

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Perkembangan teknologi yang terus melesat saat ini yang tidak dapat dihentikan ini dapat memunculkan dampak negatif dan positif. Salah satu dampak positifnya adalah teknologi dapat dimanfaatkan untuk optimalisasi dalam hal beribadah. Salah satu ibadah yang tidak terluput dari setiap umat muslim semua bahkan termasuk zikir yang terbaik adalah membaca Al-Quran [1]. Dan di dalam banyak Riwayat banyak yang menyebutkan mengenai keutamaan menghafalkan Al-Quran adalah memberi syafaat pada hari kiamat nanti [2]. Jadi menghafal Al-Quran ini menjadi ritual ibadah yang sangat penting bagi kita supaya menjadi bekal kita dunia akhirat.

Dalam metode dalam menghafal Al-Quran itu terdiri berbagai macam metode salah satunya adalah At-Tikrar. Metode At-Tikrar adalah metode menghafal Al-Quran yang mana suatu ayat tersebut di ulang berkali-kali lalu menyambungkannya dengan ayat berikutnya.

Tetapi dalam penelitian ini akan metode At-Tikrar ini akan dikembangkan dalam bentuk digital dikarenakan Ketika ingin melakukan penambahan hafalan, santri selalu menggunakan bolpoin atau semacamnya untuk menandai sudah berapa kali ayat tersebut ditambah. Maka dari itu hal ini menyebabkan Al-Quran terkesan kurang rapi, belum lagi bila Al-Quran mengalami penyusuran kualitas secara alamiah.

Dengan di buatnya Aplikasi Metode At-Tikrar ini bertujuan lebih mudah dalam memvisualisasikan data total hafalan yang dimiliki disertai dengan tingkat kelancaran hafalan Al-Quran tersebut yang dihubungkan dengan berapa banyak orang tersebut mengulang hafalan tersebut dan tersimpan di dalam Firebase dan menghafal Al-Quran secara lebih efisien dengan Al-Quran android dengan banyak fitur tertentu.

Dalam perancangannya sistem akan dibuat dengan metode Extreme Programming dimana peneliti akan membuat rencana pembuatan aplikasi tersebut, lalu menciptakan design flow dari aplikasi tersebut, kemudian membuat aplikasi dengan code javascript menggunakan Library React Native, dan menguji apakah

aplikasi tersebut sudah memenuhi kebutuhan yang diteliti dan Kembali lagi ke pengerjaan code setelah terdapat beberapa revisi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar Belakang tersebut terdapat rumusan masalah atau fokus penelitian yaitu:

1. Bagaimana membuat aplikasi penghafal Al-Quran dengan metode At-Tikrar berbasis android?
2. Apakah aplikasi penghafal Al-Quran dengan berbasis android dapat digunakan untuk melakukan metode At-Tikrar?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi penghafal Al-Quran at-tikrar ini adalah:

1. Membuat aplikasi penghafal Al-Quran at-tikrar berbasis android pada Rumah Tahfidz Robbunallah Surabaya.
2. Mengukur aplikasi penghafal Al-Quran dengan berbasis android dapat digunakan untuk melakukan metode At-Tikrar

1.4 Manfaat

Adapun manfaat dari pembuatan aplikasi penghafal Al-Quran ati-tikrar ini adalah:

1. Santri dapat menggunakan aplikasi penghafal Al-Quran dengan mudah
2. Al -Quran Pada Santri terlihat lebih rapi karena Aplikasi ini dapat melihat grafik total hafalan menandai berapa ayat yang sudah diulang tanpa perlu menggunakan bolpoin atau pensil lagi dan dihafal
3. Santri akan sangat mudah untuk membacakan hafalan kepada ustadz karena terbantu oleh aplikasi ini dengan menggunakan metode tikrar. sehingga hafalan atas Izin Allah akan menjadi semakin lancar.
4. Santri dapat melihat visualisasi data total hafalan yang dimiliki.

1.5 Batasan masalah

Agar penelitian tetap pada jalurnya, maka penelitian harus memiliki batasan – batasan masalah. Berikut adalah ruang lingkup batasan masalah:

1. Penelitian ini akan dilakukan untuk Yayasan Rumah Tahfidz Robbunallah Surabaya.
2. Aplikasi penghafal Al-Quran hanya dibuat menggunakan Android demi aplikasi yang berjalan secara efisien.
3. Santri hanya dapat mengirimkan hafalan ke Ustadz sekali setiap waktu, supaya tidak memenuhi penyimpanan.

1.6 Metodologi Penelitian

Sub bab ini membahas metodologi penelitian yang digunakan selama proses pengembangan perangkat lunak berlangsung. Metodologi penelitian yang 4 digunakan dibagi menjadi 2 (dua) yaitu metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Sub bab ini membahas rincian metode yang digunakan dalam pengumpulan data yang dibutuhkan untuk mengembangkan perangkat lunak. Metode pengumpulan data adalah beberapa teknik yang digunakan dalam menggali kebutuhan pengguna terkait perangkat lunak yang akan dikembangkan.

