

PROPOSAL DESAIN APLIKASI KOMPUTER AL-QUR'AN
MUSABAQAH TILAWATIL QUR'AN MAHASISWA IPB IX TAHUN 2018

**YUMNA : APLIKASI KONSULTASI DAN PEMBELAJARAN DENGAN
MODEL *ACTIVE LEARNING* BAGI MUALAF BERBASIS ANDROID**



Diusulkan Oleh :

Fakhoor Izaaz Wildhanrahman	G64170017
Wardiman Perdian	G64160007
Chamdan Laylan Abdulbaaqiy	G64170013

INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2018

DAFTAR ISI

Daftar Isi.....	ii
Daftar Gambar.....	ii
Latar Belakang	1
Tujuan dan Manfaat	3
Batasan	3
Metode.....	4
Analisis.....	5
Desain.....	6
Implementasi	7
Show Case.....	8
Dokumentasi	11
Dafta Pustaka	14

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Peningkatan jumlah mualaf di Indonesia	2
Gambar 2. Skema model <i>prototyping</i>	4
Gambar 3. <i>Sitemap</i> Yumna	6
Gambar 5. Desain <i>prototype</i> Yumna.....	7

LATAR BELAKANG

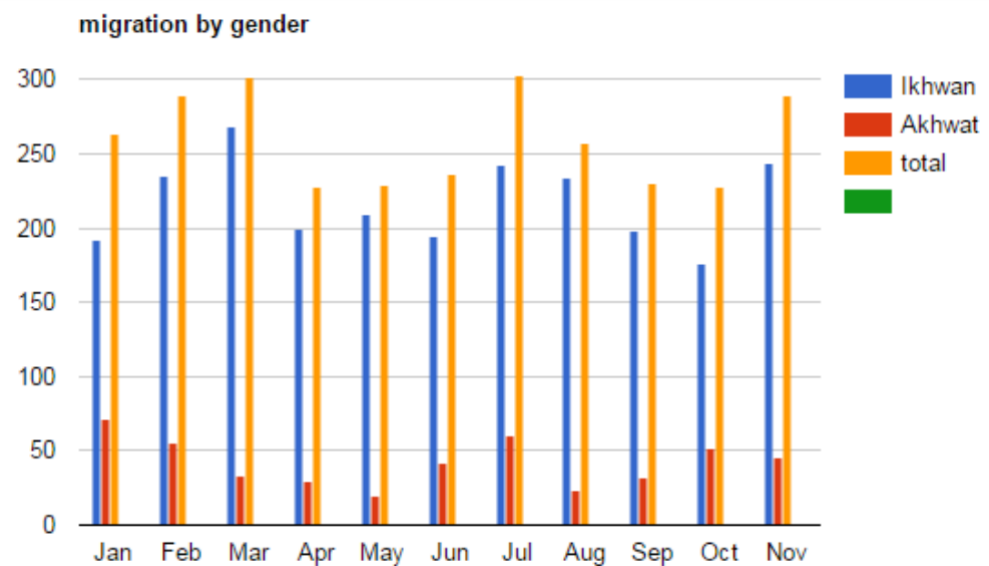
Ensiklopedi Hukum Islam mendefinisikan mualaf sebagai orang yang hatinya dibujuk dan dijinakkan. Arti yang lebih luas adalah orang yang dijinakkan atau dicondongkan hatinya dengan perbuatan baik dan kecintaan kepada Islam, yang ditunjukkan melalui ucapan dua kalimat syahadat. Didalam Al-Qur'an surat At-Taubah ayat 60 Allah SWT berfirman yang artinya, *“Sesungguhnya zakat-zakat itu, hanyalah untuk orang-orang fakir, orang-orang miskin, pengurus-pengurus zakat, para mu'allaf yang dibujuk hatinya, untuk (memerdekakan) budak, orang-orang yang berhutang, untuk jalan Allah dan untuk mereka yuang sedang dalam perjalanan, sebagai suatu ketetapan yang diwajibkan Allah, dan Allah Maha Mengetahui lagi Maha Bijaksana”*.

Setiap manusia dalam menjalankan agamanya diperlukan komitmen yang kuat agar tujuan utama dari menjalankan agama dapat terpenuhi, tidak terkecuali pada agama Islam. Setiap individu yang beragama, secara pasti akan memiliki aspek religi pada diri masing-masing, tidak terkecuali pada mualaf. Tanpa adanya komitmen, akan sulit bagi mualaf untuk dapat menjalankan kehidupan beragamanya dengan baik. Karenanya untuk memenuhi tujuan dari agama Islam, mualaf harus belajar banyak hal untuk menguasai dan memahami ajaran Islam. Pada sisi yang lain, para mualaf juga harus bersiap diri terhadap rintangan, hambatan, dan gangguan yang seringkali muncul seiring dengan proses menjadi seorang mualaf serta kehidupan dalam menjalankan agama kedepannya.

