**PROPOSAL APLIKASI GRAMIFIQ**

***(Belajar Fiqih dengan Gamifikasi Interaktif)***

**1. Judul Aplikasi**

**Gramifiq – Aplikasi Gamifikasi Interaktif untuk Pembelajaran Fiqih Berbasis Web dan Mobile**

**2. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pendidikan agama. Sayangnya, pembelajaran fiqih masih identik dengan metode konvensional yang kurang menarik bagi generasi muda. Padahal, fiqih merupakan ilmu penting dalam memahami hukum-hukum syariah dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan baru yang mampu menggabungkan unsur edukatif dan hiburan, salah satunya melalui aplikasi gamifikasi.

**Gramifiq** hadir sebagai solusi digital untuk menghadirkan pembelajaran fiqih yang menyenangkan, interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Dengan format seperti Duolingo, pengguna diajak menjelajahi bab dan subbab fiqih secara bertahap, mengerjakan kuis, mengumpulkan poin, naik level, hingga berkonsultasi melalui AI Chat berbasis ChatGPT.

**3. Tujuan dan Manfaat**

**Tujuan:**

* Mengembangkan platform edukatif berbasis web dan mobile untuk pembelajaran fiqih.
* Menerapkan metode gamifikasi dalam pembelajaran hukum Islam.
* Meningkatkan minat dan pemahaman pengguna terhadap ilmu fiqih secara menyenangkan.

**Manfaat:**

* Membantu santri, pelajar, dan masyarakat umum dalam belajar fiqih.
* Memberikan pengalaman belajar yang imersif dan interaktif.
* Memberikan fitur konsultasi fiqih langsung melalui kecerdasan buatan.

**4. Batasan**

* Aplikasi hanya mencakup materi fiqih dasar (wudhu, sholat, puasa, zakat, dll.).
* Chat AI dibatasi pada pembahasan fiqih dan tidak menjawab topik umum.
* Implementasi awal hanya mendukung web responsif (mobile-first) dan konversi ke APK.
* Materi dan soal hanya dalam Bahasa Indonesia.

**5. Metode**

Pengembangan aplikasi ini menggunakan metode **Software Development Life Cycle (SDLC)** dengan pendekatan **Agile**, yang terdiri dari:

1. **Analisis Kebutuhan**  
   Identifikasi fitur penting seperti login, kuis, leaderboard, dan chat AI.
2. **Desain Sistem**  
   Pembuatan Use Case Diagram, Class Diagram, dan ERD.
3. **Implementasi**  
   Pengembangan aplikasi menggunakan Laravel (backend), Bootstrap atau Tailwind CSS (frontend), dan integrasi ChatGPT API.
4. **Pengujian**  
   Melakukan UAT (User Acceptance Test) dan perbaikan bug.
5. **Deployment**  
   Hosting di server serta konversi ke file APK via Capacitor atau TWA.

**6. Market Analisis**

**Target Pasar:**

* Remaja dan pelajar muslim (13–25 tahun)
* Mahasiswa keislaman
* Santri pondok pesantren
* Umum (dewasa yang ingin belajar fiqih dengan cara ringan)

**Potensi Pasar:**

* Tingginya jumlah pengguna aplikasi edukasi Islam di Indonesia
* Belum banyak aplikasi fiqih interaktif seperti ini
* Trend penggunaan AI dan gamifikasi dalam dunia edukasi

**Analisis Kompetitor:**

| **Aplikasi** | **Kelebihan** | **Kekurangan** |
| --- | --- | --- |
| Duolingo | UI/UX menarik, sistem XP & level | Bukan untuk konten Islam |
| Muslim Pro | Komplit (jadwal, Alquran, dll) | Fiqih hanya berupa artikel |
| Gramifiq | Fokus pada pembelajaran fiqih berbasis kuis | Inovasi baru di pasar niche |

**7. Desain**

**7.1. Use Case Diagram**

*(Ganti dengan gambar export dari PlantUML)*

**7.2. Class Diagram**

*(export gambar dari PlantUML class diagram Gramifiq)*

**7.3. ERD (Entity Relationship Diagram)**

*(export gambar dari dbdiagram.io)*

**8. Implementasi Teknologi**

| **Komponen** | **Teknologi** |
| --- | --- |
| Backend | Laravel PHP |
| Frontend | Bootstrap 5 / Tailwind CSS |
| Database | MySQL |
| AI Chat | OpenAI ChatGPT API |
| Konversi Mobile | Capacitor / TWA |
| Push Notification | Capacitor Plugin + Firebase |

**9. Tampilan Purwarupa / Screenshot**

**Login & Register**  
*(screenshot UI login mobile-friendly)*

**Dashboard & Menu**  
*(tombol: Materi Fiqih, Kuis, Konsultasi, Profil)*

**Kuis Subbab Fiqih**  
*(radio button, text input, XP progress bar)*

**Leaderboard & Profil**  
*(tabel peringkat & user profile card)*

**10. Dokumentasi**

* Tabel pengguna (users) menyimpan informasi login, level, dan XP.
* Struktur materi terdiri dari bab\_fiqih → subbab\_fiqih → soal\_kuis.
* Setiap jawaban disimpan di tabel jawaban\_user, yang kemudian memengaruhi XP dan leaderboard.
* Konsultasi chat tersimpan di tabel chat\_logs, dan notifikasi belajar tercatat di reminder\_logs.