

**PERANCANGAN APLIKASI AL-QUR'AN TILAWAH DIGITAL
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

FARIZAN IRHAMULLAH

NIM. 160212022

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
DARUSSALAM - BANDA ACEH
2023 M/ 1444 H**

**PERANCANGAN APLIKASI AL-QUR'AN TILAWAH DIGITAL
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Oleh:

FARIZAN IRHAMULLAH
NIM. 160212022
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

Disetujui Oleh:

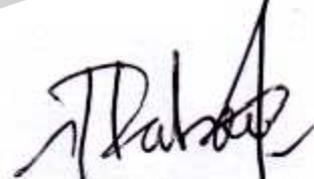
A R - R A N I R Y

Pembimbing I



Mira Maisura, M.Sc
NIP. 198605272019032011

Pembimbing II



Rahmat Musfikar, M.Kom
NIP. 198909132020121015

**PERANCANGAN APLIKASI AL-QUR'AN TILAWAH DIGITAL
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR**

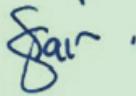
SKRIPSI

**Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi**

Pada Hari/Tanggal 13 April 2023 M
21 Ramadhan 1444 H

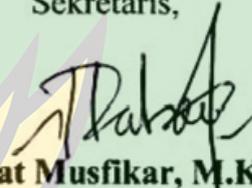
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Mira Maisura, M.Sc
NIP. 198605272019032011

Sekretaris,



Rahmat Musfekar, M.Kom
NIP. 198909132020121015

Penguji I,



Raihan Islamadina, S.T., M.T
NIP. 198901312020122011

Penguji II,



Baihaqi, M.T
NIP. 198802212022031001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Saiful Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 1979010219997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Farizan Irhamullah
NIM : 160212022
Program Studi : Prodi Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Perancangan Aplikasi Al-Qur'an Tilawah Digital Berbasis Android Menggunakan Kodular

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber ahli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi atau memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 29 Maret 2023
Yang menyatakan,



FARIZAN IRHAMULLAH
NIM. 160212022

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Farizan Irhamullah
NIM : 160212022
Program Studi : Prodi Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Perancangan Aplikasi Al-Qur'an Tilawah Digital Berbasis Android Menggunakan Kodular

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber ahli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi atau memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun. جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Banda Aceh, 29 Maret 2023

Yang menyatakan



FARIZAN IRHAMULLAH

NIM: 160212022



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI

Alamat: Lantai 1 Gedung B FTK UIN Ar-Raniry Darussalam
Telp.06517552155, email: ftk.prodipti@ar-raniry.ac.id, Website: <https://pti.ftk.ar-raniry.ac.id>

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Nomor: B-0116/Un.08/PTI/PP.00.9/04/2023

Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama : Farizan Irhamullah
NIM : 160212022
Bidang Peminatan : Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi

Telah dinyatakan **LULUS** hasil pengecekan plagiasi dari naskah **Skripsi** dengan menggunakan aplikasi Turnitin dengan nilai **22% pada tanggal 08 April 2023**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 10 April 2023

Ketua Prodi,



Mira Maisura
Mira Maisura

ABSTRAK

Nama : Farizan Irhamullah
NIM : 160212022
Fakultas/Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Prodi Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Perancangan Aplikasi Al-Qur'an Tilawah Digital Berbasis Android Menggunakan Kodular
Pembimbing I : Mira Maisura, M.Sc
Pembimbing II : Rahmat Musfika, M.Kom
Kata Kunci : Aplikasi Al-Qur'an Tilawah Digital, Android, Kodular

Rancangan aplikasi Al-Qur'an tilawah berbasis android dapat menarik minat para mahasiswa jurusan PTI UIN Ar-Raniry untuk terbiasa bertilawah. Aplikasi ini berbeda dengan aplikasi-aplikasi Al-Qur'an yang ada sebelumnya, rancangan ini terdapat fitur panduan irama dan tajwid, pada aplikasi-aplikasi Al-Qur'an lain tidak terdapat fitur irama bacaan tersebut. Fitur ini diharapkan menjadi daya tarik tersendiri untuk bertilawah. Penelitian ini bertujuan merancang aplikasi Al-Qur'an tilawah digital berbasis android menggunakan kodular dan untuk mengetahui aplikasi tersebut memudahkan penggunaan bertilawah. Metode penelitian ini menggunakan metode model pengembangan ADDIE dengan tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Sampel diambil menggunakan teknik simple random sampling dari mahasiswa PTI UIN Ar-Raniry. Media sebelumnya dievaluasi oleh ahli media dan ahli materi. Target pengujian dalam melakukan usability testing berjumlah 25 orang. Kuisiener yang digunakan mengacu pada *System Usability Scale (SUS)*. Hasil menunjukkan bahwa nilai rata-rata untuk skor ahli media adalah 90,5 dan skor rata-rata untuk ahli materi adalah 86,8 sehingga dari kedua uji ahli tersebut masuk ke dalam kategori Sangat Baik dan Sangat Layak untuk dijadikan sebagai aplikasi penunjang tilawah Al-Qur'an digital ditinjau dalam hal isi, bentuk dan penggunaannya. Sedangkan berdasarkan target pengujian menggunakan *usability testing* didapatkan skor rata-rata hasil akhir pada angka 74,7 yang secara percentile rank menunjukan *grade "C"* dan secara adjective rank mendapat rating "*good*". Oleh karena itu, aplikasi ini diklasifikasikan telah memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna dengan interface yang cukup mudah digunakan.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan berkah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini setelah melalui perjuangan panjang, guna memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Selanjutnya shalawat beriring salam penulis panjatkan keharibaan Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan ke alam yang penuh ilmu pengetahuan. Adapun skripsi ini berjudul "Perancangan Aplikasi Al-Qur'an Tilawah Digital Berbasis Android Menggunakan Kodular".

Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, diantaranya kepada:

1. Ibu Mira Maisura, M.Sc, selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, dan juga selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
2. Bapak Rahmat Musfika, M.Kom, selaku pembimbing II yang telah menyumbangkan pikiran serta saran-saran yang membangun sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, juga selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan motivasi sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.

5. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., MA. M.Ed. Ph.D, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
6. Kepada adik-adik dari Prodi PTI UIN Ar-Raniry yang telah berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian ini.
7. Seluruh pegawai perpustakaan yang sudah memberikan peluang untuk penulis dalam mencari referensi untuk mendukung terlaksananya proses penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk mencapai kesempurnaan dalam penulisan skripsi ini.

Banda Aceh, 14 April 2023

Penulis,

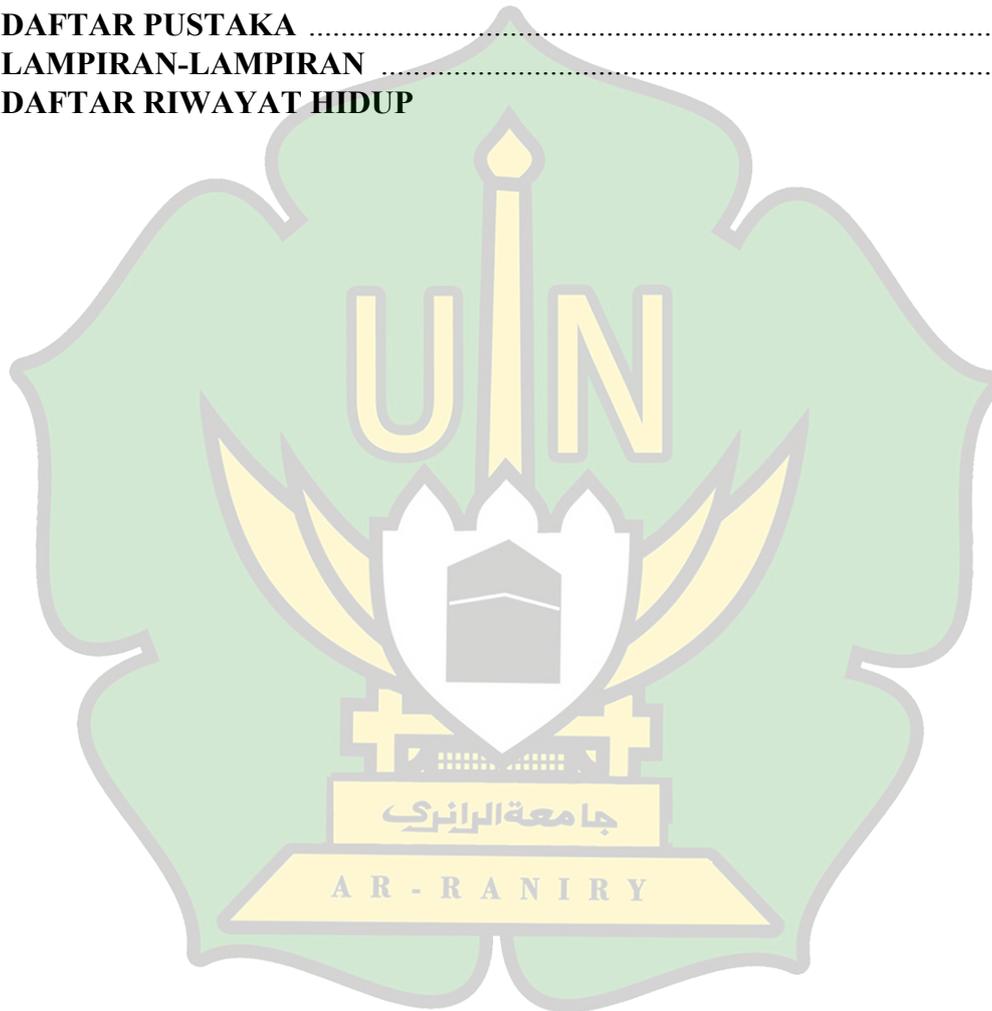
AR - RANIRY

Farizan Irhamullah

DAFTAR ISI

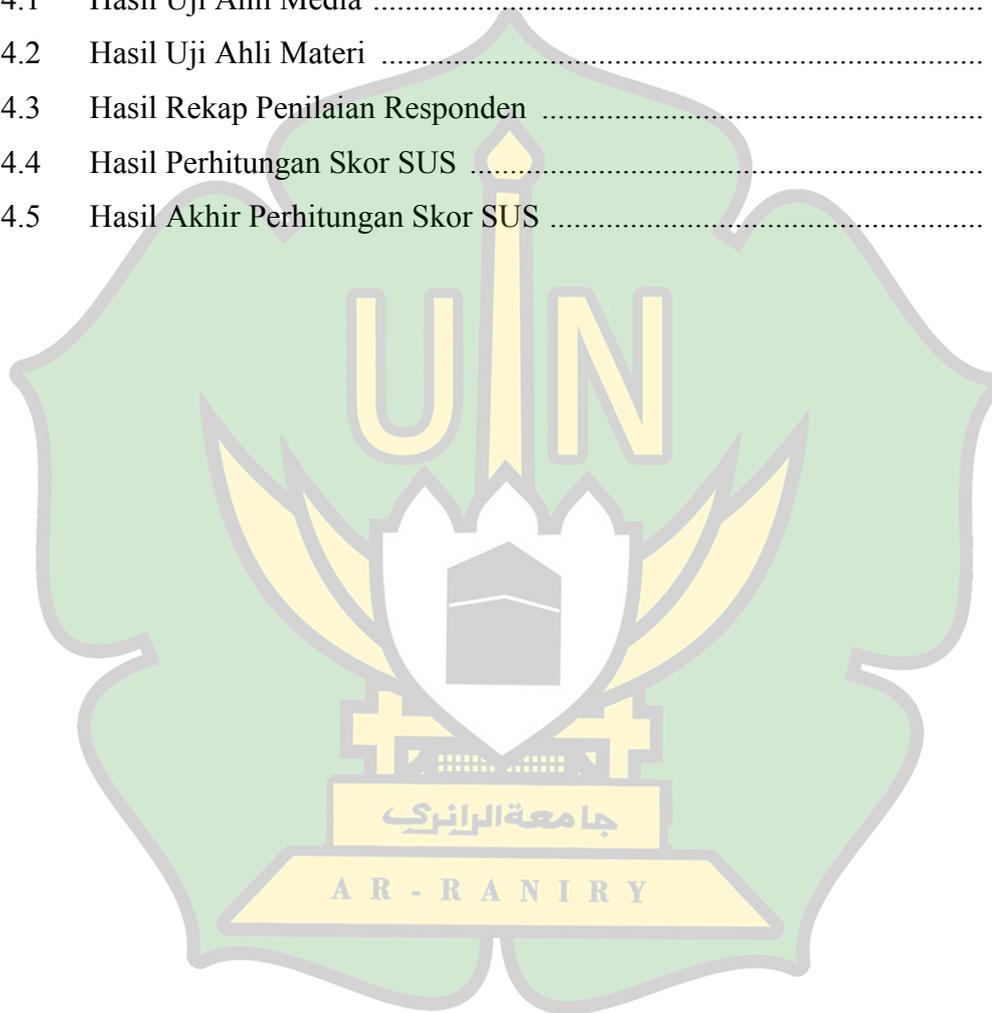
	Halaman
HALAMAN SAMPUL JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	4
E. Ruang Lingkup Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Konsep Al-Qur'an Digital	6
B. Kebiasaan dan Minat Membaca Al-Qur'an Digital	10
C. Tilawah	14
D. Android	17
E. Kodular	20
F. Penelitian Terdahulu	30
G. Kerangka Berfikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Metodologi Penelitian	34
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	35
C. Tahapan Penelitian	43
D. Lokasi Penelitian	44
E. Populasi dan Sampel	44
F. Evaluasi Ahli Media dan Ahli Materi	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Hasil Pengembangan Aplikasi al-Quran Tilawah Digital dengan Metode ADDIE	49
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	49
2. <i>Design</i> (Disain)	50
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	55
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	60
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	71

B. Hasil dan Pembahasan	77
1. Hasil Akhir Perhitungan Skor SUS	77
2. Kesimpulan dan Tingkat Kelayakan Aplikasi	78
BAB V PENUTUP	79
A. Kesimpulan	79
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN-LAMPIRAN	83
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
2.1	Penelitian Terdahulu	30
3.1	Tingkat Efektivitas	47
4.1	Hasil Uji Ahli Media	72
4.2	Hasil Uji Ahli Materi	73
4.3	Hasil Rekap Penilaian Responden	75
4.4	Hasil Perhitungan Skor SUS	77
4.5	Hasil Akhir Perhitungan Skor SUS	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Contoh Tampilan Indeks dalam Al-Qur'an Digital	8
2.2 Tampilan Home Kodular	20
2.3 Tampilan Halaman Account Kodular	25
2.4 Tampilan Login Kodular Creator	28
2.5 Kerangka Berfikir	33
3.1 Model Pengembangan ADDIE	34
3.2 Tampilan Flowchart Aplikasi Al-Quran Tilawah Digital	37
3.3 Tampilan Halaman Menu Awal Aplikasi dan Tampilan Halaman Pilihan Surah	38
3.4 Tampilan Halaman Surah dan Tampilan Halaman Tilawah dan Tajwid	39
3.5 Tampilan halaman tentang aplikasi	40
3.6 Tahapan Penelitian	43
3.7 Smileymeter yang digunakan pada Kuesioner	48
3.8 Rating Scale SUS Score	48
4.1 Design Tampilan Awal Aplikasi	50
4.2 Design Tampilan Menu Sidebar	51
4.3 Tampilan Halaman Surah	52
4.4 Tampilan Halaman Tilawah	53
4.5 Tampilan Halaman Tilawah	54
4.6 Tampilan Halaman Tentang Aplikasi	55
4.7 Block Tampilan Awal dan Tampilan Menu	56
4.8 Block Tampilan Al-Qur'an	57
4.9 Block Tampilan Menu Tilawah	57
4.10 Block Start Audio	58
4.11 Block Stop Audio	59
4.12 Block Tampilan Tajwid	59
4.13 Block Tampilan Audio Tajwid	60
4.14 Tampilan Halaman Awal dan Halaman Menu	61
4.15 Tampilan Submenu Pilihan Surah	62
4.16 Tampilan Surah dan Ayat	63
4.17 Tampilan Informasi Tilawah	64
4.18 Tampilan Tilawah dan Menu Surah	65

4.19	Tampilan Tilawah dan Menu Surah	66
4.20	Tampilan Halaman Tajwid	67
4.21	Tampilan Halaman Hukum Bacaan Nun Mati atau Tanwin	68
4.22	Tampilan Halaman Hukum Bacaan Mad	69
4.23	Tampilan Halaman SubMenu Hukum Bacaan Mad (Mad Lazim)	70
4.24	Tampilan Halaman Informasi Aplikasi	71
4.25	Grade System Usability Scale	79



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Keputusan Pengangkatan Pembimbing
- Lampiran 2. Surat Izin dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
- Lampiran 3. Lembar Uji Kelayakan Oleh Ahli Media 1
- Lampiran 4. Lembar Uji Kelayakan Oleh Ahli Media 2
- Lampiran 5. Lembar Uji Kelayakan Oleh Ahli Materi 1
- Lampiran 6. Lembar Uji Kelayakan Oleh Ahli Materi 2
- Lampiran 7. Angket Responden
- Lampiran 8. Foto Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 9. Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia teknologi saat ini terus mengalami kemajuan yang sangat pesat, sehingga dengan teknologi tersebut akan memudahkan orang dalam beraktivitas, salah satunya adalah memudahkan seseorang untuk dapat membaca dan mempelajari Al-Qur'an. Al Qur'an digital saat ini sudah mulai sering digunakan, yang dapat diperoleh atau di donwload dari playstore. Aplikasi Al-Qur'an dalam bentuk digital tersebut juga telah dilengkapi dengan terjemahan, tajwid berwarna, rekaman bacaan, dan bahkan juga dilengkapi dengan tafsirnya. Bahkan, aplikasi ini bisa juga di akses secara online maupun *offline*. [1]

Namun ironinya, dengan segala kemudahan yang ditawarkan oleh kemudahan teknologi tersebut, masih ada tingkat literasi mahasiswa yang rendah terhadap al-Qur'an digital. Survey yang peneliti lakukan pada bulan Desember tahun 2022 di jurusan PTI atau Prodi Pendidikan Teknologi dan Informasi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, peneliti menemukan fakta dan fenomena bahwa dari 10 mahasiswa PTI UIN Ar-Raniry Banda Aceh, sebagiannya hanya memanfaatkan media digital sebagai media bantu dalam perkuliahan maupun hiburan terutama pada smartphone. Meskipun ada beberapa orang yang disurvei terdapat Al-Qur'an digital pada smartphone mereka namun itu hanyalah sekedar pelengkap, dan belum pernah menggunakan aplikasi tersebut untuk membaca Al-Qur'an.

Sebaliknya, beberapa mahasiswa lain mengakui sering menggunakan al-Qur'an digital. Alasannya dilengkapi dengan fitur yang lengkap serta mudah dibawa kemanapun contoh fitur seperti tajwid, tafsir serta lainnya. Namun salah ada juga mahasiswa yang menyatakan terbiasa memakai Al-Qur'an versi cetak atau mushaf ketimbang versi digital. Mahasiswa tersebut mengatakan membaca Al-Qur'an dalam bentuk mushaf memiliki frekuensi baca Al-Qur'an yang tinggi ketimbang yang digital. Alasannya dikarenakan lebih nyaman, serta sudah terbiasa, selain itu dia beranggapan adab dalam membaca Al-Qur'an lebih terjaga dari pada ketika membaca Al-Qur'an digital.

Melihat dari fenomena di atas terlihat bahwa para mahasiswa yang terbiasa dengan membaca Al-Qur'an versi mushaf tidak mengubah kebiasaannya dalam membaca Al-Qur'an meski perkembangan teknologi Al-Qur'an versi digital yang begitu pesat. Hal ini, mengindikasikan mahasiswa tersebut memang tidak berminat untuk menggunakan Al-Qur'an digital untuk sekedar melakuakn tilawah. Selanjutnya, pada mahasiswa yang sering menggunakan Al-Qur'an versi digital merasa sangat terbantu melalui penggunaan aplikasi tersebut, hal ini karena terdapat berbagai fitur yang lengkap serta dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.

Seiring dengan hal tersebut, peneliti tertarik untuk merancang aplikasi Al-Qur'an tilawah berbasis android ini untuk dapat menarik minat para mahasiswa, khususnya di jurusan PTI UIN Ar-Raniry Banda Aceh untuk mulai terbiasa bertilawah. Aplikasi yang akan peneliti bangun ini sedikit berbeda dengan aplikasi-aplikasi Al-Qur'an yang telah ada sebelumnya, dalam rancangan yang akan diciptakan ini akan fitur panduan irama dan tajwid, dimana pada aplikasi-

aplikasi Al-Qur'an digital yang telah ada, tidak terdapat fitur irama bacaan tersebut. Dengan fitur ini diharapkan aplikasi Al-Qur'an tilawah ini akan menjadi daya tarik tersendiri, sehingga minat para mahasiswa untuk bertilawah melalui Al-Qur'an digital ini akan lebih dapat ditingkatkan lagi.

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka peneliti menetapkan judul untuk melakukan penelitian yaitu, "Perancangan Al-Qur'an Tilawah Digital Berbasis Android dengan Menggunakan Kodular."

B. Rumusan Masalah

Berlandaskan uraian latar belakang sebelumnya, sehingga yang menjadi permasalahan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang aplikasi Al-Qur'an tilawah digital dengan menggunakan kodular.
2. Bagaimana kelayakan aplikasi Al-Qur'an tilawah digital dengan menggunakan kodular.
3. Bagaimana kepuasan dan daya terima terhadap aplikasi Al-Qur'an tilawah digital dengan menggunakan kodular.

C. Tujuan Penelitian

Berlandaskan pada permasalahan sebelumnya, sehingga dapat ditetapkan tujuan utama dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk merancang aplikasi Al-Qur'an tilawah digital berbasis android dengan menggunakan kodular.

2. Untuk mengetahui kelayakan aplikasi Al-Qur'an tilawah digital dengan menggunakan kodular.
3. Untuk mengetahui kepuasan dan daya terima terhadap aplikasi Al-Qur'an tilawah digital dengan menggunakan kodular.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan beberapa manfaat, diantaranya yaitu:

1. Bagi pengguna

Rancangan aplikasi Al-Qur'an tilawah digital berbasis android dengan menggunakan kodular ini diharapkan pengguna dapat mengaplikasikannya dengan mudah, meningkatkan pemahaman pengguna, serta mempermudah proses belajar membaca Al-Qur'an.

