

RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN ASMAUL HUSNA BERBASIS ANDROID

Dara Farhiyah¹, Munirul Ula²

Sistem Informasi Universitas Malikussaleh Lhokseumawe

Jl. Cot Tgk Nie-Reulet, Aceh Utara, 141 Indonesia

email: dara.180180027@mhs.unimal.ac.id¹, munirulula@unimal.ac.id²

Abstrak

Asmaul Husna merupakan nama-nama besar Allah. Cukup banyak anak-anak yang belum memahami tentang Asmaul Husna secara kelengkapan. Saat ini mengenal Asmaul Husna masih dipelajari dari buku yang mana media tersebut masih memiliki beberapa kepayahan seperti fisik yang mudah sobek serta kurangnya interaktif yang mengakibatkan anak-anak mudah bosan khususnya di generasi milenial sekarang ini yang lebih tertarik menggunakan handphone untuk bermain permainan dan bersosial media sehingga lebih bahagia melihat layar dibandingkan membaca buku. Tujuan Penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun aplikasi berbasis android yang memudahkan anak-anak dalam belajar mengenal Asmaul Husna. Hasil dari penelitian ini yaitu memudahkan anak-anak untuk belajar mengenal Asmaul Husna dengan memakai aplikasi media pembelajaran mengenal asmaul husna berbasis Android.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Andoid, Asmaul Husna.

1. Pendahuluan

Asmaul Husna merupakan nama-nama besar Allah. Kita dapat mempelajari Asmaul Husna untuk mengenal nama-nama Allah yang benar, agung dan indah sesuai dengan sifat-sifatNya. Selama ini yang kita ketahui hanya ada 99 nama, sebenarnya para ulama berlainan pendapat tentang jumlahnya. Ada yang berpendapat 100, 132, 200, 1000 dan 4000 bahkan bisa lebih. Tapi yang lebih utama dari itu semua bukanlah dari totalnya, Tetapi Dzat-Nya. Dzat Allah yang harus dikenali sebagai sang maha penguasa, maha pencipta, dan maha pemilik dari Alam Semesta serta seluruh isinya. Oleh karena itu, mempelajari Asmaul Husna sangatlah penting untuk ditanamkan dan dikenal sejak anak usia dini supaya anak-anak dapat mengenali dan mengerti siapa yang telah menciptakan alam semesta sesama isinya.

Saat ini mengenal Asmaul Husna masih dipelajari dari buku yang mana media tersebut masih memiliki beberapa kepayahan seperti fisik yang mudah sobek serta kurangnya interaktif yang mengakibatkan anak-

anak mudah bosan. Selain itu masih banyak anak-anak yang belum menghafal Asmaul Husna secara kelengkapan karena kesibukan, segan membaca, dan tidak bisa membaca. Saat ini terdapat inovasi di bagian teknologi membuat masyarakat terutama generasi milenial lebih sering menatap layar smartphone dibandingkan membaca buku dan anak-anak juga sekarang lebih senang memakai smartphone untuk bermain permainan dan bersosial media khususnya generasi milenial. Sehingga perlunya sebuah aplikasi permainan mengenal Asmaul Husna yang dapat meningkatkan minat baca serta menghafal Asmaul Husna pada anak-anak. Mempelajari nama Allah adalah pengetahuan yang amat utama. Karena ilmunya yang dilihat lebih mulia untuk sesuatu yang dipelajari. Semakin memahami Allah berarti semakin mengagungkan dan mencintainya serta juga semakin berharap, ikhlas, takut dalam beramal kepada-Nya. Semakin seseorang memahami Allah, maka semakin ia berserah diri kepada Allah dan menjauhi larangannya dengan baik serta menjalani perintah-Nya. Allah itu menyukai jika nama-Nya nampak bekasnya pada makhluk-Nya.

Bertepatan dengan perkembangannya media pembelajaran, seseorang menjuruskan untuk memilih aplikasi mobile sebagai pemanfaatan sebuah sarana pembelajaran. Saat ini salah satu perangkat yang sering dipakai adalah mobile phone dengan sistem operasi android. Saat ini total pengguna android jauh lebih tinggi karena sudah banyak penjualan android dengan harga yang dapat dijangkau bagi masyarakat sehingga memungkinkan masyarakat lebih banyak memanfaatkan dan menggunakan sistem operasi android.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Sistem Informasi

Secara global, sistem bisa diartikan sebagai gabungan subsistem atau elemen atau kegiatan atau hal yang dihubungkan atau yang saling bekerja sama dengan cara-cara tertentu kemudian melahirkan sebuah kesatuan untuk melakukan suatu tugas guna memperoleh suatu tujuan. (Hasbiyalloh dan Jakaria, 2018).

