

RANCANG BANGUN APLIKASI JUZ'AMMA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE CHILD CENTERED DESIGN PADA TPQ AL-MUCHTAR BEKASI

Iwan Jaya^{1*}, Rahmadi Rahmadi², Muhammad Nur Soleh³

¹Sistem Informasi, Sistem Informasi, STMIK Bani Saleh, Bekasi, 17113, Indonesia

²Manajemen Informatika, Sistem Informasi, STMIK Bani Saleh, Bekasi, 17113, Indonesia

³Sistem Informasi, Sistem Informasi, STMIK Bani Saleh, Bekasi, 17113, Indonesia

^{1,2,3}Jalan M. Hasibuan No. 68, Bekasi, 17113, Indonesia

email: ¹iwan.jaya.stmik@gmail.com, ²rahmadifaisal@gmail.com, ³helosrun48@gmail.com

Abstrak – Kalam Ilahi yang dijaga Oleh penghafalnya yaitu Al-Qur'an. Juz'amma adalah surat-surat pendek di Al-Qur'an. Hafalan Al-Qur'an merupakan kegiatan mengingat bacaan Al-Qur'an, supaya dapat mengetahui apabila ada yang merombak atau memodifikasi Al-Qur'an. Saat ini dunia telah saling terhubung dan saling mempengaruhi, menghadapi suatu masa dimana teknologi telah memasuki segala bidang di kehidupan manusia.

Pemakaian smartphone pada masa kini menjadi hal yang biasa. Tujuan perancangan aplikasi juz'amma berbasis android memakai metode Child Centered Design (CCD) adalah sebagai media pembantu menghafal bagi murid TPQ Al-Muchtar Bekasi antara usia 5-10 tahun yang kesulitan dalam menghafal surah pendek juz'amma bisa digunakan di smartphone.

Dalam pembuatan aplikasi juz'amma berbasis android menggunakan user interface yaitu Child Centered Design (CCD) sebagai metode perancangan tampilan aplikasi dan untuk metode pembelajaran menghafal bagi anak yang digunakan adalah metode Murottal (surat-surat Al-Qur'an diperdengarkan). Output dari analisis penerapan metode Murottal yang digunakan pada aplikasi sebagai metode pembelajaran menghafal pada anak usia 5-10 tahun sangatlah efektif bagi anak yang kesulitan menghafal surah pendek juz'amma dalam kegiatan sehari-hari pada TPQ Al-Muchtar Bekasi. Tool yang digunakan dalam membangun aplikasi juz'amma yaitu pemrograman Java, Xml, Plugin, dan Android Studio 4.2.

Kata Kunci – Juz'Amma, Android, Media Menghafal, Child Centered Design (CCD) .

Abstract - The word of God which is guarded by the memorizer is the Qur'an. Juz'amma are short suras in the Qur'an. Memorizing the Qur'an is an activity to remember the reading of the Qur'an, so that one can know if someone has remodeled or modified the Qur'an. Today the world is interconnected and influences each other, facing a time where technology has entered all areas of human life.

The use of smartphones today is commonplace. The purpose of designing an android-based juz'amma application using the Child Centered Design (CCD) method is as a memorizing aid for TPQ Al-Muchtar Bekasi students between the ages of 5-10 years who

have difficulty memorizing short surah juz'amma can be used on smartphones.

In making the android-based juz'amma application using a user interface, namely Child Centered Design (CCD) as a method of designing the appearance of the application and for the memorization learning method for children used the Murottal method (the letters of the Qur'an are played). The output of the analysis of the application of the Murottal method used in the application as a method of memorizing learning for children aged 5-10 years is very effective for children who have difficulty memorizing the short surah Juz'amma in daily activities at TPQ Al-Muchtar Bekasi. The tools used in building the juz'amma application are Java programming, Xml, Plugins, and Android Studio 4.2.

Keywords – Juz'Amma, Android, Memorization Media, Child Centered Design (CCD).

