

APLIKASI PEMBELAJARAN KITAB BIDAYATUL MUBTADI WA UMDATUL AULAD BERBASIS ANDROID

Dewi Nopriani, Riyadhul Fajri dan Najmuiddin

¹⁾Mahasiswa Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Almuslim

^{2,3)}Dosen Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Almuslim

e-mail: dewinopriani3@gmail.com

Abstrak— Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat sehingga memudahkan kita dalam melakukan aktivitas. Salah satu teknologi yang berkembang pesat adalah perkembangan dari smartphone dengan sistem operasi Android yang memberikan dampak besar pada kebiasaan penggunaan *device* tersebut. Android merupakan sistem operasi open *source* yang memicu berbagai pihak untuk mengembangkan aplikasi pada sistem operasi Android tidak terkecuali dengan aplikasi pembelajaran kitab. Pembelajaran kitab merupakan sebuah aplikasi yang dibuat dan dirancang khusus untuk dijadikan sebuah media pembelajaran yang digunakan untuk mengajar orang melalui materi yang berisikan suara, teks, gambar, video, dan animasi, yang pokok materinya membahas suatu subjek tertentu, yang memiliki tujuan untuk dapat memperluas konsep, memberikan pemahaman yang lebih baik dari materi yang mengajarkan sebuah peristiwa sejarah maupun budaya, dan dapat pula mengajarkan pengguna dari aplikasi kitab ini dengan baik, karena mereka dapat belajar dengan mudah dan dimana saja. Banyak aplikasi pembelajaran yang tersedia di internet. Namun banyak aplikasi pembelajaran yang tersedia di internet merupakan aplikasi pembelajaran pelajaran umum. Sehingga dengan sedikitnya aplikasi pembelajaran yang menyediakan pembelajaran kitab, maka banyak masyarakat lebih memilih menggunakan kitab secara konvensional. Untuk itu dibuatlah aplikasi pembelajaran yang menyajikan pembelajaran kitab secara mobile, sehingga mempermudah untuk pembelajaran kitab terutama kitab *bidayatul mubtadi wa umdatul aulad* yang disajikan dalam bentuk android. Pembuatannya menggunakan *CorelDraw X8* untuk mendesain tampilan dan objek yang ada di dalam pembelajaran, *Adobe Animated cc 2019* untuk membuat aplikasi Pembelajaran.

Kata Kunci—Aplikasi Pembelajaran, Kitab Bidayatul Mubtadi Wa Umdatul Aulad, Android.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di bidang seluler berkembang sangat pesat di mulai dari model seluler itu sendiri hingga berbagai macam fungsinya. Salah satu contoh fungsinya telepon seluler bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. Mobile application adalah aplikasi yang dapat berjalan di ponsel dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran, mengolah dan mendapatkan informasi yang bersifat praktis (tidak terikat waktu dan bisa dibawa ke mana-mana).

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang mencakup kegiatan belajar dan mengajar. Dengan segala aktivitas yang kian padat menjadikan sebagian orang memiliki tingkat mobilitas yang tinggi. Ibadah sangat penting bagi umat manusia dalam kehidupan sehari-hari di dunia ini, khususnya pada umat beragama Islam. Dengan adanya aplikasi kitab berbasis android ini, diharapkan setiap umat yang menggunakan perangkat smartphone berbasis sistem operasi android dapat terbantu dalam meningkatkan kualitas diri dan kemampuannya. Sehingga dapat menyelesaikan masalah yang di hadapinya dengan baik serta lebih bisa mendekati diri kepada tuhan dan mengenalnya sehingga, tidak menjadi makhluk yang mengalami kebingungan dan kegelisahan.

II. LANDASAN TEORI

A. Definisi Aplikasi

Perangkat lunak aplikasi yaitu perangkat lunak yang digunakan untuk membantu pemakai komputer untuk melaksanakan pekerjaannya.

B. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses hubungan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Pemilihan metode, materi yang dikemas dalam proses pembelajaran yang terarah akan sangat membantu dalam proses mencapai keberhasilan dari tujuan pembelajaran secara optimal.

C. Kitab Bidayatul Mubtadi Wa Umdatul Aulad

Kitab permulaan untuk orang-orang muda yang belajar Agama pada membicarakan 'aqa'id Iman dan beberapa Hukum bagi Ibadat (terjemahan Bahasa. Melayu oleh setengah mereka yang 'alim dan tiada sebutkan namanya karena Salih dan wara'nya). Kitab Bidayatul Mubtadi Wa Umdatul Aulad adalah perjalanan bagi segala orang baharu belajar dan berpegangan bagi segala anak-anak.

D. Pengertian Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis Linux yang mencakup sistem operasi, middleware, aplikasi. Android merupakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka, selain itu android merupakan platform mobile pertama yang lengkap, terbuka dan bebas.