Informasi bisa diartikan sebagai pandangan dari mengelola data dalam sebuah bentuk yang besar berguna serta besar artinya untuk penerimanya yang digambarkan dalam sebuah kejadian-kejadian (event) yang digunakan untuk pengambilan keputusan nyata. (Hasbiyalloh dan Jakaria, 2018).

Sistem informasi merupakan sebuah sistem yang ada didalam sebuah lembaga yang menyatukan kebutuhan olahan transaksi harian, kegiatan strategi, bersifat manajerial dan mendukung operasi dari sebuah lembaga serta mempersiapkan suatu pihak luar dengan laporan-laporan yang dibutuhkan. (Hasbiyalloh dan Jakaria, 2018)

2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu kebutuhan yang dibutuhkan sebagai alat perantara untuk sistem belajar mengajar. Dalam sistem kegunaannya media pembelajaran digunakan sebagai tempat yang harus mempunyai informasi untuk disampaikan. Bertepatan dengan berkembangannya suatu teknologi maka media pembelajaran telah mengalami pergantian. pembelajaran interaktif bisa mendukung pemakai guna belajar dengan mandiri dan dapat mendukung pemakai untuk memperoleh motivasi yang lebih baik dalam belajar. (Putri, 2019). Selanjutnya dapat juga untuk penentuan type suara dan menggunakan model (wahyu et. al, 2015) (Rosdiana, 2021)

2.3 Asmaul Husna

Kata Al-Asma merupakan wujud jamak dari kata Al-Ism yang bisa diartikan sebagai “nama” dan berjalur dari sebuah kata Assumu yang artinya ketinggian, atau Assimah yang artinya tanda. Benar nama adalah petunjuk untuk sesuatu, dan juga harus dijunjung tinggi. Sedangkan kata Al-Husna merupakan wujud mu’annas dari kata ahsan yang artinya terbaik. (Firdaus, 2019).

2.4 Android

Android merupakan suatu sistem operasi guna perangkat mobile berbasis linux yang membekuk sistem aplikasi, middleware, dan operasi. Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang berguna sebagai telepon seluler. Android menyajikan platform terbuka untuk para pengembang guna menciptakan sebuah aplikasi mereka diri sendiri. Awalnya dibesarkan oleh Android Inc, suatu perusahaan baru yang melahirkan perangkat lunak guna ponsel yang selanjutnya dibeli oleh Google Inc. Guna peningkatannya, dibuatlah Open Handset Alliance (OHA), konsorsium dari 34 perusahaan perangkat lunak, perangkat keras, dan telekomunikasi termasuk Motorola, HTC, Google, T-Mobile, Qualcomm, Nvidia, dan Intel. (Ichwan dan Hakiky, 2017). Android support dalam aplikasi pembuatan asmaul husna (Uli dan Ula, 2017)

2.5 Aplikasi

Aplikasi merupakan sistem program siap guna yang bisa dipakai untuk melaksanakan aturan-aturan dari pengguna aplikasi tersebut sebagai tujuan guna mendapatkan hasil yang lebih tepat sesuai dengan

tujuan dibuatnya aplikasi tersebut. aplikasi memiliki arti yaitu penguraian masalah dengan teknik pemrosesan data pada aplikasi yang umumnya terpicu pada suatu komputansi yang diharapkan atau diinginkan ataupun pemrosesan data. Adanya prototipe dengan menggunakan arduino agar dapat mengontrol gerbang rumah secara otomatis dan dapat membuka pintu atau tutup pintu dengan menggunakan aplikasi di Smartphone (hasibuan et. al., 2021).

Penjelasan aplikasi secara global merupakan sebuah alat yang digunakan secara terpadu atau khusus sesuai dengan kemampuannya, aplikasi adalah sebuah perangkat komputer yang selalu siap untuk dipakai bagi pengguna. (Widarma dan Rahayu, 2017). Sistem android dapat digunakan dalam melihat menu pesanan (Dinata, 2018).

2.6 Android Studio

Android studio merupakan IDE (Integrated Development Environment) resmi guna mengembangkan sebuah aplikasi Android dan gratis. Pengenalan Android Studio disebarluaskan oleh Google pada 16 mei 2013 di event Google I/O Conference tahun 2013. Sejak kejadian itu, Android Studio menukarkan Eclipse sebagai IDE resmi guna menumbuhkan aplikasi Android. (Juansyah, 2017).

