

APLIKASI HAFALAN JUZZ AMMA DAN DOA SEHARI-HARI MENGUNAKAN METODE MURROTAL BERBASIS ANDROID

Rendi Andika

Tekhnik Informatika, IBI Darmajaya, Bandar Lampung

e-mail: rendiandika50@gmail.com

Abstrak

Doa merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Dalam keadaan dan kondisi apapun kita harus senantiasa memanjatkan doa kepada Tuhan Yang Maha Kuasa sebagai perwujudan iman dan taqwa kita kepada Tuhan Yang Maha Kuasa. Doa sehari-hari yang biasa kita panjatkan untuk megawali dan mengakhiri suatu kegiatan yang akan dilaksanakan seperti doa sebelum dan sesudah belajar. Untuk itu, pembelajaran doa perlu ditanamkan sejak dini, baik dilingkungan keluarga, pendidikan maupun dilingkungan masyarakat. Oleh karena itu, anak-anak membutuhkan aplikasi juzz amma dan doa sehari-hari berbasis android yang menggunakan metode Murrotal untuk mempermudah anak-anak dalam menghafal doa sehari-hari. Aplikasi Hafalan Juzz Amma dan doa sehari-hari berbasis android dibangun menggunakan Android Studio. Metode pengembangan Multimedia Luther digunakan untuk membuat konsep awal, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, serta tahap akhir yaitu distribusi. Metode yang digunakan dalam hafalan juzz amma dan doa sehari-hari adalah Murrotal. Kinerja Aplikasi hafalan doa berbasis android telah diuji dengan menggunakan metode black box testing, hasil yang diperoleh yaitu video dan audio yang jelas, gambar yang bagus, soal evaluasi berjalan dengan baik dan memiliki alarm yang ditampilkan pada smartphone.

Kata Kunci : *Aplikasi Hafalan doa, Hafalan Surah, Murrotal, Android, Smartphone*

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Do'a merupakan pembelajaran yang sangat penting, karena menyangkut interaksi antara manusia dengan Tuhan. Bentuk do'a kepada Tuhan juga bermacam-macam diantaranya do'a sehari-hari yaitu do'a yang biasa diucapkan untuk mengawali dan mengakhiri suatu kegiatan yang akan dilaksanakan, seperti do'a sebelum dan sesudah makan, do'a sebelum dan sesudah tidur, do'a untuk orang tua, do'a masuk masjid, dan masih banyak lagi. Untuk itu pembelajaran do'a perlu ditanamkan mulai dari dini, baik di lingkungan keluarga, di lingkungan pendidikan, dan di lingkungan bermasyarakat. kecenderungan pola belajar anak yang lebih suka bermain menjadi faktor penting orang tua dalam membimbing dan memberikan fasilitas belajar yang menarik bagi anak sehingga anak-anak dapat menyukai hafalan doa. Oleh karena itu aplikasi pembelajaran hafalan doa sehari-hari anak muslim yang dalam pembelajarannya memanfaatkan dukungan

sistem operasi pada *mobile* yang berbasis *android*, dibantu dengan data teks, gambar, dan video *running* teks. Dengan video *running* teks dapat menunjukkan letak tulisan yang diucapkan sehingga dapat membantu pembelajaran dalam pengucapan dan menarik minat anak-anak untuk belajar menghafal doa harian dan surah-surah pendek dengan metode murrotal.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana merancang Aplikasi doa anak muslim serta surah-surah pendek dengan menggunakan *Platform Android* yang menarik minat anak untuk belajar menghafal doa sehari-hari.

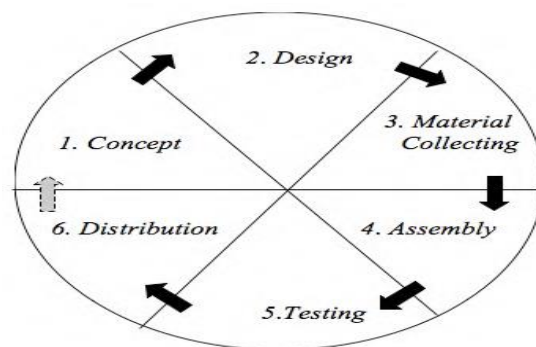
1.3. Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan ilmiah ini adalah untuk membuat aplikasi hafalan doa dan surah-surah pendek anak muslim untuk anak-anak muslim berbasis android dengan tampilan *running* teks video sehingga meningkatkan minat anak-anak untuk belajar menghafal doa dan mengucapkan doa tersebut dengan baik dan benar serta diharapkan dapat membantu orangtua dalam memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan multimedia ini adalah Multimedia Development Life Cycle. Pengembangan metode multimedia ini dilakukan berdasarkan enam tahap, yaitu concept (pengonsepan), design (pendesignan), material collecting (pengumpulan materi), assembly (pembuatan), testing (pengujian), dan distribution (pendistribusian). Tahap pengembangannya dapat dilihat seperti pada Gambar 1