1.6.1.1 Survei

Survei merupakan salah satu teknik utama dalam pengumpulan data selama proses inisialisasi proyek berlangsung. Survei berfungsi untuk menggali permasalahan yang ada dan juga kebutuhan pengguna terkait perangkat lunak yang akan dikembangkan. Survei dilakukan tatap muka secara langsung dengan Manajer Pusat Pengendalian Operasi dan Yayasan Rumah Tahfidz Robbunallah Surabaya

1.6.1.2 Studi literatur

Studi literatur merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara menelusuri literatur yang sudah ada sebelumnya. Literatur tersebut dapat berupa buku teori, jurnal, buku skripsi dan karya – karya ilmiah lainnya.

1.6.1.3 Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan melalui pengamatan terkait dengan kebutuhan pengguna terhadap perangkat lunak yang akan dikembangkan. Pengamatan dilakukan pada pengguna saat berinteraksi dengan proses yang terjadi sehari – hari.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

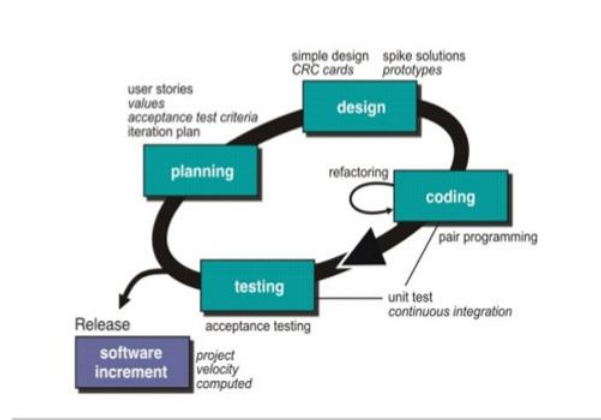
Sub bab ini membahas rincian metode yang digunakan mengembangkan aplikasi ini. Metode Pengembangan Sistem adalah beberapa teknik yang digunakan dalam pengembangan sistem dari proses menganalisa masalah, mendesain sistem, merancang sistem, dan pengujian setiap komponen pada sistem tersebut.

1.6.2.1 Extreme Programming

Extreme Programming adalah Metode *Software Development Life Cycle* yang akan dipakai pada penelitian ini. Secara umum *extreme programming* dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu Planning, design, Coding (refactoring), test, dan yang setelah berhasil dan sesuai seperti yang diinginkan, aplikasi tersebut release.

Metode ini dipakai agar mendapatkan kelebihan yang diharapkan seperti meningkatnya kualitas code, dan responsif. Secara umum gambaran singkat mengenai Extreme Programming dijelaskan pada gambar berikut.

Extreme Programming (XP)



Gambar 1.1 *Extreme Programminig*

1.6.3 Metode Pengujian

Sub bab ini membahas rincian metode yang digunakan menguji sistem. Metode Pengujian adalah metode untuk menguji kegunaan pada aplikasi tersebut. Di penelitian ini menggunakan *User Experience Questionarrie* dalam menguji kegunaan sistem tersebut.

1.6.3.1 *User Experience Questionarrie*

User Experience Questionarrie adalah sekumpulan pertanyaan yang diajukan kepada pengguna untuk mengukur pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi ini. Tujuannya yaitu mengumpulkan respon dan data yang berguna untuk memperbaiki dan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

1.7 Jadwal pelaksanaan

Berikut adalah jadwal pelaksanaan perancangan aplikasi tahfidz quran

Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan

No.	Nama Kegiatan	Bulan 1				Bulan 2				Bulan 3				Bulan 4				Bulan 5				Bulan 6			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Survei Lokasi studi kasus	■	■																						
2	Surat izin ambil data			■	■																				
3	Planning User story					■						■					■								
4	Design prototypes						■					■					■								
5	Code Implementation							■	■	■					■	■			■	■					
6	Usability Testing										■						■				■				
7	Membuat Laporan TA																					■	■	■	
8	Pengumpulan laporan TA																								■

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk mendapatkan gambaran dari isi proposal tugas akhir yang dibuat. Proposal tugas akhir berisi 5 bab seperti berikut ini.

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah dan metode penelitian. Sistematika penulisan proposal tugas akhir, penulisan laporan tugas akhir dan jadwal pelaksanaan penelitian juga termasuk dalam bab ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi penelitian terkait dan landasan teori yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian.

BAB III METODOLOGI

Bab III berisi segala hal terkait analisis sistem dan perancangan sistem yang sedang dikembangkan seperti perancangan arsitektur sistem, perancangan basis data dan perancangan antarmuka pengguna.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisi bahasan implementasi dari desain yang telah dibuat pada bab sebelumnya. Penjelasan berupa kode sumber yang digunakan dalam proses implementasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisi kesimpulan yang didapatkan setelah melakukan penelitian terkait yaitu penjelasan tentang kemampuan perangkat lunak yang telah dikembangkan dan diuji. Bab V juga berisi saran terhadap penelitian selanjutnya.