2. Bagi Peneliti

Dengan mengimplementasikan rancangan Al-Qur'an tilawah digital berbasis android dengan menggunakan kodular, bisa memperkaya pengetahuan dan pemahaman serta pengalaman, khususnya bagi peneliti sendiri dalam hal merancang sebuah aplikasi.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk membuat penelitian ini menjadi fokus dan terarah, maka fokus dari penelitian ini hanya untuk meneliti kelayakan dan daya terima mahasiswa terhadap aplikasi Al-Qur'an tilawah digital. Sehingga dapat dibatasi ruang lingkup

bahasan penelitian ini berupa perancangan Al-Qur'an tilawah digital berbasis android dengan menggunakan kodular, yang dilengkapi dengan metode cara membaca Al-Qur'an serta irama bacaan Al-Qur'an seperti irama bayati, hijaz, nahwand dan rast.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Al-Qur'an Digital

Pandangan Al-Qur'an terhadap teknologi bisa diketahui dari begitu banyaknya ayat-ayat yang ada di dalam al-Qur'an yang memuat informasi tentang alam semesta. Sebagian Ulama mengatakan bahwa ada lebih kurang 750 ayat yang terdapat dalam al-Qur'an menjelaskan tentang alam dan isinya, baik itu dari segi materi, maupun dari segi fenomena alam, serta ayat-ayat tersebut mensyariatkan manusia untuk mencari tahu, menggunakan serta mengelola alam tersebut. Quraisy Shihab mengatakan bahwa “teknologi dengan turunan dari seluruh hasil merupakan media untuk manusia mengingat Allah, serta mengingatkan manusia agar tetap tunduk pada segala yang berada dalam alam semesta ini”.^[2]

Ilmu pengetahuan dan seluruh aspeknya berjalan beriringan untuk mengikuti perkembangan zaman. Dalam hal ini perkembangan dalam hal metode pendidikan Islam bisa dilihat dari media pembelajaran yang semakin modern dan di terapkan pada setiap pendidikan dalam menerapkan metode yang sudah ada. Al Qur'an Digital menjadi salah satu perkembangan pendidikan agama islam.^[3]

Saat ini terdapat dua versi Al-Qur'an yang beredar di masyarakat yaitu versi Al-Qur'an cetak serta al-Qur'an versi digital. Versi al-Qur'an jenis cetak itu sendiri juga bagian dari perkembangan teknologi, dalam hal ini teknologi mesin cetak. Menurut pendapat Growman dikutip dari Denfeer, mesin cetak untuk

mencetak Al-Qur'an pertama kali adalah mesin cetak yang diproduksi perusahaan yang ada di Hamburg Jerman pada tahun 1964. Mesin cetak ini bersifat portable dan dilengkapi tanda baca. Sedangkan Al-Qur'an yang khusus dicetak oleh orang Islam pertama kali yaitu sekitar 35 tahun yang lalu, tepatnya di tahun 1987.[4]

Sejalan perkembangan dari ilmu pengetahuan serta perkembangan teknologi, saat ini banyak bermunculan Al-Qur'an dalam bentuk digital. Arif mengatakan bahwa Al-Qur'an versi digital adalah perangkat yang berfungsi memudahkan dalam mempelajari dan membaca Al-Qur'an, selain itu al-Qur'an ini juga lengkap 30 juz, selain itu juga dilengkapi dengan audio bacaan ayat, terjemahan serta fitur lainnya. Menurut pendapat Talib, Al-Qur'an versi digital menjadi alternatif pilihan perangkat lunak Al-Qur'an yang memiliki daya tarik tersendiri, hal ini karena fitur-fiturnya yang lengkap, selain itu terdapat indeks Al-Qur'an yang sangat membantu dalam memudahkan penggunaanya dalam mencari ayat sesuai dengan topik yang diinginkan.[5]

Pengaturan indeks pada Al-Qur'an digital bertujuan agar para *user* dapat melihat status Surat yang terdapat pada Al-Qur'an misalnya apakah surah tersebut termasuk ke dalam surah Makiyyah (turun di Makkah) atau Madaniyah (turun di Madinah).



Gambar 2.1 Contoh Tampilan Indeks dalam Al-Qur'an Digital

Kehadiran Al-Qur'an dalam bentuk digital ini merupakan bentuk lain dari rangkaian abstraksi dan ide dari Al-Qur'an yang mana pada tahun-tahun sebelumnya lebih banyak tersedia berupa versi cetak atau buku. Sedangkan jika dilihat dari isinya, terdapat perbedaan pada wujud pada kedua Al-Qur'an tersebut. Hal ini dapat dilihat dari bermacam-macam media di dalam aplikasi Al-Qur'an. Sebagai contoh aplikasi Al-Qur'an juga berwujud dalam bentuk CD selain dari *Software*. Selanjutnya Arif juga menambahkan empat keunggulan yang terdapat dalam Al-Qur'an versi digital, khususnya dilihat dari segi penggunaannya, yaitu:

1. Al-Qur'an versi digital bisa menjadi media alternatif dalam belajar membaca Al-Qur'an meski tanpa bimbingan ustadz/guru.
2. Dari Al-Qur'an digital kita dapat mendengar audio dari ayat tersebut serta memperhatikan tajwid dari bacaan.
3. Al-Qur'an digital dapat melakukan pengulangan bacaan terus menerus sehingga dapat melancarkan bacaan.

4. Al-Qur'an digital dapat membantu kita dalam memahami makna bacaan sebab dilengkapi oleh terjemahan bahasa Indonesia.

Selain kelebihan-kelebihan Al-Qur'an digital dan manfaat-manfaatnya, sebagai sebuah aplikasi, Al-Qur'an digital juga memiliki beberapa kelemahan, diantaranya yaitu:

1. Kemungkinan adanya perbedaan makna terjemahan dari Al-Qur'an digital dengan versi cetak, hal ini karena Al-Qur'an digital sebagai sebuah aplikasi bisa saja dibajak orang lain yang tak bertanggung jawab.
2. Meski tanpa Tashih dari Kemenag Al Qur'an digital dapat bebas beredar.[5]

Aplikasi al-Qur'an telah hadir dalam banyak versi, diantara aplikasi-aplikasi tersebut adalah:

1. Al-Qur'an Indonesia

Aplikasi ini cukup memudahkan bagi orang yang membacanya, baik itu berupa tampilan layar horizontal ataupun layar vertikal, dan dilengkapi arti atau terjemahan dalam bahasa Indonesia. Penerjemah Al-Qur'an ini juga langsung diambil dari penafsir yang ada di kementerian Agama RI dan dari Al Jalalain Indonesia.

- b. MyQuran

Aplikasi MyQuran dilengkapi dengan fitur interpretasi makna linguistik atau terjemah yang lengkap dengan fitur pencarian dalam terjemahan tersebut. Pengguna yang membaca quran juga bisa memilih fitur save pada surah terakhir yang telah ia baca dengan memberikan sebuah tanda. My Qur'an ini juga dilengkapi dengan kumpulan bermacam do'a harian.

c. Quran for Android

Al-Qur'an juga hadir dalam versi android, dan ini membuat seseorang yang mempelajari dan membaca Al-Qur'an semakin mudah. Pengguna juga dapat menggunakan berbagai macam fitur yang terdapat dalam aplikasi ini, salah satunya pengguna dapat menggunakan tema night mode bahkan terjemahan yang terdapat dalam Al-Qur'an ini tersedia dalam beberapa bahasa di dunia, yaitu mencapai 20 (dua puluh) bahasa dari negara-negara berbeda.

B. Kebiasaan dan Minat Membaca Al-Qur'an Digital

Kebiasaan berasal dari kata “biasa” yang dapat diartikan sebagai sebuah yang umum ataupun lazim. Maka kebiasaan dapat dikatakan suatu proses yang dikerjakan seseorang sehingga menjadi rutinitas.[6] Menurut pendapat Armai Arif rutinitas adalah sebuah metode yang digunakan agar seseorang rutin untuk berfikir, bertindak serta bersikap sesuai dengan ajaran pada agama Islam.[7]

Menurut pendapat Hanna Junhana Bastaman mengatakan bahwa rutinitas merupakan aktivitas dalam mengerjakan suatu kegiatan atas kemampuan tertentu secara terus menerus serta konsisten pada jangka waktu cukup lama, sehingga suatu kegiatan dan kemampuan tersebut dikuasai secara penuh serta mahir, dan pada akhirnya sulit ditinggalkan.[8]

Dalam hal ini, rutinitas baca Al-Qur'an adalah aktivitas biasa yang dilakukan dalam melihat tulisan bacaan Al-Qur'an yang terus dilakukan secara terus menerus dan berulang hingga dalam periode waktu tertentu. Hal ini akan membuat kebiasaan tersebut akan berperan besar dalam menentukan perilaku

manusia secara umum. Dikarenakan pada fase perkembangannya pengalaman manusia terus bertambah. Menjadikan aktivitas baca Al-Qur'an sebagai kebiasaan yang berdampak baik bagi yang membacanya.

Kebiasaan membaca Al-Qur'an merupakan kegiatan memperhatikan serta memahami makna dari Al-Qur'an dan melafalkannya sesuai dengan aturan-aturan bacaan Al-Qur'an yang semestinya, sehingga ini akan menjadikannya bagian bagian dari pada ibadah. Maka dari itu, kebiasaan membaca al-Qur'an ini dapat kita pahami sebagai sebuah kegiatan dan rutinitas umum yang telah dilakukan dalam membaca Al-Qur'an dan dilakukan terus menerus, sehingga aktivitas ini menjadi rutinitas yang sulit ditinggalkan, dan dilakukan tanpa rasa terpaksa ataupun dipaksa.

Minat seseorang dalam membaca Al-Qur'an merupakan bagian aspek psikologi, ini karena minat itu sendiri merupakan kegiatan memperhatikan yang mengandung unsur perasaan. Kecenderungan seseorang terhadap kegiatan membaca al-Qur'an dapat membuat hidup menjadi lebih tenang karena bacaan al-Qur'an akan membuat jiwa menjadi tenang dan siap menerima apapun yang terjadi diluar kendali kita.

Malaikat jibril pertama kali menyampaikan ayat Al-Qur'an yang berisi perintah pada manusia untuk membaca. Perintah membaca adalah salah satu unsur yang sangat penting dan merupakan hal berharga bagi pada para insan. Membaca, apapun itu sangat penting dan merupakan syarat pertama serta utama dalam rangka melakukan pengembangan ilmu dan teknologi yang merupakan pondasi dalam membangun sebuah peradaban.

Membaca al-Qur'an bagi orang Islam merupakan jalan untuk menjadikan dirinya paham terhadap ajaran Islam, sehingga mampu mengamalkannya dan menyempurnakan ajaran Islam itu sendiri.. Hal ini juga ditegaskan dalam firman Allah yaitu dalam surah surat al-Alaq ayat 1-5, yang terjemahannya adalah: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang paling pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”. (Q.S. al-Alaq : 1-5).[9]

Iqra' dapat diartikan dengan “mengumpulkan”. Asal kata dari Iqra artinya “bacalah” dimana membaca tak memulu tentang yang tertulis saja, dan tak perlu diumbar agar dapat didengar oleh orang-orang yang ada disekitarnya. Jika dilihat dari kamus-kamus bahasa, kata tersebut berarti seperti membaca, menelaah, menyampaikan, mengertit tandanya dan juga meneliti, yang mana pada dasarnya memiliki arti “mengumpulkan”.

Dalam hal ini, obyek dari membaca tersebut berhubungan dengan suatu bacaan yang di firmankan oleh Allah SWT, dan juga kitab himpunan dari karya-karya manusia. Dapat dipahami membaca disini bukan saja dalam melafalkan sesuatu yang ada ditulisan tersebut, melainkan disertai dengan memahami serta mengamalkan semua hal yang terbaca.

Aktivitas membaca Al-Qur'an adalah sebuah aktivitas ibadah, meskipun yang membacanya tidak mengetahui artinya. Membaca Al-Qur'an merupakan amal sholeh serta memberikan rahmat dan menfaat bagi siapapun yang mengerjakannya. Al-Qur'an diturunkan tidak sekaligus, namun berangsur-angsur,

serta berdasarkan kejadian yang sedang berlangsung, sehingga Al-Qur'an melekat dalam hati setiap manusia, serta lebih dapat dipahami oleh akal pikiran para manusia, menyelesaikan masalah-masalah dengan ayat-ayat Allah swt, menunjukkan jalan atas segala pertanyaan, serta memberi kekuatan dan ketenangan hati kepada Nabi Muhammad.[10]

Diperlukan kemampuan akal, jiwa, dan ilmu bagi siapapun yang hendak memahami serta menafsirkan Al-Qur'an. Kita suci umat Islam ini akan menjadi pedoman bagi setiap insan yang di firmankan Allah swt pada Nabi Muhammad saw. Sehingga Al-Qur'an tersebut secara bahasa memiliki arti "bacaan sempurna". Sebab tak ada bacaan apapun yang mampu menandangnya. Begitu luarbiasanya tulisan yang terkandung didalamnya yang berisi keindahan bahasa, kebenaran serta ketelitian dalam kedalaman maknanya.

Berdasarkan uraian beberapa pendapat-pendapat yang telah diuraikan sebelumnya, dapat dipahami bahwa minat baca Al-Qur'an mengandung hal-hal yang bersifat ingin memiliki sesuatu, pemusatan atau konsentrasi, rasa introspeksi dan kegembiraan yang diperoleh karena aktivitas dari membaca Al-Qur'an. Sehingga kecenderungan terhadap membaca Al-Qur'an merupakan suatu minat yang cenderung ada dalam hal untuk memiliki dan rasa tertarik yang juga diikuti oleh upaya-upaya yang dilakukan seseorang secara berulang dalam aktivitasnya membaca Al-Qur'an, kecenderungan ini di secara berulang-ulang disertai rasa ikhlas penuh kegembiraan atau tanpa paksaan, yang menggambarkan bahwa keinginan tersebut murni merupakan hal yang muncul dari dalam dirinya sendiri, yang akhirnya ia akan lebih memahami dan mengerti atas apa yang telah ia baca.

C. Tilawah

Tilawah Quran merupakan bagian dari seni dalam membaca Al-Qur'an, hal ini juga sering disebut dengan istilah an-Nagham fil Quran yang mana arti dari kata tersebut adalah sebuah usaha dalam memperindah suara pada saat membaca Al-Qur'an. Cabang ilmu dari Nagham itu sendiri merupakan cara atau metode dari kegiatan mempelajari Al-Qur'an dalam hal melagukan bacaan dan memperindah serta menyenandungkan suara pada saat membaca Al-Qur'an. Seni dalam membaca dan melantukan ayat-ayat suci Al-Qur'an merupakan salah satu cabang dari ilmu lisan, hal ini dapat diartikan "sebagai ilmu yang diwujudkan melalui membaca dan pengucapan". Maka dari itu, dalam mempelajari ilmu seni membaca Al-Qur'an ini, para pembaca seperti Qari dan Qariah diwajibkan agar dapat memahami sekaligus menguasai sepenuhnya hal-hal yang ada kaitannya dengan ilmu seni membaca Al-Qur'an.[11]

Jika dilihat dari asal usulnya, Tilawah merupakan kata dari bentuk masdar yang berasal dari kata "tala" yang dapat diartikan sebagai "mengikuti". Selanjutnya "tilawah adalah bentuk masdar yang dapat diartikan sebagai kegiatan membaca". Kata tilawah yang terdapat dalam KBBI memiliki arti sebagai "aktivitas membaca ayat-ayat Al-Qur'an yang dilakukan dengan cara baik dan indah".[12]

Dalam kamus Al-Munawir kata "altilawah" atau "alqiraah" yang dapat diartikan sebagai bacaan. Kata tilawah itu sendiri secara umum bukan hal yang asing bagi telinga sebagian besar umat muslim, hal ini karena didalam keseharian kata tilawah ini memiliki kaitan dengan bacaan Al-Qur'an. Selain itu istilah dari

kata tilawah ini juga kerap kali dipakai di dalam ajang-ajang seperti lomba-lomba hari-hari besar Islam secara umum di Indonesia dan khususnya di Aceh, seperti lomba Musabaqah Tilawatil Qur'an atau lebih sering disebut dengan lomba MTQ, dimana dalam kegiatan lomba MTQ tersebut kegiatan perlombaan pembacaan Al-Qur'an dilakukan dengan memberikan nilai dari hasil bacaan para peserta, yang salah satunya tilawah masuk sebagai unsur penilain dari keindahan bacaannya. Sehingga dari hal tersebut muncul pemahaman dari makna kata tilawah tersebut bagi sebagian besar umat Islam.[12]

Dengan demikian, peneliti berasumsi bahwa bahwa aktivitas dari kegiatan tilawah merupakan suatu aktivitas dari membaca Al-Qur'an melalui metode atau cara yang memakai lagu dan irama yang spesifik dari membaca Al-Qur'an sebagaimana yang telah diatur dalam oleh ulama-ulama sebelumnya dan juga para pakar keilmuan bidang ilmu membaca Al-Qur'an. Al-Qur'an sendiri berisi ayat-ayat dengan menggunakan bahasa Arab, maka sudah sewajarnya orang-orang yang bahasa ibunya adalah bahasa Arab akan menjadi lebih mudah membaca Al-Qur'an dengan penuh penghayatan melalui penekanan pada kata-kata tertentu menggunakan lagu dan menyenandungkannya dengan indah, sehingga menjadi lebih berkesan dihati orang-orang yang mendengarnya.

Kesenian itu sendiri merupakan jelmaan dari apa yang dirasakan seseorang, khususnya rasa indah. Rasa indah yang dirasakan tersebut masuk melalui pikiran seseorang dan meresap ke dalam perasaan, hal ini nantinya juga dapat disalurkan sesuai keinginannya atau juga hanya sekedar untuk dimiliki saja. Selain itu, kesenian tersebut merupakan hasil karya cipta dalam hal menghasilkan

sesuatu yang mengemberikan. Dalam agama Islam sendiri, seni membaca Al-Qur'an dengan cara memperindah bacaan menggunakan lagu dan irama merupakan bagian ibadah dalam rangka berdakwah. Hal ini karena dengan melagukan bacaan Al-Qur'an yang sesuai dengan ketentuan dan dari ilmu seni membaca Al-Qur'an, akan membuat hasil dari bacaan tersebut mampu diresapi pembacanya, khususnya diresapi oleh orang-orang yang mendengarnya.[13]

Agama Islam sendiri menuntun umatnya untuk tetap menjaga rasa indah dan keindahan dalam semua aspek di kehidupan sehari-hari, dan karena ini dianggap sebagai sebuah kebutuhan hidup bagi manusia (hal ini juga tertuang dalam beberapa surah dalam Al-Qur'an seperti dalam surah Ali-'Imron ayat 14 surah al-Kahfi ayat 7 dan 46, dan juga dalam surah Fathir ayat 1). Dalam ayat-ayat yang tersebut sebelumnya itu terdapat kata-kata perhiasan yang mana fungsi dari kata perhiasan tersebut adalah dalam mengungkapkan ayat-ayat tersebut dengan cara menghiasi suara melalui lagu dan kemerduan bacaan, dan ini merupakan bagian dari sebuah keindahan, dan keindahan tersebut adalah bagian penting dari sebuah seni.

Maka dari itu Al-Qur'an sebagai sebuah kitab suci bagi umat Islam sangat dianjurkan agar dapat dibaca dan menghiasinya melalui lagu, irama dan juga dengan suara yang merdu, hal ini bertujuan agar dapat membekas baik itu bagi pembacanya maupun bagi para pendengarnya. Sehingga dalam hal ini, dapat dipahami bahwa memperindah bacaan Al-Qur'an dengan suara yang merdu adalah bagian dari seni bacaan Al-Qur'an yang paling tinggi.[14]

D. Android

Android adalah sebuah sistem dari operasi Linux yang sengaja diciptakan dan dikembangkan sebagai sistem operasi pada perangkat mobile. Android sendiri tidaklah membedakan aplikasi inti dengan aplikasi lain seperti aplikasi pihak ketiga, namun berbeda dengan sistem dari operasi perangkat mobile sebelumnya seperti sistem operasi dari Windows Mobile, sistem operasi dari iPhone OS, atau Symbian. Mulanya, sistem operasi android ini dikembangkan perusahaan Android Inc, yang beberapa tahun kemudian sistem operasi android ini dibeli oleh pihak Google, yaitu tepatnya tahun 2005.[15]

1. Jenis Android

Sudah sedari awal sejak kemunculannya, android memiliki beberapa versi. Banyaknya versi android ini adalah sebagai bukti bahwa sistem operasi android ini mengalami perkembangan yang sangat cepat. Hingga saat ini, sistem operasi android yang telah beredar telah memiliki 13 versi.

2. Kelebihan dan Kekurangan Android

a. Kelebihan Android

Android memiliki beberapa kelebihan yang tidak dimiliki oleh sistem operasi lain, dan kelebihan inilah yang menjadikan android sebagai sistem operasi yang diminati pengguna gadget, diantaranya adalah:

- 1) *Open source*, merupakan sistem yang dapat membantu para penggunanya untuk membuat aplikasi yang sesuai keinginan penggunanya, secara umum aplikasi tersebut dapat dibuat dengan menggunakan *framework* dengan menggunakan layanan gratis.

- 2) *Multitasking*, dalam hal ini sebuah ponsel dengan sistem operasi android bisa menjalankan sekaligus dua, tiga atau lebih dari beberapa aplikasi secara bersamaan, sebagai contoh yaitu dengan membuka aplikasi dokumen bersamaan dengan membuka aplikasi pemutar musik.
- 3) *Playstore*, yaitu penyedia layanan bagi sistem operasi android untuk menambah beberapa aplikasi yang sesuai diinginkan pengguna, biasanya aplikasi yang tersedia di playstore ini gratis, namun ada juga terdapat aplikasi yang berbayar..
- 4) Notifikasi, dalam hal ini berfungsi sebagai penampil dari semua pemberitahuan dari sebuah pembaharuan, baik pesan masuk chat, email, sms atau pemberitahuan update aplikasi. Notifikasi ini akan muncul di layar dengan ponsel, dan berfungsi untuk memudahkan pengguna dalam memberikan informasi aktivitas ponsel tersebut.
- 5) Sistem operasi android ini telah didukung dan support dengan semua layanan yang diberikan google, dalam hal ini sistem operasi android telah terintegrasi dan sinkron terhadap berbagai layanan google, contohnya seperti email dan gmail, hal ini akan mempermudah pengguna dalam mengecek, membuat atau menulis email lewat sistem operasi android.
- 6) Install ROM modifikasi, dalam hal ini para pengguna dapat melakukan modifikasi ROM dari ROM bawaan menjadi custom sebagaimana yang diinginkan para penggunanya.

b. Kekurangan Android

Selain beberapa kelebihan, sistem operasi android juga memiliki beberapa kekurangan, diantaranya yaitu:

- 1) Sistem operasi android haruslah senantiasa terhubung dengan internet secara aktif. Minimal koneksi internet dasar seperti GPRS, hal ini bertujuan agar sistem operasi android ini dapat dipakai dan dipergunakan secara optimal sesuai kebutuhan penggunaan, selain itu para pengguna juga dapat memaksimalkan fasilitas yang ada di dalam ponsel yang berbasis sistem operasi android.
- 2) Sistem operasi android memuat banyak iklan, hal ini menjadi kelemahan yang sangat mengganggu para penggunanya, dimana kerap kali iklan akan muncul secara tiba-tiba disaat penggunanya sedang menggunakan beberapa aplikasi android atau ketika sedang bermain game. Namun kemunculan iklan ini biasanya pada aplikasi-aplikasi atau game dengan layanan gratis.
- 3) Untuk update sistem terbaru, pengguna tidak bisa melakukan secara mandiri atau dengan kata lain jika vendor aplikasi tidak melakukan update terhadap sistem aplikasinya, maka pengguna harus menunggunya.
- 4) Penggunaan baterai boros, hal ini senantiasa dialami para pengguna yang memakai aplikasi dan widget secara bersamaan dan juga secara berlebihan, sehingga para pengguna diharuskan membatasi penggunaan aplikasi berlebihan untuk mengatasinya.[16]

E. Kodular

Kodular adalah pengembang dari *app creator* yang berbasis web, dimana hal ini akan memberikan kemudahan bagi para user yang berkeinginan untuk membuat dan mengembangkan sebuah aplikasi yang berbasis android, dengan cara yang sangat mudah melalui program dari editor tipe blok, dimana pada program editor tipe blok tersebut, user tidak dituntut untuk menguasai keahlian dari sistem pengkodean. Kodular kreator ini dibuat dari MIT App Inventor.[17]

Kodular Creator pertama kali rilis pada tanggal 22 Juni 2018 dengan versi 1.0 Andromeda dan terus mengalami pengembangan sampai dengan versi terbarunya saat ini yaitu versi 1.5.4 Fenix yang dirilis pada tanggal 26 April 2022.

