

# RANCANG BANGUN MEDIA INTERAKTIF MUROJA'AH MATAN JURUMIYYAH BERBASIS ANDROID

Dewi Tresnawati<sup>1</sup>, Chandra Wijaya<sup>1</sup>

Jurnal Algoritma  
Sekolah Tinggi Teknologi Garut  
Jl. Mayor Syamsu No. 1 Jayaraga Garut 44151 Indonesia  
Email : [jurnal@sttgarut.ac.id](mailto:jurnal@sttgarut.ac.id)

<sup>1</sup>[dewitresnawati@sttgarut.ac.id](mailto:dewitresnawati@sttgarut.ac.id)

<sup>2</sup>[1206024@sttgarut.ac.id](mailto:1206024@sttgarut.ac.id)

**Abstrak** - *Al-Quran* adalah pedoman hidup bagi seluruh umat, sebagaimana dalam *Q.S Al-Muzammil : 4*, yang berbunyi “*bacalah Al – Qur’an dengan tartil*” dalam kitab *Tajwid* di jelaskan tahapan orang yang belajar *Al-Quran* terdapat beberapa tahapan, yaitu tahapan pertama membaca, menghafalkan, mengamalkan, dan mentafsirkan ayat *Al-Quran*. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Metode Pengembangan Multimedia Luther Sutopo* untuk pengembangan aplikasi perangkat lunak yang mana pengembangan aplikasi perangkat lunak ini dilakukan berdasarkan 6 tahap yaitu : *concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution*. Media interaktif merupakan metode yang efektif untuk di pakai para santri modern yang di kuasai oleh teknologi terutama *android*, dengan adanya *android* menjadi salah satu solusi santri agar tidak jenuh ketika mempelajari kitab *jurumiyyah*. Berdasarkan latar belakang diatas maka dibuat suatu aplikasi multimedia yang berjudul “*RANCANG BANGUN MEDIA INTERAKTIF MUROJA'AH MATAN JURUMIYYAH BERBASIS ANDROID*”.

## I. PENDAHULUAN

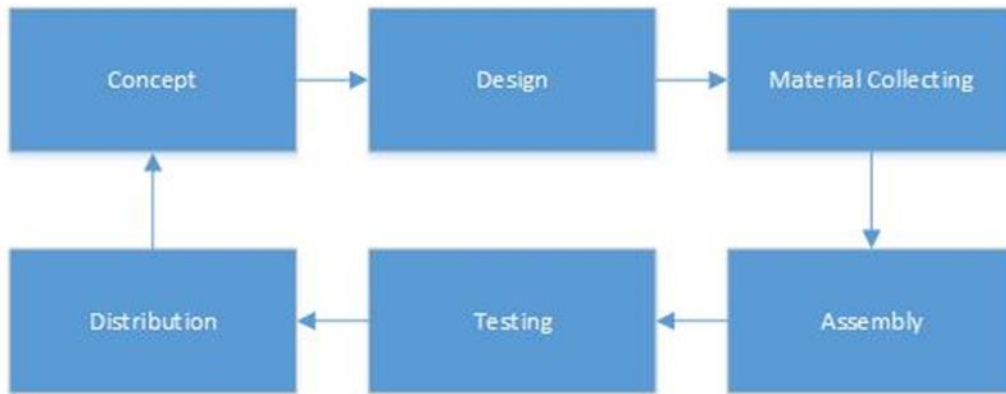
Para Santri membutuhkan inovasi baru terkait metode pembelajaran Kitab *Jurumiyyah* seperti penggunaan media interaktif. Media interaktif [1] merupakan metode yang efektif untuk dipakai para santri modern yang di kuasai oleh teknologi terutama *android* [2] [3], dengan adanya *android* menjadi salah satu solusi santri agar tidak jenuh ketika mempelajari kitab *jurumiyyah*. Santri membutuhkan aplikasi multimedia yaitu *matan jurumiyyah berbasis android*.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