Gambar 2.1 Tahap Pengembangan Sistem Aplikasi Pembelajaran Hafalan Doa sehari-hari

1. Konsep (Concept)

Tahap *concept* (konsep) ini menentukan tujuan membantu pembelajaran Hafalan Doa anak muslim serta koleksi surah-surah pendek untuk Anak-anak berbasis *android*. Aplikasi dibuat sederhana agar pengguna mudah mengerti menggunakannya, di tambah fitur aplikasi yang ditampilkan seperti gambar, video *running teks* menambah daya tarik pengguna.

2. Perancangan (Design)

Pada tahap ini perancangan akan menggunakan metode luther. Desain yang akan di tampilkan menggunakan gambar, video *running teks* serta *evaluasi* didalamnya supaya mendapatkan pemahaman yang lengkap.

3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Bahan yang dikumpulkan adalah *image* atau gambar, *audio*, video, SDK, Plugin. Sedangkan untuk *logo*, *icon* dan *background* di buat menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*.

4. Pembuatan (*Assembly*)

Tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi di dasarkan tahap design. Aplikasi pembelajaran Hafalan Doa Anak Muslim ini nantinya menggunakan bahasa pemograman *Java*.

5. Pengujian (*Testing*)

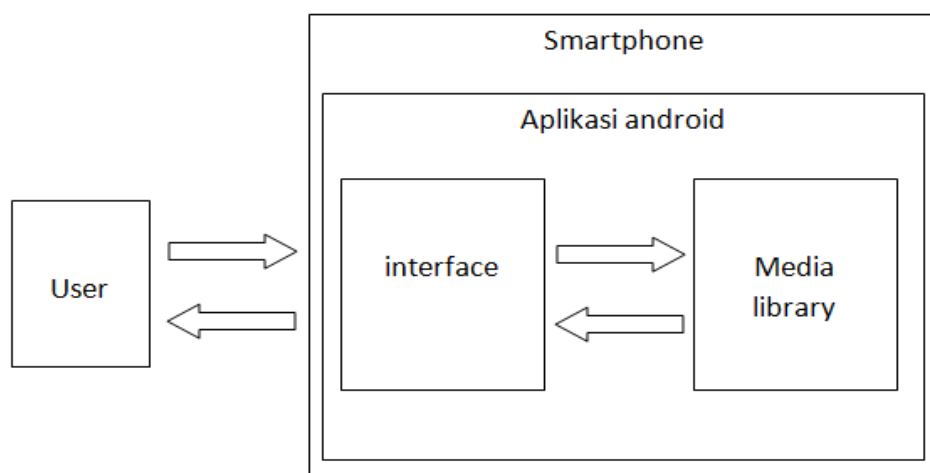
Tahap testing (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi atau program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Pengujian ini menggunakan *Blackbox*.

6. Distribusi (*Distribution*)

Pada tahap terakhir ini adalah melakukan pendistribusian aplikasi dengan cara menyimpan aplikas di cloud dan menyebarkan link nya melalui social media.

2.2. Desain Fisik

Berikut rancangan arsitektur aplikasi pembelajaran Hafalan Doa sehari-hari yang digunakan oleh penulis dalam melakukan penelitian :



Gambar 2.2 Arsitektur Aplikasi Pembelajaran Hafalan Doa Anak Muslim

Aplikasi multimedia hafalan juzz amma dan doa sehari-hari berbasis android merupakan media pembelajaran yang dibuat agar dapat dilakukan melalui ponsel android. Sesuai dengan gambar diatas rancangan eksperimen yang dibuat terdiri dari *user*, *smartphone* dan aplikasi *android*. Dimana *user* dapat memberikan intruksi melalui *interface* pada aplikasi *android* yang ada di *smartphone*, kemudian intruksi diproses dengan mengambil data yang diperlukan melalui media library, setelah data didapatkan maka data akan ditampilkan kembali pada *interface* sehingga *user* dapat menerimanya.