Tantangan dan hambatan yang dihadapi oleh mualaf antara lain masih adanya mualaf yang memiliki karakteristik khusus, yaitu masih kuat memegang tradisi yang tidak sejalan dengan ajaran Islam, kesulitan dalam penyesuaian diri, maupun kesulitan dalam bersosialisasi di tengah masyarakat muslim. Apabila hal ini tidak ditangani dengan baik, maka selanjutnya akan menimbulkan berbagai masalah, yang jika tidak ditangani secara tepat akan mengakibatkan mereka kembali lagi ke agama sebelumnya (Sri Hidayati, 2007).

Selain permasalahan yang dihadapi para mualaf, tantangan dan hambatan juga dialami dalam proses pembinaan mualaf, seperti kurangnya sumber daya pembina, kurangnya lembaga yang menaungi mualaf, sampai materi yang kurang

terstruktur. Menurut Sapriallah (2016), problem terbesar dalam kasus mualaf di Indonesia adalah pembinaan. Keterlibatan elemen negara relatif sangat kurang. Salah satu faktornya adalah ketidakpekaan aparat negara terhadap realitas sosial, sehingga terkesan abai. Pembinaan mualaf lebih banyak dilakukan oleh organisasi sosial dan individu yang memiliki kepedulian. Kemudian, Syafi'i Antoni, Penasihat Persatuan Islam Tionghoa Indonesia (PITI), seperti dilansir laman NU online menyatakan bahwa pembinaan terhadap mualaf belum terstruktur dengan baik. Tidak ada pembinaan secara jelas tentang materi apa yang harus diberikan kepada mualaf.



Gambar 1. Peningkatan jumlah mualaf di Indonesia

Berdasarkan data Mualaf Center Indonesia, pada tahun 2016 tercatat sebanyak 2.491 orang yang menjadi mualaf dan berdasarkan data terakhir pada November 2017, total mualaf mencapai 2.857 orang. Dapat dilihat bahwa jumlah mualaf mengalami kenaikan sebanyak 14,6 % pada tahun 2017. Untuk menghadapi jumlah mualaf yang terus naik tiap tahun diperlukan proses pembelajaran dan pembinaan yang efektif, agar tujuan dari agama dapat dipenuhi secara utuh.

Pembinaan mualaf yang optimal merupakan suatu hal yang tidak mudah., dikarenakan jumlah mualaf yang meningkat setiap bulan dan setiap tahunnya.

Maka dari itu diperlukan strategi dan metode yang baik melalui komunikasi yang efektif, karena terbatasnya waktu dan sumber daya dari pembina. Selain itu, pembinaan yang kurang optimal juga disebabkan karena minimnya inovasi atau pembaruan teknik dalam berdakwah dikalangan pembina.

Salah satu solusi dari masalah ini adalah dengan inovasi dalam metode pembinaan mualaf, yaitu dengan membuat media bimbingan dan pembelajaran sekaligus konsultasi berbasis aplikasi untuk para mualaf di Indonesia. Konsep ini bertujuan untuk membantu mualaf mendapat bimbingan dan belajar mengenai agama Islam serta melakukan konsultasi kepada pembina melalui konsep aplikasi Yumna.

TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan pembuatan aplikasi Yumna adalah:

- Menyediakan sarana belajar dan konsultasi untuk pengguna
- Meningkatkan pengetahuan pengguna tentang Islam
- Memberikan info kajian mualaf *ter-update* ke pengguna

Manfaat program aplikasi Yumna bagi pengguna yakni menyediakan sarana untuk belajar maupun konsultasi apabila ada hal yang tidak dimengerti, sehingga dapat ditanyakan langsung pada ustadz/ah tanpa harus bertatap muka. Terkadang mualaf enggan untuk menanyakan suatu persoalan secara langsung, sehingga dengan aplikasi ini dapat memudahkan dalam menyelesaikan persoalan yang sedang dihadapi oleh pengguna. Selain itu juga, pengguna dapat mengukur pengetahuan yang dimilikinya tentang Islam dan meningkatkannya dengan menjawab soal-soal yang disediakan. Selain itu, aplikasi memiliki fitur yang dapat memberikan informasi terbaru kajian untuk mualaf, sehingga pengguna dapat menambah pengetahuannya, dan tidak hanya terpaku pada materi yang disediakan oleh aplikasi ini.

BATASAN

Aplikasi Yumna memiliki batasan sebagai berikut:

- Aplikasi ini ditujukan hanya pada mualaf.

- Para ustadz/ah tidak melakukan registrasi, tapi langsung dipilih/diundang oleh administrator.
- Memiliki perangkat yang mendukung aplikasi Yumna.