2.7 Adobe Xd

Adobe XD merupakan aplikasi yang berfungsi sebagai penunjang proses desain suatu aplikasi mobile, dengan banyaknya kelebihan yang sangat membantu, dan bisa mendorong kemudahan serta membentuk workflow yang lebih baik lagi. (Timotius, 2020).

2.8 CorelDraw

CorelDRAW merupakan suatu software komputer yang dibangun oleh Corel Corporation. Perusahaan tersebut adalah suatu perusahaan software yang tumpuannya berada di Ottawa, Kanada. (Ardyanto, 2020) Seumpama memahi secara global, fungsi CorelDRAW yaitu mengelola suatu gambar. Dengan berbagai kelebihan yang dimiliki oleh CorelDRAW, maka sangat takjub ketika software ini telah banyak dipakai oleh bidang percetakan, publikasi, dan berbagai macam bidang lain yang memerlukan proses visual.

2.9 Java

Java merupakan bahasa pemrograman yang bisa diproses di segala komputer salah satunya adalah telepon genggam. Bahasa ini mulanya diciptakan oleh James Gosling saat masih berserikat di Sun Microsystems yang merupakan segmen dari Oracle serta dipublis tahun 1995. Bahasa ini

banyak memungut sintaksis yang ada di C serta C++ tapi dengan sitaksi model objek yang lebih biasa dan ada dukungan rutin bawah atas yang minim. (Barri, lumenta, dan Wowor, 2017).

2.10 Unified Modeling Language (UML)

UML tidaklah sebuah proses melainkan sebuah bahasa pemodelan secara grafis guna membangun, memvisualisasikan, menspesifikasikan, serta mendokumentasikan semua artifak sistem software. UML merupakan suatu bahasa yang didasarkan grafik atau gambar guna menspesifikasikan dan memvisualisasi dari suatu sistem pembangunan perangkat lunak basis object oriented.

Use Case Diagram merupakan suatu proses mempresentasikan sesuatu yang biasa digerakkan oleh aktor didalam penyelesaian suatu pekerjaan. (Heriyanto, 2018). Class diagram menampilkan struktur sistem dari sisi penjelasan kelas- kelas yang ingin dibentuk guna mendirikan sistem. kelas tersebut memiliki sebuah atribut dan operasi atau metode. Atribut adalah faktor-faktor yang dipunyai oleh sebuah kelas, sedangkan metode atau operasi merupakan kegunaan yang dipunyai oleh sebuah kelas. (Heriyanto, 2018).

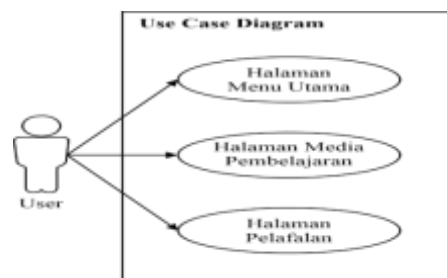
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Sistem

Aplikasi mengenal Asmaul Husna Berbasis Android ini di bangun menggunakan software Android Studio dengan bahasa pemrograman Java. Hasil yang dicapai dari penelitian ini adalah Aplikasi Pengenalan Asmaul Husna Berbasis Android Menggunakan Android Studio yang berisi tentang materi mengenai 99 Asmaul Husna.

3.2 Perancangan Sistem

Diagram ini merupakan sebuah sistem model UML diagram yang digunakan untuk mendapatkan gambaran interaksi antara pemakai dengan kasus (use case) yang sesuai dengan tindakan (scenario) yang sudah ditentukan. Adapun diagram konteks yang di usulkan adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Use Case Diagram

3.2 Implementasi Sistem

Implementasi adalah perakitan sebuah sistem yang sudah diselidiki. Bagian implementasi tidak bisa dikerjakan sebelum bagian analisa sistem ini telah tuntas untuk dilalui. Bagian implementasi diawali dengan proses desain antar muka suatu sistem atau interface. Dari rangka interface inilah yang akan memerankan wadah perubahan, penghapusan dan penginputan suatu data yang akan dioperasikan. Sistem dapat digunakan sesudah interface ini selesai untuk dikerjakan. Berikut merupakan beberapa interface yang ada pada Aplikasi Media

1. Pembelajaran Asmaul Husna Berbasis Android.

2 Form Tampilan Utama

Form ini adalah tampilan utama atau tampilan beranda yang terbuka setelah tampilan intro selesai berjalan. Didalam tampilan utama terdapat 3 tombol yaitu tombol belajar yang berfungsi untuk berpindah halaman ke halaman media pembelajaran setelah tombol tersebut disentuh atau ditekan, tombol menghafal yang berfungsi untuk berpindah halaman ke halaman pelafalan setelah tombol tersebut disentuh atau ditekan, dan tombol tentang yang berfungsi untuk menampilkan informasi tentang penulis.



