

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia menjadi Negara penghafal Al-quran terbanyak di dunia yang mencapai 30,000 penghafal, data ini diperoleh pada tahun 2017 oleh Jawapos.com[1]. Namun, jika dibandingkan dengan jumlah seluruh penduduk Indonesia yang mencapai 269,1 juta jiwa (Worldometers, 28 April 2019), jumlah penghafal Al-quran di Indonesia masih terbilang sedikit. Metode yang digunakan dalam menghafal Al-Quran sangat bervariasi. Namun, masih banyak yang menghafalkan Alquran dengan menggunakan metode lama yaitu dengan memenpuh pendidikan di pondok pesantren atau pun menunggu ustad/ustadzah saat ingin setor hafalannya. Hal seperti ini tentunya dapat menyita waktu bagi sebagian orang yang tidak mengikuti pendidikan di pesantren dan memiliki waktu luang yang lebih sedikit dalam kehidupannya sehari-harinya namun tetap ingin menghafalkan Al-Quran.

Saat ini, kemunculan social media begitu banyak dan mulai dimanfaatkan oleh sebagian orang dan atau komunitas untuk menunjang setiap aktifitas yang dilakukan, salah satunya yaitu untuk menghafal Al-Quran. Banyak komunitas yang membuka kelas online untuk menghafal Al-Quran menggunakan social media *whatsapp app* dengan aturan yang sudah tersusun dan telah disepakati oleh tiap komunitas. Salah satunya yaitu waktu yang telah terjadwal, biaya yang harus dikeluarkan oleh peserta, serta aturan-aturan lainnya yang wajib ditaati oleh setiap peserta penghafal Al-Quran. Namun, informasi terkait pendaftaran seringkali terlewat atau bahkan jarang diketahui banyak orang.

Dalam bidang informatika, multimedia sangat umum digunakan. Multimedia adalah media atau sarana yang melalui penggunaan komputer dalam menggabungkan dan menyajikan informasi dengan koneksi alat bantu sehingga dapat melakukan interaksi, navigasi, menciptakan karya seni serta saling terkoneksi (Turban, 2002: Aplikasi Multimedia interaktif). Elemen dari multimedia diantaranya audio (suara), tulisan (teks), gambar, video dan animasi. Audio dapat diartikan sebagai bunyi/suara. Media audio disampaikan dalam bentuk auditif (lambing audio) baik secara kata atau bahasa lisan (verbal) ataupun dalam bentuk symbol-simbol atau intonasi suara (nonverbal)[2].

Perkembangan era digital saat ini telah banyak membantu memudahkan hampir seluruh aktivitas kehidupan manusia. Pada 2003, sistem operasi Android pertama kali diciptakan

oleh Andy Rubin, Chris White, Nick Sears, serta Rich Miner. Google secara resmi mengakuisisi dan menjadikan Android sebagai anak perusahaan milik Google pada Agustus 2005[2]. Perkembangan versi Android dengan nama kode yang dirilis dari versi pertama sistem operasi hingga versi terbaru saat ini di beri nama bersumber dari nama makanan pencuci mulut manis, yakni Astro (1.0), Bender (1.1), Cupcake (1.5), Donut (1.6), Eclair (2.0–2.1), Froyo (2.2–2.2.3), Gingerbread (2.3–2.3.7), Honeycomb (3.0–3.2.6), Ice Cream Sandwich (4.0–4.0.4), Jelly Bean (4.1–4.3), KitKat (4.4+), Lollipop (5.0+), Marshmallow (6.0+), Nougat (7.0+), Android Oreo (8.0+), dan Android Pie (9.0+) sebagai versi terbaru Android saat ini[3]. Pengguna *smartphone* android juga semakin bertambah setiap tahunnya, serta kesadaran umat muslim untuk meningkatkan keimanan dan mendekatkan dirinya pada Tuhan semakin tinggi, sehingga penulis memiliki inspirasi untuk membangun aplikasi yang bisa membantu umat muslim khususnya yang memiliki waktu luang lebih sedikit agar dapat menghafalkan Al-Quran melalui aplikasi android dengan menggunakan metode *Tikrar*.