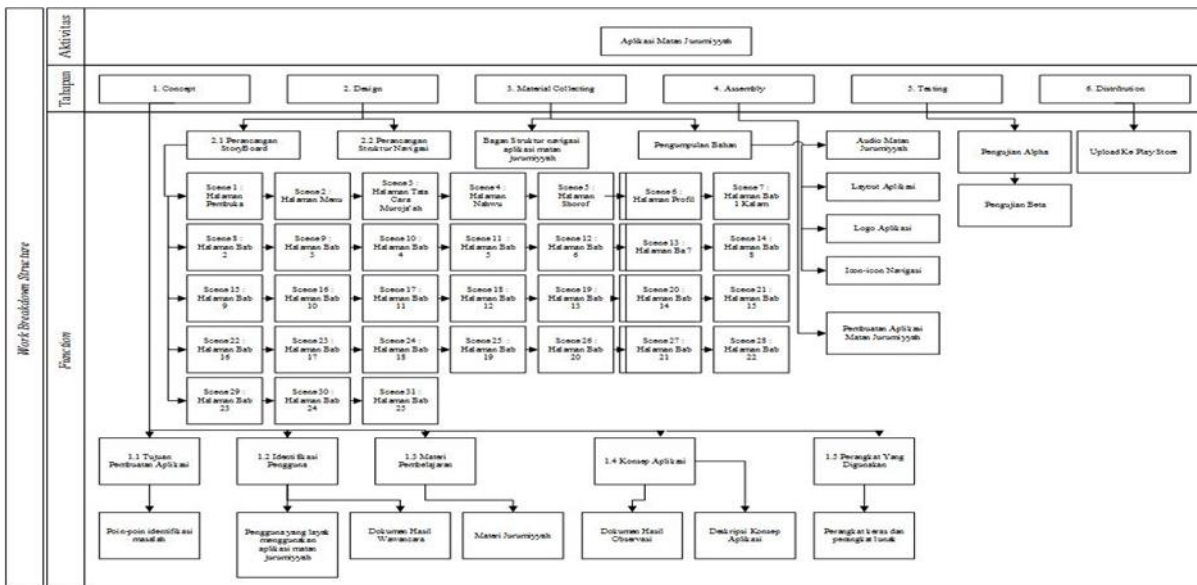
### Hasil Yang Relevan

Sebelumnya ada aplikasi untuk pembelajaran kitab kuning di kelas *matan jurumiyyah* karya Jauhara Saniyati. Aplikasi tersebut belum ada pembuatan aplikasi *matan jurumiyyah*, untuk perbandingan dan pembangunan aplikasi terdapat 12 aplikasi *matan jurumiyyah* di *Play Store*.

### III. KERANGKA KERJA KONSEPTUAL



Gambar 1 Skema Kerangka Kerja



Gambar 2 Work Breakdown Structure [4] Aplikasi Matan Jurumiyyah

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan aplikasi dilakukan melalui 6 tahapan, yaitu *Concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution* [5]

#### 1. Concept

Pada tahapan ini berisikan mengenai observasi dan tujuan dari pembuatan aplikasi, mengidentifikasi segmentasi pengguna aplikasi (*audience*), menentukan konsep aplikasi, serta perangkat keras dan lunak yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi *Matan Jurumiyyah*. Tahap konsep diperlukan sebagai tahap awal perumusan mengenai aplikasi apakah yang akan dibuat. Termasuk juga fitur-fitur yang akan disematkan kedalam aplikasi nantinya.

#### 2. Design

Pada tahap design terdapat dua tahapan yaitu:

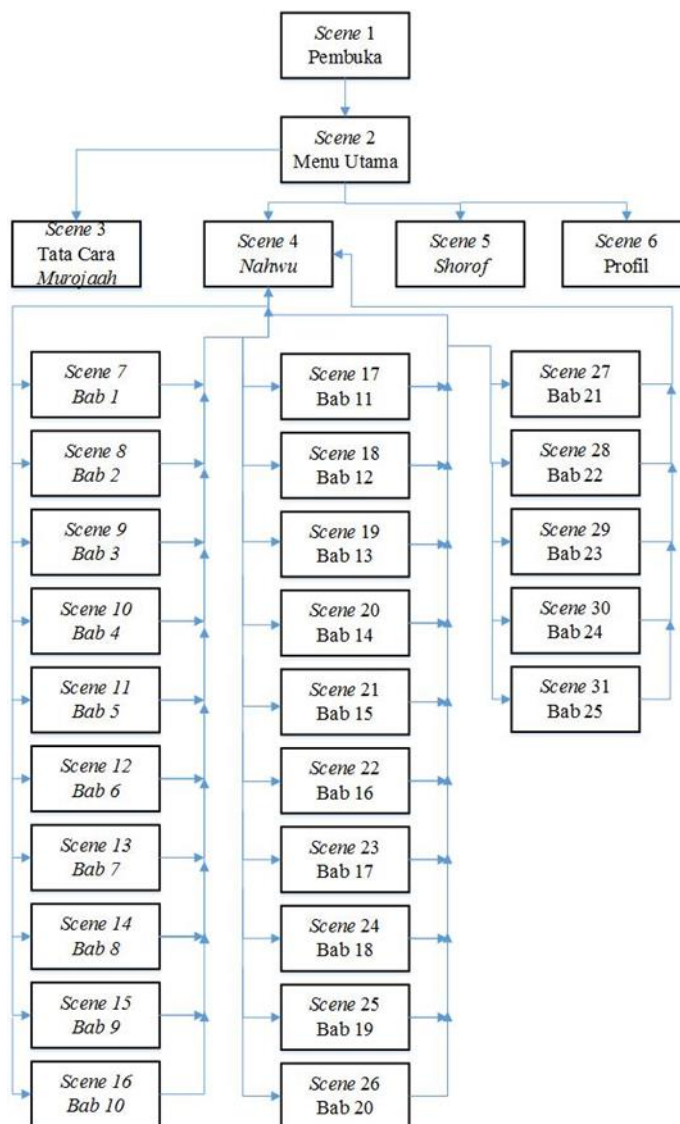
##### 1. Perancangan *Storyboard*

Perancangan *storyboard* dimaksudkan untuk menentukan bagaimana alur isi cerita atau kegiatan dalam aplikasi yang ditentukan dalam perancangan yang dibuat. Berikut ini adalah gambaran perancangan skenario dari aplikasi *Kitab Matan Jurumiyyah*:

**Tabel 4.1** Ringkasan *Storyboard* Aplikasi *Kitab Matan Jurumiyyah* :

<i>Scene 1, 1 frame</i>	:	Halaman Pembuka yang merupakan tampilan loading untuk menuju ke halaman menu utama.
<i>Scene 2, 1 frame</i>	:	Menu utama yang berisi <i>Scene</i> tampilan pilihan menu aplikasi.
<i>Scene 3, 1frame</i>	:	Tata cara Murojaah.
<i>Scene 4, 1 frame</i>	:	Nahwu
<i>Scene 5, 1 frame</i>	:	Shorof
<i>Scene 6, 1 frame</i>	:	Profil
<i>Scene 7, 1 frame</i>	:	Bab 1
<i>Scene 8, 1 frame</i>	:	Bab 2