Gambar 2.2
Tampilan Home Kodular



Secara lengkap, Kodular Creator mencatat telah merilis 6 versi, diantaranya:

1. Kodular 1.0 Andromeda (22 Juni 2018)
 - a. Kodular 1.0.1 Andromeda (23 Juni 2018)
 - b. Kodular 1.0.2 Andromeda (28 Juni 2018)

- c. Kodular 1.0.3 Andromeda (19 Juli 2018)
- d. Kodular 1.0.4 Andromeda (28 Juli 2018)
- e. Kodular 1.0.5 Andromeda (14 Agustus 2018)
2. Kodular 1.1 Butterfly (19 Agustus 2018)
 - a. Kodular 1.1.1 Butterfly (23 Agustus 2018)
 - b. Kodular 1.1.2 Butterfly (15 September 2018)
 - c. Kodular 1.1.3 Butterfly (4 Oktober 2018)
 - d. Kodular 1.1.4 Butterfly (5 Oktober 2018)
3. Kodular 1.2 Chamaeleon (27 Oktober 2018)
 - a. Kodular 1.2.1 Chamaeleon (23 November 2018)
 - b. Kodular 1.3 Draco (13 Januari 2019)
 - c. Kodular 1.3.1 Draco (19 Januari 2019)
4. Kodular 1.3B.0 Draco (3 Februari 2019)
 - a. Kodular 1.3B.1 Draco (12 Februari 2019)
 - b. Kodular 1.3B.2 Draco (27 Maret 2019)
 - c. Kodular 1.3B.3 Draco (1 Mei 2019)
 - d. Kodular 1.3B.4 Draco (2 Mei 2019)
 - e. Kodular 1.3C.0 Draco (5 Juni 2019)
 - f. Kodular 1.3C.1 Draco (6 Juni 2019)
 - g. Kodular 1.3C.2 Draco (17 Juni 2019)
5. Kodular 1.4 Eagle (17 Agustus 2019)
 - a. Kodular 1.4.1 Eagle (25 Agustus 2019)
 - b. Kodular 1.4.2 Eagle (22 September 2019)

- c. Kodular 1.4B.0 Eagle (3 Januari 2020)
- d. Kodular 1.4B.1 Eagle (4 Januari 2020)
- e. Kodular 1.4C.0 Eagle (22 Maret 2020)
- f. Kodular 1.4C.1 Eagle (5 April 2020)
- g. Kodular 1.4C.2 Eagle (15 Mei 2020)
- h. Kodular 1.4C.3 Eagle (22 Mei 2020)
- i. Kodular 1.4C.4 Eagle (24 Mei 2020)
- j. Kodular 1.4C.5 Eagle (3 Agustus 2020)
- k. Kodular 1.4D.0 Eagle (30 Agustus 2020)
- l. Kodular 1.4D.1 Eagle (04 September 2020)
- 6. Kodular 1.5 Fenix (15 Juli 2021)
 - a. Kodular 1.5.1 Fenix (02 August 2021)
 - b. Kodular 1.5.2 Fenix (15 September 2021)
 - c. Kodular 1.5.3 Fenix (03 October 2021)
 - d. Kodular 1.5.4 Fenix (26 April 2022).[18]

Pada tampilan home Kodular terdapat beberapa fitur yang bisa digunakan untuk lebih mengenali apa itu Kodular dan lebih mengeksplor kemampuan pengguna dalam membuat aplikasi. Fitur-fitur tersebut adalah Modules, Pricing, Team, About, Community, Docs, dan Create Apps!.

1. Modules

Modules adalah menu yang berisikan beberapa fitur yang bisa digunakan untuk membantu pengguna dalam mengeksplor kemampuan pengguna dalam membuat aplikasi, seperti:

a. Creator

Creator merupakan page dipergunakan oleh user dalam membuat sebuah aplikasi. Ini adalah aplikasi pertama dalam kodular ini yang memungkinkan Anda membuat apa pun yang Anda inginkan dengan UI Desain Material. Dalam halaman ini juga tertulis beberapa keunggulan yang dimiliki oleh Kodular Creator ini, diantaranya:

- 1) Tidak ada Coding. Cukup drag n' drop beberapa komponen dan gabungkan dengan beberapa blok.
- 2) Berbasis Cloud, dan di-hosting di Google Cloud Platform.
- 3) Desain Material resmi dan terintegrasi, menyediakan UI yang bersih, ramah pengguna, dan intuitif
- 4) Memiliki infrastruktur server yang kuat yang memberi Anda layanan 24/7 tanpa batas, dengan waktu aktif 100%.
- 5) Pengujian langsung secara real-time langsung diperangkat user.
- 6) Telah support terhadap semua smartphone atau tablet Android mulai dari Android 4.4 KitKat!
- 7) Sangat sederhana. Cukup gabungkan blok dan aplikasi Anda akan siap!
- 8) Lebih dari 185+ komponen.
- 9) Memiliki opsi monetisasi, seperti iklan atau pembelian dalam aplikasi, yang memungkinkan pengguna mendapatkan keuntungan dari aplikasi yang dibuat.
- 10) Mendukung total 18 bahasa.

- 11) Menyediakan komponen Push Notification yang didukung oleh OneSignal.
- 12) Dapat mengunduh dan mengimpor proyek atau layar aplikasi apa pun menggunakan format file .aia dan .ais.
- 13) Menyediakan beberapa opsi login (Kodular, Google, GitHub, Twitter).
- 14) Gratis selamanya, tanpa paket premium atau biaya wajib apa pun untuk penggunaan.

Namun, dibalik keunggulannya terdapat pula kekurangan dari Kodular ini, yaitu kapasitas proyek aplikasi sebesar 20MB sehingga tidak semua material dapat dimasukkan ke dalam aplikasi. Pembatasan kapasitas proyek tersebut dilakukan untuk menghindari terjadinya galat saat mengkompliasi, mengkonversi, atau pemasangan aplikasi Android. Selain itu, kekurangan Kodular yang lain adalah harus daring saat pengembangan aplikasi menggunakan Kodular.

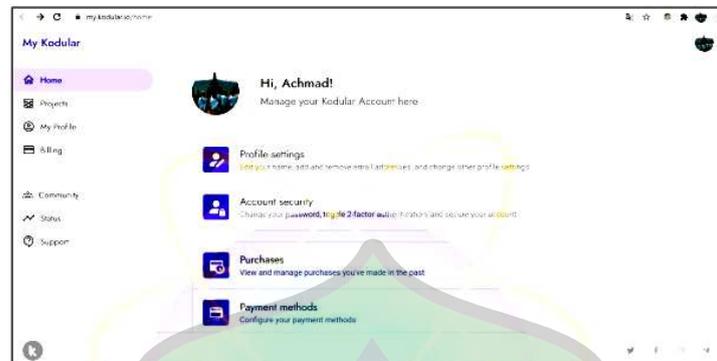
b. Extention IDE

Extention IDE adalah layanan Kodular bagi pengguna untuk membuat ekstensi sendiri dan mendistribusikannya. Akan tetapi, untuk memasuki layanan ini, pengguna harus login menggunakan akun AppyBuilder.

c. Store

Store adalah layanan bagi pengguna Kodular untuk mempublikasikan aplikasi yang telah dibuat oleh pengguna ke toko tertentu di mana hanya ada aplikasi Kodular.

d. Account



Gambar 2.3
Tampilan Halaman Account Kodular

Account adalah halaman untuk mengelola segala hal tentang akun pengguna Kodular, mulai dari Profil, Keamanan Akun, Preferensi Bahasa dan Zona Waktu, Proyek, Pengelolaan Pembelian, Metode Pembayaran, Komunitas, Informasi Pendukung, serta Status. Pada halaman Status, pengguna dapat memeriksa layanan mana dari Kodular yang berfungsi atau dalam pemeliharaan. Jika pengguna tidak dapat menggunakan layanan Kodular, pengguna dapat memeriksa menggunakan halaman ini jika masalahnya terkait dengan internet lokal pengguna atau Server Kodular.[19]

2. Pricing

Pricing adalah halaman informasi tentang penetapan harga. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, Kodular Creator sepenuhnya gratis. Pengguna dapat menggunakannya untuk membuat aplikasi apa pun yang diinginkan dan tidak akan pernah dimintai bayaran untuk itu. Hal tersebut dikarenakan menurut Kodular Team, setiap orang berhak membuat aplikasi bahkan tanpa mengetahui cara membuat kode. Itulah mengapa

Kodular Creator gratis dan akan tetap seperti itu selamanya. Oleh karena itu, siapa pun dapat mengubah ide yang mereka inginkan menjadi aplikasi dengan cara yang sederhana.

Kodular Team tidak mendapatkan apa-apa dari pengguna yang tidak menghasilkan apa-apa dengan platform Kodular. Dan Kodular Team hanya memperoleh penghasilan dari orang-orang yang memonetisasi aplikasi mereka, menghasilkan uang dengan Kodular Creator, seperti menempatkan iklan pada aplikasi pengguna. Kodular tidak memaksa siapa pun untuk menempatkan iklan di aplikasi, tetapi jika pengguna ingin menghasilkan uang, Kodular akan mengambil persentase dari penghasilan pengguna. Persentase penghasilan pengguna yang Kodular Team peroleh mulai dari 5%, dan meningkat bergantung pada jumlah komponen dan fitur yang digunakan di aplikasi pengguna. Misalnya, jika sebuah aplikasi sangat sederhana, Kodular Team hanya akan mengambil 5% dari penghasilan tersebut. Tetapi jika aplikasi menggunakan semua komponen dan fitur kami, maka komisinya akan dinaikkan.

3. Team

Team adalah halaman yang berisikan informasi tentang Tim Kodular yang terdiri dari orang-orang dari beberapa negara di seluruh dunia, seperti Inggris, Spanyol, Jerman, Amerika, India, dan Belanda.

4. About

About adalah halaman yang berisikan tentang Informasi Perusahaan, Disclaimer, serta Syarat dan Ketentuan. Ditambah lagi, pada halaman awal tertulis beberapa informasi tambahan, yaitu:

- a. Telah terdaftar lebih dari 450.000 pengguna aktif Kodular yang tersebar lebih dari 200 negara untuk membuat aplikasi yang mereka inginkan dengan mudah.
- b. Lebih dari 1.200.000 aplikasi yang berhasil dibuat oleh para pengguna Kodular.
- c. Lebih 15.000.000 para pengguna di seluruh dunia telah menggunakan aplikasi yang dibuat dengan Kodular setiap hari.

5. *Community*

Community adalah tempat diskusi publik bagi para pengguna Kodular Creator. Dengan menggunakan komunitas, pengguna bisa mendapatkan bantuan terkait pertanyaan tentang Kodular. Bahkan pengguna bisa mengirimkan ide membantu meningkatkan Kodular atau bahkan melaporkan bug yang pengguna alami selama sesi pengembangan aplikasi pengguna itu sendiri. Komunitas Kodular memiliki begitu banyak pengguna (lebih dari 450.000 pengguna harian) yang akan membantu pengguna lainnya, ini berarti pengguna yang mengalami masalah akan mendapatkan jawaban yang tepat untuk setiap pertanyaan atau masalah dalam beberapa menit.

6. Docs

Docs adalah fitur yang berisikan tentang segala informasi yang berkaitan dengan Kodular, mulai dari Pengenalan Kodular, Panduan Membuat Aplikasi dengan Kodular, hingga Penjabaran Komponen dan Blok yang terdapat pada Kodular Creator. Fitur ini dinilai sesuai untuk

pemula yang baru mengenal Kodular, karena dilengkapi dengan Daftar Isi dan Bilah Pencarian pada bagian atas yang mempermudah para pengguna baru dalam mengenal Kodular dan mencari apa yang mereka butuhkan.

7. Create Apps!

Create Apps! Adalah fitur yang langsung membawa pengguna menuju halaman login Kodular Creator. Pengguna diharuskan login terlebih dahulu sebelum membuat aplikasi menggunakan Kodular Creator. Jika pengguna tidak memiliki akun Kodular, maka pengguna bisa login menggunakan akun lain yang tersedia, seperti Google, GitHub, dan Twitter.



Gambar 2.4
Tampilan Login Kodular Creator

Setelah pengguna login, maka pengguna sudah langsung bisa membuat aplikasi dengan mengklik tombol Create project. Jika pengguna telah membuat aplikasi sebelumnya menggunakan software atau web app creator manapun dengan format .aia atau .ais, maka aplikasi tersebut bisa diimpor kedalam Kodular dengan mengklik tombol Import project.

Setidaknya, ada lebih dari 185 komponen yang dimiliki oleh Kodular. Untuk memudahkan pengguna dalam mengakses komponen, maka Kodular mengelompokkan komponen-komponen tersebut ke dalam 15 kategori, yaitu komponen *User Interface*, *Drawing and Animation*, *Layout Media*, *Social*, *Storage*, *Maps*, *Sensors*, *Connectivity*, *Google*, *Monetization*, *LEGO Mindstorms*, *Utilities*, *Dynamic Components*, dan *Experimental*. Pengguna cukup menyeret komponen yang diinginkan lalu melepaskannya pada gambar layar ponsel. Pengguna juga bisa mendesain tampilan proyek aplikasi sendiri sesuai dengan yang diinginkan.

Setelah mendesain tampilan menggunakan komponen yang tersedia, pengguna dapat menyusun block coding sesuai dengan yang diinginkan dengan cara mengklik tombol Block di kanan atas. Setiap komponen memiliki blok dengan warna yang berbeda-beda. Blok dengan kategori Control berwarna kuning yang berfungsi sebagai pemberi aksi pada aplikasi. Blok dengan kategori Logic berwarna hijau yang berfungsi untuk melakukan aktivitas logika seperti memberikan keputusan benar atau salah, memberikan sebuah komparasi antara 1 komponen terhadap komponen lain, selain itu juga memberikan penilaian berdasarkan gerbang logika AND (salah satu bernilai salah maka hasilnya salah) atau OR (salah satu bernilai benar maka hasilnya benar). Blok dengan kategori Math berwarna biru yang berfungsi untuk melakukan perhitungan. Blok dengan kategori Text berwarna merah yang berfungsi untuk memproses input maupun output berupa teks. Blok dengan kategori List berwarna biru muda yang berfungsi untuk memproses data berbentuk daftar. Blok dengan

kategori Variables berwarna jingga yang berfungsi untuk menyimpan data pada program yang akan digunakan selama program itu berjalan. Blok dengan kategori Procedures berwarna ungu yang berfungsi untuk menyelesaikan masalah khusus dengan parameter yang diberikan. Pilih kategori komponen, lalu pilih dan seret block coding yang diinginkan dan lepaskan pada Block Viewer. Susun beberapa block coding menjadi suatu sistematis coding, agar aplikasi dapat berjalan dengan baik.

F. Penelitian Terdahulu

Sebelumnya telah ada penelitian sejenis yang hampir mirip dengan penelitian ini, sebagaimana ditampilkan pada Tabel 2.1 berikut ini.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

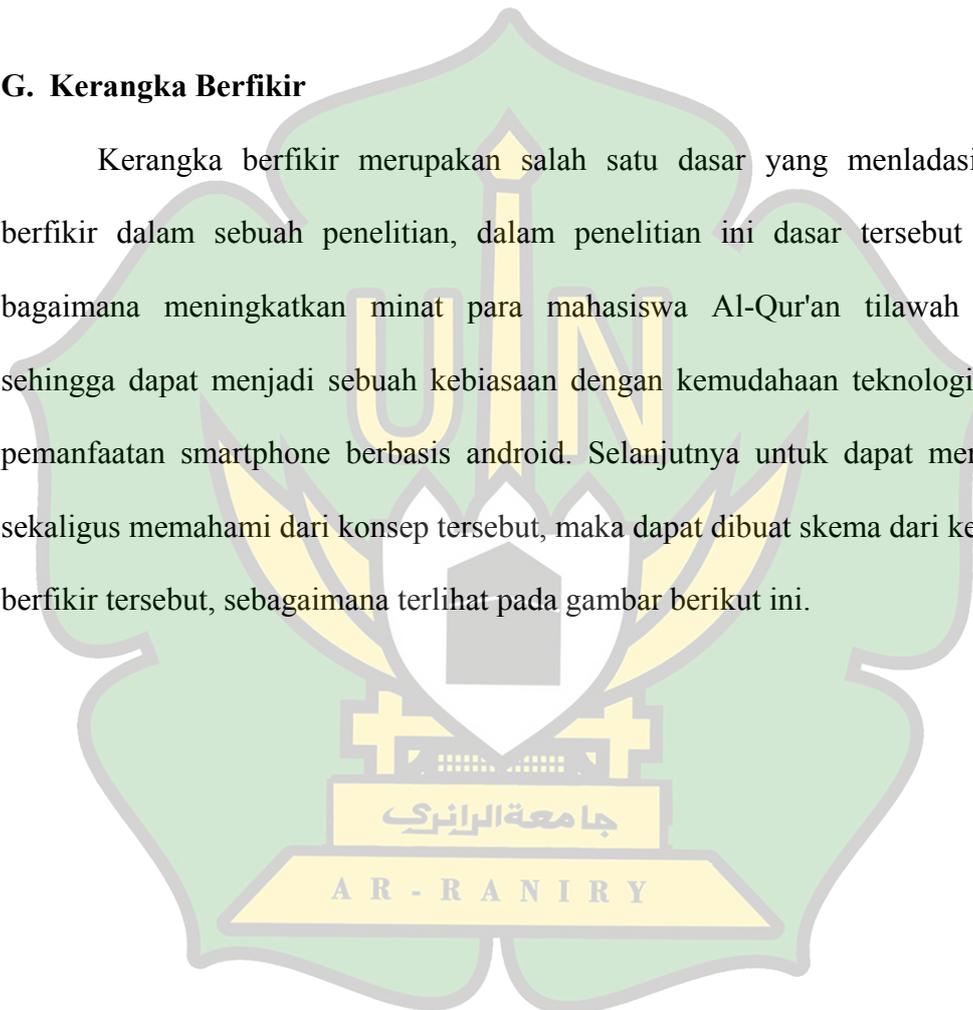
No	Judul	Penulis / Tahun	Tempat	Hasil
1.	Pengembangan Aplikasi Al-Qur'an Untuk Membantu Hafalan Al-Qur'an Secara Mandiri Menggunakan Metode TIKRAR	Adiama Septiara / 2019	Universitas Brawijaya, Malang Jawa Timur	Aplikasi ini memperoleh persentase 100% yang artinya sistem telah memenuhi kebutuhan fungsional. Sedangkan pada hasil uji berdasarkan uji <i>System Usability Scale</i> (SUS) diperoleh hasil rata-rata 58 yang berarti masuk kategori <i>acceptable</i> dengan rating OK.
2.	Desain Aplikasi Go-Guji (Guru Ngaji) Berbasis Android	Ummil Fatzah / 2019	UIN Bukit Tinggi, Padang Sumatera Barat	Hasil uji validitas dari 3 orang ahli diperoleh nilai rata-rata 0.81. Sedangkan untuk uji praktikal dari 3 orang praktisi diperoleh nilai 87 yang dinyatakan Sangat praktis. dan untuk uji efektifitas diperoleh nilai

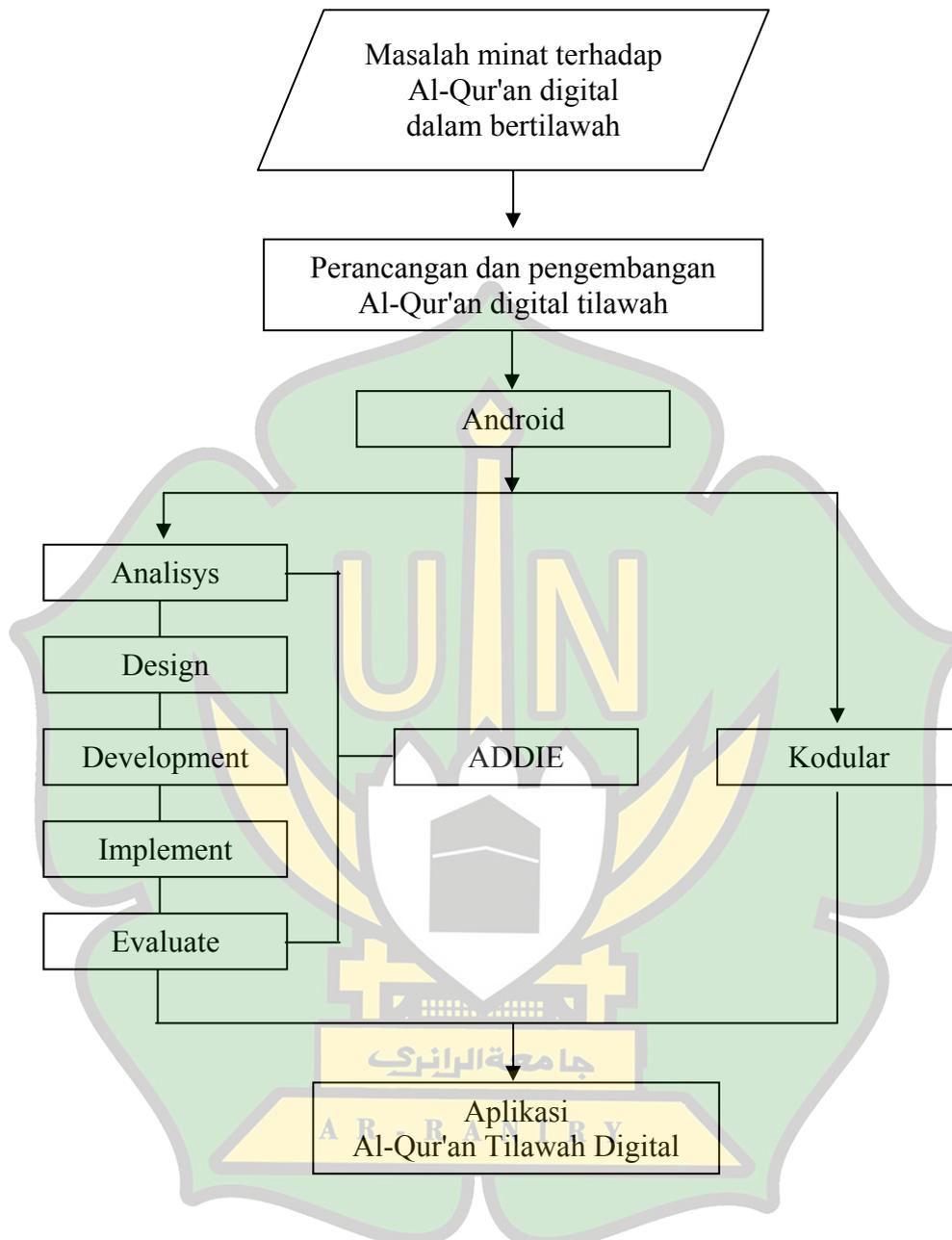
				0.84 yang dinyatakan sangat efektif. Desain aplikasi Go-Guji ini disarankan dapat menampung kapasitas Guji dan pengguna jasa yang lebih besar sehingga bisa digunakan oleh banyak orang.
3.	Perancangan Aplikasi Pembelajaran Quran Edu Berbasis Android	Riza Setiawan/ 2019	Universitas PGRI Madiun/ Jawa Timur	Aplikasi media pembelajaran Al-Qur'an berbasis android guna memudahkan masyarakat saat ini yang dimana segala aktifitasnya tidak dapat dipisahkan dari perangkat gadget.
4.	Perancangan Aplikasi Pembelajaran Membaca Al-Qur'an Dengan Metode Qira'ah Berbasis Android	Tri Tiastari Nur/ 2013	UIN Alauidin Makasar	Pengujian dilakukan menggunakan metode pengujian black-box dengan fokus pada syarat fungsional perangkat lunak. Secara fungsional sistem aplikasi ini sudah dapat menghasilkan output yang diharapkan.
5.	Rancang Bangun Aplikasi Iqra Berbasis Android	Kurnia Muludi/ 2015	Universitas Negeri Lampung	Aplikasi ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran alternatif untuk mempelajari iqro' agar lebih interaktif dan memberikan kemudahan dalam mempelajarinya.
6.	Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Berbasis Android Pada TPA Darul Ikhlas Wonoasri	Mirza Asrian/ 2020	Universitas Muhammadiyah Ponorogo	Membantu santri Taman Pendidikan Al-Qur'an Al-Ikhlas Wonoasri, untuk bisa mengenal huruf-huruf hijaiyah, belajar hukum bacaan Al-Qur'an, dapat membedakan harakat, latihan soal berupa permainan soal, serta dapat menulis dan mencocokkan huruf-huruf hijaiyah

Berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu dapat dipahami bahwa bahwa masih belum ada aplikasi Al-Qur'an tilawah digital yang digunakan sebagai media tilawah dengan menggunakan kodular guna untuk mempermudah dalam bertilawah.

G. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan salah satu dasar yang meladasi dasar berfikir dalam sebuah penelitian, dalam penelitian ini dasar tersebut adalah bagaimana meningkatkan minat para mahasiswa Al-Qur'an tilawah digital sehingga dapat menjadi sebuah kebiasaan dengan kemudahaan teknologi dalam pemanfaatan smartphone berbasis android. Selanjutnya untuk dapat menguasai sekaligus memahami dari konsep tersebut, maka dapat dibuat skema dari kerangka berfikir tersebut, sebagaimana terlihat pada gambar berikut ini.





Gambar 2.5
Kerangka Berfikir

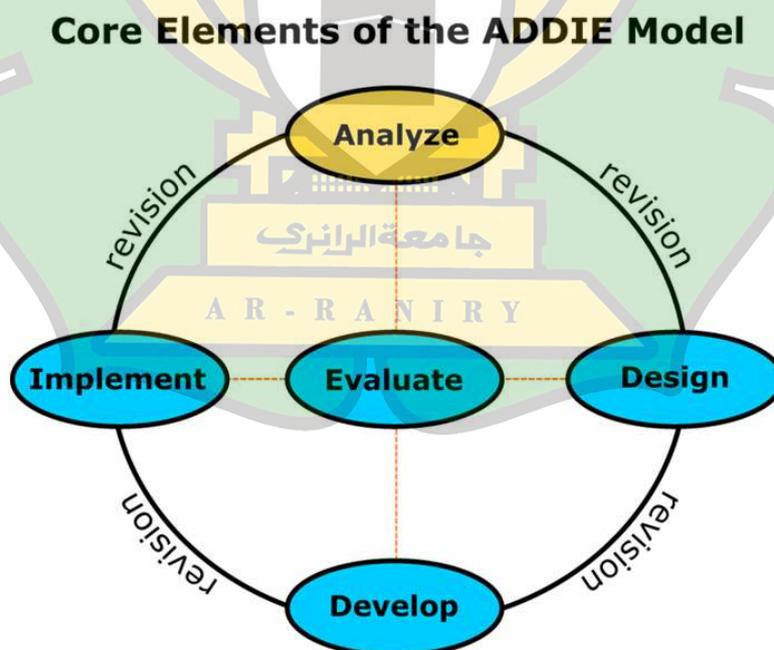
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang peneliti pakai dalam melakukan penelitian untuk merancang aplikasi Al-Qur'an tilawah digital ini yaitu menggunakan metode dari model pengembangan ADDIE. Peneliti dalam hal ini memiliki alasan karena metode ADDIE ini bersifat sederhana namun tetap terstruktur secara sistematis, sehingga akan menjadi lebih mudah untuk peneliti pahami. Model pengembangan ADDIE ini merupakan model dalam proses pengembangan yang bersifat interaktif dengan tahap-tahap dasar yang efektif, efisien dan juga sangat dinamis.[20]

Model ADDIE tahap - tahap pelaksana sebagai berikut :



Gambar 3.1
Model Pengembangan ADDIE

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur dalam melakukan pengembangan sebuah media, dalam hal ini aplikasi Al-Qur'an tilawah digital adalah melalui model pengembangan ADDIE dengan beberapa tahapan seperti (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*.

1. *Analysis* (analisis)

Tahapan dari proses analisis ini memiliki tujuan agar peneliti dapat mengetahui apa yang menjadi kebutuhan awal dalam melakukan pengembangan dari sebuah media ini. Sehingga untuk melakukan pengembangan media maka sangat diperlukan proses analisis terlebih dahulu, yaitu:

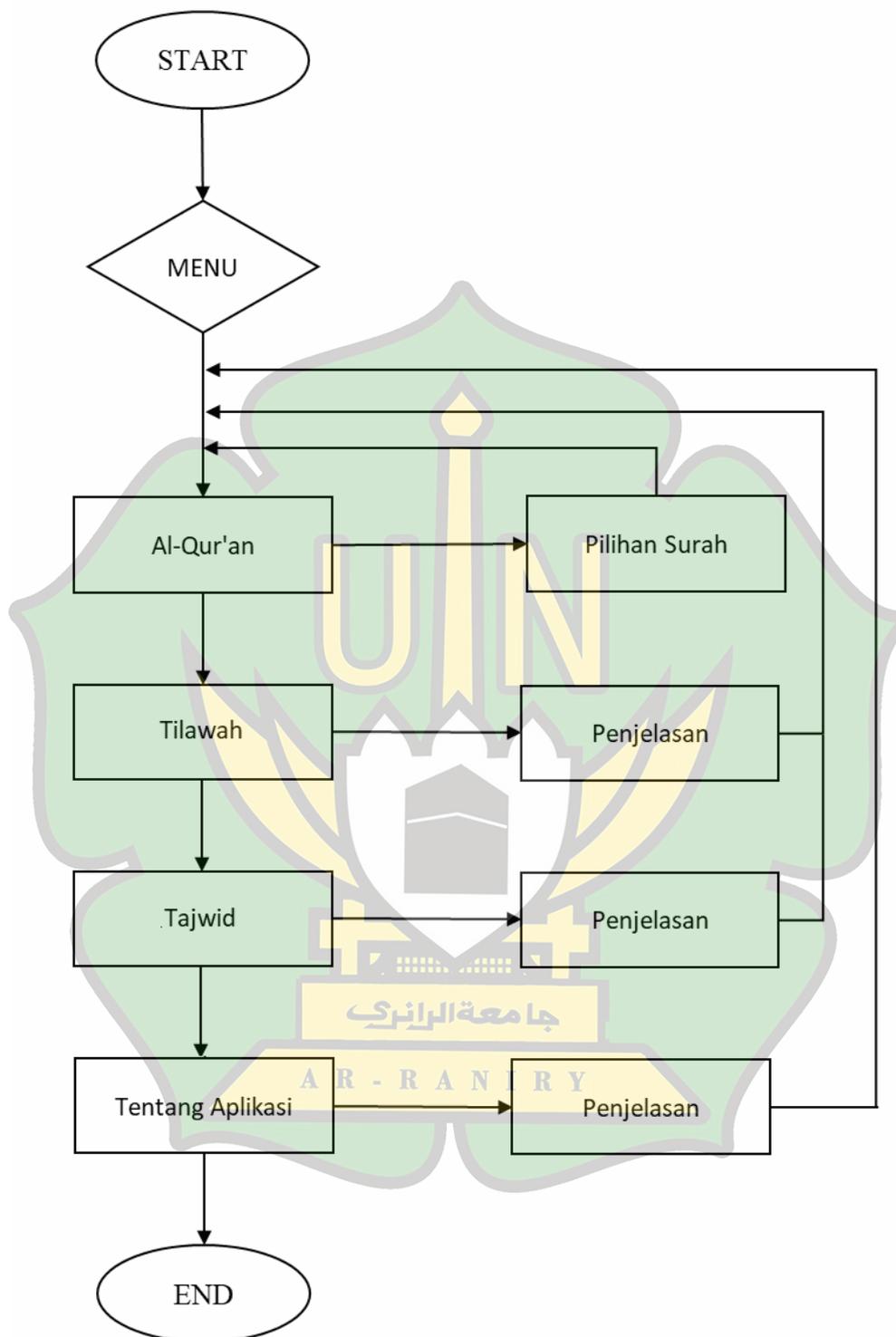
- a. Analisis kebutuhan bagi para pengguna,
- b. Analisis materi dari konten atau isi,
- c. Analisis kebutuhan perangkat yang digunakan, baik itu keras maupun lunak.

Analisis terhadap kebutuhan untuk user sangat karena hal ini diperlukan untuk menentukan subjek terhadap pengguna dari aplikasi Al-Qur'an tilawah digital yang akan dikembangkan. Selanjutnya, subjek yang menjadi pengguna user bisa pula dipergunakan untuk menjadi pedoman dalam mengembangkan aplikasi Al-Qur'an tilawah digital, dalam hal ini dengan membuat keputusan dalam hal tampilan awal, unsur kemudahan, dan hal lain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Analisis materi dari isi aplikasi Al-Qur'an tilawah digital yang akan dikembangkan ini, yaitu

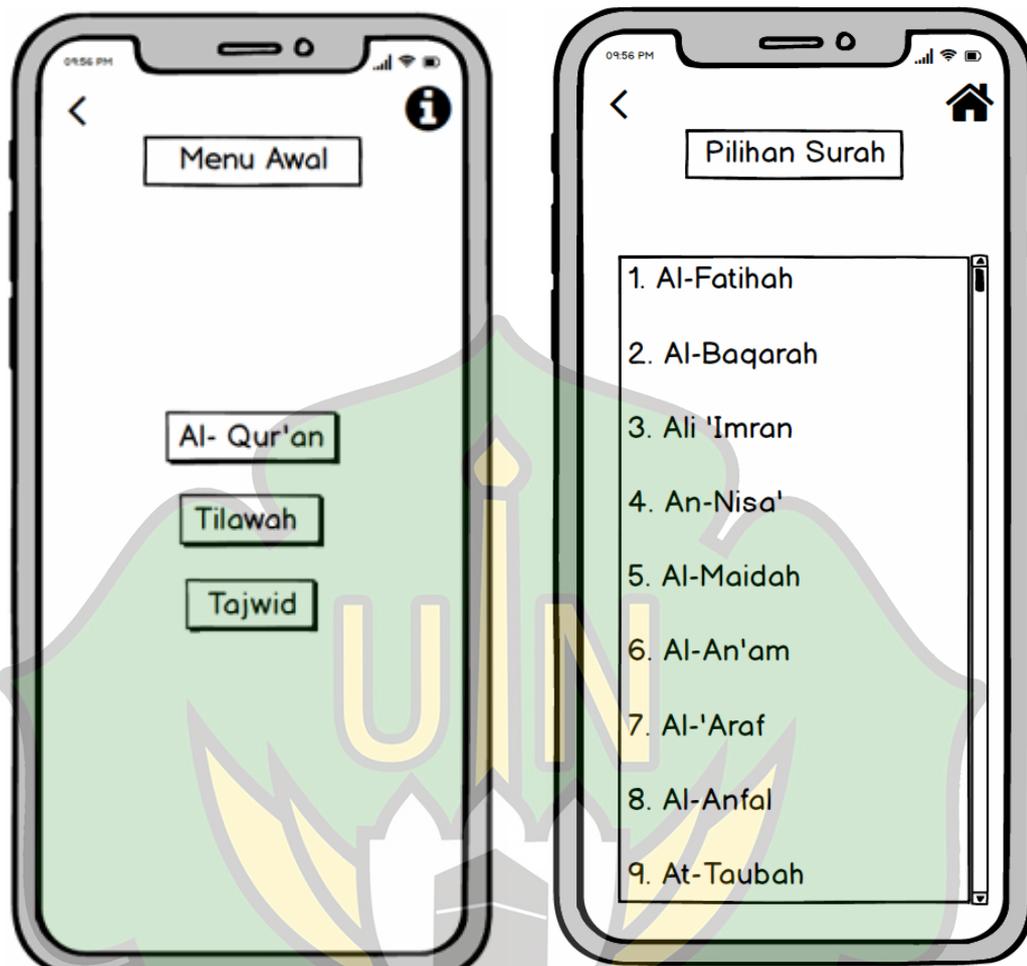
berupa gambar-gambar yang mudah untuk diikuti dan gambar yang menjadi dasar dari aplikasi yang akan disesuaikan dengan kebutuhan yang telah ditentukan sebelumnya. Dan yang terakhir adalah melakukan analisis terhadap kebutuhan dalam menentukan perangkat yang akan dipakai dalam membuat dan menjalankan aplikasi Al-Qur'an tilawah digital, dalam hal ini adalah perangkat ponsel pintar atau smartphone yang menggunakan sistem operasi android.

2. *Design* (disain)

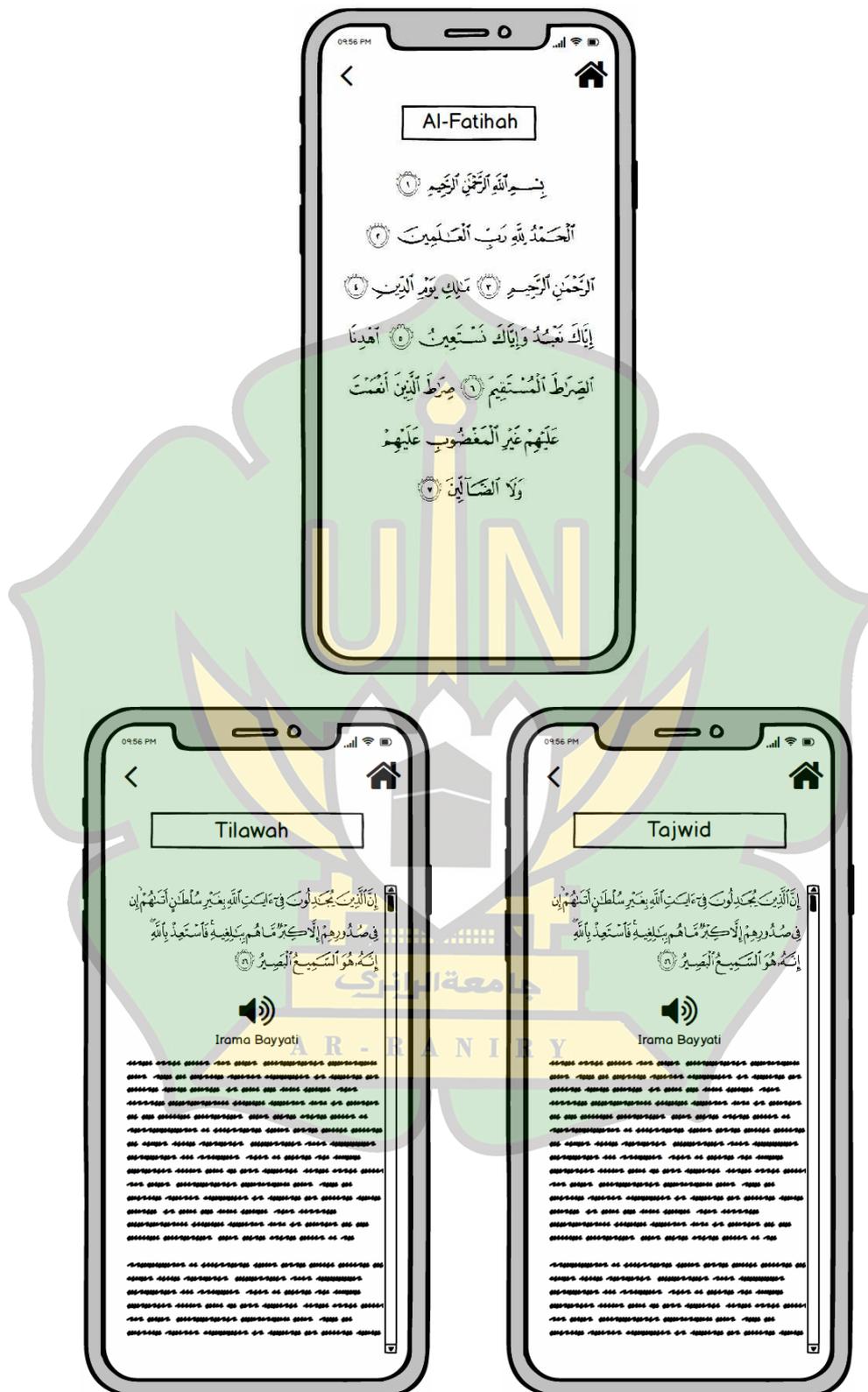
Pada tahap kedua metode ADDIE ini dilakukan rancangan desain aplikasi yang akan dikembangkan, dalam hal ini yaitu dari aplikasi Al-Qur'an tilawah digital. Adapaun langkah-langkah yang diambil adalah dengan menentukan terlebih *outline* yang berupa garis-garis besar elemen atau komponen yang nantinya akan dimasukkan ke dalam aplikasi. Langkah selanjutnya dilakukan perancangan terhadap *storyboard* atau sketsa desain gambar dari aplikasi, yang diantaranya terdiri dari rencana rancangan disain tampilan template dan juga materi. *Storyboard* dalam bentuk sketsa ini akan dipergunakan untuk menjadi panduan peneliti dalam mengembangkan produk-produk dari aplikasi Al-Qur'an tilawah digital. Langkah terakhir adalah membuat rencana rancangan dari tampilan antar muka atau biasa disebut dengan interface sebagai sebuah penghubung antara sistem operasi dengan user.



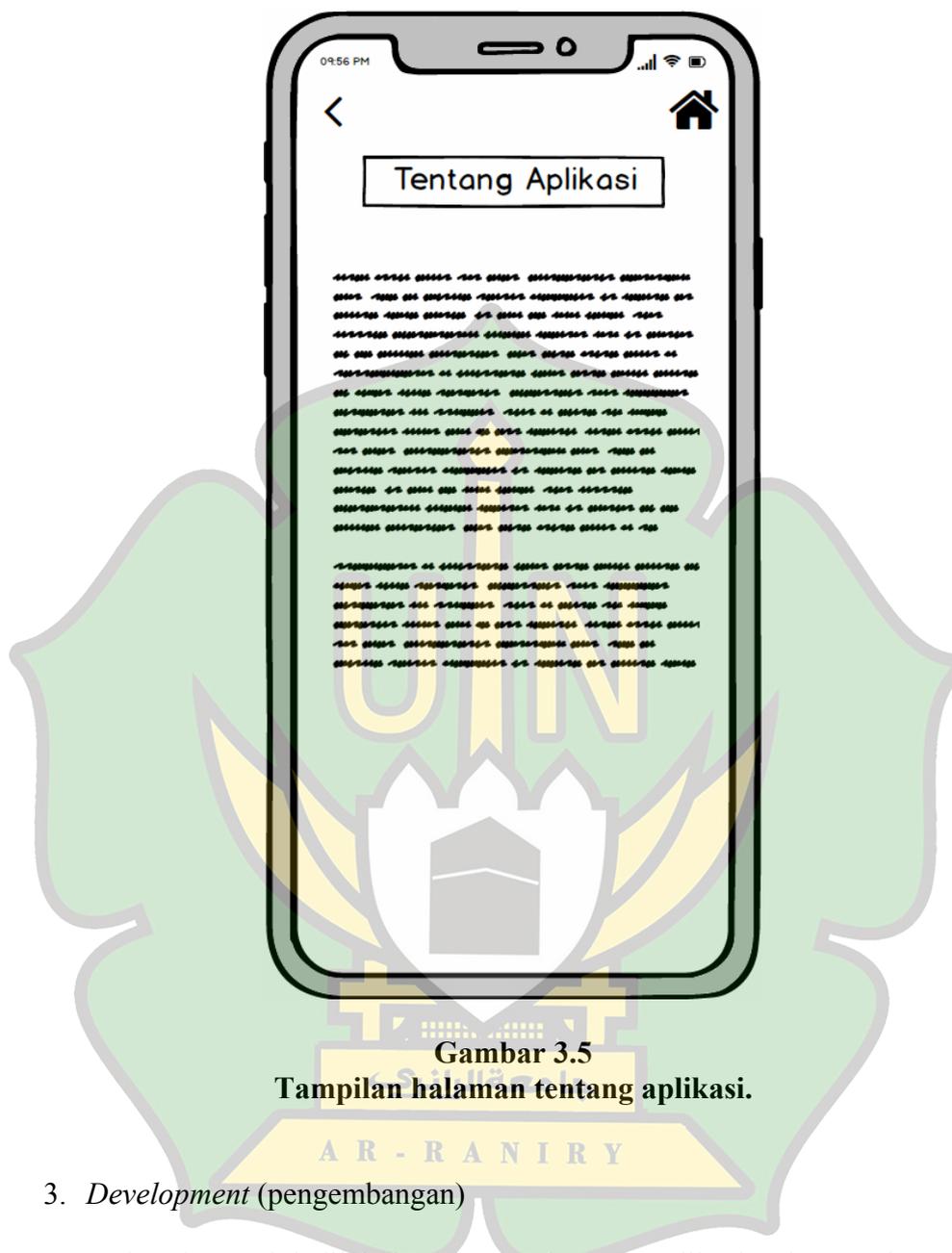
Gambar 3.2
Tampilan Flowchart Aplikasi Al-Qur'an Tilawah Digital



Gambar 3.3
Tampilan halaman menu awal aplikasi dan Tampilan halaman pilihan surah



Gambar 3.4
Tampilan halaman surah dan Tampilan halaman tilawah dan tajwid.



Gambar 3.5
Tampilan halaman tentang aplikasi.

3. *Development* (pengembangan)

Pada tahapan ini dilakukan pengembangan aplikasi yaitu pembuatan dan pengujian produk aplikasi Al-Qur'an tilawah digital. Dalam hal ini peneliti melakukan pengembangan dengan membuat aplikasi Al-Qur'an tilawah digital dengan berpedoman pada *storyboard* dan disain yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini pertama membuat tampilan ilustrasi, menentukan tombol menu dan membuat navigasi, serta desain gambar

lainnya, yang mana hal ini dibuat dengan menggunakan aplikasi app inventor sehingga nantinya dapat diimplementasikan menjadi aplikasi yang bisa berjalan melalui sistem operasi berbasis android. Selanjutnya produk aplikasi yang telah dikembangkan akan ditinjau ulang sebagai kepastian kesesuaian dari hasil pengembangan dengan rencana rancangan yang telah dibuat oleh dosen pembimbing. Selanjutnya, dosen pembimbing akan melakukan validasi terhadap aplikasi yang telah dibuat, seperti melakukan revisi, penambahan, maupun pengurangan. Selanjutnya, untuk menentukan kualitas dari aplikasi yang telah dibuat, maka dilakukan penilaian berdasarkan media dan materi oleh beberapa orang ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Namun, sebelum instrumen tersebut digunakan harus dilakukan validasi terlebih dahulu.