2.2.1 Rancangan *Icon* Hafalan Doa sehari-hari

Memberikan tampilan bagaimana aplikasi pembelajaran Hafalan Doa sehari-hari untuk anak-anak ini disajikan.



Gambar 2.3 *Icon* home tampilan doa

2.2.2 Rancangan Desain Menu Utama

Menu doa terdiri dari 2 pilihan menu yaitu, menu 20 pilihan doa sehari-hari dan *submenu*.

Tampilan menu utama dapat dilihat pada gambar 2.4



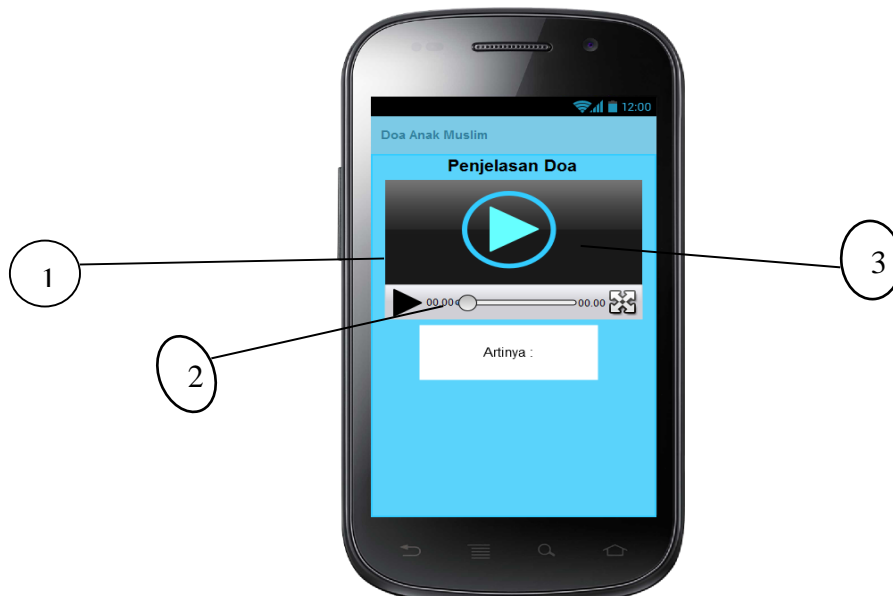
Gambar 2.4 Rancangan Desain Tampilan Menu Utama

Keterangan Gambar:

1. Menu Doa sehari-hari.

2.2.3 Rancangan Desain Tampilan doa

Menu Doa menampilkan video *running teks* beserta artinya dan tampilan doa sebelum dan selanjutnya. Tampilan *menu* Doa dapat dilihat pada gambar 2.5



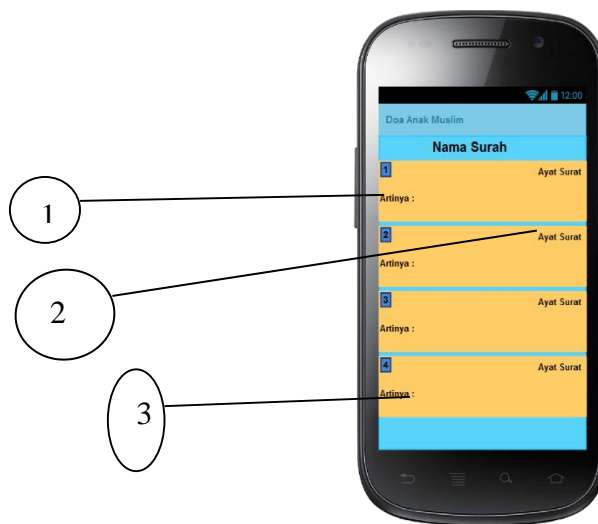
Gambar 2.5 Rancangan Desain Tampilan Menu Doa Sebelum makan

Keterangan Gambar:

1. Tombol *play* video
2. Tampilan Artinya
3. Tampilan Fullscreen Video

2.2.4 Rancangan Desain Surah-surah pendek

Menu surah-surah pendek menampilkan video *running teks* beserta artinya dan tampilan doa sebelum dan selanjutnya. Tampilan *menu* Doa Sesudah makan dapat dilihat pada gambar 2.6



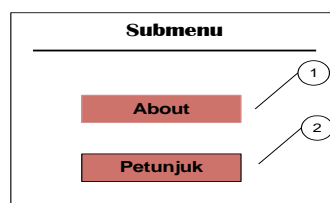
Gambar 2.6 Rancangan Desain Tampilan Menu Surah

Keterangan Gambar:

1. Nama Surah
2. *Ayat Surat*
3. *Arti Surah*

2.2.5 Rancangan Desain Menu About

Submenu terdiri dari 2 menu yaitu, *menu About* (tentang aplikasi) dan *menu* petunjuk. Tampilan menu utama dapat dilihat pada gambar 2.7



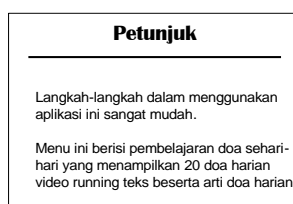
Gambar 2.7 Rancangan Desain Tampilan Submenu

Keterangan Gambar:

1. *Menu* Tentang aplikasi (*About*)
2. *Menu* petunjuk

2.2.6 Rancangan Desain *Submenu*

Menu ini berisi intruksi untuk menjalankan aplikasi pembelajaran Hafalan Doa Sehari-hari untuk anak-anak. Dapat dilihat pada gambar 2.8



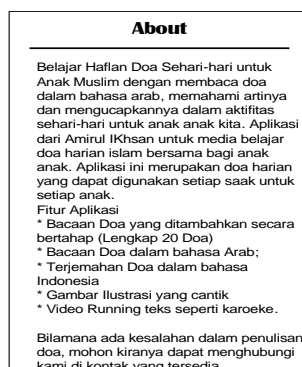
Gambar 2.8 Rancangan Desain Tampilan Petunjuk

Keterangan Gambar:

1 : *Menu* ini berisi langkah-langkah dalam menjalankan aplikasi ini

2.2.7 Rancangan Desain Tentag Aplikasi (*About*)

Menu ini berisi Tentang aplikasi pembelajaran Hafalan Doa Sehari-hari untuk anak-anak. Dapat dilihat pada gambar 2.9



Gambar 2.9. Rancangan Desain Tampilan tentang Aplikasi

Keterangan Gambar:

1 : *Menu* ini berisi tentang sebuah aplikasi hafalan doa sehari-hari.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Implementasi Program

Tahap implementasi merupakan tahap lanjutan dari tahap perancangan. Pada tahap ini, aplikasi yang telah dirancang akan diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman sehingga menghasilkan sebuah perangkat lunak. Adapun perangkat lunak yang

digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia hafalan juzz amma dan doa sehari-hari adalah Android Studio, aplikasi ini di bangun pada Laptop dengan menggunakan sistem operasi Windows 7. Semua file aplikasi ini berada didalam Hardisk Laptop dan apabila aplikasinya sudah jadi akan memiliki format apk. Semua file Aplikasi yang terdapat pada hardisk yaitu file Java, XML, Gradle Build , Database dan file pendukung seperti audio dan gambar dimasukkan kedalam satu folder. Database yang akan digunakan dalam membuat aplikasi ini menggunakan Database SQLite. Kemudian semua file tersebut di compile menggunakan Android Studio untuk menghasilkan aplikasi yang berformat apk.

3.2 Pembahasan Program

Pembahasan Program Aplikasi ini bersifat Offline yang dapat diakses tanpa menggunakan internet. Proses membuka aplikasi cepat tergantung hardware yang digunakan dalam smartphone Android. Aplikasi ini dapat berjalan pada Android minimum OS 4.0(Ice Cream Sandwich). Kontent yang terdapat dalam aplikasi ini dapat dibuka lebih cepat, audio terdengar dengan jelas dan video yang berada dalam aplikasi ini terlihat dengan jelas. Aplikasi ini memuat 39 doa, 11 surah dan 20 soal evaluasi yang berfungsi untuk mengetahui sejauh mana user telah belajar dalam menghafal doa yang terdapat didalam aplikasi ini. Semua pertanyaan dalam evaluasi berasal dari database dan dapat di load dengan baik. Perhitungan skor dalam aplikasi ini dilakukan dengan memberikan 10 point pada pertanyaan yang berhasil dijawab dengan benar, total skor dihitung dengan cara menjumlahkan setiap skor dan dibagi 2. Menu alarm berfungsi untuk mengatur waktu alarm yang digunakan sebagai pengingat waktu hafalan doa. About berisi tentang penjelasan singkat aplikasi.