METODE

Metode pembuatan aplikasi ini dibuat dengan model *Prototyping*. *Prototyping* adalah pengembangan yang cepat dan pengujian terhadap model kerja (prototipe) dari aplikasi baru melalui proses interaksi dan berulang-ulang yang biasa digunakan ahli sistem informasi dan ahli bisnis. *Prototyping* disebut juga desain aplikasi cepat (*rapid application design/RAD*) karena menyederhanakan dan mempercepat desain sistem (O'Brien, 2005).

Sebagian pengguna kesulitan mengungkapkan keinginannya untuk mendapatkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhannya. Kesulitan ini yang perlu diselesaikan oleh analis dengan memahami kebutuhan pengguna dan menerjemahkannya ke dalam bentuk model (Gambar 2). Model ini selanjutnya diperbaiki secara terus menerus sampai sesuai dengan kebutuhan pengguna.



Gambar 2. Skema model *prototyping*

Cakupan aktivitas dari *prototyping* model terdiri dari:

- a) Mendefinisikan objektif secara keseluruhan dan mengidentifikasi kebutuhan yang sudah diketahui.
- b) Melakukan perancangan secara cepat sebagai dasar untuk membuat *prototype*.
- c) Menguji coba dan mengevaluasi *prototype* dan kemudian melakukan penambahan dan perbaikan-perbaikan terhadap *prototype* yang sudah dibuat.

ANALISIS

Model Pembelajaran *Active Learning*

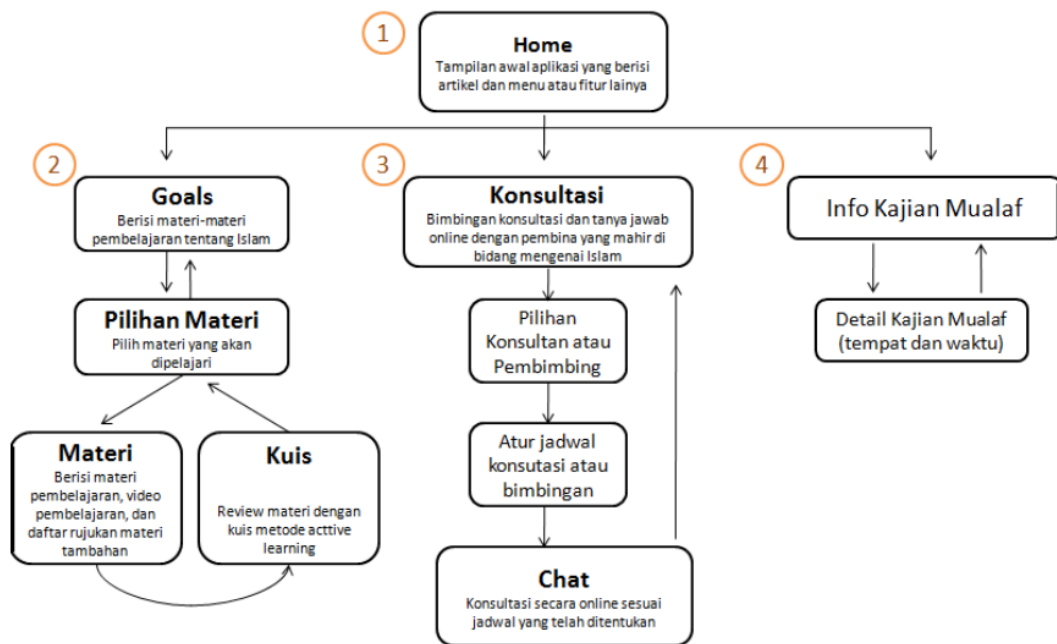
Kata *active* diadopsi dari bahasa Inggris dengan kata sifat yang aktif, gesit, giat, bersemangat dan *learning* berasal dari kata “learn” yang berarti mempelajari. Dari kedua kata tersebut, yaitu *active* dan *learning* dapat diartikan dengan mempelajari sesuatu dengan *active* atau bersemangat dalam hal belajar. Konsep *active learning* dapat diartikan sebagai panutan pembelajaran yang mengarah pada pengoptimalisasian pelibatan intelektual dan emosional dalam proses belajar, serta diarahkan untuk memperoleh dan memproses perolehan belajarnya mengenai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai.

Model pembelajaran *active learning* terdapat suatu kesatuan beragam strategi pembelajaran yang dapat berbentuk beragam cara untuk membuat pembelajar menjadi aktif dalam belajar. Keaktifan pembelajar dapat muncul dalam berbagai bentuk. Akan tetapi, maksud dari keaktifan yaitu harus memiliki satu karakteristik yang penting yaitu keterlibatan intelektual, emosional dalam kegiatan belajar, adanya asimilasi dan akomodasi kognitif untuk memperoleh pengetahuan.