E. Pengertian Adobe Flash CS 6

Adobe Flash CS 6 adalah salah satu aplikasi pembuat animasi yang cukup dikenal saat ini. Berbagai fitur dan kemudahan yang dimiliki menyebabkan Adobe Flash CS 6

menjadi program animasi favorit dan cukup populer. Tampilan, fungsi dan pilihan palet yang beragam, serta kumpulan tool yang sangat lengkap sangat membantu dalam pembuatan karya animasi yang menarik.



Gambar 1. Tampilan Start Page Adobe Flash CS 6.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Adapun Metodologi dalam penelitian ini yaitu:

1. Studi Pustaka (Study Literatur), penulis mencari, menemukan, dan mempelajari data dari studi literatur atau buku-buku yang berhubungan dengan tema penulisan tugas akhir ini.
2. Observasi, penulis melakukan pengumpulan data yang menggunakan proses pengamatan objek penelitian secara langsung di lapangan.
3. Wawancara, yaitu dengan berdiskusi langsung dengan pakar dan ustaz yang memahami kitab Bidayatul Muhtadi Wa Umdatul Aulad

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisa Sistem

Analisa dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi seluruh komponen yang terkait dengan Aplikasi yang akan dibangun.

B. Analisis Masalah Lama

Dalam membangun aplikasi kitab Bidayatul Muhtadi Wa Umdatul Aulad berbasis android dilakukan dengan cara menganalisis sistem lama pembelajaran kitab Bidayatul Muhtadi Wa Umdatul Aulad yang menggunakan banyak jenis kitab untuk mempelajari kitab Matan Al Jurumiyah, Matan Sanusiyyah, Matan Mantiq, Matan Tuhfathul Athfal, Matan Al-Fiyah Ibnu Malik

C. Analisis Sistem Baru

Dengan menggunakan Aplikasi Kitab Bidayatul Muhtadi Wa Umdatul Aulad berbasis android pembelajaran bisa dilakukan satu Aplikasi dan dapat berkonsultasi kapan pun seolah-olah sedang pengajian. dalam perancangan aplikasi kitab Bidayatul Muhtadi Wa Umdatul Aulad berbasis android adalah bagaimana untuk membuat sebuah Aplikasi yang mampu memudahkan pengguna untuk belajar pembelajaran Kitab

Bidayatul Muhtadi Wa Umdatul Aulad dan mengetahui informasi tentang pembelajaran Kitab Bidayatul Muhtadi Wa Umdatul Aulad dengan memanfaatkan Aplikasi Kitab Bidayatul Muhtadi Wa Umdatul Aulad Berbasis Android sebagai media pembelajaran.

D. Implementasi Antar Muka

1. Halaman Menu Utama

Layar ini berfungsi menampilkan menu utama dimana terdapat tiga pilihan yaitu pendahuluan, konsultasi dan kitab Bidayah.



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

2. Halaman Pendahuluan

Layar ini berfungsi menampilkan pendahuluan Aplikasi Kitab Bidayah, dengan menampilkan biografi pengarang kitab dan tombol kembali untuk kembali ke menu utama



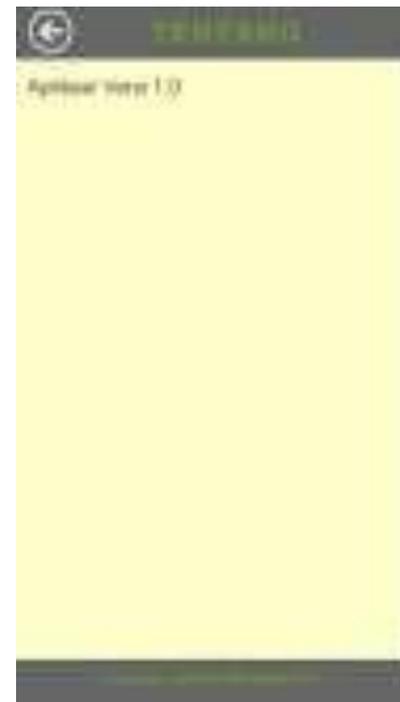
Gambar 3. Tampilan Halaman Pendahuluan

3. Halaman Konsultasi

Layar ini berfungsi menampilkan Link Konsultasi Aplikasi Kitab Bidayah, dengan menampilkan Barcode grub konsultasi kitab dan tombol kembali untuk kembali ke menu utama.



Gambar 4. Tampilan Halaman Konsultasi



Gambar 6 Tampilan Halaman Tentang

4. Halaman Menu Scroll

Layar ini berfungsi menampilkan Menu Scroll Aplikasi Kitab Bidayah, dengan menampilkan menu tentang, saran, contact dan about kitab dan tombol kembali untuk kembali ke menu utama



Gambar 5. Tampilan Halaman Menu Scroll

6. Halaman Saran

Layar ini berfungsi menampilkan Menu saran Aplikasi Kitab Bidayah, dengan menampilkan saran terhadap kitab dan tombol kembali untuk kembali ke menu utama.