Banyak manfaat yang dapat diambil dengan adanya aplikasi ini, salah satunya dapat menjadi alternatif bagi anak-anak untuk belajar dan menghafal doa maupun surah-surah pendek yang dilengkapi dengan video doa, serta artinya sehingga anak-anak dapat belajar dan menghafal dengan mudah.

3.3 Perbandingan Aplikasi Doa Islami Yang di Rancang Dengan Aplikasi Doa Lain

Aplikasi doa anak muslim	Aplikasi doa islami yang dirancang Dengan running teks video
<ul style="list-style-type: none"> - Aplikasi anak muslim hanya berisikan tentang doa-doa harian saja - Hanya cara berisi audio - Tidak memiliki Database, sehingga kata yang di tampilkan hanya sedikit - Tidak ada menu Alarm 	<ul style="list-style-type: none"> - Aplikasi doa islami berisi tentang doa dan surah-surah pendek - Didukung cara bacaanya(audio) serta video running teks didalamnya - Memiliki database untuk menyimpan soal-soal evaluasi - Memiliki alarm sebagai jadwal pengingat doa
<p>- <i>Doa anak muslim</i></p> 	<p>- <i>Doa anak islami</i></p> 

3.3 Kelebihan dan Kelemahan Aplikasi

Kelebihan aplikasi:

1. Terdapat video running teks
2. Terdapat audio cara membaca doa
3. Terdapat evaluasi didalam aplikasi ini
4. Serta terdapat alarm

kelemahan aplikasi:

1. Ukuran dalam aplikasi ini terbilang besar dibandingkan dengan aplikasi doa lain
2. Surah hanya sebatas 11 surah saja.

4. KESIMPULAN

Aplikasi multimedia hapalan juz amma dan doa sehari-hari dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Menghasilkan suatu aplikasi hapalan juz amma dan doa sehari-hari yang dapat membantu anak-anak untuk menghafal doa sehari-hari.
2. Aplikasi ini dapat di akses menggunakan *smartphone* sedangkan file .apk kumpulan doa islami dapat diinstall di sistem android minimal Android versi 4.0 (Ice Cream Sandwich) keatas.
3. Aplikasi ini dijalankan dalam keadaan *offline*.

5. SARAN

Saran untuk aplikasi hapalan juz amma dan doa sehari-hari yang telah dibangun ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk ke depannya aplikasi ini bisa disempurnakan dengan memperbanyak lagi database evaluasi soal.
2. Aplikasi ini dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan beberapa surah dan doa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdur Rofiq, 2013, Perancangan Aplikasi Pengenalan Dan Pendalaman Rukun Islam Berbasis Android, Yogyakarta.
- Ahmad Afandi, 2015, Perancangan Aplikasi Pembelajaran Doa Agama Islam Pada Anak Menggunakan Augmented Reality, Medan.
- Fenty E.M.A, Anif Hanifa, Novi Riyanto, 2014, Implementasi Algoritma Brute Force dan Fitur Location Based Service Pada Aplikasi Kumulan Doa Harian Berbasis Android, Jakarta.
- Nugroho, Adi, 2010, Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek Dengan Metode USDP, Andi, Yogyakarta.
- Safaat, Nazruddin, 2012, Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android, Informatika, Bandung.

Satyaputra, Alfa., Eva Maulina A. 2016. Let's Build Your Android Apps with Android Studio. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Suryana, 2010, Modul Metodologi Penelitian, Universitas Indonesia, Jakarta.

Sutopo, A. H., 2003, Multimedia Interaktif dengan Flash, Graha Ilmu, Yogyakarta.

Widhiyanto dan Siska Iriani, 2012, Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Do'a Sehari-hari Pada Sekolah Dasar (SDN) Kalikunin II Kecamatan Tulakan, Surakarta.