Melalui Aplikasi Yumna, tim Hijrah akan menerapkan model pembelajaran *active learning* dalam bentuk materi dan kuis online yang dapat membantu para muallaf dalam belajar dan memahami agama Islam. Tim Hijrah berharap dengan aplikasi Yumna, dapat membantu para pembina muallaf dalam proses pembinaan muallaf secara optimal.

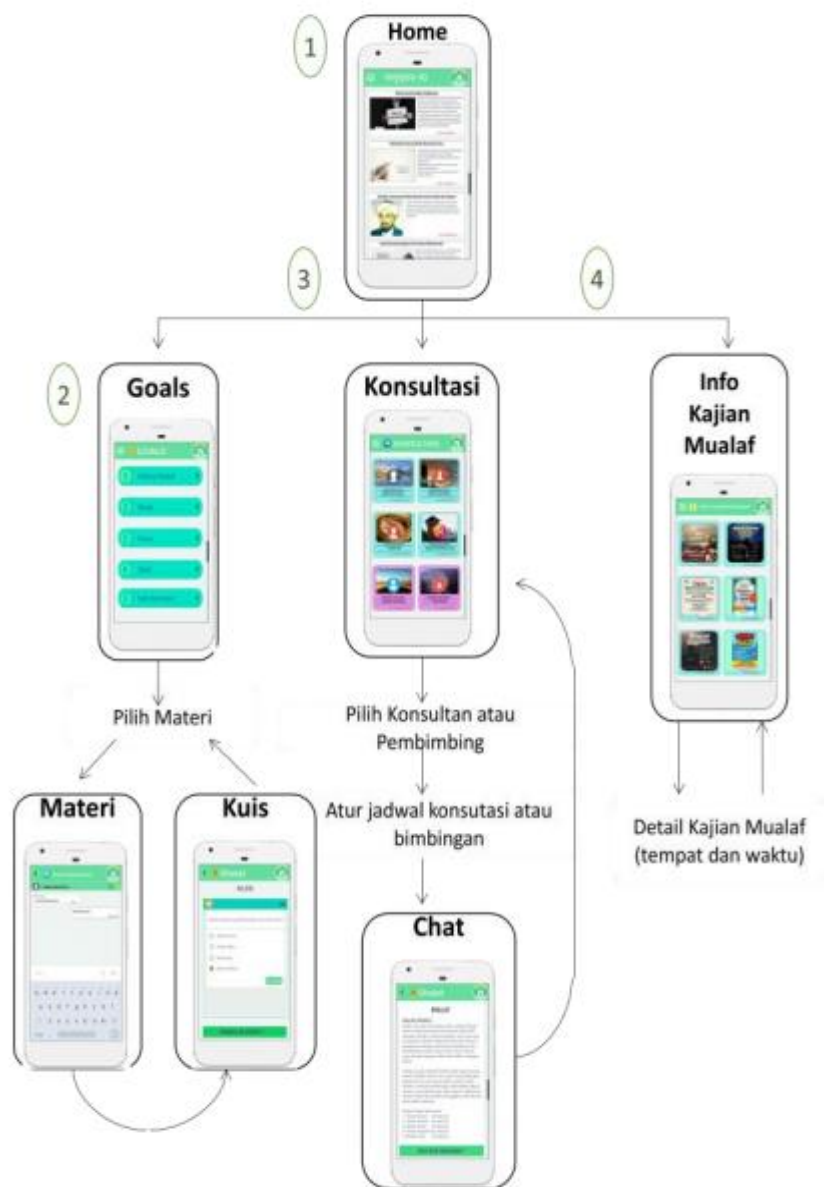
DESAIN

Pada tahap desain, dilakukan analisis kebutuhan perangkat lunak yang akan menentukan fungsi utama maupun fungsi pendukung aplikasi ini. Analisis tersebut berdasarkan pengambilan data yang telah diolah dan ditentukan *output* yang akan diterima oleh pengguna. Pada tahap ini pula dilakukan merupakan tahap perancangan aplikasi yang akan dibuat. Rancangan aplikasi yang akan dibuat kami uraikan pada *sitemap* (Gambar 3) berikut:



Gambar 4. *Sitemap* Yumna

Selanjutnya kami mengubah kebutuhan-kebutuhan yang dihasilkan dari proses desain dan analisis kebutuhan perangkat lunak menjadi representasi ke dalam bentuk *prototype* atau tampilan aplikasi sebelum nantinya masuk ketahap berikutnya. *Software* yang dipakai dalam membuat *prototype* dan desain *layout* aplikasi adalah MarvelApp dan Photoshop CS 6. Pembuatan desain antar-muka aplikasi mengikuti UX Guidelines dari Android agar sesuai dengan interaksi umum yang dapat dilakukan pengguna pada *device*. Desain fitur yang dibuat disesuaikan dengan spesifikasi sistem. Contoh desain perangkat lunak yang akan dibuat kami uraikan pada desain *prototype* (Gambar 4) berikut:



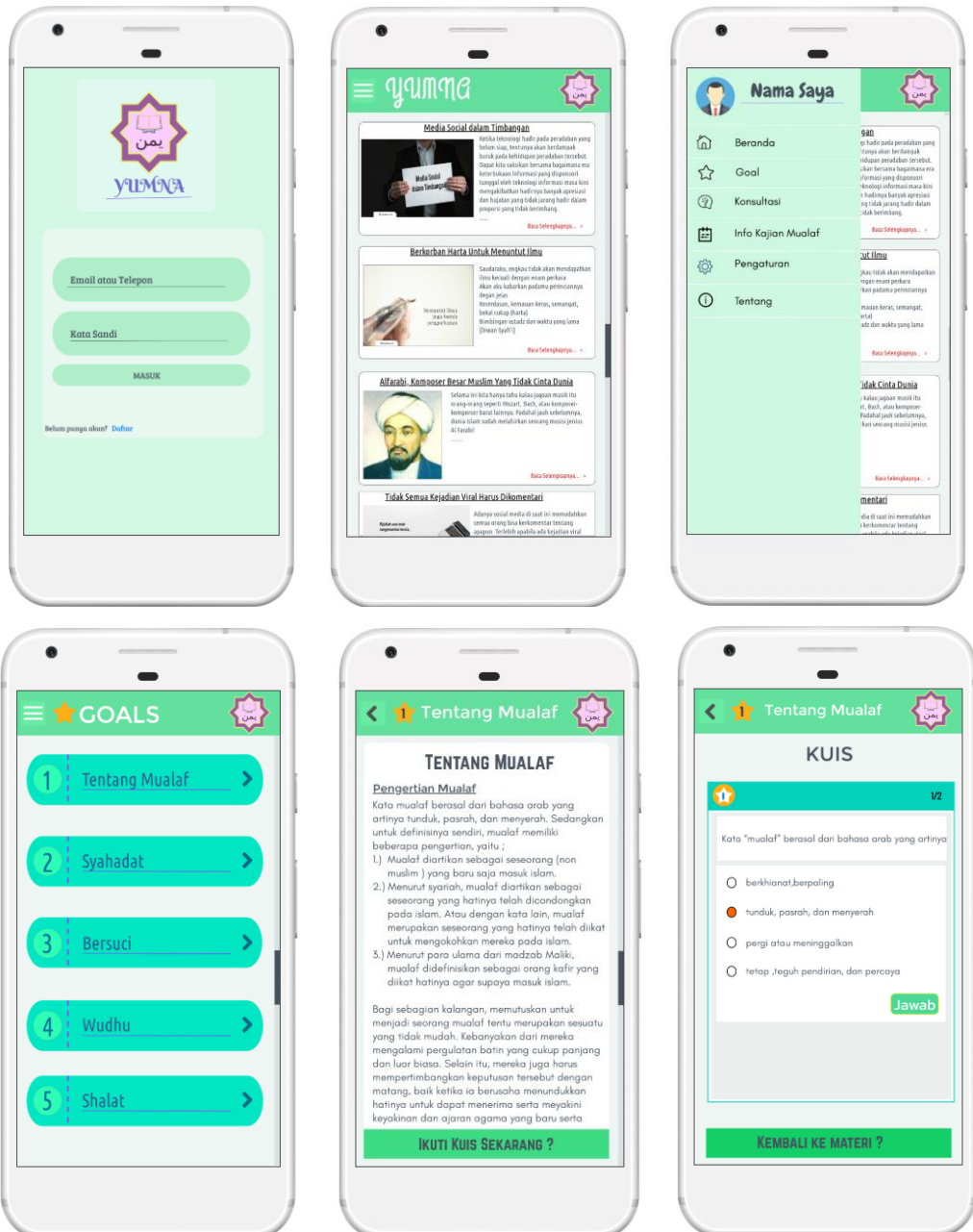
Gambar 5. Desain *Prototype* Yumna

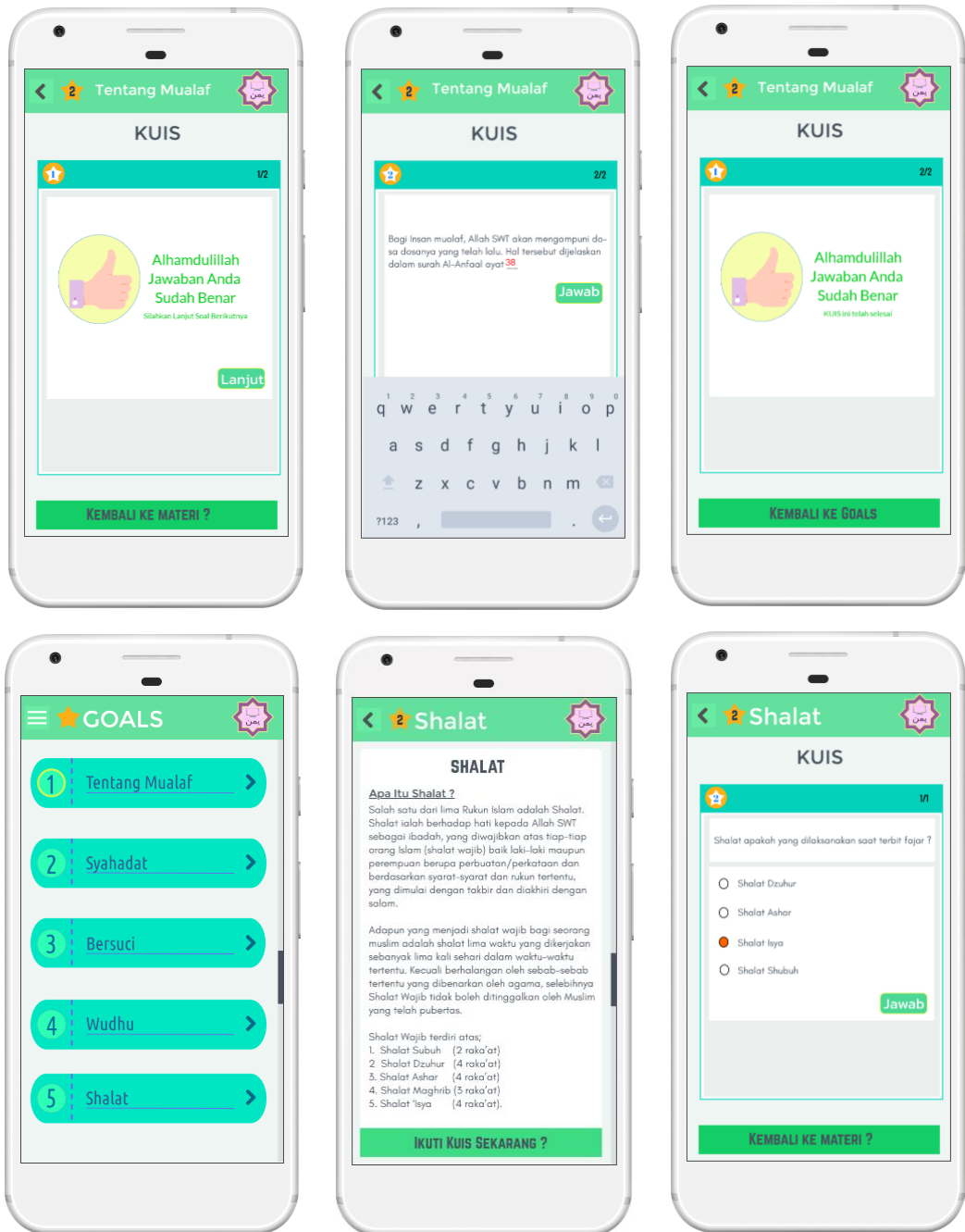
IMPLEMENTASI

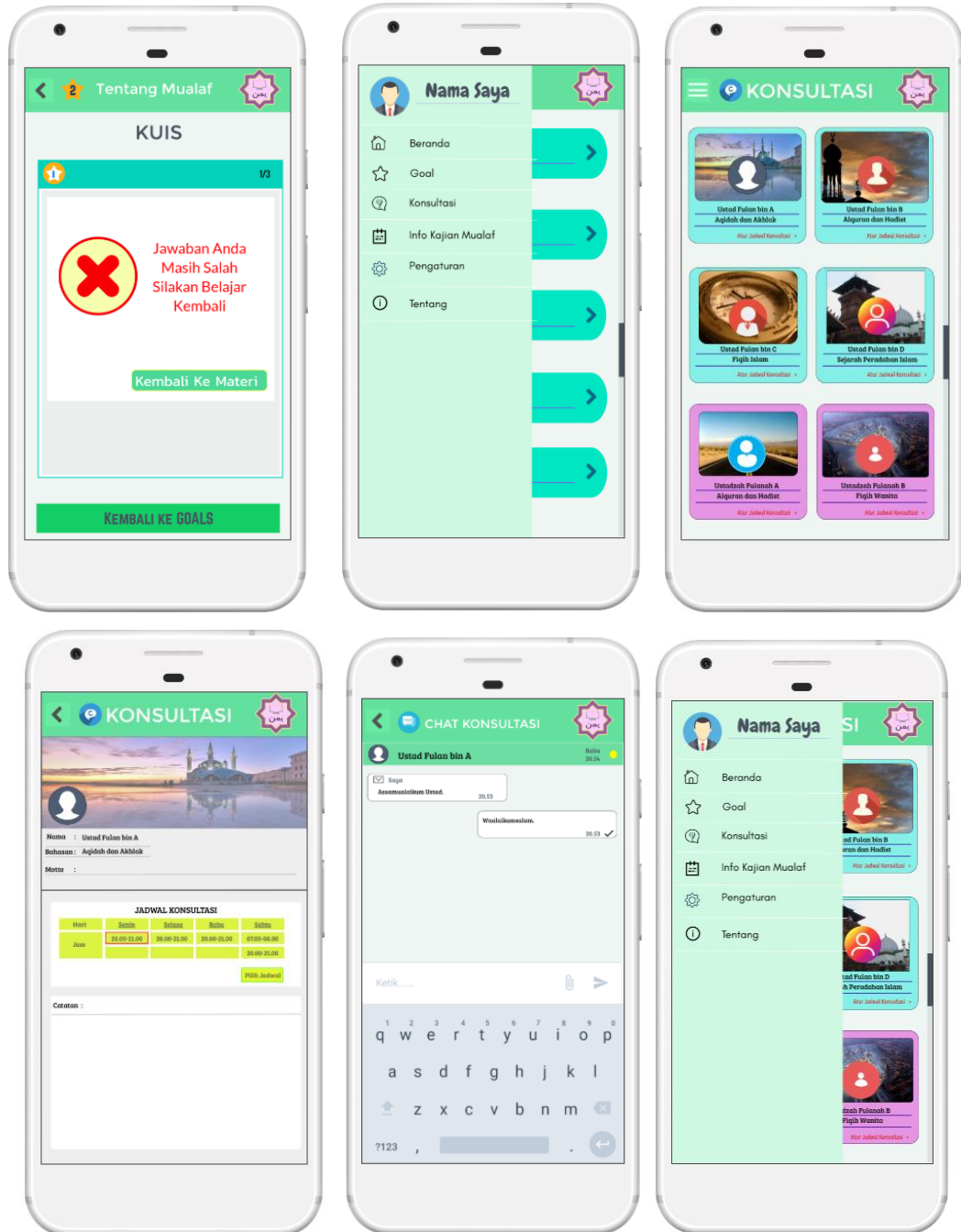
Tahap implementasi merupakan tahapan yang sangat penting dalam pembuatan sebuah aplikasi. Yumna merupakan aplikasi yang dikhususkan untuk pengguna *smartphone* Android. Karena, dewasa ini alat elektronik yang banyak digunakan adalah *smartphone* Android. Pada negara Indonesia, android sudah menjamur di berbagai kalangan. Selama tahap ini, desain perangkat lunak yang telah dibuat direalisasikan menjadi sebuah program. Untuk produk perangkat lunak *smartphone*, program akan dibuat dengan menggunakan bahasa

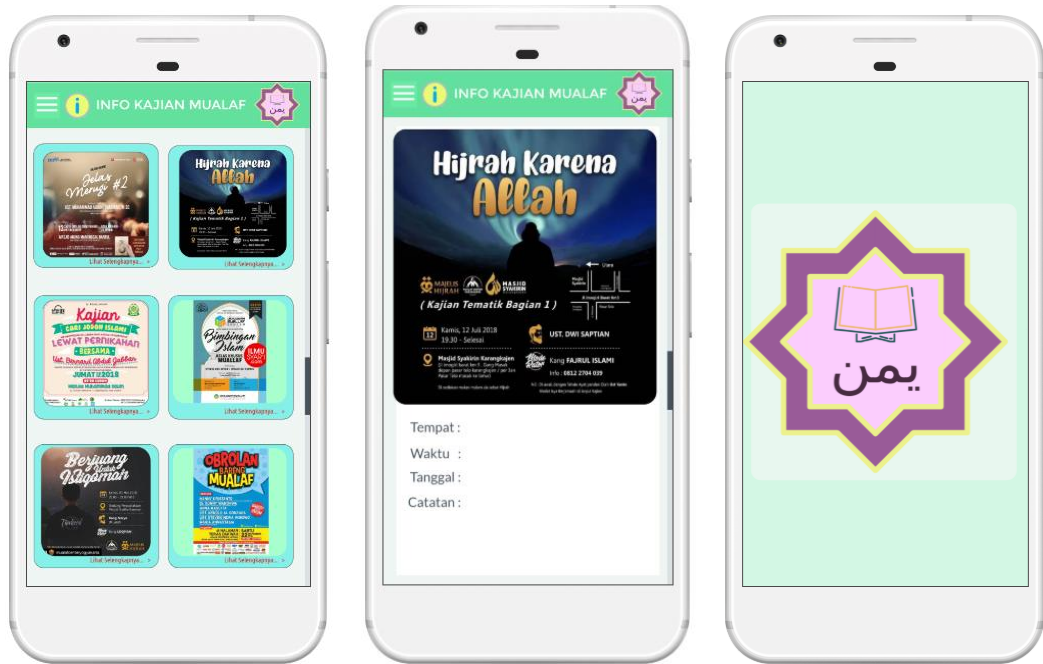
pemrograman Javascript serta diaplikasikan kedalam *platform* Android dengan bantuan *software* Android Studio. Selama proses implementasi juga dilakukan perulangan pengujian perangkat lunak dengan *device*-nya untuk menghindari kemunculan error.

