

## MEMBANGUN APLIKASI *E-LEARNING* PEMBELAJARAN MENGAJI BERBASIS ANDROID

Fickri Priyo Atmono Pohoeya<sup>1</sup>, Malabay<sup>2</sup>

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul

Email Correspondent Author: [fickofickri@gmail.com](mailto:fickofickri@gmail.com)<sup>1</sup>; [malabay@esaunggul.ac.id](mailto:malabay@esaunggul.ac.id)<sup>2</sup>

**Abstrak** – Era “Revolusi Industri 4.0” membawa kemajuan teknologi yang berdampak ke berbagai sektor salah satunya adalah pendidikan. Mengaji merupakan salah satu pendidikan di bidang Agama Islam yang merupakan suatu kewajiban bagi setiap umat muslim. Mengaji merujuk pada aktivitas membaca Al Qur'an atau membahas kitab-kitab oleh penganut agama Islam. Selain dalam membaca Al-Qur'an, mempelajari teori-teori yang berkaitan dengan praktek mengaji seperti Alquran dan hadis, akidah akhlak, fikih, sejarah kebudayaan Islam (SKI), dan bahasa Arab juga termasuk mengaji (“Ust. Fahman Nasution”). Jadi Secara bahasa mengaji memiliki arti belajar atau mempelajari. Seperti di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jakarta Timur yang menjadi pelajaran yang wajib. Akan tetapi dikarenakan terbatasnya jam pembelajaran teori-teori mengaji di sekolah membuat siswa menjadi membuat siswa sulit untuk mengingat kembali pembelajaran tersebut. Dari permasalahan tersebut muncul terciptalah gagasan untuk membuat aplikasi *e-learning* berbasis android, yang didalamnya terdapat mata pelajaran, materi, quiz, dan nilai seputar kegiatan belajar mengajar. Metodologi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah metode *prototype*, Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Javascript, PHP, dan Mysql sebagai database. Metode analisis yang digunakan adalah metode *Fishbone* untuk mengetahui masalah yang nanti akan dihadapi dan memberikan usulan yang akan dibuat kepada pihak perusahaan untuk menyelesaikan masalah. Aplikasi yang dibuat nantinya akan menjadi aplikasi *e-learning* pembelajaran teori-teori mengaji di sekolah MAN 2 Jakarta Timur yang akan memudahkan para guru dan siswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.

**Kata kunci** : Aplikasi, *E-learning*, Mengaji.

*The era of "Industrial Revolution 4.0" brought technological advances that affected various sectors, one of which was education. Koran is one of the education in the field of Islam which is an obligation for every Muslim. Koran refers to the activity of reading the Qur'an or discussing books by adherents of Islam. In addition to reading the Qur'an, studying theories related to the practice of reciting such as the Koran and Hadith, moral creed, fiqh, Islamic cultural history (SKI), and Arabic also includes chanting ("Ust. Fahman Nasution"). So the language of the Koran has the meaning of learning or studying. As in Madrasah Aliyah Negeri 2 East Jakarta which is a compulsory subject. However, due to the limited hours of learning the lessons of teaching at school makes it difficult for students to recall the learning. From these problems emerged the idea of creating an Android-based e-learning application, in which there are subjects, materials, quizzes, and values around teaching and learning activities. The methodology used in making this application is the prototype method, the programming languages used are Javascript, PHP, and Mysql as a database. The analytical method used is the Fishbone method to find out the problems that will be faced later and provide proposals that will be made to the company to resolve the problem. The application that is made later will be the application of learning e-learning theories of the Koran in the MAN 2 school in East Jakarta which will facilitate the teachers and students in teaching and learning activities.*

**Keyword** : Application, *E-learning*, Recite.