Gambar 7. Tampilan Halaman saran

5. Halaman Tentang

Layar ini berfungsi menampilkan Menu tentang Aplikasi Kitab Bidayah, dengan menampilkan tentang kitab dan tombol kembali untuk kembali ke menu utama

7. Halaman Contact

Layar ini berfungsi menampilkan Menu Contact Aplikasi Kitab Bidayah, dengan menampilkan contact kitab dan tombol kembali untuk kembali ke menu utama.



Gambar 8. Tampilan Halaman contact

9. Halaman menu kitab

Layar ini berfungsi menampilkan menu kitab sanusyyah dimana terdapat 14 pilihan Muqaddimah, bab 1, bab 2, bab 3, bab 4, bab 5



Gambar 10. Tampilan Halaman menu kitab

8. Halaman About

Layar ini berfungsi menampilkan Menu About Aplikasi Kitab Bidayah, dengan menampilkan About pencipta aplikasi dan tombol kembali untuk kembali ke menu utama



Gambar 9. Tampilan Halaman About

V. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dan hasil analisa yang telah dilakukan selama pembuatan Aplikasi Kitab Bidayah berbasis android ini, maka diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibangun sebagian besar sudah dapat membantu Pembelajaran Kitab Bidayah.
2. Dengan adanya Aplikasi Kitab Bidayah, dapat meningkatkan minat pembelajaran Kitab Bidayah..

DAFTAR PUSTAKA

(Journal Online Sources style) K. Author. (year, month). Title. *Journal* [Type of medium]. Volume(issue), paging if given. Available: Sulistiyanti, Sri, 2009. Mahir dalam 7 hari Adobe Flash CS4, C.V ANDI OFFSET, Yogyakarta.

Sulistiyanti, Sri, 2011. Buat Sendiri Desain Kaos Distro dengan CorelDraw Urban Art Expression, C.V ANDI OFFSET, Yogyakarta.

Sulistiyanti, Sri, 2012. 24 Kreasi Grafis Populer dengan CorelDraw X6, C.V ANDI OFFSET, Yogyakarta.

Dadag Priambodho, Galih. Aplikasi Game Edukasi Pelafalan Huruf Alphabet Berbasis Android, http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2016/11.1.03.02.0136.pdf, diunduh pada 12 Oktober 2017.

Ghea Putri Fatma, Dewi. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash, eprints.uny.ac.id/8844/1/SKRIPSI.pdf, diakses pada November 2016.

Maisyaroh, Edukasi Game Pengenalan Makanan Tradisional Indonesia Menggunakan Unity2d, eprints.ums.ac.id/43235/5/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf, diakses pada November 2016.

Pengertian (arti) makanan tradisional, <http://yogi-isk.blogspot.co.id/2011/10/pengertian-arti-makanan-tradisional.html>, diakses pada 31 Oktober 2011.

Banda Aceh Tourism, <https://www.bandaacehtourism.com/category/destinasi/kuliner/#.Wi0xzLNx3IW>, diakses pada 18 Agustus 2016.

- Makanan Tradisional Khas Dari Aceh, <http://jagat-resep.blogspot.co.id/2013/08/13-makanan-tradisional-khas-dari-aceh.html>, diakses pada 31 Agustus 2013.
- Daftar nama OS Android menurut versi, <https://www.riaume.com/daftar-nama-os-android-menurut-versi.html>, diakses pada 27 Oktober 2014.
- Marlianti, Pengertian Game dan Geme Edukasi, <https://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/5926/Bab%202.pdf>, diunduh pada 12 Oktober 2017.
- Suharmawan, Modul materi CorelDraw X7, https://www.academia.edu/9294185/MODUL_MATERI_COREL_DRAW_X7_DL_SUSUN_OL_EH.pdf, diunduh pada 15 Oktober 2017.
- Fatimah, Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Adobe Flash Professional CS6 pada Materi Gula dan Hasil Olahny untuk Siswa Kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Sewon, <http://eprints.uny.ac.id/43444/1/Fatimah%20-%2012511241044.pdf>, diunduh pada 15 Oktober 2017.
- Aditya Krisnawan, Gusti Ngurah, Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Anak Berbasis Android, <https://media.neliti.com/media/publications/171683-ID-rancang-bangun-aplikasi-game-edukasi-bah.pdf>, diunduh pada 24 Oktober 2017.
- Hidayatullah Priyanto, Akbar M. Amarullah, Rahim Zaky, 2011. Animasi Pendidikan Menggunakan Flash Membuat Presentasi Visualisasi Materi Pelajaran Lebih Menarik, Informatika Bandung, Bandung.
- Nurtantio Pulung, Syarif Arry Maulana, 2013. Kreasikan Animasimu dengan Adobe Flah Dalam Membuat Sistem Multimedia Interaktif, C.V ANDI OFFSET, Yogyakarta.
- Wahana Komputer, 2013. Adobe Flash CS6 untuk Beragam Animasi Website, C.V ANDI OFFSET, Yogyakarta.
- Wahana Komputer, 2013. Adobe Flash CS6 untuk Membuat Iklan Layanan Masyarakat, C.V ANDI OFFSET, Yogyakarta