SHOW CASE









DOKUMENTASI

Panduan Aplikasi Yumna

a) Halaman Beranda

1. Pada halaman beranda, terdapat artikel dan berita islami yang relevan untuk mualaf, sehingga pengguna (mualaf) dapat menambah wawasan mengenai islam.
2. Untuk membaca artikel dan berita islami, pengguna dapat menekan tombol 'baca selengkapnya' pada artikel atau berita yang akan dipilih.
3. Ketik pengguna menekan tombol 'baca selengkapnya', maka selanjutnya artikel/berita islami yang dipilih akan terbuka melalui aplikasi lain nya. (Penjelasan; artikel/berita islami yang dimuat dalam aplikasi berbentuk html, sehingga ketika pengguna menekan navigasi html tersebut, maka selanjutnya akan terbuka dengan aplikasi browser).

b) Menu Goals

1. Untuk menggunakan menu Goals, pengguna dapat menekan tombol navigasi, kemudian pilih menu 'Goals'.

2. Pengguna dapat memilih materi sesuai dengan urutan materi dasar, yakni dimulai dari materi nomor 1.
3. Selain materi yang ditampilkan secara visual (berupa teks), materi juga akan ditampilkan secara audio visual (berupa video), untuk menggunakannya pengguna dapat menekan pintasan video tersebut, kemudian video akan terbuka melalui browser, atau aplikasi youtube.
4. Untuk mengukur pemahaman pengguna mengenai materi yang terkait, maka di setiap materi terdapat sejumlah kuis dengan berbagai tipe.

c) Menu Konsultasi

1. Apabila pengguna memiliki masalah ataupun pertanyaan mengenai agama Islam, maka pengguna dapat melakukan konsultasi secara online dengan ustad /ustadzah yang sesuai di bidang nya.
2. Untuk melakukan konsultasi, pengguna harus mengatur jadwal terlebih dahulu dengan ustad/ustadzah yang dipilih.
3. Selanjutnya pengguna dapat melakukan konsultasi (*chat*) secara online dengan ustad/ustadzah yang dipilih sesuai jadwal yang telah ditentukan sebelumnya.

d) Menu Info Kajian Mualaf

1. Dalam fitur Info Kajian Mualaf, pengguna dapat mengetahui informasi terbaru mengenai kajian-kajian khusus mualaf.
2. Untuk mengetahui informasi secara mendetail terkait suatu kajian, maka pengguna harus menekan tombol ‘lihat selengkapnya’.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrullah A, Hazliansyah. 2016. MCI Catat Pertumbuhan Muallaf di 2016 Capai 2.491 Orang. Republika. <https://www.republika.co.id/berita/dunia-islam/islam-nusantara/16/12/23/oilodl280-mci-catat-pertumbuhan-mualaf-di-2016-capai-2491-orang>. (29 Oktober 2018).
- Data Muallaf. 2017. Muallaf Center Indonesia. <http://mualaf.com/data-mualaf/>. (28 Oktober 2018).
- Hidayati, Sri. 2007. Program Konseling Komprehensif Untuk Meningkatkan Kemampuan Penyesuaian Diri Muallaf (Studi Kasus Pada Forum Komunikasi Pembinaan Muallaf Tionghoa Di Kota Pontianak Kalimantan Barat).[Tesis]. Bandung (ID) : Universitas Pendidikan Indonesia
- PITI: Pembinaan Muallaf Belum Terstruktur.2010. NU Online. <http://www.nu.or.id/post/read/21210/piti-pembinaan-mualaf-belum-terstruktur>. (30 Oktober 2018).
- Saprillah. 2016. Pengelolaan muallaf dan problematikanya di kota palu. Dalam : Jurnal Al-Fikr 20 (2) : 191-192.

LINK VIDEO APLIKASI

<https://youtu.be/SUCoIZ8QZK8>