## 2. Perancangan Struktur Navigasi

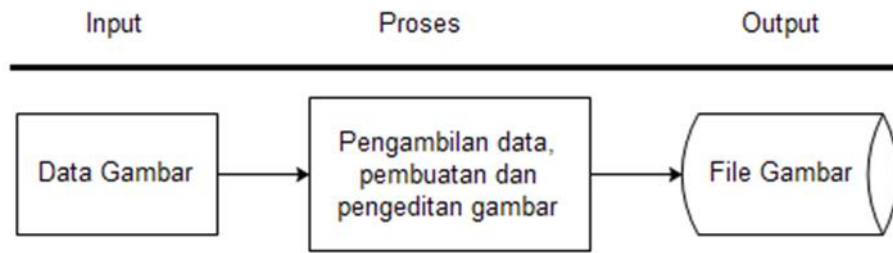


Gambar 4.1 Struktur Navigasi Hirearki

## 3. Material Collecting

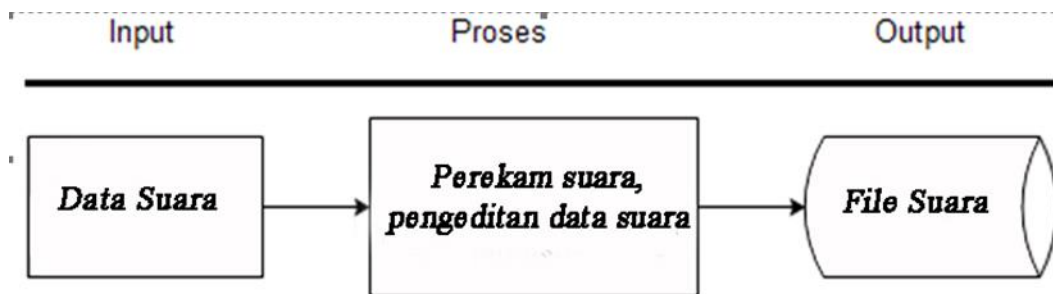
Pada Pengumpulan bahan ini terdapat dua tahapan yaitu :

### 1. Pengumpulan Bahan Gambar



Gambar 4.2 Diagram proses perekaman *file* gambar

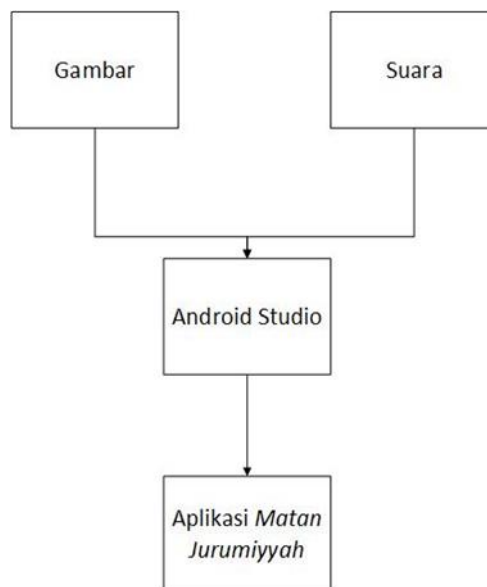
2. Pengumpulan Bahan Suara



Gambar 4.3 Diagram proses perekaman *file* suara

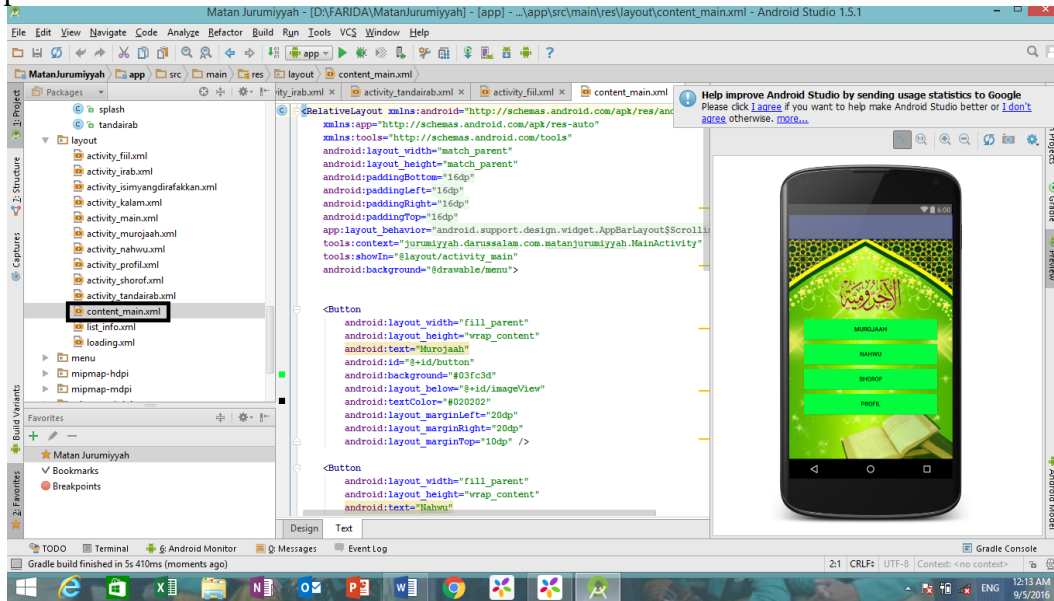
3. Assembly

Pada tahap ini akan diimplementasikan perancangan, tahap ini merupakan tahap pembuatan aplikasi, dimana pembuatan aplikasi ini berdasarkan pada *storyboard* dan struktur navigasi yang berada pada tahap desain. Semua *material* yang sudah dikumpulkan dimasukkan kedalam *software* Android Studio untuk disusun. Berikut adalah proses penggabungan material yang akan digunakan pada aplikasi *Matan Jurumiyyah*:



Gambar 4.4 Proses Pembuatan Aplikasi

4. Implementasi



Gambar 4.5 Project Aplikasi pada Android Studio

5. Testing

Pada tahap ini terdapat dua tahapan yaitu :

1. Pengujian Alpha

Tabel 4.2 Hasil Pengujian Alpha

No	Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian	Hasil Uji
1.	Instalasi Aplikasi	Pemasangan aplikasi pada beberapa perangkat berbeda.	Black Box	Berhasil
2.	Pembukaan	Tampil Logo Aplikasi Pada Layar Pembuka	Black Box	Berhasil
3.	Menu Utama	Memilih Murojaah	Black Box	Berhasil
		Memilih Nahwu	Black Box	Berhasil
		Memilih Shorof	Black Box	Berhasil
		Memilih Profil	Black Box	Berhasil
4.	Murojaah	Memilih materi murojaah	Black Box	Berhasil
5.	Nahwu	Memilih tombol murojaah	Black Box	Berhasil
6.	Shorof	Memilih tombol shorof	Black Box	Berhasil

2. Pengujian Beta

Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Kemudahan dan Kenyamanan Dalam Menggunakan Aplikasi Matan Jurumiyyah

No.	Pertanyaan	Frekuensi Jawaban				Total Responden	Nilai (Mean)
		1	2	3	4		
1.	kesesuaian penggunaan warna dan desain dengan latar belakang	0	2	10	28	40	3.65
2.	kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang	1	3	24	12	40	3.17
3.	kesesuaian ukuran tulisan	0	13	21	6	40	2.82

4.	kejelasan gambar	0	4	12	24	40	3.5
5.	kejelasan suara contoh bacaan	0	1	20	19	40	3.45
6.	kesesuaian ukuran tombol navigasi	0	6	26	8	40	3.05
7.	kesesuaian warna tombol navigasi	1	2	23	14	40	3.19
8.	ketepatan fungsi tombol dengan tujuan menu yang diinginkan	0	6	9	31	40	3.77
9.	kemudahan pengoperasian aplikasi	0	0	25	25	40	3.62
10.	kenyamanan menggunakan aplikasi secara keseluruhan	0	2	16	22	40	3.5

#### 5. *Distribution*

Pada tahap ini aplikasi kumpulan *matan jurumiyyah* disimpan dalam bentuk file \*.apk yang telah melewati tahapan pengujian dan layak untuk digunakan, kemudian aplikasi ini diunggah ke dalam media penyimpanan *online* sehingga aplikasi bisa langsung di unduh secara gratis dan diinstall ke dalam perangkat Android pengguna.

### V. KESIMPULAN

1. Aplikasi yang dikembangkan berfungsi untuk mempermudah dalam mempelajari serta menghafal *matan jurumiyyah* di sela-sela waktu senggang para snatri.
2. Berdasarkan hasil pengujian oleh *kiai* dan *asatidz* di Pesantren Darus Salam bacaan lafadz dalam kalimat nahwu sudah benar sesuai aturan kitab dan pengumpulan bahan dalam pembuatan aplikasi sudah memenuhi standar salafiyah.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. H. Sutopo, Multimedia Interaktif Dengan Flash, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003.
- [2] N. H. Safaat, Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android, Bandung: Informatika, 2011.
- [3] A. Susilo, Aplikasi Mobile untuk Pendidikan Akhlak Bagi Anak Berbasis Android, Yogyakarta: Informatika, 2014.
- [4] C. W. Dawson, Projects in Computing and Information Systems - A Students Guide, England: Prentice Hall, 2005.
- [5] I. Binato, Multimedia Digital Dasar Teori Pengembangannya, Yogyakarta: Andi, 2010.