4. *Implementation* (implementasi)

Implementasi merupakan tindakan dan pelaksanaan dari rencana yang telah dibuat/ Pada tahap ini aplikasi Al-Qur'an tilawah digital yang telah dibuat akan diuji cobakan kepada subjek uji atau responden untuk melihat minat terhadap aplikasi Al-Qur'an tilawah digital yang telah dilengkapi dengan fitur panduan tajwid dan fitur irama. Tahap implementasi ini dilakukan setelah aplikasi telah mendapat penilaian layak dari pengujian oleh ahli media maupun oleh ahli materi. Pengujian dalam tahap implementasi ini bertujuan untuk melihat tingkat kesukaan dan minat pengguna terhadap aplikasi Al-Qur'an tilawah digital yang telah dikembangkan, dan pengujian ini menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Dari hasil tahap

implementasi ini, nantinya akan diketahui respon peminat Al-Qur'an tilawah digital mengenai aplikasi yang dikembangkan, yang selanjutnya dapat diketahui kelayakan aplikasi Al-Qur'an tilawah digital.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Evaluasi merupakan aktivitas penilaian dari hasil pengukuran yang berupa tes. Pada tahap ini dilakukan penilaian untuk melihat kesesuaian seluruh langkah dan tahapan dari aktivitas membuat aplikasi. Tahap evaluasi ini dilakukan dengan tujuan agar kualitas aplikasi yang telah dibuat diketahui, hal ini dilakukan sebelum dan sesudah tahap implementasi. Pada tahap implementasi sebelumnya, telah diperoleh nilai dari hasil angket dari responden. Selanjutnya hasil tersebut dievaluasi dan dianalisis produk aplikasi yang telah dikembangkan, baik itu dari segi kualitas maupun kelayakannya.

Adapun kebutuhan selama dilakukannya perancangan aplikasih al-Qur'an tilawah digital ini yaitu berupa:

1) Kebutuhan perangkat keras (Hardware)

- Laptop Lenovo Ideapad 320
- Processor Intel(R) Core(TM) i3-60060
- RAM 4 GigaByte
- SSD 120 GigaByte
- HDD 1 TeraByte
- Keyboard dan Mouse
- Ponsel Cerdas Samsung A50s
- Jaringan internet

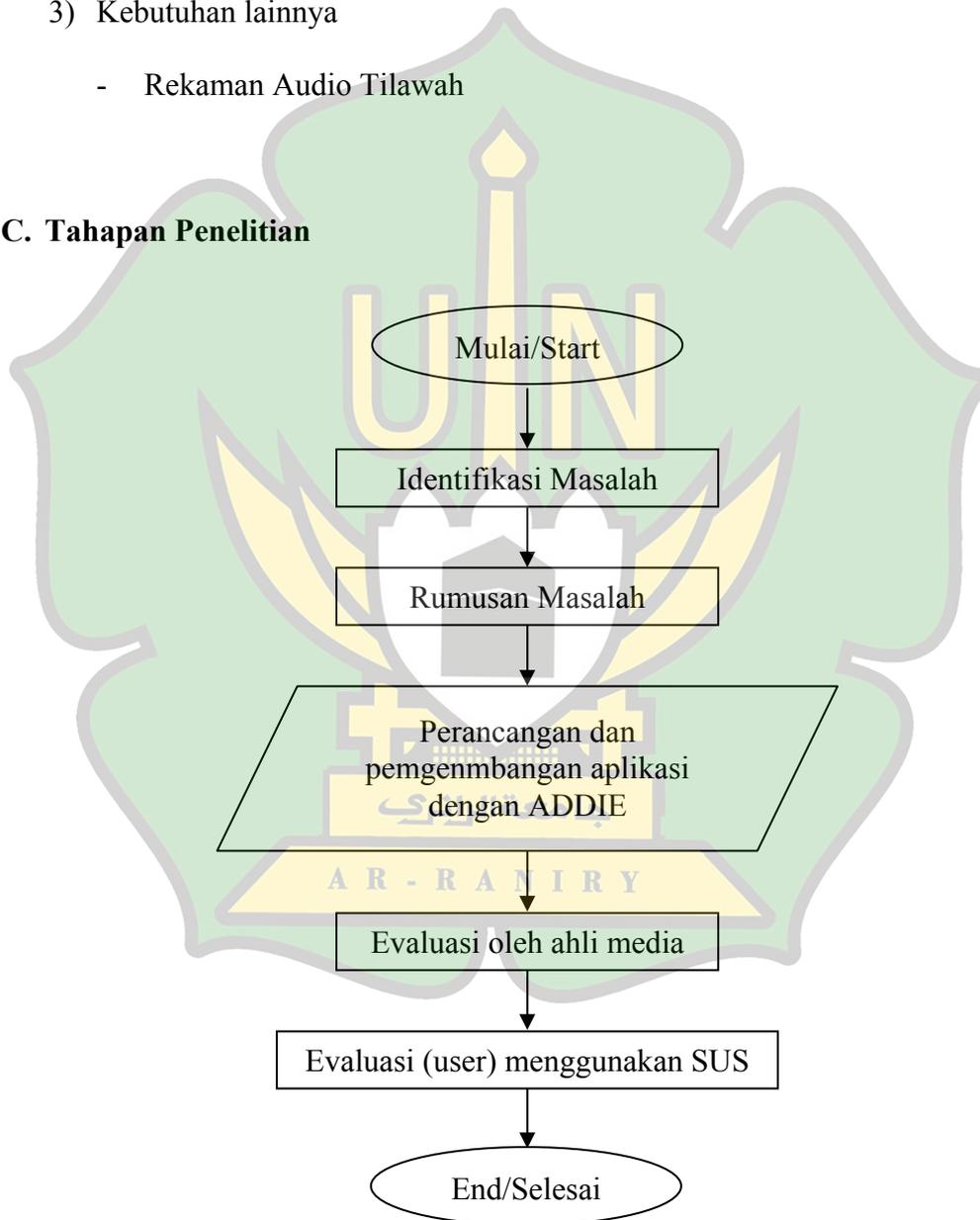
2) Kebutuhan perangkat lunak (Software)

- Windows 10
- Microsoft Word 2016
- Balsamiq Mockups 3

3) Kebutuhan lainnya

- Rekaman Audio Tilawah

C. Tahapan Penelitian



Gambar 3.6
Tahapan Penelitian

D. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan suatu wilayah tertentu yang menjadi tempat yang telah dipilih untuk ditetapkan menjadi tempat untuk melakukan penelitian dalam rangka mengumpulkan data-data yang sesuai dengan permasalahan yang sedang diteliti. Adapun lokasi penelitian ini adalah di ruang lingkup peminat Al-Qur'an tilawah digital yang berminat untuk bertilawah dengan menggunakan aplikasi Al-Qur'an tilawah digital di Jurusan PTI UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

E. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan objek dan subjek yang memiliki ciri-ciri yang sama yang nantinya akan dianalisis dan ditetapkan sebagai bahan untuk dipelajari lebih lanjut dalam rangka menentukan kesimpulan. Dalam penelitian ini, yang menjadi populasi target adalah Al-Qur'an tilawah digital. Sedangkan sampel merupakan bagian kecil yang mewakili populasi tersebut yang nantinya akan dijadikan responden penelitian.

Penetapan sampel penelitian merupakan hal yang sangat penting, mengingat akan menjadi penentu terhadap keberhasilan sebuah penelitian. Dalam penelitian ini, sampel dipilih menggunakan teknik *simple random sampling*, yaitu cara menentukan sampel secara acak (*random*), dengan asumsi seluruh populasi akan memiliki kesempatan yang sama untuk dapat ditetapkan menjadi sampel.

F. Evaluasi Ahli Media dan Ahli Materi

Pada tahap ini dilakukan penelitian oleh ahli media dan ahli materi. Uji yang dilakukan ahli media dan ahli materi tersebut memiliki tujuan agar

kekurangan maupun kelebihan dari aplikasi Al-Qur'an tilawah digital yang telah dikembangkan sebelumnya dapat diketahui, sehingga selanjutnya dapat direvisi atau disempurnakan oleh peneliti. Adapun jumlah user atau responden yang terlibat dalam tahap uji kelayakan dari aplikasi Al-Qur'an tilawah digital ini adalah sebanyak 25 orang target. Selanjutnya, dalam penelitian ini digunakan kuesioner yang mengacu pada panduan *System Usability Scale* (SUS). Penggunaan metode SUS ini adalah menjadi sebuah standar kuesioner dalam hal mengukur kepuasan user dalam menggunakan suatu sistem baru yang dikembangkan. Adapun butir pernyataan dalam bentuk SUS tersebut terdiri dari 10 butir pernyataan, yaitu:[21]

1. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3. Saya merasa sistem ini mudah untuk digunakan
4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.
5. Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.
6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada sistem ini.
7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.
8. Saya merasa sistem ini membingungkan
9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

Selanjutnya teknik dalam melakukan analisis data setelah data dikumpulkan melalui hasil uji dari ahli media dan ahli materi serta dari hasil kuesioner SUS tersebut, dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif. Kemudian setelah diperoleh hasil uji tersebut, selanjutnya akan dilakukan pengolahan data terlebih dahulu melalui analisis tingkat efektivitas dari aplikasi serta dari kuesioner SUS, hal ini didasarkan kepada analisis tingkat kepuasan user. Setelah itu dilakukan penghitungan dan menentukan skor SUS yang diperoleh dari kuesioner. Adapun ketentuan dalam melakukan penghitungan skor SUS berpedoman pada: [21]

1. Setiap pernyataan yang berasal dari pernyataan dengan nomor ganjil, maka skor setiap pernyataan yang diperoleh dari skor pengguna akan dikurangi 1.
2. Setiap pernyataan yang berasal dari pernyataan dengan nomor genap, maka skor akhir yang diperoleh dari nilai 5 dikurangi dengan skor pernyataan yang didapat dari user.
3. Skor SUS yang diperoleh dari hasil penjumlahan total skor setiap pernyataan akan dikalikan dengan 2,5.

Aturan dari penghitungan skor tersebut berlaku pada setiap individu atau satu responden. Sedangkan untuk penghitungan selanjutnya, skor SUS dari masing-masing responden akan dijumlahkan secara total untuk kemudian dicarikan skor rata-ratanya dengan melakukan penjumlah keseluruhan skor yang diperoleh dan kemudian akan dibagi dengan jumlah total responden. Adapun rumus untuk menghitung skor SUS tersebut adalah sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

\bar{x} = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor SUS

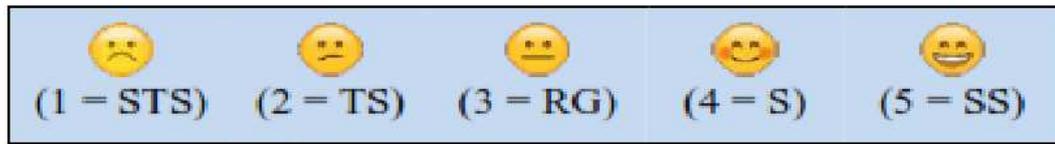
n = jumlah responden

Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat dari efektivitasnya, maka dapat dilihat tingkat pencapaian seperti terlihat pada Tabel 3.1 berikut ini.

Tabel 3.1
Tingkat Efektivitas

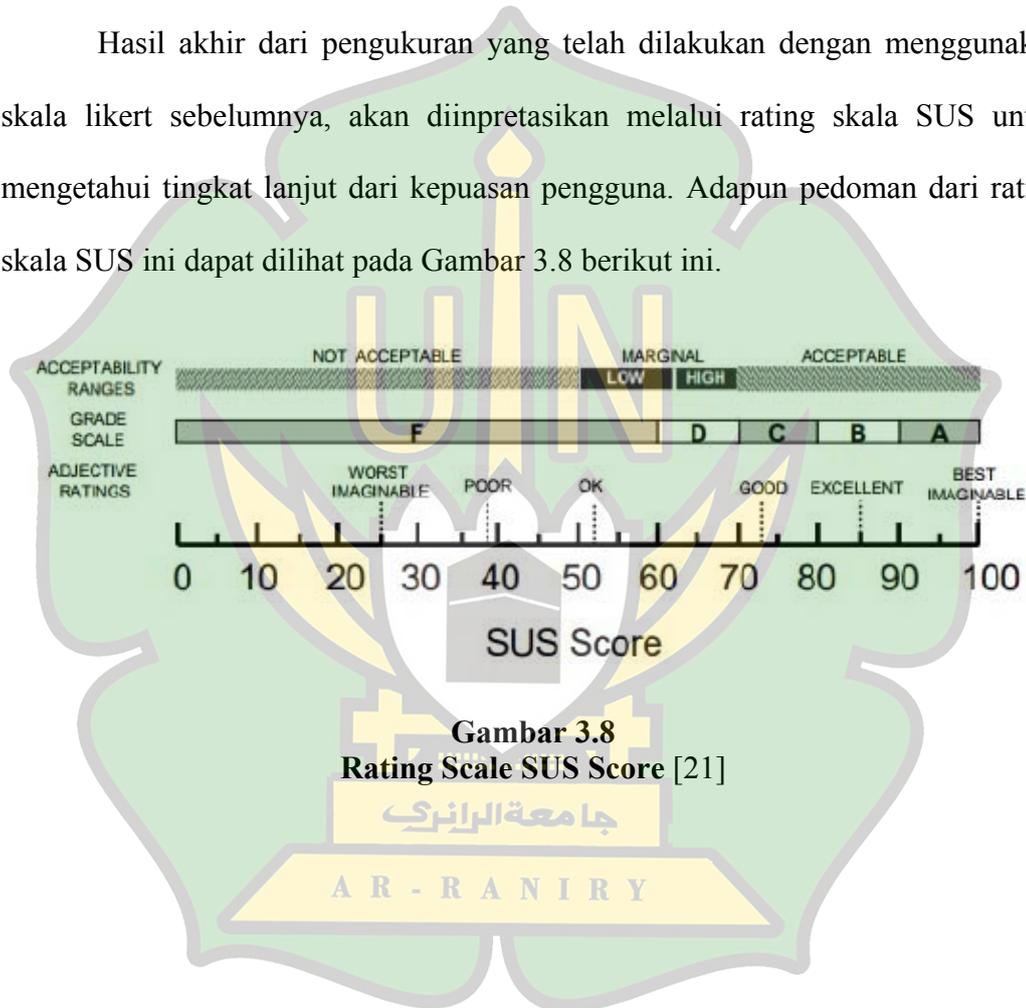
No	Rasio Efektivitas	Tingkat Pencapaian
1.	<40%	Sangat tidak efektif
2.	40% - 59,99%	Tidak efektif
3.	60% - 79,99%	Cukup efektif
4.	≥ 80%	Sangat efektif

Selanjutnya, tingkat kepuasan pengguna berdasarkan *usability testing* dengan menggunakan kuesioner SUS akan dinilai dengan tingkatan skala, dalam hal ini skala yang digunakan adalah skala likert. Hal ini bertujuan untuk mengukur pendapat atau persepsi dari responden. Dalam penelitian ini, Skala Likert yang digunakan berupa skala dengan 5 (lima) tingkatan, yaitu yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Ragu-ragu (RG), Setuju(S), dan Sangat Setuju (SS). Hasil dari skala likert tersebut akan dilambangkan dengan emoticon berdasarkan *Smileymeter* yang nantinya akan memudahkan user dalam menentukan kepuasannya berdasarkan ekspresi yang diperoleh dari sikapnya setelah menggunakan aplikasi Al-Qur'an tilawah digital tersebut:



Gambar 3.7
Smileymeter yang digunakan pada Kuesioner

Hasil akhir dari pengukuran yang telah dilakukan dengan menggunakan skala likert sebelumnya, akan diinterpretasikan melalui rating skala SUS untuk mengetahui tingkat lanjut dari kepuasan pengguna. Adapun pedoman dari rating skala SUS ini dapat dilihat pada Gambar 3.8 berikut ini.



Gambar 3.8
Rating Scale SUS Score [21]

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Aplikasi Al-Qur'an Tilawah Digital dengan Metode ADDIE

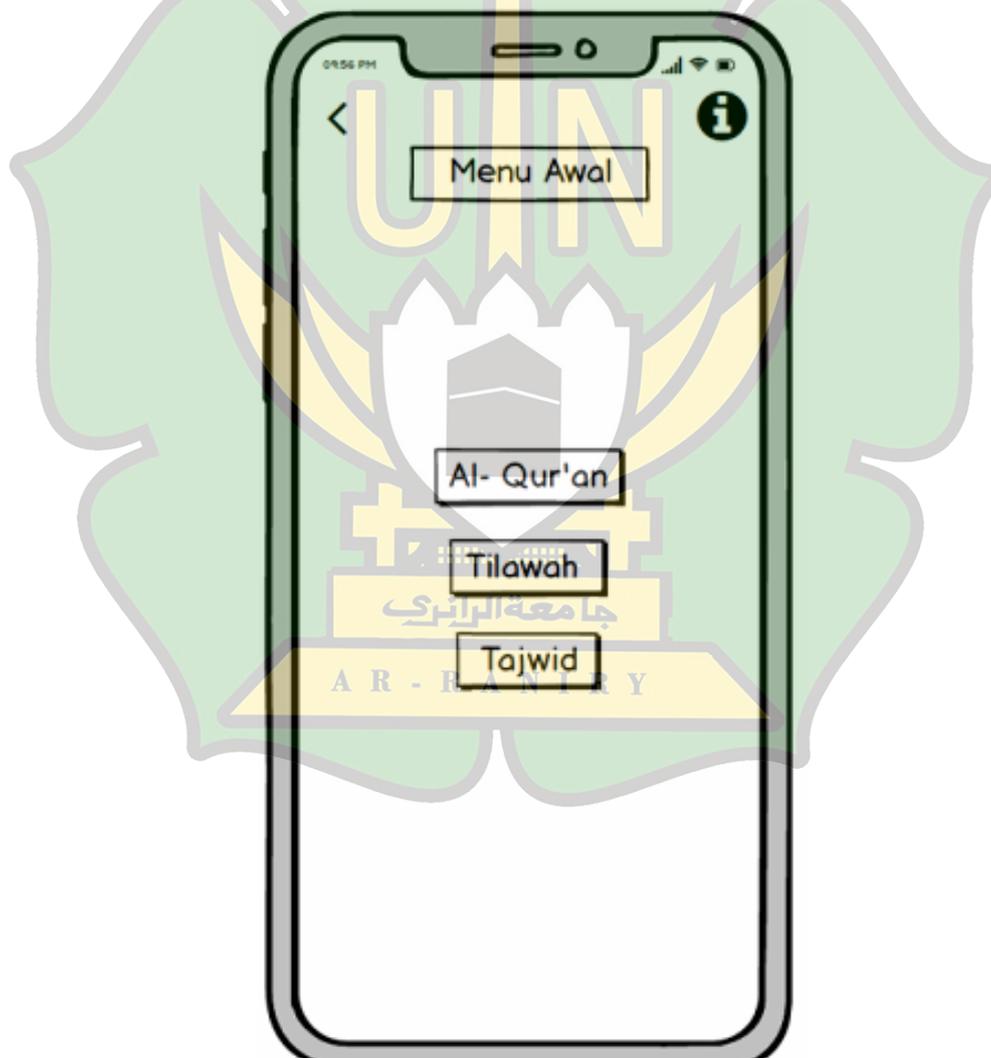
Penelitian ini dilakukan dengan fokus dan penekanan terhadap uji dari aplikasi Al-Qur'an tilawah digital menggunakan kodular. Berdasarkan tahapan pengembangan aplikasi Al-Qur'an tilawah digital menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 (lima) tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (disain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

1. *Analysis* (Analisis)

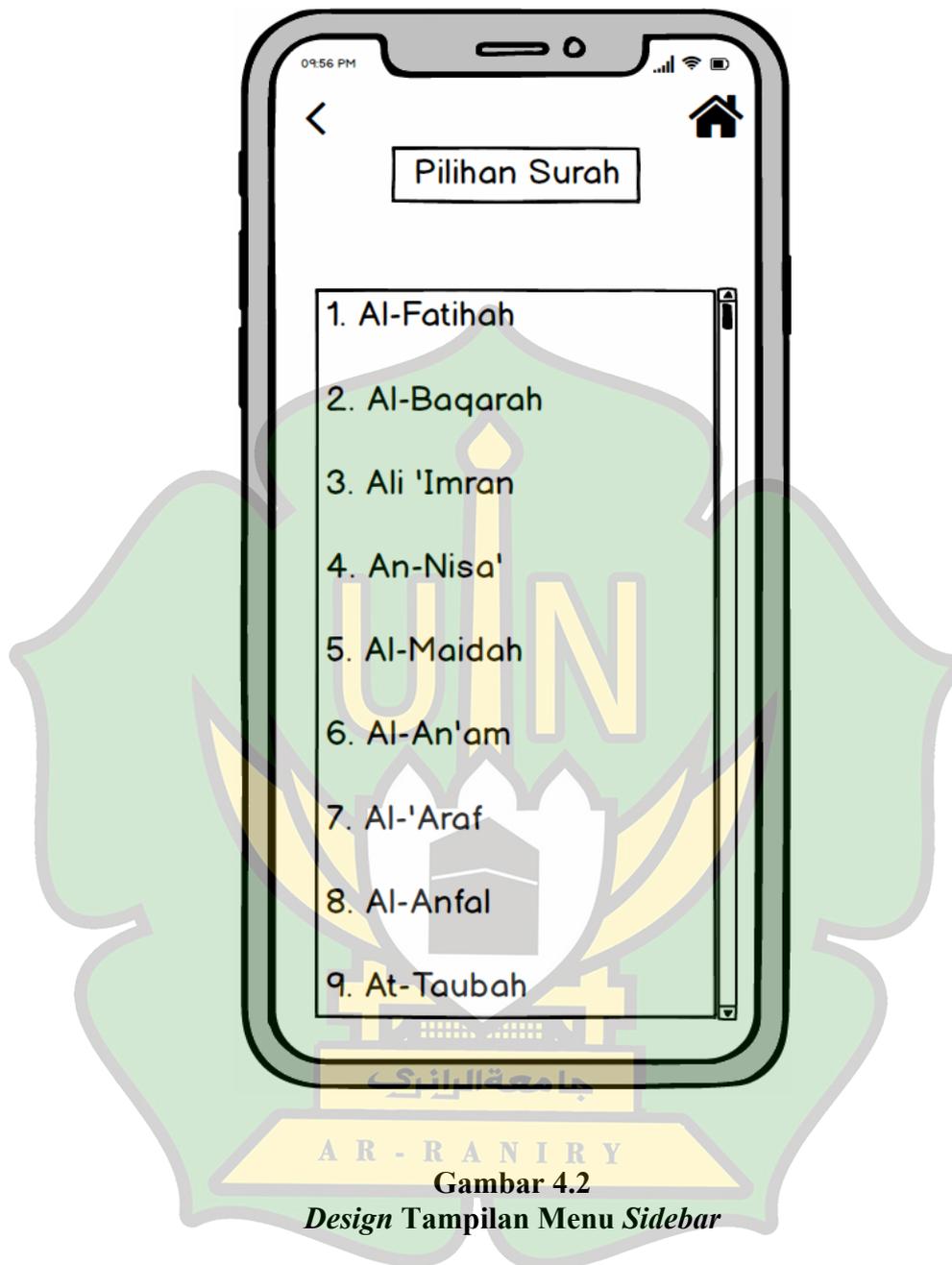
Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tahap *Analysis* (Analisis). Tahapan dari proses analisis ini memiliki tujuan agar peneliti dapat mengetahui apa yang menjadi kebutuhan awal dalam melakukan pengembangan dari sebuah aplikasi yaitu berupa analisis kebutuhan, konten atau isi, dan analisis kebutuhan hardware dan software untuk Al-Qur'an tilawah. Hasil yang diperoleh pada tahap ini adalah dengan melakukan identifikasi dan perumusan masalah terhadap kemudahan dalam menggunakan dan memahami sebuah aplikasi Al-Qur'an, dalam hal ini Al-Qur'an tilawah digital. Dari hasil observasi ini peneliti menemukan fakta bahwa sebagian mahasiswa di PTI UIN Ar-Raniry menggunakan smartphone berbasis android, dan selama ini jarang menggunakan aplikasi Al-Qur'an digital, sehingga peneliti bermaksud untuk merancang aplikasi Al-Qur'an digital tilawah berbasis android dengan panduan bacaan tilawah yang mudah dan menarik.

