

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi sangat berkembang pesat pada era saat ini dan juga memungkinkan terjadinya interaksi antara manusia dengan perangkat elektronik (Shneiderman & Plaisant, 2010). Dari perkembangan teknologi informasi tersebut saat ini hampir semua aktivitas sudah bisa dilakukan secara mudah hanya dengan melalui *smartphone* sebagai media perantaranya (Jocom & Neki, 2013). Hal tersebut dapat dimanfaatkan dalam suatu hal yang positif, seperti menjadikan sebuah *smartphone* sebagai media pembelajaran mengaji misalnya.

Metode pembelajaran membaca Al Qur'an pada umat Islam belakangan ini sangat beragam dan bertumbuh pesat di masyarakat. Setiap metode dikembangkan berdasarkan karakteristiknya sendiri dan memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Hampir dari semua tujuan dari metode-metode tersebut adalah untuk mempermudah pembelajaran mengaji secara cepat dan tepat. Salah satu dari metode pembelajaran mengaji yang saat ini berkembang di masyarakat dan dinilai mampu mengantarkan santriwan santriwati dalam membaca Al Qur'an yaitu dengan metode Adz Dzikir. Metode Adz Dzikir tersebut telah dipakai oleh Taman Pendidikan Al Qur'an (TPQ) Kanjeng Sunan yang beralokasi di desa Beratwetan Kecamatan Gedeg Kabupaten Mojokerto. Di lokasi tersebut nantinya akan dibuat sebagai objek penelitian.

Pada kondisi saat ini yang dialami oleh anak-anak maupun santriwan santriwati dalam proses belajar mengaji hanya ketika pada waktu mengaji di TPQ saja, dikarenakan ketika belajar di rumah tersebut mengalami kesulitan dan tidak ada guru pendampingnya. Berdasarkan dari kondisi tersebut penulis berinovasi untuk membangun sebuah *software* atau aplikasi berbasis *android* yang akan dituangkan dalam laporan tugas akhir yang dibuat oleh penulis.

Dari pesatnya perkembangan teknologi tersebut juga saat ini anak-anak atau santriwan santriwati juga lebih senang bermain menggunakan *smartphone* dari pada belajar, terutama belajar mengaji. Banyak santriwan dan santriwati yang malas membaca jilid dan mudah bosan dalam belajar, sehingga dapat menghambat proses

pembelajaran mengaji tersebut. Dalam proses pembelajaran agar tidak mudah membosankan maka perlu adanya media yang interaktif, salah satunya inovasi tersebut adalah media pembelajaran yang berbasis aplikasi *android* dengan menggunakan suara (Budianto, 2016). *Speech Recognition* atau *Google Speech API* adalah sebuah *framework* yang dikembangkan oleh *google* untuk mengenali suara yang akan diubah menjadi teks (Supriyanta, Widodo & Susanto, 2014). *Google Speech* ini dapat dijalankan pada sistem operasi *android* oleh karena itu penulis ingin mencoba untuk memanfaatkan fitur *google speech* kedalam aplikasi pembelajaran mengaji menggunakan metode adz dzikr berbasis *android*, khususnya dalam menu tebak bacaan. Disamping itu juga terdapat fitur *play media player* yang tersedia pada menu belajar mengaji, hal tersebut diharapkan agar dapat meningkatkan santrivan santriwati dalam belajar mengaji, serta dapat menjadikan proses pembelajaran mengaji tersebut lebih efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka penulis berinisiatif untuk melakukan penelitian tugas akhir dengan judul “Aplikasi Pembelajaran Mengaji Menggunakan Metode Adz Dzikr Berbasis *Android*” dengan harapan dapat membantu meningkatkan santrivan dan santriwati dalam proses belajar mengaji dan dapat mengurangi rasa bosan dalam belajar, serta dapat membantu santrivan dan santriwati ketika belajar di rumah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan minat belajar mengaji pada anak-anak atau santrivan dan santriwati ?
2. Bagaimana cara agar anak-anak atau santrivan dan santriwati dapat belajar mengaji dimana dan kapan saja ?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini bertujuan supaya proses pembuatan dan pengolahan sistem lebih tertuju, serta mencapai tujuan yang diharapkan. Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka batasan masalah yang dijadikan dasar acuan program yang akan dibangun adalah:

1. Aplikasi ini dibuat menggunakan *Android Studio* dan menggunakan bahasa Pemrograman Java
2. Aplikasi ini menggunakan *API Google Speech* untuk menerima *inputan* suara
3. Aplikasi ini bersifat *online* karena terhubung dengan *Google Speech*
4. Aplikasi ini hanya dapat digunakan pada *OS android* minimal *Lolipop* dengan layar 5 inci *720x1280 pixels*
5. Aplikasi ini menggunakan *google speech* pada fitur tebak bacaan
6. Aplikasi ini menggunakan *media player* pada menu belajar mengaji
7. Aplikasi ini di desain menggunakan *Adobe XD*

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari Aplikasi Pembelajaran Adz Dzikr menggunakan *Google Speech* Berbasis *Android* adalah untuk meningkatkan anak-anak dalam belajar mengaji, terutama pada santriwan dan santriwati TPQ Kanjeng Sunan. Dengan adanya fitur *google speech*, dan *media player* pada aplikasi diharapkan dapat menjadikan pembelajaran mengaji tersebut lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat mengurangi rasa bosan dalam proses belajar mengaji, serta dapat melakukan proses pembelajaran mengaji ketika di rumah.