Pengembangan pada sistem informasi umumnya diawali dengan proses menganalisa kebutuhan sehingga bisa menentukan kebutuhan apa saja dalam pengembangan *software*. Namun, proses pengumpulan kebutuhan pada system sering kali ditemukan hanya pada proses analisa kebutuhan, sering kali ditemukan masalah setelah dilakukan proses analisa. Metode pengembangan *Xtreme Programming* merupakan sebuah metode yang bersifat terbuka jika ada perubahan kebutuhan yang begitu cepat. *Xtreme Programming* memberikan kesempatan kepada klien untuk menambahkan atau mengubah proses bisnis pada aplikasi selama pengembangan aplikasi berjalan.

Dari banyaknya variasi untuk menghafal Al-Quran, cara yang lebih banyak digunakan yaitu dengan secara berkala mengulangi terus bacaan tersebut. Metode ini juga disebut sebagai metode *Tikrar*. Kelebihan metode *Tikrar* dalam hafalan Al-Quran adalah lebih sistematis karena menggunakan metode pengulangan. Metode *Tikrar* tidak bisa hafal secara langsung, tetapi seberapa sering pengguna membaca dan mengulanginya. Jadi, secara impulsive pengguna akan hafal dengan sendirinya[4]. Metode menghafal Quran yang dilakukan untuk mengulang hafalan yaitu dengan membacanya secara berulang dan terus menerus[5]. Terdapat kolom-kolom penanda pada metode *tikrar* yang dapat digunakan untuk menandai suatu ayat atau halaman jika telah dibaca. Kolom penanda tersebut ialah kolom *tikrar*, muraja'ah, dan kolom tilawah. Lebih dari itu, aplikasi ini juga bisa digunakan oleh *user* untuk mendengarkan murottal Al-Quran.

Dengan adanya aplikasi dalam membantu menghafal Al-Quran berbasis android, diharapkan setiap umat Islam khususnya yang memiliki waktu luang lebih sedikit tetap bisa menjadi lebih mudah dalam menghafalkan Al-quran. Sehingga nantinya dapat menghafal Al-quran dimana saja karena aplikasi dapat diakses dimana saja, cukup membuka *smartphone*, sehingga menjadi lebih praktis dan juga harapan penulis umat Islam nantinya bisa mewujudkan menghafal Al-Quran adalah salah satu aktivitas yang mudah juga disenangi. Berdasar pada latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka penulis membuat rancangan aplikasi *mobile* untuk skripsi dengan judul “Perancangan Sistem Metode *Tikrar* Sebagai Media Untuk Membantu Menghafal Al-Quran Berbasis Android”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalah dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sistem aplikasi metode *Tikrar* sebagai media agar dapat membantu umat muslim menghafal Al-Quran berbasis android dengan menggunakan metode *Agile Xtreme Programming*?
2. Bagaimana aplikasi ini dapat menjadi bahan evaluasi dalam membantu menghafal Al-Quran dengan metode *Tikrar*?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari identifikasi masalah tersebut, adapun tujuan dari penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk membuat rancangan sistem aplikasi metode *Tikrar* berbasis android sebagai media untuk membantu dalam menghafal Al-Quran.
2. Agar aplikasi ini dapat dijadikan media untuk para pengguna dalam menghafal Al-Quran.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu pembatasan terhadap penganalisaan rencana perancangan aplikasi agar perancangan dapat dirancang dengan efektif dan efisien sebagai berikut :