2. *Design (Disain)*

Pada tahap kedua metode ADDIE ini dilakukan rancangan desain aplikasi yang akan dikembangkan, dalam hal ini yaitu dari aplikasi Al-Qur'an tilawah digital. Peneliti melakukan perancangan aplikasi berbasis android yaitu aplikasi Al-Qur'an tilawah digital yang akan dikembangkan. Ada beberapa langkah pada tahap perancangan ini, diantaranya gambar tampilan awal, gambar tampilan menu, flowchart, story board dan instrumen media.



Gambar 4.1
Design Tampilan Awal Aplikasi



Gambar 4.2
Design Tampilan Menu Sidebar









AR - GAMBAR 4.6 Y
Tampilan Halaman Tentang Aplikasi

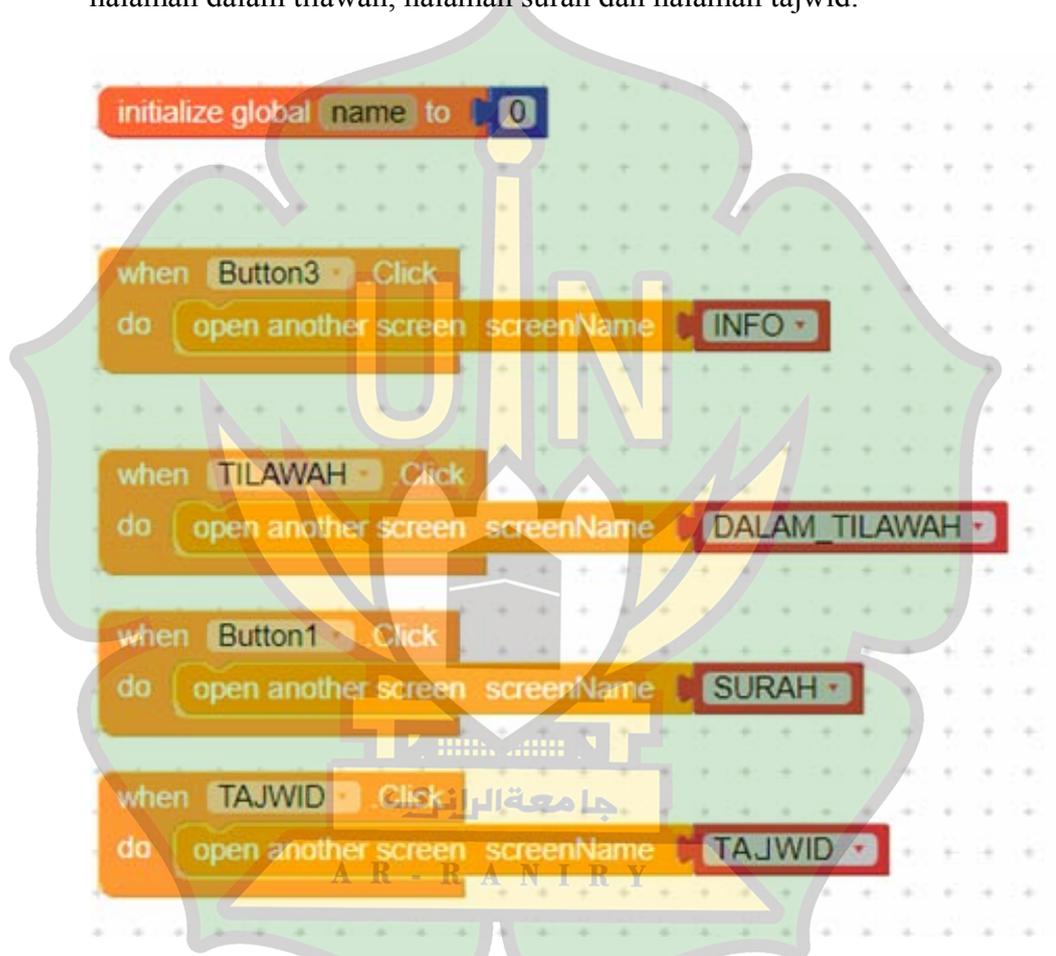
3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahapan ini dilakukan pengembangan aplikasi yaitu pembuatan dan pengujian produk aplikasi Al-Qur'an tilawah digital. Dalam hal ini peneliti melakukan pengembangan dengan membuat aplikasi Al-Qur'an tilawah digital dengan berpedoman pada *storyboard* dan disain yang telah dirancang sebelumnya.

Berikut adalah tampilan coding dari setiap menu aplikasi Al-Qur'an tilawah digital:

a. Tampilan Awal dan Tampilan Menu

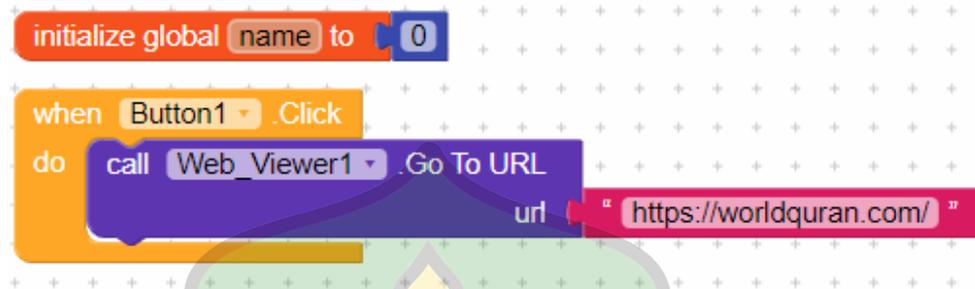
Tampilan awal merupakan block untuk mulai dan masuk ke halaman info, halaman dalam tilawah, halaman surah dan halaman tajwid.



Gambar 4.7
Block Tampilan Awal dan Tampilan Menu

b. Tampilan Al-Qur'an

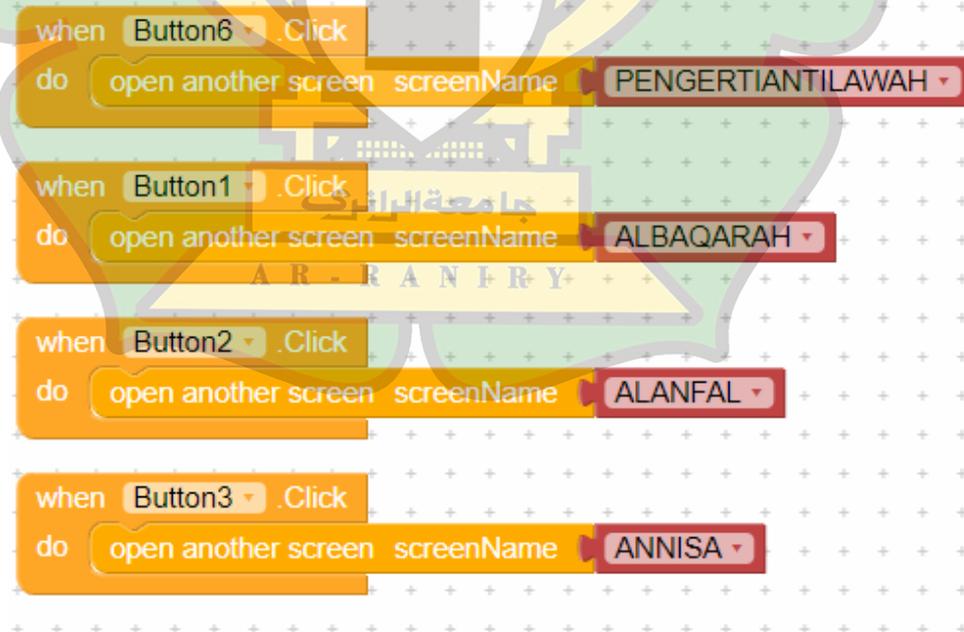
Selanjutnya adalah blokc untuk membuka Al-Qur'an link



Gambar 4.8
Block Tampilan Al-Qur'an

c. Tampilan Menu Tilawah

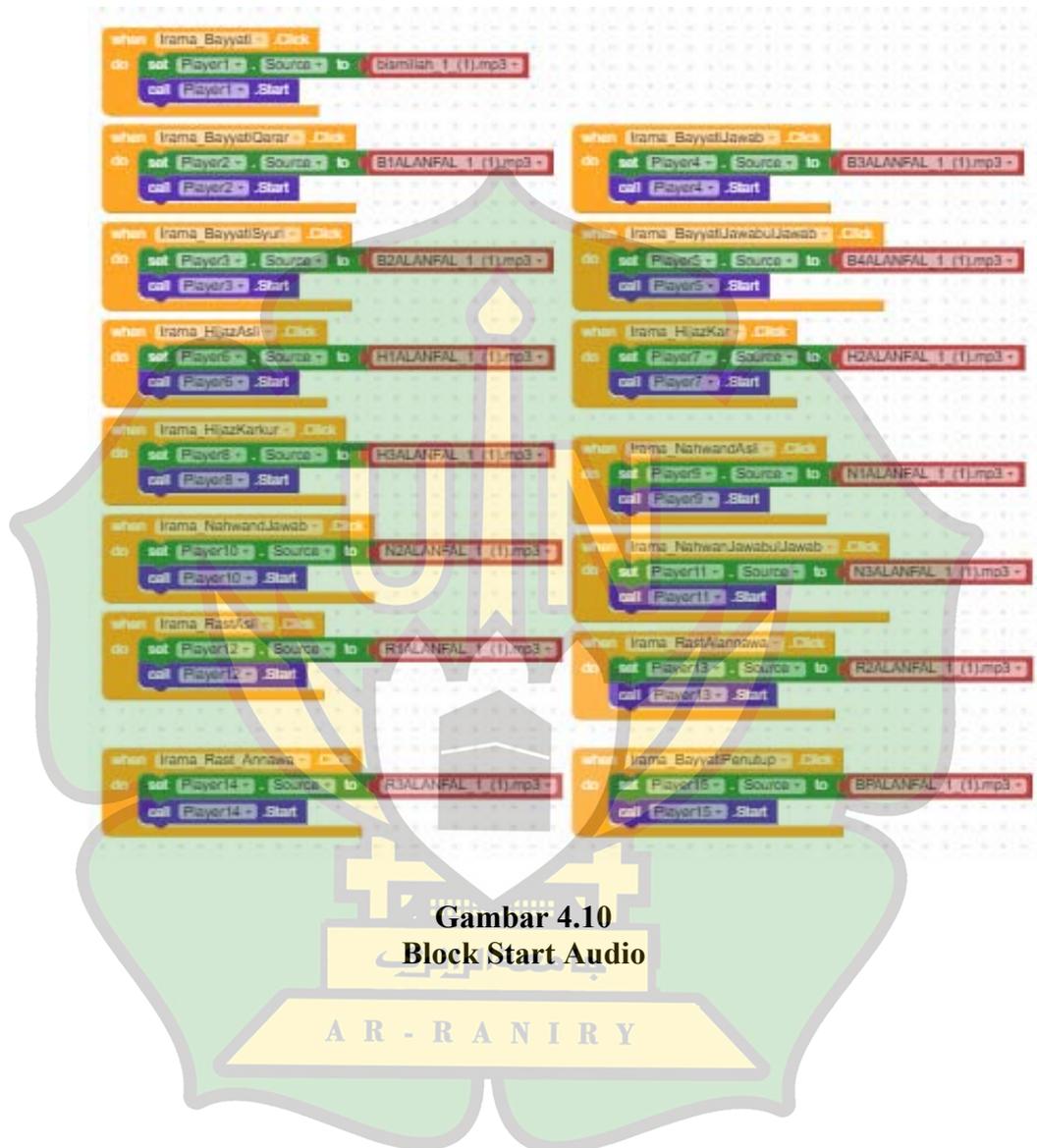
Berikutnya adalah block untuk masuk ke pengertian tilawah, nama surah tilawah.



Gambar 4.9
Block Tampilan Menu Tilawah

d. Tampilan Start Audio

Selanjutnya adalah block untuk membuat audio tilawah



Gambar 4.10
Block Start Audio

e. Tampilan Stop Audio

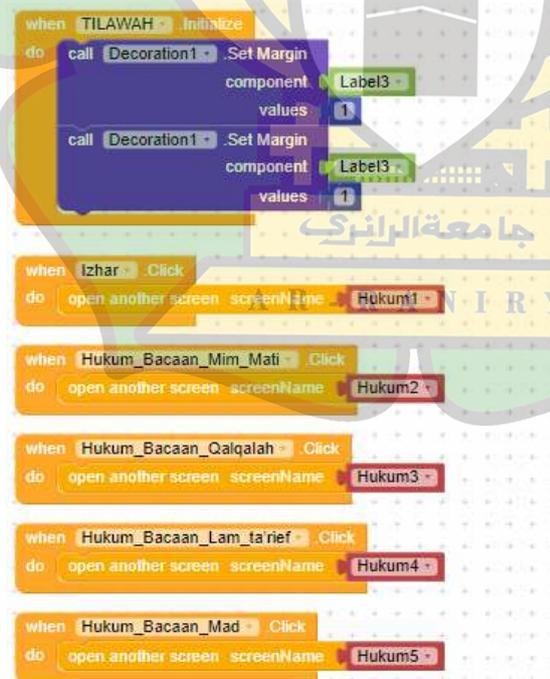
Kemudian dilanjutkan dengan block stop audio



Gambar 4.11
Block Stop Audio

f. Tampilan Tajwid

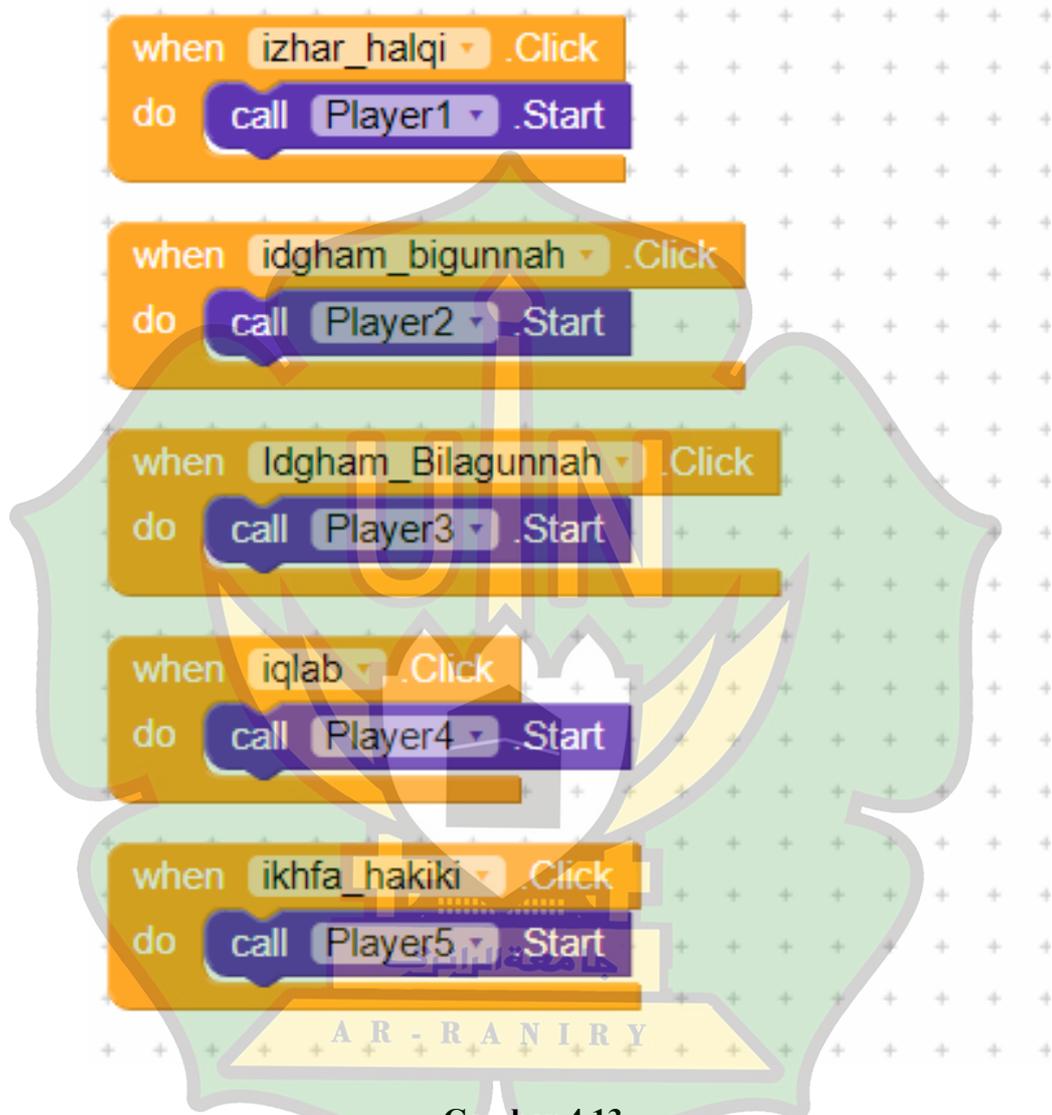
Pada tahap selanjutnya adalah block untuk memulai atau masuk ke menu tajwid



Gambar 4.12
Block Tampilan Tajwid

g. Tampilan Audio Tajwid

Dilanjutkan dengan block untuk memulai audi tajwid

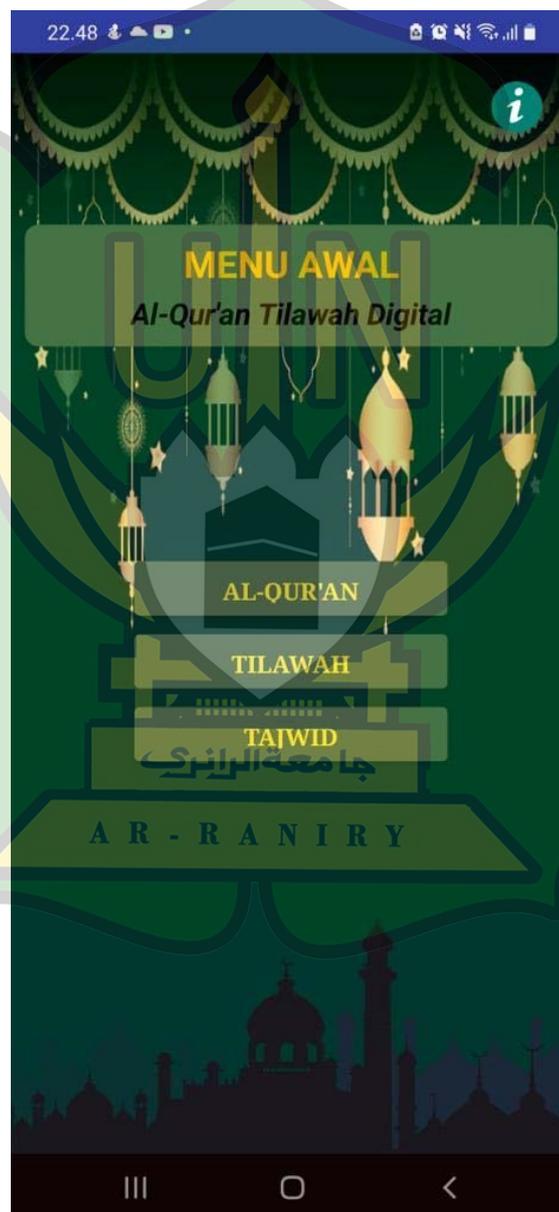


Gambar 4.13
Block Tampilan Audio Tajwid

4. *Implementation* (Implementasi)

a. Tampilan Awal

Pada tampilan awal terdapat 3 tombol menu pilihan, yaitu menu Al-Qur'an, tilawah dan tajwid. Selain itu juga terdapat 1 tombol informasi tentang aplikasi, sebagaimana terlihat pada Gambar 4.13 berikut ini.



Gambar 4.14
Tampilan Halaman Awal dan Halaman Menu

b. Tampilan Menu Al-Qur'an

Pada menu Al-Qur'an terdapat beberapa tampilan gambar berupa submenu pilihan surah, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 4.15 berikut ini.



Gambar 4.15
Tampilan Submenu Pilihan Surah

c. Tampilan Surah

Pada tampilan surah Al-Qur'an, selain menampilkan ayat-ayat dari surah tersebut, juga terdapat informasi dari golongan surah makkiyah atau madaniah, serta urutan surah dan jumlah ayat dari surah tersebut. Selain itu pada tampilan surah ini juga dilengkapi dengan terjemahannya. Sebagai contoh tampilan surah ini dapat dilihat pada dilihat pada Gambar 4.16 berikut ini.



Gambar 4.16
Tampilan Surah dan Ayat

d. Tampilan Tilawah

Pada tampilan tilawah informasi dari pengertian tilawah, selanjutnya pilihan menu-menu dari surah-surah Al-Qur'an tilawah. Sebagaimana terlihat pada Gambar 4.17 berikut ini.



Gambar 4.17
Tampilan Informasi Tilawah



Gambar 4.18
Tampilan Tilawah dan Menu Surah

e. Tampilan Halaman Audio Tilawah

Pada tampilan halaman audio tilawah ini, menampilkan bacaan tilawah dengan urutan irama yaitu irama bayyati, hijjaz, nahawand dan rast. Sebagaimana terlihat pada Gambar 4.19berikut ini.



Gambar 4.19
Tampilan Tilawah dan Menu Surah

f. Tampilan Halaman Tajwid

Pada tampilan halaman tajwid menampilkan menu-menu dari hukum-hukum tajwid seperti hukum bacaan nun mati atau tanwin, hukum bacaan mim mati, hukum bacaan qalqalah, hukum bacaan lam ta'rief dan hukum bacaan mad.



Gambar 4.20
Tampilan Halaman Tajwid

22.50

Hukum Bacaan Nun Mati atau Tanwin

1. Izhar Halqi

Izhar Halqi merupakan hukum bacaan di mana huruf dibaca dengan jelas. Disebut Izhar Halqi hal ini disebabkan oleh makhraj dari huruf-huruf tersebut keluar dari dalam tenggorokan (halq). Adapun huruf-huruf izhar halqi adalah Alif (ا), 'Ain (ع), Ghain (غ), Ha' (ح), Kha (خ) Ha (ه), Hamzah (ء). Jika nun sukun atau tanwin bertemu dengan huruf-huruf tersebut, maka disebut izhar halqi.

Contoh Idzhar Halqi dalam Al Qur'an antara lain pada bacaan berikut:

ومن شر غامق إذا وقب kasrah tanwin dan ketemu dengan huruf alif (hamzah), cara membacanya yaitu terang /jelas yaitu qin

2. Idgham Bigunnah

Hukum Idgham Bighunnah sering juga disebut dengan sebagai Idgham Ma'al Ghunnah. Ini adalah hukum tajwid yang berlaku ketika ada nun mati / nun disukun (ن) atau tanwin (ـ, ـ, ـ) yang bertemu dengan huruf Mim (م), Nun (ن), Waw (و), dan huruf Ya (ي) dan tidak dalam satu kata atau kalimat atau harus secara terpisah.

