

ANALISIS IPLEMENTASI APLIKASI JUZ AMMA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFFESIONAL CS6

Yeni Yuliana*¹, Khana Wijaya ²,

^{1,2} Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Komputer (STMIK),Prabumulih
e-mail: *¹yeni.84@yahoo.com , ²khanawijaya90@gmail.com.

Abstrak— Juz Amma merupakan sekumpulan surah yang ada pada juz ke 30 dalam Alquran dan merupakan juz dengan jumlah surah terbanyak yaitu 37 surah, namun surahnya relatif pendek. Juz ini diawali dengan surah An Naba' dan di akhiri dengan surah Al Ikhlas, dan hampir semua surah dalam juz ini tergolong surah makkiyah (Surah yang diturunkan sebelum Nabi hijrah) yaitu sebanyak 34 surah dan 3 surah sisanya yaitu surah Al bayyinah, Al Zalzalah dan surah AN Nashr termasuk golongan surah madaniah (M.Isya Krisnaldi dkk, 2018). Pendidikan mengenai surah – surah dalam juz amma biasanya diajarkan dengan metode *konvensional* seperti misalnya di sekolah dengan bimbingan guru dan dirumah dengan bimbingan orang tua. Namun pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada anak-anak disekolah khususnya di sekolah TPA Nur Baiti Qur'an sebagai tempat penelitian penulis, tidak sepenuhnya diterima dan dimengerti oleh anak – anak disekolah. Kebanyakan guru hanya menggunakan buku juz amma dan memaparkan secara langsung sebagai panduan dan menjelaskan secara ringkas. Sehingga anak – anak merasa jenuh dalam proses belajarnya dengan pendidikan yang disampaikan oleh gurunya dan menimbulkan kurangnya semangat minat belajar dan menghafal surah – surah di juz amma bagi anak-anak. Kurangnya semangat minat belajar bagi anak tentunya menjadi masalah bagi orang tua dirumah, dan untuk meningkatkan semangat anak dalam belajar, Salah satu sistem operasi yang sangat diminati saat ini adalah *android*, *Android* sebagai sistem operasi berbasis *linux* yang dapat digunakan diberbagai perangkat *mobile / gadget*. Hingga saat ini *android* mampu berkembang lebih pesat dari para pesaingnya dari segi sistem maupun aplikasinya. Oleh karena itu, banyak aplikasi yang diciptakan berbasis *android*. Seperti yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu Aplikasi Juz Amma berbasis *Android*.

Keywords— Analisis, JuzAmma, android, Adobe Flash Proffesional CS6.

Abstract— *Juz Amma is a collection of surahs that exist in the 30th juz in the Koran and is the juz with the highest number of surahs, 37 surahs, but the surah is relatively short. This Juz begins with Sura An 'Naba' and ends with Sura Al Ikhlas, and almost all suras in this juz are classified as Makkiyah (Suras which were revealed before the Prophet moved), as many as 34 suras and the remaining 3 suras namely Al Bayyinah, Al Zalzalah and Surah Surah AN Nashr belongs to the Surah Madaniah (M. Isya Krisnaldi et al, 2018). Education about surahs in juz amma is usually taught using conventional methods such as in schools with the guidance of teachers and at home with the guidance of parents. However, the education delivered by teachers to children in schools, especially in the Nur Baiti Qur'an TPA school as a place of research for writers, is not fully accepted and understood by children at school. Most teachers only use the juz amma book and explain it directly as a guide and explain briefly. So that children feel bored in the learning process with the education delivered by their teacher and cause a lack of enthusiasm in learning and memorizing surahs in juz amma for children. Lack of enthusiasm for learning interest for children is certainly a problem for parents at home, and to increase children's enthusiasm for learning. One of the most popular operating systems today is Android, Android as a linux-based operating system that can be used on various mobile devices / gadgets. Until now android is able to develop more rapidly than its competitors in terms of systems and applications. Therefore, many applications are created based on Android. As will be discussed in this research, the Android-based Juz Amma Application.*

Keywords— Analysis, JuzAmma, android, Adobe Flash Professional CS6.