1. Menggunakan metode *Tikrar* dalam membantu menghafal Al-Quran.
2. Menggunakan Juz ke-30 di dalam Al-Quran.

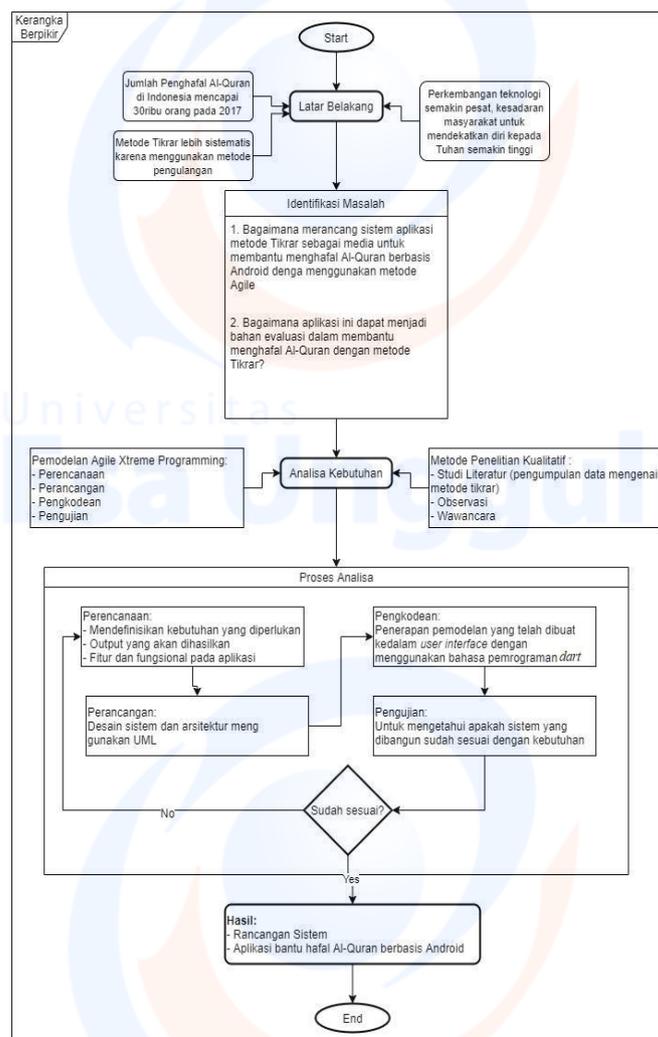
3. Aplikasi bisa digunakan sebagai penghafal secara berkala dan ditandai dengan 3 kolom, yakni kolom *Tikrar*, *Tilawah*, dan *Muraja'ah*.
4. Aplikasi menggunakan jenis multimedia audio yang digunakan untuk mendengarkan *murottal*.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan dibuatnya penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat kepada umat Islam khususnya yang memiliki waktu senggang lebih sedikit dalam menghafal Al-Quran agar lebih mudah.

1.6 Kerangka Berpikir

Produk yang diharapkan dapat lahir dari penulisan penelitian ini adalah aplikasi yang dapat membantu menghafal Al-Quran dengan menggunakan metode Tikrar berbasis android. Untuk menggambarkan proses pembangunan sistem, digambarkan dalam gambar berikut :



Gambar 1.6 Diagram Kerangka Berpikir

Pada Gambar 1.6 diatas, dilatar belakangi dengan jumlah penghafal Al-Quran di Indonesia, metode penghafalan Al-Quran yang banyak digunakan hingga perkembangan teknologi yang begitu pesat dan kesadaran umat muslim untuk meningkatkan keimanan serta mendekatkan diri kepada Tuhan yang semakin meningkat di tarikhlah suatu identifikasi masalah yang akan dianalisa dalam pembuatan penelitian ini. Proses analisa menggunakan metode kualitatif, yaitu dengan melakukan studi literatur sebagai bahan untuk mencari informasi dan pengumpulan data mengenai metode TIKRAR, observasi dan wawancara sebagai penunjang dalam pengumpulan data pada proposal penelitian ini. Pemodelan yang digunakan yaitu Agile Xtreme Programming yang memiliki tahapan :

1. Perencanaan (*Planning*)
2. Perancangan (*Design*)
3. Pengkodean (*Code*)
4. Pengujian (*Testing*)

Setelah analisa kebutuhan sistem dilakukan, selanjutnya proses analisa yang menggunakan pemodelan Xtreme Programming mulai dari tahap perencanaan hingga ke tahap pengujian, jika system yang dibangun sudah sesuai dengan kebutuhan analisa, maka *output* yang diharapkan yakni Aplikasi bantu hafal Al-Quran berbasis Android dengan menggunakan metode TIKRAR dapat berjalan sesuai yang diharapkan dan bisa berguna untuk umat Islam.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar dalam penulisan, dibagi menjadi lima bab yang bertujuan untuk memudahkan dalam pembahasan. Berikut uraian sistematika penulisannya :

BAB 1 PENDAHULUAN

Memuat latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan penelitian.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dijelaskan mengenai teori-teori yang digunakan dan berhubungan dengan penelitian.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini memuat penguraian secara terperinci mengenai metodologi yang akan digunakan dalam penyusunan laporan.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, memuat hasil dan pembahasan dari perancangan sistem yang akan dibangun.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, memuat kesimpulan dan saran dalam penyusunan laporan.