Cara membaca Idgham Bigunnah adalah dengan meleburkan nun mati atau tanwin terhadap suara huruf yang mengikutinya. Hukum ini dibaca dengan panjang 1 alif atau dua sampai tiga harakat. Contohnya adalah pada bacaan berikut:

إلا ساعة من نهار Kalimat di samping terdapat contoh Idgham Bigunnah, khususnya nun mati

AR-RANIRY

Gambar 4.21
Tampilan Halaman Hukum Bacaan Nun Mati atau Tanwin



Gambar 4.22
Tampilan Halaman Hukum Bacaan Mad



Gambar 4.23
Tampilan Halaman SubMenu Hukum Bacaan Mad (Mad Lazim)

g. Tampilan Informasi Aplikasi

Halaman ini merupakan halaman yang berisikan informasi tentang aplikasi Al-Qur'an tilawah digital. Sebagaimana terlihat pada Gambar 4.24 berikut ini.



Gambar 4.24
Tampilan Halaman Informasi Aplikasi

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir dari metode ADDIE adalah tahap evaluasi. Evaluasi merupakan aktivitas penilaian dari hasil pengukuran yang berupa tes. Pada tahap ini dilakukan penilaian untuk melihat kesesuaian seluruh langkah dan tahapan dari

aktivitas membuat aplikasi. Tahap evaluasi ini dilakukan dengan tujuan agar kualitas aplikasi yang telah dibuat diketahui. Pada tahap implementasi sebelumnya, telah diperoleh nilai dari hasil angket dari responden. Selanjutnya hasil tersebut dievaluasi dan dianalisis produk aplikasi yang telah dikembangkan, baik itu dari segi kualitas maupun kelayakannya. Setelah mendapatkan penilaian kelayakan, aplikasi Al-Qur'an tilawah digital direvisi sesuai dengan kritik dan saran ahli media. Ahli media terdiri dari dosen ahli yaitu Ibu Sarini Vita Dewi dan Pak Hendri Ahmadian. Selanjutnya berdasarkan uji materi dilakukan oleh ahli materi yaitu Muhibuddin, M.Ag dan Wildan Sani Rasyid, S.Pd.I., M.Ed.

a. Hasil Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi

1) Uji Ahli Media

Penilaian dari ahli media dan ahli materi bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari aplikasi Al-Qur'an tilawah digital yang telah dikembangkan. Data hasil dari ahli media sebagai berikut :

Tabel 4.1
Hasil Uji Ahli Media

No.	Aspek Penilaian Uji Media	Skor	
		Penguji 1	Penguji 2
1	Desain tampilan interface aplikasi Al-Qur'an tilawah digital	80	95
2	Responsive aplikasi Al-Qur'an tilawah digital	80	95
3	Fungsi dan aksi tombol pada fitur menu aplikasi Al-Qur'an tilawah digital berjalan dengan baik	85	95
4	Fitur menu evaluasi berjalan dengan baik	90	95
5	Kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi Al-Qur'an tilawah digital	95	95
Rata-rata		86,0	95,0
Hasil Akhir		90,5	

Kriteria skor jawaban :

- 86 – 100 : SB (Sangat Baik)
- 76 – 85 : B (Baik)
- 61 – 75 : C (Cukup)
- 10 – 60 : K (Kurang)

Keterangan :

- Jika total skor nilainya 70 – 100, maka layak digunakan.
- Jika total skor nilainya 10 – 69, maka tidak layak digunakan.

Berdasarkan hasil dari uji ahli media yang terlihat pada Tabel 4.1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil uji ahli media sebesar 90,5 yang berada pada rentang kriteria 86-100 atau sangat baik, sehingga dapat dikatakan bahwa berdasarkan media, aplikasi Al-Qur'an tilawah digital ini layak untuk digunakan.

2) Uji Ahli Materi

Tabel 4.2
Hasil Uji Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian Uji Materi	Skor	
		Penguji 1	Penguji 2
1	Kelengkapan surah yang ada diaplikasi	90	95
2	Urutan surah yang ada diaplikasi	85	90
3	Kejelasan lagu tilawah irama <i>Bayyati</i>	85	80
4	Kejelasan lagu tilawah irama <i>Hijaz</i>	85	85
5	Kejelasan lagu tilawah irama <i>Nahwand</i>	85	85
6	Kejelasan lagu tilawah irama <i>Rast</i>	85	80
7	Kejelasan penjelasan tajwid	90	95
Rata-rata		86,4	87,1
Hasil Akhir		86,8	

Kriteria skor jawaban :

- 86 – 100 : SB (Sangat Baik)
- 76 – 85 : B (Baik)
- 61 – 75 : C (Cukup)
- 10 – 60 : K (Kurang)

Keterangan :

- Jika total skor nilainya 70 – 100, maka layak digunakan.
- Jika total skor nilainya 10 – 69, maka tidak layak digunakan.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari pengujian yang dilakukan oleh ahli materi yang terlihat pada Tabel 4.2 menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil uji ahli media sebesar 86,8 yang berada pada rentang kriteria 86-100 atau sangat baik, sehingga dapat dikatakan bahwa berdasarkan materi aplikasi Al-Qur'an tilawah digital ini layak untuk digunakan.

b. Evaluasi Angket Responden Berdasarkan SUS

Tahapan perhitungan SUS pada aplikasi Al-Qur'an tilawah digital memiliki 4 (empat) tahap, yaitu : (1) Penentuan tahap pengujian, (2) Menentukan responden dan jumlah responden yang menjadi subjek penelitian dalam melakukan evaluasi. (3) Penyebaran kuesioner sesuai dengan instrumen pernyataan *system usability scale* untuk mengumpulkan data, dan (4) Membuat laporan dan perekapan data serta analisis data untuk dipublikasikan sebagai hasil. Adapun ketentuan dalam melakukan penghitungan skor SUS berpedoman pada: [21]

1. Setiap pernyataan yang berasal dari pernyataan dengan nomor ganjil, maka skor setiap pernyataan yang diperoleh dari skor pengguna akan dikurangi 1 (X-1).
2. Setiap pernyataan yang berasal dari pernyataan dengan nomor genap, maka skor akhir yang diperoleh dari nilai 5 dikurangi dengan skor pernyataan yang didapat dari user (5-X).
3. Hasil berkisar dari 0 sampai dengan 4 (empat jawaban paling positif).
4. Tambahkan skor nilai jawaban bernomor genap dan bernomor ganjil. Kemudian kalikan jumlah proporsinya dengan 2.5.
5. Menghitung rata-rata jawaban instrumen.[22]

Pengukuran hasil dari metode SUS ini selanjutnya akan memiliki rentang nilai dari 0 sampai 100, maka nilai yang paling rendah adalah 0 sedangkan nilai tertinggi adalah 100.

Nilai setiap butir pernyataan diperoleh hasil pengisian kuesioner oleh responden. Ada 10 (sepuluh) pernyataan yang dipergunakan dalam pengukuran hasil kuesioner dengan metode SUS. Hal ini berdasarkan dengan adanya aturan dalam metode perhitungan skala jawaban, maka setiap responden akan memperoleh hasil skor yang berbeda untuk setiap butir pernyataan yang berdasarkan nomor ganjil dan nomor genap. Maka, dapat disimpulkan hasil jawaban responden yang diperoleh dari pengukuran SUS sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3
Hasil Rekap Penilaian Responden

No	Responden	Nilai Asli Jawaban Responden									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1.	Responden 1	5	1	5	1	5	2	5	1	4	1
2.	Responden 2	5	3	5	3	5	3	5	3	3	3
3.	Responden 3	4	2	4	2	3	2	3	2	4	2
4.	Responden 4	5	3	5	3	5	2	5	3	5	3
5.	Responden 5	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
6.	Responden 6	4	2	4	2	5	1	5	2	5	2
7.	Responden 7	4	2	4	2	4	2	4	2	3	2
8.	Responden 8	5	2	5	2	5	3	5	2	3	2
9.	Responden 9	4	2	4	2	5	3	5	2	4	2
10.	Responden 10	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
11.	Responden 11	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2
12.	Responden 12	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2
13.	Responden 13	5	1	5	1	5	1	5	1	4	1
14.	Responden 14	4	2	4	2	5	2	5	2	4	2
15.	Responden 15	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
16.	Responden 16	5	1	5	1	4	1	4	1	4	1
17.	Responden 17	4	2	4	2	5	2	5	2	4	2
18.	Responden 18	5	2	5	2	5	1	5	2	4	2
19.	Responden 19	3	3	3	3	4	2	4	3	4	3

20.	Responden 20	5	2	5	2	4	2	4	2	4	2
21.	Responden 21	4	2	4	2	4	2	5	2	4	4
22.	Responden 22	4	3	3	4	4	4	3	4	4	5
23.	Responden 23	4	2	4	3	4	2	4	2	4	4
24.	Responden 24	4	3	5	4	4	2	5	1	4	4
25.	Responden 25	4	3	5	4	4	2	1	2	4	3

Hasil persepsi responden yang telah ditampilkan pada Tabel 4.3 sebelumnya, maka dilakukan perhitungan SUS score, dan sebagai contoh dapat dilihat pada hasil nilai asli responden 1 (R1) pada pernyataan 1 (Q1) dengan nilai 5, dan sesuai ketentuan penilaian SUS, maka pernyataan dari nomor nomor ganjil, maka skor setiap pernyataan yang diperoleh dari skor pengguna akan dikurangi 1 ($X-1$), maka nilai asli R1 pada Q1 (ganjil) adalah 5 menjadi 4. Selanjutnya pada Q2 (genap), dengan ketentuan pernyataan dengan nomor genap, maka skor akhir yang diperoleh dari nilai 5 dikurangi dengan skor pernyataan yang didapat dari user ($5-X$), maka dengan nilai asli 1, sehingga menjadi 4. Hal ini dapat dilihat sebagaimana contoh nilai asli dan nilai akhir dari responden 1 dan responden 2 berikut ini.

Responden	Q1 (X-1)		Q2 (5-X)	
R1	Nilai Asli	Ketentuan SUS	Nilai Asli	Ketentuan SUS
	5	$(X-1) = 5 - 1$	1	$(5-X) = 5 - 1$
Nilai Akhir	4		4	
R2	Nilai Asli	Ketentuan SUS	Nilai Asli	Ketentuan SUS
	5	$(X-1) = 5 - 1$	3	$(5-X) = 5 - 3$
Nilai Akhir	4		2	

Berdasarkan contoh di atas, sehingga didapat rekapitulasi tanggapan dari pernyataan responden seperti terlihat pada Tabel 4.4 berikut ini.

Tabel 4.4
Hasil Perhitungan Skor SUS

R	Nilai Hasil Perhitungan SUS									
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R 1	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4
R 2	4	2	4	2	4	2	4	2	2	2
R 3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3
R 4	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2
R 5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R 6	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3
R 7	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
R 8	4	3	4	3	4	2	4	3	2	3
R 9	3	3	3	3	4	2	4	3	3	3
R 10	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2
R 11	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
R 12	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
R 13	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
R 14	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3
R 15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R 16	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4
R 17	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3
R 18	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3
R 19	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2
R 20	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3
R 21	3	3	3	3	3	3	4	3	3	1
R 22	3	2	2	3	3	1	2	1	3	0
R 23	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1
R 24	3	2	4	1	3	3	4	4	3	1
R 25	3	2	4	1	3	3	0	3	3	2

B. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Akhir Perhitungan Skor SUS

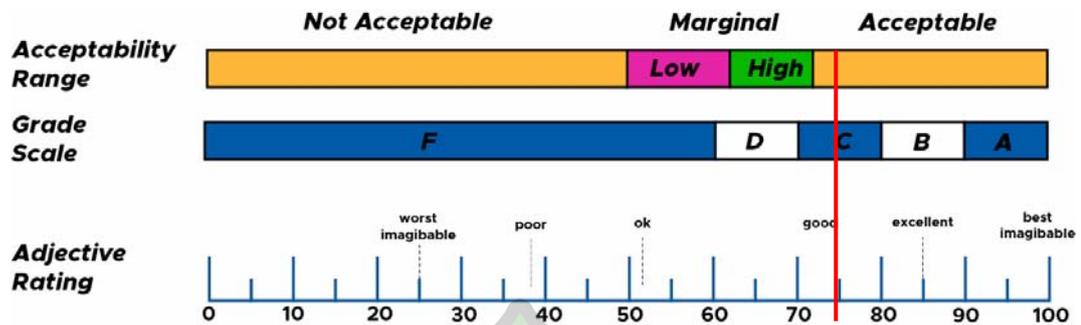
Rekapitulasi dari hasil akhir score butir pernyataan kuesioner sebelumnya, maka dapat dilihat pada Tabel 4.5 berikut ini.

Tabel 4.5
Hasil Akhir Perhitungan Skor SUS

No	R	Nilai Hasil Perhitungan SUS										Jumlah Nilai	Skor (JN x 2,5)
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1.	R 1	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	38	95,0
2.	R 2	4	2	4	2	4	2	4	2	2	2	28	70,0
3.	R 3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	28	70,0
4.	R 4	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2	31	77,5
5.	R 5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75,0
6.	R 6	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	34	85,0
7.	R 7	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29	72,5
8.	R 8	4	3	4	3	4	2	4	3	2	3	32	80,0
9.	R 9	3	3	3	3	4	2	4	3	3	3	31	77,5
10.	R 10	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	21	52,5
11.	R 11	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	72,5
12.	R 12	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	72,5
13.	R 13	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	97,5
14.	R 14	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	32	80,0
15.	R 15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75,0
16.	R 16	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	37	92,5
17.	R 17	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	32	80,0
18.	R 18	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	35	87,5
19.	R 19	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	24	60,0
20.	R 20	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	32	80,0
21.	R 21	3	3	3	3	3	3	4	3	3	1	29	72,5
22.	R 22	3	2	2	1	3	1	2	1	3	0	18	45,0
23.	R 23	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	27	67,5
24.	R 24	3	2	4	1	3	3	4	4	3	1	28	70,0
25.	R 25	3	2	4	1	3	3	0	3	3	2	24	60,0
Jumlah												747	1867,5
Rata-rata													74,7

2. Kesimpulan dan Tingkat Kelayakan Aplikasi

Berdasarkan hasil akhir perhitungan skor SUS, maka dapat diinterpretasikan ke dalam grafik Grade SUS berikut ini.



Gambar 4.25
Grade System Usability Scale

Hasil skor yang diperoleh dari jawaban responden melalui kuesioner dengan menggunakan Skor *System Usability Scale* didapatkan rata-rata skor sebesar 74,7. Berdasarkan rata-rata skor tersebut, maka aspek akseptabilitas aplikasi Al-Qur'an tilawah digital berbasis android dengan menggunakan kodular ini masuk ke dalam kategori *Acceptable* sebagaimana tersaji pada gambar 4.17 di atas. Dari sisi aspek skala nilai aplikasi Al-Qur'an tilawah digital berbasis android termasuk ke dalam kategori "C" sedangkan dari aspek kriteria aplikasi Al-Qur'an tilawah digital masuk ke dalam kategori "GOOD" sehingga aplikasi Al-Qur'an tilawah digital berbasis android dengan menggunakan kodular ini dapat diterima oleh pengguna.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, yaitu penelitian tentang perancangan aplikasi Al-Qur'an tilawah digital berbasis android menggunakan kodular, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan aplikasi Al-Qur'an digital tilawah dengan menggunakan kodular telah berhasil dibangun sesuai dengan rencana rancangan awal.
2. Dari analisis pengujian kelayakan melalui uji ahli media dan ahli materi terhadap produk aplikasi Al-Qur'an tilawah digital menggunakan kodular, diperoleh hasil skor rata-rata pada hasil uji oleh ahli media sebesar 90,5 dan skor rata-rata pada hasil uji ahli materi sebesar 86,8 sehingga dari kedua uji ahli tersebut masuk ke dalam kategori *Sangat Baik* dan *Sangat Layak* untuk dijadikan sebagai aplikasi penunjang tilawah Al-Qur'an digital ditinjau dalam hal isi, bentuk dan penggunaannya.
3. Hasil pengujian aplikasi Al-Qur'an tilawah digital dengan menggunakan metode *usability testing* diperoleh hasil skor rata-rata untuk hasil akhir sebesar 74,7. Skor yang diperoleh tersebut jika dilihat berdasarkan rating skala berdasarkan aspek *percentile rank* maka akan menunjukkan tingkat di *grade* "C" dan jika dilihat berdasarkan aspek *adjective rank* maka akan diperoleh rating "good". Maka dari itu, aplikasi Al-Qur'an tilawah digital ini dapat diklasifikasikan ke dalam kategori telah memenuhi harapan dan kebutuhan user dengan *interface* yang cukup mudah digunakan.

B. Saran

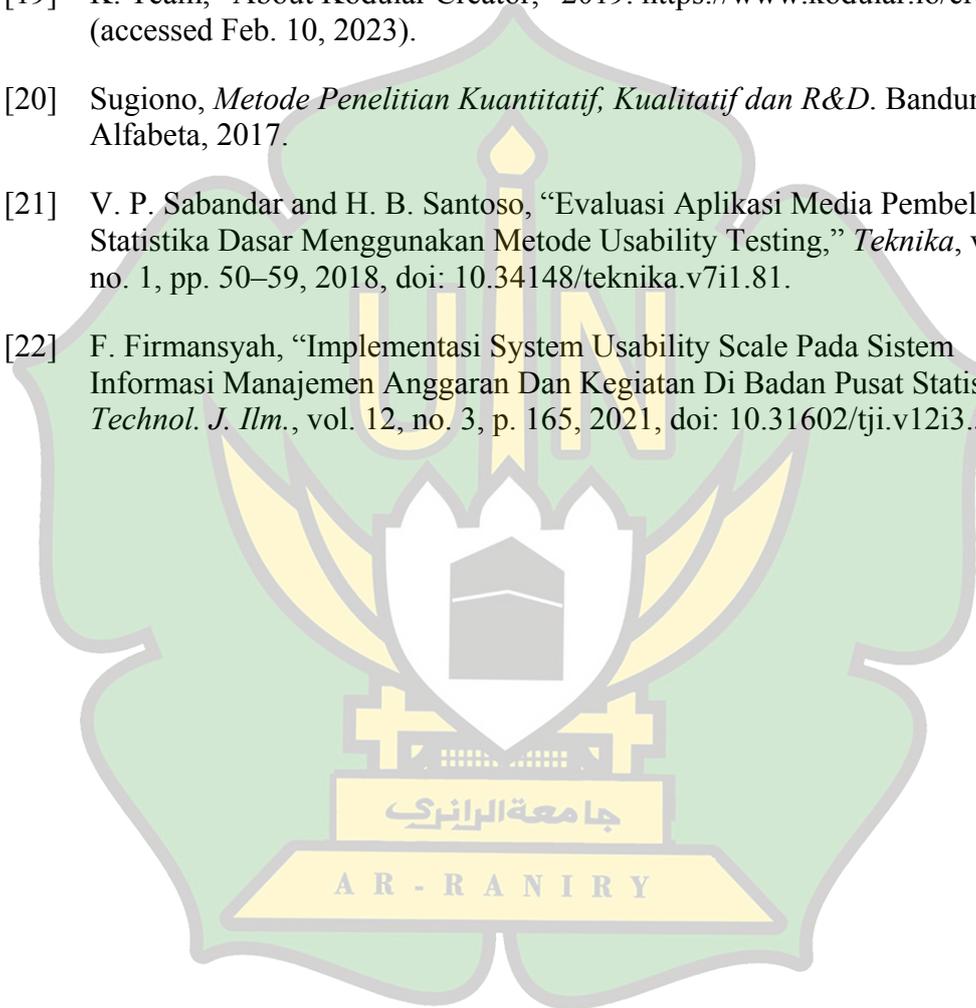
Dari penelitian terhadap pengembangan aplikasi Al-Qur'an tilawah digital berbasis android dengan menggunakan kodular yang telah dilakukan ini, tentunya peneliti menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan di dalamnya, baik itu dari segi metode dan pengembangan penelitian maupun hasil dari penelitian tersebut, oleh sebab itu peneliti sangat mengharapkan apabila nantinya penelitian ini dilakukan pengembangan selanjutnya, agar dapat dikembangkan dengan lebih baik lagi.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Budiman, "Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran, Al-Tadzkiyyah: , Vol. 7, (2016), h. 177," *J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 7, no. 45, p. 177, 2016.
- [2] M Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*. Jakarta: Lentera Hati, 2012.
- [3] Hardianto, "Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam," *Hikmah J. Pendidik. Islam*, vol. 3, no. 1, pp. 274–282, 2011.
- [4] G. Change *et al.*, "Pengaruh Media Al-Qur'an Digital Terhadap Intensitas Membaca Al-Qur'an Mahasiswa Jurusan Pai Angkatan 2017 UIN Raden Intan Lampung," *Pap. Knowl. . Towar. a Media Hist. Doc.*, vol. 3, no. 2, p. 6, 2021.
- [5] Arif Armain, *Pengantar Ilmu Dan Metodologi Pendidikan*. Jakarta: Ciputat Pers, 2012.
- [6] Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2002.
- [7] Arif Armain, *Pengantar Ilmu Dan Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta: Ciputat Pres, 2012.
- [8] Hanna Junhana Bastaman, *Buku Integrasi Psikologi Dan Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- [9] Aminuddin, *Pendidikan Agama Islam Untuk Perguruan Tinggi Umum*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2015.
- [10] Muhammad Abdul Qadir, *Menyucikan Jiwa*. Jakarta: Gema Insani Press, 2015.
- [11] Abdul Aziz, *Kiat Sukses Menjadi Hafiz Qur'an*. Bandung: Syamil Cipta Medika, 2014.
- [12] Al-Munawwir, *Kamus Indonesia-Arab*. Surabaya: Pustaka Progressif, 2017.
- [13] A. Majid, *Praktikum Qira'at*. Jakarta: Hamzah, 2011.
- [14] M. Salim, *Ilmu Naghham Al-Qur'an*. Jakarta: Kebayoran Widya Cipta, 2014.
- [15] J. EnterPrise, *Mengenal Dasar-Dasar Pemograman Android*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2015.

- [16] N. Safaat, *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika, 2012.
- [17] A. Kadir, *Pemograman Android Dan Database*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2018.
- [18] K. Team, “Kodular Docs,” 2019. docs.kodular.io (accessed Feb. 10, 2023).
- [19] K. Team, “About Kodular Creator,” 2019. <https://www.kodular.io/creator> (accessed Feb. 10, 2023).
- [20] Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- [21] V. P. Sabandar and H. B. Santoso, “Evaluasi Aplikasi Media Pembelajaran Statistika Dasar Menggunakan Metode Usability Testing,” *Teknika*, vol. 7, no. 1, pp. 50–59, 2018, doi: 10.34148/teknika.v7i1.81.
- [22] F. Firmansyah, “Implementasi System Usability Scale Pada Sistem Informasi Manajemen Anggaran Dan Kegiatan Di Badan Pusat Statistik,” *Technol. J. Ilm.*, vol. 12, no. 3, p. 165, 2021, doi: 10.31602/tji.v12i3.5180.