I. PENDAHULUAN

Dokumen ini adalah template. Untuk pertanyaan di atas kertas panduan, silakan hubungi panitia publikasi jurnal Dengan berkembangnya zaman secara pesat, teknologi menjadi sesuatu yang penting untuk diikuti oleh manusia. Berkembangnya teknologi dari zaman ke zaman mempengaruhi beberapa aspek dari sisi kehidupan, membuat orang yang jauh menjadi lebih dekat dengan telepon atau

membuat perjalanan jauh menjadi singkat dengan alat transportasi. Hal ini membuat orang bagaikan tak terpisah oleh ruang dan waktu dengan adanya teknologi. Dengan berkembangnya teknologi yang makin maju, membuat semua orang dapat melakukan inovasi dalam membuat berbagai macam peralatan serta alat bantu untuk menjalankan segala aktivitas duniawi maupun akhirat. Dunia

pendidikan di jaman sekarang sangatlah jauh berbeda dengan pendidikan jaman dahulu. Kurikulum yang diterapkan selalu selangkah lebih maju. Hal ini menjadikan pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu alternatif untuk melakukan pembelajaran. Seiring dengan tingkat mobilitas yang tinggi handphone yang semula hanya untuk media komunikasi sekarang bisa melebihi fungsi dasarnya, berbagai macam fitur sudah bisa dirasakan diberbagai handphone yang ada saat ini dari kamera, video, pengolah data, dokumen dan lain sebagainya bisa dijadikan sebagai media pendidikan (Parno dkk, 2013).

Pendidikan pada umumnya tidak hanya untuk anak – anak tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi saja, melainkan anak – anak mesti mengikuti pendidikan sejak dini. Pendidikan Anak Sejak Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak – anak sejak umur tiga tahun sampai 6 tahun. Pendidikan ini dapat dilakukan dalam jalur pendidikan sekolah maupun jalur diluar sekolah, dan bentuk pendidikan pun dapat dilakukan di Taman kanakanak, Playgroup, Tempat penitipan (Khairunnisa, 2016) .

Juz Amma merupakan sekumpulan surah yang ada pada juz ke 30 dalam Alquran dan merupakan juz dengan jumlah surah terbanyak yaitu 37 surah, namun surahnya relatif pendek. Juz ini diawali dengan surah An Naba' dan di akhiri dengan surah Al Ikhlas, dan hampir semua surah dalam juz ini tergolong surah makkiyah (Surah yang diturunkan sebelum Nabi hijrah) yaitu sebanyak 34 surah dan 3 surah sisanya yaitu surah Al bayyinah, Al Zalzalah dan surah AN Nashr termasuk golongan surah madaniah (M. Isya Krisnaldi dkk, 2018).

Pendidikan mengenai surah – surah dalam juz amma biasanya diajarkan dengan metode konvensional seperti misalnya di sekolah dengan bimbingan guru dan di rumah dengan bimbingan orang tua. Namun pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada anak – anak disekolah khususnya di sekolah TPA Nur Baiti Qur'an.

sebagai tempat penelitian penulis, tidak sepenuhnya diterima dan dimengerti oleh anak– anak disekolah. Kebanyakan guru hanya menggunakan buku juz amma dan memaparkan secara langsung sebagai panduan dan menjelaskan secara ringkas. Sehingga anak – anak merasa jenuh dalam proses belajarnya dengan pendidikan yang disampaikan oleh gurunya dan menimbulkan kurangnya semangat minat belajar dan menghafal surah – surah di juz amma bagi anak – anak. Kurangnya semangat minat belajar bagi anak tentunya menjadi masalah bagi orang tua di rumah untuk meningkatkan semangat anak dalam belajar.

Salah satu sistem operasi yang sangat diminati saat ini adalah android. Android sebagai sistem operasi berbasis linux yang dapat digunakan diberbagai perangkat mobile / gadget. Hingga saat ini android mampu berkembang lebih pesat dari para pesaingnya dari segi sistem maupun aplikasinya. Oleh karena itu, banyak aplikasi yang diciptakan berbasis android. Seperti yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu Aplikasi Juz Amma berbasis Android.

I. METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2013:2), Metode Penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Adapun metode yang digunakan penulis adalah metode penelitian deksriptif

dengan pendekatan kualitatif. Menurut Nazir (2017:44), metode penelitian deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu system pemikiran, atau suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Menurut Mohammad Husni dkk (2011), Metode pendekatan kualitatif adalah pendekatan pengembangan pertanyaan dasar tentang apa dan bagaimana kejadian itu terjadi, siapa yang terlibat dalam kejadian tersebut, kapan terjadi dan dimana tempat terjadinya.

A. Data Primer

Data Primer adalah data yang belum pernah diolah oleh pihak tertentu untuk kepentingan tertentu. Data primer menunjukkan keaslian informasi yang terkandung didalam data tersebut. Data primer pada umumnya bersumber dari sumber primer, yaitu data berada pada pihak utama yang memiliki data tersebut.

B. Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang telah diolah, disimpan, disajikan dalam format atau bentuk tertentu oleh pihak tertentu untuk kepentingan tertentu. Data sekunder menunjukkan ketidakeaslian informasi yang terkandung didalam data tersebut karena telah diolah untuk kepentingan tertentu. Data sekunder pada umumnya bersumber dari sumber sekunder, tetapi dapat pula bersumber dari data primer.

C. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data-data adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Menurut Sukandarrumidi (2012:69), Observasi adalah pengamatan dan pencatatan suatu objek dengan sistematis fenomena yang diselidiki. Observasi dapat dilakukan sesaat ataupun mungkin dapat berulang. Oleh karena itu observasi hendaknya dilakukan oleh orang yang tepat. Dalam observasi melibatkan 2 (dua) komponen yaitu si pelaku observasi (observer) dan objek yang di observasi (observee). Melalui metode ini, penulis melakukan pengamatan secara langsung pada PG TK IT Alam Al-Malik bagaimana keadaan habis pakai dan proses belajar mengajar berlangsung , terutama dalam pembelajaran surah – surah singkat di juz amma.
2. Wawancara

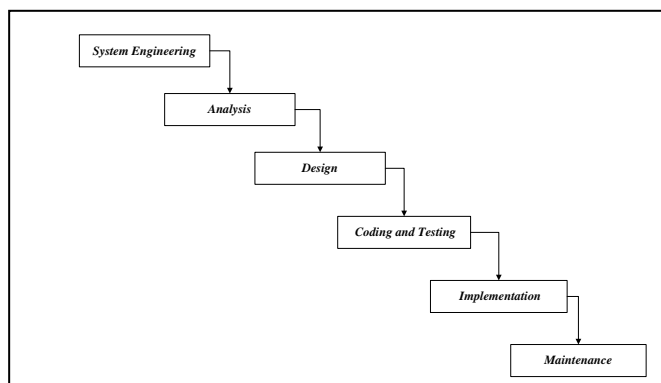
Menurut Sukandarrumidi (2012:88), Wawancara adalah proses tanya jawab antara 2 (dua) orang atau lebih yang berhadapan secara fisik.
3. Studi Pustaka

Menurut Abdul Kholis dan Herlawati (2015), Studi Pustaka merupakan kegiatan pengumpulan data yang bersumber dari buku-buku, jurnal sebagai bahan referensi yang digunakan sebagai bahan acuan yang bertujuan untuk mendapatkan panduan yang di perlukan.
4. Dokumentasi

Menurut Sukandarrumidi (2012:101), Studi Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang ditujukan kepada subyek penelitian.

II. METODE PENGEMBANGAN SISTEM

Menurut Pressman (2012:46) Model Waterfall adalah model siklus hidup klasik dengan pendekatan yang sistematis dan berurutan pada perangkat lunak pengembangan yang dimulai dengan System Engineering, Analysis, Design, Coding and Testing, Implementation dan Maintenance.



Sumber : Roger Pressman (2015)

Gambar.3.1 Model Waterfall

A. Sistem Engineering

Tahapan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk software. Hal ini sangat penting, mengingat software harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti hardware, software dan sebagainya.

B. Analysis

Proses analisis kebutuhan dilakukan secara intensif untuk memesifikasi kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami, perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user..

C. Design

Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

D. Coding dan Testing

Coding, untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer.

Testing, sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan software. Semua fungsi-fungsi software harus diujicobakan, agar software bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

E. Implementasi

Desain harus diterapkan dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya.

F. Maintenance

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirim ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

G. Implementasi dan Pengujian Sistem

Tahap Implementasi merupakan tahapan penerapan sistem agar dapat dioperasikan. Tahapan ini mengenai implementasi perangkat lunak, implementasi perangkat keras, implementasi antar muka, implementasi instalasi program dan pengujian sistem.

H. Implementasi Halaman Loading

Halaman loading merupakan tampilan awal jalannya aplikasi juz amma setelah terinstal di smartphone android.



Gambar 2. Halaman Loading

I. Halaman Menu Utama

Pada halaman ini, terdiri dari 7 button yang dapat dipilih oleh user antara lain button huruf hijaiyah, button juz amma, button doa, button rukun iman, button rukun islam, profil dan exit. Button huruf hijaiyah akan menuju ke huruf hijaiyah, button juz amma akan menuju ke menu surah – surah juz amma, button doa akan menuju ke menu doa, button rukun iman akan menuju ke materi rukun iman, button rukun islam akan menuju ke materi rukun islam, button profil akan menuju ke tentang penulis dan button exit untuk keluar aplikasi.



Gambar 3. Halaman Menu

J. Implementasi Halaman Menu Huruf Hijaiyah

Pada halaman ini akan menampilkan huruf – huruf hijaiyah, dimana saat button huruf hijaiyah di klik akan mengeluarkan suara.



