkan bisa membantu mereka yang ingin belajar membaca Al Qur'an dengan baik dan benar.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka permasalahan yang akan diselesaikan adalah bagaimana Membangun Aplikasi Berbasis Android untuk Pembelajaran dalam membaca Lafadz Al Qur'an disertai Tajwid dan dapat mengaplikasikannya pada *smartphone* dengan baik dan sesuai dengan tujuan serta dapat digunakan untuk belajar dengan baik dalam tajwid.

### 1.3 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup penelitian sesuai dengan tujuan dan tidak menyimpang, maka dibutuhkan beberapa batasan masalah, adapun batasan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya kompatibel dengan ponsel yang berbasis android dengan versi 2.3 dan selanjutnya.
2. Aplikasi ini berjalan dalam kondisi *offline*.
3. Aplikasi ini menggunakan SQLite Manager sebagai databasenya.
4. Hanya tersedia kategori 12 pembelajaran.
5. Aplikasi dilengkapi dengan fitur suara agar user lebih memahami makhroj dari setiap huruf yang didengar dan dilihat sehingga lebih jelas.

### 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

#### 1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun Aplikasi Berbasis Android dalam membaca Lafadz Al Qur'an disertai Tajwid yang dapat digunakan untuk menarik minat orang-orang agar tertarik untuk belajar tajwid sehingga mampu membaca Al Qur'an dengan baik dan benar.

#### 2. Manfaat Penelitian

##### 1. Bagi Penyusun

Sebagai suatu hasil karya dari ilmu yang didapat selama masa perkuliahan dimana karya tersebut dapat bermanfaat untuk orang lain.

2. Bagi Masyarakat

Membantu bagi mereka yang sedang ingin belajar ilmu Tajwid.

3. Bagi STMIK Amikom Yogyakarta

Laporan skripsi ini dapat menjadi bahan referensi untuk lebih dikembangkan lagi kedepannya.

### 1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian dapat diartikan sebagai langkah-langkah atau cara-cara dalam meneliti suatu obyek. Berikut adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini :

1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan adalah jenis data sekunder, yaitu data yang diperoleh dari luar data primer untuk melengkapi data yang ada, data tersebut diperoleh dari buku referensi dan literatur yang berhubungan dengan proyek skripsi ini.

2. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi pustaka dimana pengumpulan data dilakukan dengan cara meneliti teratur-literatur atau referensi yang mendukung dalam penyusunan skripsi ini.

3. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam proyek skripsi ini adalah metode *prototype*, yaitu metode dimana hasil analisa per bagian langsung diterapkan ke dalam sebuah model tanpa harus menunggu setelah sistem selesai dibuat [1]. Adapun metode *prototype* ini terdiri dari:

1. *Requirement Gathering*



Merupakan tahapan awal untuk menganalisa kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam pembuatan proyek skripsi ini, baik berupa kebutuhan *hardware* maupun *software* untuk sistem yang akan dibuat.

2. *Quick Design*

Tahapan ini adalah tahapan perancangan desain. Dalam tahapan ini meliputi desain dan alur dari program aplikasi pembelajaran itu sendiri.

3. *Building Prototype*

Merupakan tahapan pengerjaan perangkat lunak dari hasil rancangan yang telah diterapkan pada tahapan *Quick Design*. Pada tahapan inilah seluruh rancangan desain alur program serta tampilan diimplementasikan sehingga akan menghasilkan suatu model program.

4. *Customer Evaluation of Prototype*

Yaitu tahap evaluasi terhadap model program yang telah dihasilkan pada tahap ketiga, pada tahap ini pengembang melakukan berbagai macam testing untuk menguji model program. Pengujian di sini untuk memeriksa kesalahan logika yang ada serta layout. Pada tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat lunak yang benar secara logika dan sesuai dengan tujuan rancangan di awal.

## 1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Untuk member gambaran yang jelas tentang penelitian ini, maka disusunlah sistematika penulisan yang berisi tentang materi yang dibahas disetiap bab. Berikut adalah sistematika penulisan laporan ini:

### **BAB I            PENDAHULUAN**

Pada bab ini memuat tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II      LANDASAN TEORI**

Pada bab kedua ini menjelaskan mengenai pengertian, konsep dasar dan teori-teori yang ada hubungannya dengan skripsi ini.

**BAB III     ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi tentang analisa dan perancangan serta desain tampilan program.

**BAB IV     IMPLEMENTASI SISTEM**

Bab ini menjelaskan tentang pengimplementasian dari perangkat lunak berbasis android yang telah dibuat.

**BAB V      KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab terakhir ini berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan skripsi ini