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

NOMOR: B-15608/Un.08/FTK/KP.07.6/12/2022

TENTANG:

**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2020, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 550 Tahun 2022, tentang Pemberi Kuasa Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS Pada Kementerian Agama;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 01 Desember 2022

MEMUTUSKAN

**Menetapkan
PERTAMA**

: Menunjuk Saudara:

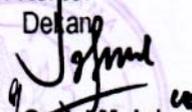
1. Mira Maisura, M.Sc sebagai pembimbing pertama
2. Rahmat Musfikar, M.Kom sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Farizan Irhamullah
 NIM : 160212022
 Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
 Judul Skripsi : Perancangan Aplikasi Al-Quran Tilawah Digital Berbasis Android Menggunakan Kodular

- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022;
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan;
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada tanggal : 05 Desember 2022

An. Rektor
 Dekan

 Saiful Muluk

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh

Telepon : [0651-7557321](tel:0651-7557321), Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-5113/Un.08/FTK.1/TL.00/03/2023

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **FARIZAN IRHAMULLAH / 160212022**

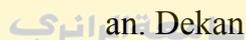
Semester/Jurusan : / Pendidikan Teknologi Informasi

Alamat sekarang : Darussalam Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Perancangan Aplikasi Al-Qur'an Tilawah Digital Berbasis Android Menggunakan Kodular***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 30 Maret 2023

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 20 Mei 2023

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

LEMBAR UJI KELAYAKAN OLEH AHLI MEDIA

Data Ahli Media 1

Data Nama : Sarini Vita Dewi

Profesi : Dosen

Perihal : Untuk diberi penilaian pada aplikasi Qur'an Digital dari Skripsi yang berjudul "Perancangan Aplikasi Al-Qur'an Tilawah Digital Berbasis Android Menggunakan Kodular" yang disusun oleh Farizan Irhammullah.

Keterangan :

Kriteria	Skor
SB (Sangat Baik)	86 - 100
B (Baik)	76 - 85
C (Cukup)	61 - 75
K (Kurang)	10 - 60

Petunjuk pengisian : Berikan jawaban penilaian dari 10 -100 pada kolom skor

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Desain tampilan interface aplikasi Al-Qur'an tilawah digital	B
2.	Responsive aplikasi Al-Qur'an tilawah digital	B
3.	Fungsi dan aksi tombol pada fitur menu aplikasi Al-Qur'an tilawah digital berjalan dengan baik	B
4.	Fitur menu evaluasi berjalan dengan baik	SB
5.	Kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi Al-Qur'an tilawah digital	SB
Total		

Sumber: Nurisma dan Kurniasih (2018)

Komentar / Saran :

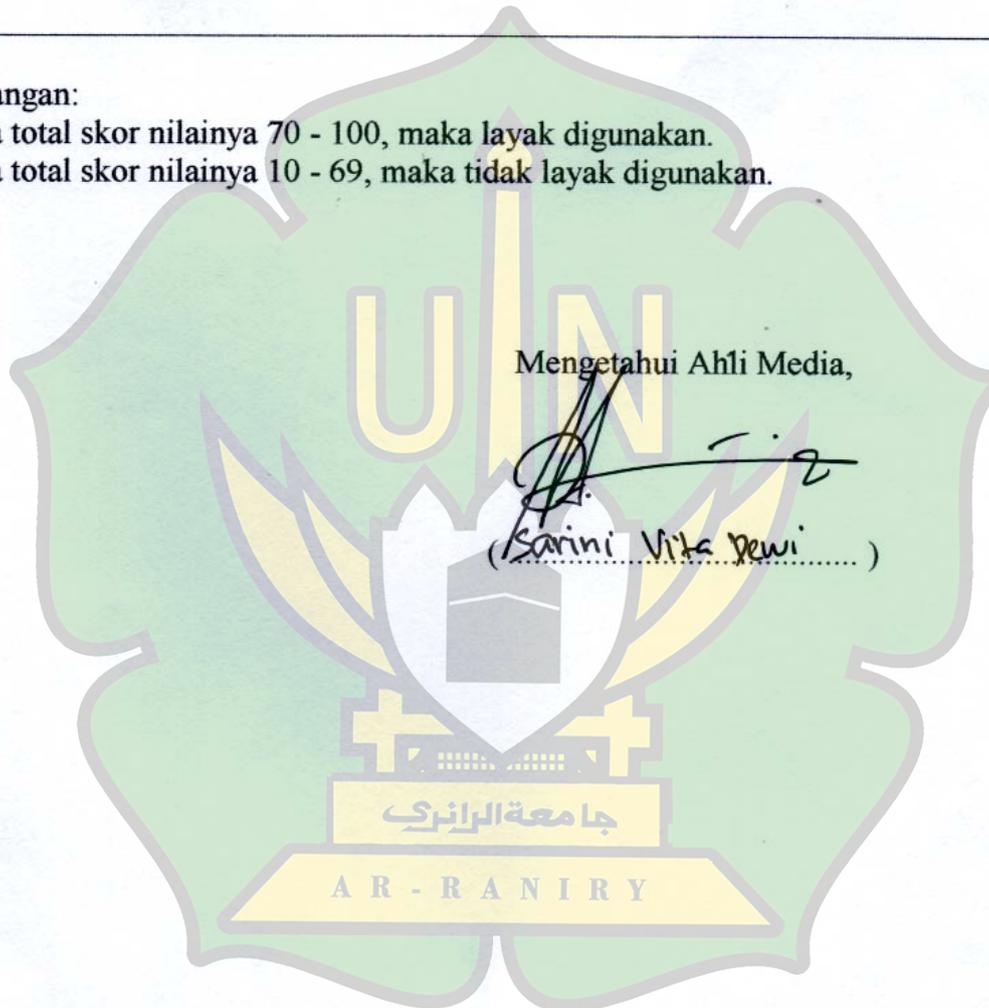
Untuk kedepan bisa dilakukan pengembangan dan menambah fitur2 lain yg bermanfaat dan belajar tlawanan

Keterangan:

1. Jika total skor nilainya 70 - 100, maka layak digunakan.
2. Jika total skor nilainya 10 - 69, maka tidak layak digunakan.

Mengetahui Ahli Media,


(Sarini Vita Dewi)



LEMBAR UJI KELAYAKAN OLEH AHLI MEDIA

Data Ahli Media 2

Data : HENPRI AHMADIAN

Profesi : Dosen

Perihal : Untuk diberi penilaian pada aplikasi Qur'an Digital dari Skripsi yang berjudul "Perancangan Aplikasi Al-Qur'an Tilawah Digital Berbasis Android Menggunakan Kodular" yang disusun oleh Farizan Irhammullah.

Keterangan :

Kriteria	Skor
SB (Sangat Baik)	86 - 100
B (Baik)	76 - 85
C (Cukup)	61 - 75
K (Kurang)	10 - 60

Petunjuk pengisian : Berikan jawaban penilaian dari 10 -100 pada kolom skor

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Desain tampilan interface aplikasi Al-Qur'an tilawah digital	95
2.	Responsive aplikasi Al-Qur'an tilawah digital	95
3.	Fungsi dan aksi tombol pada fitur menu aplikasi Al-Qur'an tilawah digital berjalan dengan baik	95
4.	Fitur menu evaluasi berjalan dengan baik	95
5.	Kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi Al-Qur'an tilawah digital	95
Total		

Sumber: Nurisma dan Kurniasih (2018)

Komentar / Saran :

MOGA BERMANFAAT APLIKASI YANG DIKEMBANGKAN.
DESIGN DAN TAMPILAN MUDAH MEMADAI.

Keterangan:

1. Jika total skor nilainya 70 - 100, maka layak digunakan.
2. Jika total skor nilainya 10 - 69, maka tidak layak digunakan.

Mengetahui Ahli Media,


(HENDRI AHMADLAN)

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

LEMBAR UJI KELAYAKAN OLEH AHLI MATERI

Data Ahli Materi

Data : Muhibuddin, M.Az

Profesi : Dosen FTK (Dosen Tetap)

Perihal : Untuk diberi penilaian pada materi dalam aplikasi Al-Qur'an tilawah digital dari Skripsi yang berjudul "Perancangan Aplikasi Al-Qur'an Tilawah Digital Berbasis Android Menggunakan Kodular" yang disusun oleh Farizan Irhammullah.

Keterangan :

Kriteria	Skor
SB (Sangat Baik)	86 - 100
B (Baik)	76 - 85
C (Cukup)	61 - 75
K (Kurang)	10 - 60

Petunjuk pengisian : Berikan jawaban penilaian dari 10 -100 pada kolom skor

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Kelengkapan surah yang ada diaplikasi	90
2.	Urutan surah yang ada diaplikasi	85
3.	Kejelasan lagu tilawah irama <i>Bayyati</i>	85
4.	Kejelasan lagu tilawah irama <i>Hijaz</i>	85
5.	Kejelasan lagu tilawah irama <i>Nahwand</i>	85
6.	Kejelasan lagu tilawah irama <i>Rast</i>	85
7.	Kejelasan penjelasan tajwid	90
Total		

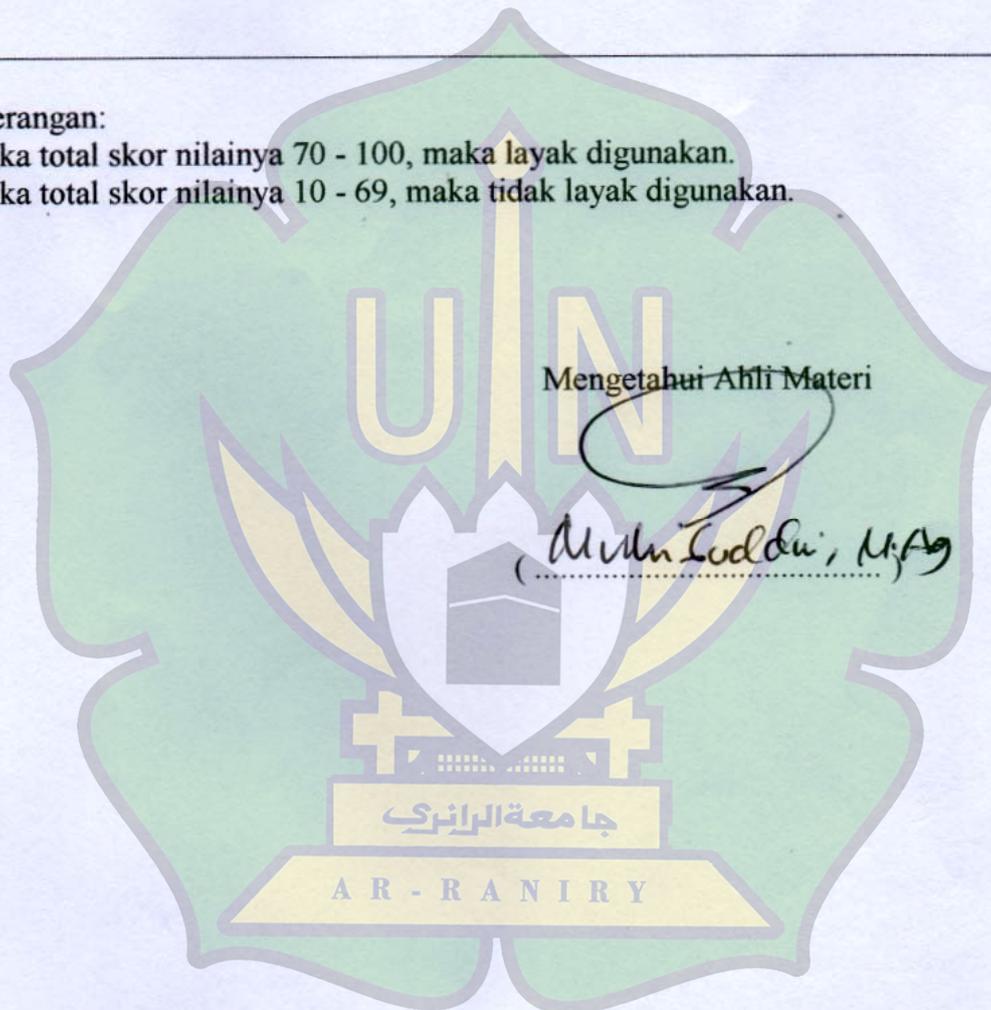
Sumber: Nurisma dan Kurniasih (2018)

Komentar / Saran :

Senoga aplikasi ini bermanfaat dalam pene-
litan/perkuliahannya di Fik UIN Ar-Raniry

Keterangan:

1. Jika total skor nilainya 70 - 100, maka layak digunakan.
2. Jika total skor nilainya 10 - 69, maka tidak layak digunakan.



LEMBAR UJI KELAYAKAN OLEH AHLI MATERI

Data Ahli Materi

Data : Wiidan Sani Rasyid, S.Pd.I. M.Ed

Profesi : Dosen

Perihal : Untuk diberi penilaian pada materi dalam aplikasi Al-Qur'an tilawah digital dari Skripsi yang berjudul "Perancangan Aplikasi Al-Qur'an Tilawah Digital Berbasis Android Menggunakan Kodular" yang disusun oleh Farizan Irhammullah.

Keterangan :

Kriteria	Skor
SB (Sangat Baik)	86 - 100
B (Baik)	76 - 85
C (Cukup)	61 - 75
K (Kurang)	10 - 60

Petunjuk pengisian : Berikan jawaban penilaian dari 10 -100 pada kolom skor

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Kelengkapan surah yang ada diaplikasi	95
2.	Urutan surah yang ada diaplikasi	90
3.	Kejelasan lagu tilawah irama <i>Bayyati R Y</i>	80
4.	Kejelasan lagu tilawah irama <i>Hijaz</i>	85
5.	Kejelasan lagu tilawah irama <i>Nahwand</i>	85
6.	Kejelasan lagu tilawah irama <i>Rast</i>	80
7.	Kejelasan penjelasan tajwid	95
Total		

Sumber: Nurisma dan Kurniasih (2018)

Komentar / Saran :

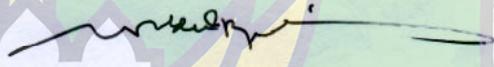
Apresiasi ini sudah layak digunakan untuk membaca Alquran sehari-hari, kelengkapan surat dan urutannya bagus untuk ukuran aplikasi pemula.

Saran untuk kedepan, agar aplikasi ini dilengkapi lagi dengan fitur suara-suara qari Nasional & Internasional. Serta kolom kelas talaq bisa diperbanyak macam qari @ duain.

Keterangan:

1. Jika total skor nilainya 70 - 100, maka layak digunakan.
2. Jika total skor nilainya 10 - 69, maka tidak layak digunakan.

Mengetahui Ahli Materi


(Wildan Sani Rasyid, S.Pd, M.Ed)

جامعة الرانيري

AR-RANIRY

Komentar / Saran :

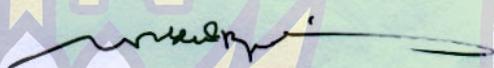
Apoteker ini sudah layak digunakan untuk membaca Alquran sehari-hari, kelengkapan surat dan urutannya bagus untuk ukuran apoteker pemula.

Saran untuk kedepan, agar apoteker ini dilengkapi lagi dengan fitur suara-suara qari Nasional & Internasional. Serta kolom kelas talaq bisa diperbanyak macam qari @ duain.

Keterangan:

1. Jika total skor nilainya 70 - 100, maka layak digunakan.
2. Jika total skor nilainya 10 - 69, maka tidak layak digunakan.

Mengetahui Ahli Materi


(Wildan Sani Rasyid, S.Pd, S.Pd.I, M.Ed)

جامعة الرانيري

AR-RANIRY

Lampiran 7

ANGKET RESPONDEN

Nama Respoden : M. Ulul Azmi

Jurusan/Angkatan : PTI/21

Keterangan:

Pilihlah jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang ada.

- STS : Sangat Tidak Setuju
- TS : Tidak Setuju
- RG : Ragu-ragu
- S : Setuju
- SS : Sangat Setuju

No	Pernyataan	Penilaian				
		STS	TS	RG	S	SS
1.	Saya berpikir akan menggunakan system ini lagi					✓
2.	Saya merasa system ini rumit untuk digunakan		✓			
3.	Saya merasa system ini mudah untuk digunakan					✓
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan system ini.		✓			
5.	Saya merasa fitur-fitur system ini berjalan dengan semestinya.					✓
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada system ini.	✓				
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan system ini dengan cepat.					✓
8.	Saya merasa system di aplikasi ini membingungkan		✓			
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan system ini				✓	
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan system ini.		✓			

Sumber: Nurisma dan Kurniasih (2018)

Lampiran 7

ANGKET RESPONDEN

Nama Responden : *Madya Sari*

Jurusan/Angkatan : *PTI / 2018*

Keterangan:

Pilihlah jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang ada.

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

RG : Ragu-ragu

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

No	Pernyataan	Penilaian				
		STS	TS	RG	S	SS
1.	Saya berpikir akan menggunakan system ini lagi				✓	
2.	Saya merasa system ini rumit untuk digunakan		✓			
3.	Saya merasa system ini mudah untuk digunakan				✓	
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan system ini.		✓			
5.	Saya merasa fitur-fitur system ini berjalan dengan semestinya.				✓	
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada system ini.		✓			
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan system ini dengan cepat.				✓	
8.	Saya merasa system di aplikasi ini membingungkan		✓			
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan system ini				✓	
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan system ini.		✓			

Sumber: Nurisma dan Kurniasih (2018)

Lampiran 7

ANGKET RESPONDEN

Nama Responden : Farhan Sidiq

Jurusan/Angkatan : PT1 /20

Keterangan:

Pilihlah jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang ada.

- STS : Sangat Tidak Setuju
- TS : Tidak Setuju
- RG : Ragu-ragu
- S : Setuju
- SS : Sangat Setuju

No	Pernyataan	Penilaian				
		STS	TS	RG	S	SS
1.	Saya berpikir akan menggunakan system ini lagi					✓
2.	Saya merasa system ini rumit untuk digunakan	✓				
3.	Saya merasa system ini mudah untuk digunakan					✓
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan system ini.	✓				
5.	Saya merasa fitur-fitur system ini berjalan dengan semestinya.					✓
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada system ini.	✓				
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan system ini dengan cepat.					✓
8.	Saya merasa system di aplikasi ini membingungkan	✓				
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan system ini				✓	
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan system ini.	✓				

Sumber: Nurisma dan Kurniasih (2018)

Lampiran 7

ANGKET RESPONDEN

Nama Respoden : YUHYI AKRAMAM

Jurusan/Angkatan : PTI / 2019

Keterangan:

Pilihlah jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang ada.

- STS : Sangat Tidak Setuju
- TS : Tidak Setuju
- RG : Ragu-ragu
- S : Setuju
- SS : Sangat Setuju

No	Pernyataan	Penilaian				
		STS	TS	RG	S	SS
1.	Saya berpikir akan menggunakan system ini lagi				✓	
2.	Saya merasa system ini rumit untuk digunakan		✓			
3.	Saya merasa system ini mudah untuk digunakan				✓	
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan system ini.		✓			
5.	Saya merasa fitur-fitur system ini berjalan dengan semestinya.					✓
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada system ini.			✓		
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan system ini dengan cepat.					✓
8.	Saya merasa system di aplikasi ini membingungkan		✓			
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan system ini				✓	
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan system ini.		✓			

Sumber: Nurisma dan Kurniasih (2018)

DOKUMENTASI PENELITIAN



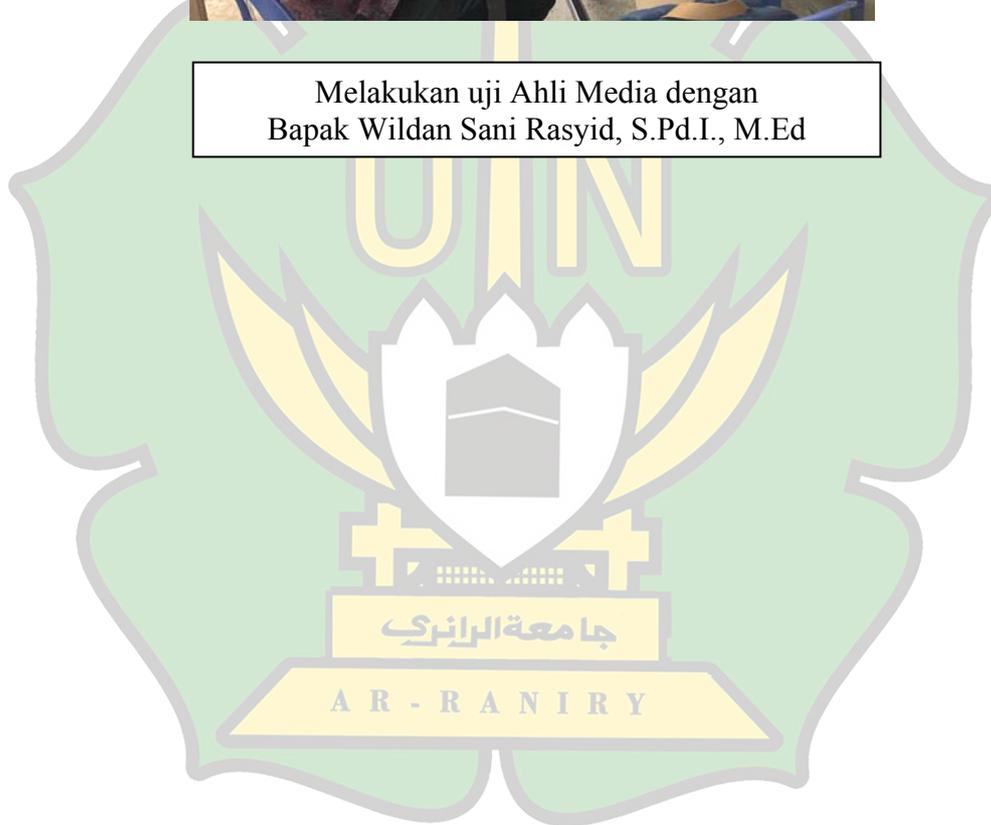
Melakukan uji Ahli Media dengan
Bapak Hendri Ahmadian



Melakukan uji Ahli Materi dengan
Bapak Muhibuddin, M.Ag



Melakukan uji Ahli Media dengan
Bapak Wildan Sani Rasyid, S.Pd.I., M.Ed





Memberikan pengarahan kepada para responden tentang penelitian yang peneliti lakukan



Memberikan pengarahan kepada para responden tentang penelitian yang peneliti lakukan



Responden mengisi kuesioner penelitian setelah mencoba aplikasi Al-Quran Tilawah Digital



Responden mengisi kuesioner penelitian setelah mencoba aplikasi Al-Quran Tilawah Digital

Lampiran 9

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : Farizan Irhamullah
2. Tempat /Tanggal Lahir : Susoh, 10 Desember 1997
3. Jenis Kelamin : Laki-laki
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan : Indonesia
6. Status : Belum Kawin
7. Alamat : Rukoh, Darussalam, Banda Aceh
8. Pekerjaan : Pelajar/Mahasiswa
9. Nama Orang Tua,
 - a. Ayah : Eddi Lazuardi
 - b. Ibu : Firda Asria
 - c. Pekerjaan
 - 1) Ayah : Pensiunan PNS
 - 2) Ibu : Pensiunan PNS
10. Alamat : Gampong Baharu, Kecamatan Susoh
Kabupaten Aceh Barat Daya
11. Riwayat Pendidikan
 - MIN Blangpidie : 2004 – 2010
 - MTsN Unggul Susoh : 2010 – 2013
 - MAN Blangpidie : 2013 – 2016
 - UIN Ar-Ranirry : 2016 sampai Sekarang