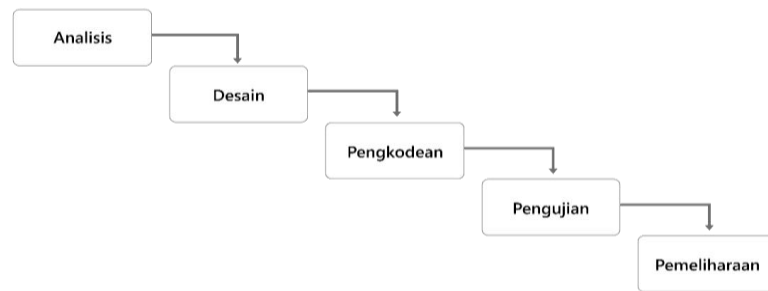
Manfaat dari Aplikasi Pembelajaran Mengaji menggunakan Metode Adz Dzikr Berbasis *Android* adalah sebagai berikut:

1. Bagi TPQ Kanjeng Sunan, untuk meningkatkan daya tarik santriwan dan santriwati dalam proses pembelajaran mengaji
2. Bagi anak-anak atau santriwan dan santriwati, dapat melakukan proses belajar ketika di rumah
3. Bagi mahasiswa, dapat mengaplikasikan dan meningkatkan wawasan yang didapat dari bangku perkuliahan

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah metode untuk memperoleh proses ilmiah atau data yang digunakan untuk tujuan penelitian. Penggunaan metode *waterfall* adalah model proses perangkat lunak yang mencakup contoh aktivitas proses dasar, spesifikasi, pengembangan, validasi, evolusi, dan berbagai proses seperti analisis

dan definisi persyaratan, desain perangkat lunak, implementasi, pengujian unit, dan sistem mewakili ini sebagai fase. Integrasi, pengujian sistem dan pemeliharaan.



Gambar 1.1 Metode *Waterfall*

1) Analisis

Pada tahapan ini, penulis menganalisa tentang sebuah data yang berhubungan dengan penelitian yang sedang berlangsung. Kemudian penulis akan menetapkan tujuan dari pembangunan aplikasi tersebut, dan menentukan target pengguna yang menggunakan aplikasi pada penelitian ini.

2) Desain

Jika sudah melakukan tahap analisis maka akan dilanjutkan dengan proses desain rancangan sistem menurut hasil analisis yang sudah dilakukan sebelumnya, dan juga terdapat gambaran antar muka aplikasi yang akan dibangun. Model perancangan yang digunakan yaitu pemodelan *Unified Modelling Language*.

3) Pengkodean

Pada tahapan pengkodean (*coding*) ini penulis akan menerapkan hasil rancangan yang sudah dibuat sebelumnya. Keluaran yang dihasilkan dari proses pengkodean yaitu berupa *software* atau aplikasi berbasis *android* yang selaras dengan perancangan yang sudah dibangun.

4) Pengujian

Pada tahapan ini akan dilakukan proses pengujian aplikasi dengan metode *black box* untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut sudah berjalan dengan sesuai yang diharapkan.

5) Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah *software* atau aplikasi yang sudah dibangun sebelumnya akan terdeteksi kesalahan atau error ketika pada proses pengujian. Maka dari itu, perlu untuk dilakukan pemeliharaan yang bertujuan untuk meminimalisir tingkat kesalahan pada aplikasi sebelum distribusikan.

1.6 Penataan Penyusunan

Supaya pembaca lebih mudah dalam mendalami isi pada laporan ini, maka penulis berupaya untuk menyajikan laporan ini dengan beberapa bab di dalam laporan ini. Yang berisikan mengenai uraian masalah dari masing-masing bab yang dibuat, diantaranya adalah:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini melingkupi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, *metode* penelitian pembuatan aplikasi “Pembelajaran Mengaji Menggunakan Metode Adz Dzikir” berbasis *android* juga penataan dalam penyusunan laporan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Pada bab 2 ini membahas mengenai penelitian-penelitian terdahulu yang akan diperbandingkan dengan penelitian terdahulu dan penelitian yang sedang berlangsung, serta kajian teori yang dipakai oleh penulis untuk dijadikan sebuah landasan dari aplikasi yang sedang dibangun. Konsep-konsep tersebut dimulai dari deskripsi tentang aplikasi, *speech recognition*, *speech to text*, *android*, serta media pembelajaran adz dzikr.

BAB III : PERANCANGAN SISTEM

Pada bab 3 ini berisikan tentang analisis kebutuhan, perancangan sistem, *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, beserta desain antar muka aplikasi sebagai gambaran dari proyek ini biar bertara dengan topik penelitian yang sedang berlangsung.

BAB IV : PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

Pada bab 4 ini akan memuat tentang ulasan mengenai laporan beserta pengimplementasian pembangunan aplikasi menurut perancangan yang usai dibuat sama penulis, dan juga terdapat sebuah prosedur penyusunan aplikasi, bentuk aplikasi, beserta uji percobaan aplikasi.

BAB V : PENUTUPAN

Pada bab 5 ini memuat akan kesimpulan laporan yang dipetik sama penulis pada hasil ulasan-ulasan yang terletak pada bab 4 sebelumnya, beserta usulan sebagai petunjuk terhadap urusan yang tampil. Maka harapannya supaya bisa bermanfaat untuk menyelesaikan sebuah permasalahan yang tampak.