Gambar 3.2 Form Tampilan Utama

2. Form Media Pembelajaran

Form ini adalah tampilan aplikasi yang berfungsi untuk menampilkan do'a-do'a dan informasi tentang asmaul husna.



Gambar 3.3 Form Media Pembelajaran

3. Form Pelafalan

Form pelafalan adalah form yang menampilkan asmaul husna yang apabila user memilih atau menyentuh salah satu asmaul husna maka akan mengeluarkan suara yang sesuai dengan asmaul husna yang disentuh. Form ini berfungsi untuk membantu user dalam menghafal asmaul husna.



Gambar 3.4 Form Pelafalan

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Dengan rilisnya aplikasi Asmaul Husna ini dapat mempermudah masyarakat khususnya anak-anak dalam menggunakan smartphon yang dipunyai untuk hal-hal yang lebih bermanfaat. Aplikasi ini sangat mudah diakses dan dioperasikan buat pemakai sistem operasi Android. Anak-anak bisa memanfaatkannya untuk mempelajari, memahami dan mengenal Asmaul Husna dengan baik dan benar. Anak-anak juga diharapkan

dapat dengan lancar menghafal Asmaul Husna dengan menggunakan aplikasi ini.

4.2 Saran

Berikut hasil pembahasan dan kesimpulan pada penelitian ini, maka penulis menyampaikan saran-saran yaitu diharapkan adanya pengembangan lebih lanjut pada aplikasi yang di rancang, sehingga dapat menjadi aplikasi asmaul husna yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Barri, M. W., lumenta, A. S., dan Wowor, A. (2017). Perancangan Aplikasi SMS GATEWAY Untuk Pembuatan Kartu Perpustakaan di Fakultas Teknik Unsrat. *E-journal Teknik Elektro dan Komputer*, 23-28.
- Firdaus, A. (2019). Pembiasaan Membaca Asmaul Husna Dalam Menanamkan Pengetahuan Keagamaan Pada Anak Di Sdit Abata Lombok (NTB). *Jurnal Al-Amin*, 115-136.
- Dinata, R. K. (2018). Aplikasi Tutorial Resep Masakan Tradisional Aceh Berbasis Android Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP). *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, 3(1), 24-33.
- Fuadi, W., Ula, M., & Sadli, M. (2015). The Introduction Types of Vocal Sound in Choir in Realtime Using Hankel Transformation and Macdonald Function. *Academic Research International*, 6(1), 1.
- Hasbiyalloh, M., dan Jakaria, D. A. (2018). Aplikasi Penjualan Barang Perlengkapan Hand Phone Di Zildan Cell Singaparna Kabupaten Tasikmalaya. *Jumantaka*, 61-70.
- Hasibuan, A., Rosdiana, R., & Tambunan, D. S. (2021). Design and Development of An Automatic Door Gate Based on Internet of Things Using Arduino Uno. *Bulletin of Computer Science and Electrical Engineering*, 2(1), 17-27.
- Heriyanto, Y. (2018). Perancangan Sistem Informasi Rental Mobi Berbasis Web Pada PT.APM Rent Car. *Jurnal Intra-Tech*, 64-77.
- Ichwan, M., dan Hakiky, F. (2017). Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface (API) Pada Aplikasi mobile Android (Studi Kasus Untuk Pencarian Data Buku). *Jurnal Informatika*, 13-21.

- Rosdiana, R., Ula, M., & Aidilof, H. A. K. (2021). Implementasi Pemodelan Citra Model Svm (Support Vector Machine) Dalam Penentuan Pengklasifikasian Jenis Suara Kontes Burung. *Jurnal Informatika Kaputama (JIK)*, 5(2), 317-324.
- Juansyah, A. (2017). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted - Global Positioning System (A-Gps) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1-8.
- Putri, D. A. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Technologia*, 156-164.
- Widarma, A., dan Rahayu, S. (2017). Perancangan Aplikasi Gaji Karyawan Pada PT. PP London Sumatra Indonesia Tbk. Gunung Melayu Estate - Kabupaten Asahan. *Jurnal Teknologi Informasi*, 166-173.
- Fitrianti, U., & Ula, M. (2017). Implementasi algoritma levenshtein distance dan algoritma knuth morris pratt pada aplikasi asmaul husna berbasis android. *Jurnal Sistem Informasi*, 1(2).