Gambar 4. Halaman Menu Huruf Hijaiyah

K. Halaman Menu Juz Amma

Pada halaman ini menampilkan menu surah – surah juz amma sebanyak 37 button nama surah juz amma dan 1 surat Al-Fatihah dengan total 38 buttonmenu.



Gambar 5. Menu Juz Amma

L. Halaman Menu Surah Juz Amma

Pada halaman ini berisikan bacaan surah juz amma yang terdiri dari bacaan arab, latin dan terjemahan serta audionya.



Gambar 6. Surah Juz Amma

M. Halaman Menu Doa

Pada halaman ini, menampilkan menu doa untuk orang tua, doa sebelum belajar, doa sebelum tidur, doa bangun tidur, doa masuk dan keluar rumah, doa sebelum dan sesudah makan, doa keluar dan masuk kamar mandi.



Gambar 7. Halaman Doa

N. Menu Rukun Iman

Pada halaman ini menampilkan materi singkat tentang 6 rukun iman beserta audionya.



Gambar 8. Menu Rukun Iman

III. KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa, perancangan, implementasi dan pengujian dalam pembuatan aplikasi juzamma berbasis android ini, makadapat di ambil kesimpulan sebagai berikut : - Aplikasi Juzamma berbasis android ini telah berhasil dibuat menggunakan Adobe Flash Professional CS6 dan dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran surah– surah dalam juzamma lalu Aplikasi ini juga menerapkan objek Multimedia supaya dapat meningkatkan minat guru, siswa atau wali siswa serta masyarakat umum lainnya dalam menggunakan aplikasi ini untuk mempelajari surah – surah juzamma. Kemudian Aplikasi ini dibangun dengan tampilan yang mudah untuk dipahami oleh penggunanya.

b. Saran

Aplikasi ini mungkin masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan, maka dari itu penulis memberikan saran diantaranya : -Sebaiknya sebelum menginstal aplikasi ini, install terlebih dahulu aplikasi Adobe Air Supaya aplikasi juzamma ini bias digunakan, serta Dalam proses pembelajaran, guru sebaiknya menjelaskan secara singkat dan jelas mengenai menu-menu yang ada dalam aplikasi ini supaya siswa mudah untuk menggunakannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak civitas STMIK Prabumulih yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

REFERENSI

- [1] S A.S.Rosa.,M.Shalahuddin. (2015). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek.Bandung : INFORMATIKA Bandung.
- [2] Andi, 2012. PASTI BISA!! Belajar Sendiri Adobe Photoshop Cs6. Andi Offset: Yogyakarta.
- [3] Gunawan, Gun Gundkk. (2015). Pengembangan Aplikasi Kisah 25 Nabi dan Rasul berbasis Android, 12(1), 1-7. M. Wegmuller, J. P. von der Weid, P. Oberson, and N. Gisin, "Highresolution fiber distributed measurements with coherent OFDR," in *Proc. ECOC'00*, 2000, paper 11.3.4, p. 109.
- [4] Hasrul. 2011. Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash Cs3. Jurnal MEDTEX, Vol.3 No.2. (Diakses pada tgl 3 oktober 2017)
- [5] Hanafri, Muhammad Iqbal dkk. (2017). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Profesi Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6.JurnalSisFotek Global, 7(2), 38-44.
- [6] Herdiansyah, Yanyandkk.(2013). Pembangunan Aplikasi Bantu dalamMenghafal Al-quranberbasis*Mobile*.JurnalIlmiahKomputerdanInformatika, 2(2), 1-8
- [7] Jibril Aaron. 2010. Jurus Kilat Jago Adobe Flash. Dunia Komputer : Jawa Barat. Abdullah, Ali.2016. Panduan Sholat Lengkap Sesuai Tuntunan Rasulullah SAW.
- [8] Khairunnisa.(2016). Merancang Perangkat Lunak Pembelajaran Al-quran dengan Metode Interaktif untuk Anak.Jurnal Media Infotama,99-108.
- [9] Kholis, Abdul danHerlawati. (2015).Animasi Interaktif Pembelajaran Tajwid pada Taman QuranAnak (TPQ) Al Washilah Cirebon, 159-170.
- [10] Krisnaldi, M. Isyadkk.(2018).Aplikasi Penghafal JuzAmma (Tahfidz Quran) Android Based.e-Proceeding of Applied Science, 12(2),675-684.
- [11] Nazir, Moh.(2017).*Metode Penelitian*.Bogor:Ghalia Indonesia.
- [12] Putra, Dian Wahyudkk. (2016). *Game Edukasi berbasis Android sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini*.JurnalInformatikaMerdeka Pasuruan, 1(1), 46-58.