I. PENDAHULUAN

Informasi dari satu negara dengan negara lain saling berhubungan dalam hitungan menit, menghadapi suatu masa dimana teknologi telah memasuki segala bidang di kehidupan manusia. Anak-anak muda saat ini telah mencoba pemanfaatan IT sejak masih anak-anak, yang menyebabkan ada perbedaan sudut pandang dengan anak-anak angkatan sebelumnya, inilah generasi Digital Imigrant. Pola pembelajaran berubah dari bacaan menjadi berbasis IT.

Harus perlu diperhatikan pemanfaatan teknologi pada usia dini memberikan dampak positif maupun negatif pada diri anak, pemakaian smartphone di umur 5-10 tahun butuh bimbingan penuh dari orang tua agar tidak disalah gunakan oleh anak. Namun jika dilakukan pengarahannya yang tepat kepada anak pemanfaatan teknologi dapat menjadi sebuah sarana belajar dengan gembira untuk umur anak kisaran 5-10 tahun.

Perbedaan usia dalam pembuatan aplikasi untuk berhubungan ada jurang diantara pembuatan aplikasi dan pengguna merupakan hambatan dalam pembuatan software yang sesuai dengan harapan pengguna. Pembuatan aplikasi perlu melihat keinginan dari pengguna contohnya anak-anak. Pola yang kita pakai dalam pembuatan aplikasi ini mengutamakan anak-anak yaitu Child Centered Design (CCD).

*) penulis korespondensi: Iwan Jaya

Email: iwan.jaya.stmik@gmail.com

Islam mengajarkan kepada kita khususnya orangtua supaya mendidik anak dengan baik dan benar sesuai yang diajarkan syariat islam agar pembentukan karakter religius pada diri anak melekat hingga dewasa kelak. Namun di era globalisasi saat ini mendidik anak menjadi seorang muslim, Membiasakan untuk membacal Juz'amma merupakan bagian dari tehnik hafalan. Anak-anak yang religious adalah output dari kebiasaan membaca dan menghafa Juz'amma yang dikerjakan setiap hari. Memiliki Anak-anak religius adalah cita-cita orangtua. Kebiasaan setiap hari anak-anak menjadikan cara berfikir anak-anak ketika menuntut ilmu di TPQ Al-Muchtar Bekasi. Permasalahan yang terjadi pada murid TPQ Al-Muchtar Bekasi usia 5-10 tahun yaitu kurangnya pemanfaatan teknologi elektronik smartphone sebagai media pembantu pembelajaran menghafal surah pendek Juz'amma pada murid, Buku yang dirasa tidak interaktif dalam pembelajaran, mengakibatkan para anak itu merasa bosan dalam hal belajar. Pemanfaatan teknologi smartphone pada zaman ini sangat membantu dalam bidang belajar maupun lainnya. Dari keterangan diatas penulis akan mengangkat penelitian dengan masalah pengembangan aplikasi Juz'amma dengan metode Child Centered Design (CCD) sebagai User Interface pada aplikasi yang berfokus kepada pengguna utamanya anak. Dan menerapkan metode Murottal (Mendengarkan ayat suci Al-Qur'an), sebagai pembelajaran dalam mengingat isi Juz'amma pada kegiatan yang dilakukan murid TPQ Al-Muchtar Bekasi

II. PENELITIAN YANG TERKAIT

Output dari Penelitian yang dahulu dijabarkan dan diulas yaitu:

- a. Jurnal Rosa Delima, Nevi Kurnia Arianti, Bramasti Pramudyawardani (Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta : 2016) Dengan judul "Pengembangan Aplikasi Permainan Edukasi Untuk Anak Prasekolah Menggunakan Pendekatan Child Centered Design"[1]. Makalah ini membahas tentang proses pengembangan aplikasi game edukasi dengan desain yang fokusnya kepada anak-anak. Pendekatan ini dipilih karena metode ini cocok untuk pengguna yang ditargetkan, siswa prasekolah berkisar antara 4 hingga 6 tahun. Proses pengembangan aplikasi terdiri dari empat tahap: aplikasi yang dipakai sesuai spesifikasi yang diinginkan, aplikasi yang kita buat sesuai dengan yang kita butuhkan, desain dan aplikasi yang dapat kita kembangkan dikemudian hari, dan mengevaluasi aplikasi yang kita buat. Anak-anak sebagai responden utama dalam penelitian ini berperan penting dalam tiga tahapan yaitu aplikasi mana yang sesuai dengan pemakaian, aplikasi yang sesuai dengan keinginan pengguna, dan evaluasi aplikasi.
- b. Jurnal Rendi Andika (Institute Informatika dan Bisnis Darmajaya : 2017) Dengan judul "Aplikasi Hafalan Juz Amma Dan Doa Sehari Hari Menggunakan Metode Murrotal Berbasis Android"[2], Setelah belajar atau mau belajar merupakan contoh doa yan kita kerjakan hampir setiap hari. Di masyarakat dari anak-anak sudah diajarkan untuk berDoa. Perangkat lunak Juzz amma serta doa dengan android dan metode Murrotal sangat penting untuk menghafal Juzz Amma Dan Doa yang dibaca setiap Hari oleh anak-anak. Dengan tools Android Studio kita membuat Aplikasi Menghafal Juzz Amma serta bacaan doa yang kita baca setiap hari. Cara Mengembangkan aplikasi Luther memakai rencana pertama, Rancangan, mengumpulkan materi, proses membuatnya, tahap menguji, terakhir mendistribusikannya . Cara untuk menghafal juzz amma dan doa setiap hari adalah Murrotal.
- c. Jurnal Nurul Hidayah (Universitas Teknik Informasi Mataram : 2019) Dengan judul "Rancang Bangun Aplikasi Bantu Hafal Al-Qur'an Metode At-Taisir Berbasis Android"[3], software At-Taisir memiliki tampilan yang fleksibel dimana jika suatu saat anda ingin membuat aplikasi tersebut memuat 30 juz Al-Qur'an maka yang perlu anda tambahkan hanyalah databasenya saja, sedangkan tampilannya bisa diubah atau tidak diubah sama sekali. Berdasarkan output dari pengujian persentase keberhasilan aplikasi At-Taisir mencapai 85,9 %.
- d. Jurnal Dudi Badruzaman (STAI Sabili Bandung : 2019) Dengan judul "Metode Tahfidz Al-Qur'an Di Pondok Pesantren Miftahul Huda II Kabupaten Ciamis"[4], Output yang didapat Penulis ditemukan pondok pesantren Miftahul Huda II Kabupaten Ciamis memakai beberapa cara mengajar santrinya bisa tahfidz al-Qur'an, adalah ; secara berulang mushaf dilihat (an- nadzar) dibaca dengan tartil ayat-ayat Al-Quran supaya dapat dihafal , Ayat per ayat dihafal dengan cara berulang-ulang output yang diharapkan hafal (al-wahdah), guru menerima setoran atau hafalan yang dihafal oleh santri (talaqqi), Al-Qur'an setelah dibaca dengan berulang-ulang lalu dihafal sedikit-sedikit (takrir) serta Teman atau jama'ah ikut mendengarkan hafalan yang kita hafal (tasmi').
- e. Jurnal Ikhda Uswatun Khasanah, Muammar Fachry, Nadia Saphira Adrian, Nanda Defiani, Yopis Saputra , Ali Ibrahim (Universitas Sriwijaya Palembang : 2018) Dengan judul "Penerapan Metode User Centered Design dalam Menganalisis User Interface pada Website Universitas Sriwijaya"[5], Website Universitas Sriwijaya dilakukan analisis oleh penulis untuk Penelitian menghitung kelayakan Tampilan untuk Pemakai website pada Universitas Sriwijaya , cara yang dipakai Desain terfokus pada Pemakai. Output penelitian yaitu pengguna website Universitas Sriwijaya (UNSRI) melakukan pemberian skor pada Tampilan Layarnya. Output penelitian mahasiswanya UNSRI puas 43,8% terhadap Interface websitenya UNSRI.
- f. Jurnal Cucu Susianti (PGPAUD Universitas Pendidikan Indonesia Tasikmalaya : 2016) Dengan judul "Efektivitas Metode Talaqqi Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Al-Qur'an Anak Usia Dini" [6], berapa jumlah anak TK dan SD dengan cara talaqqi dapat mengingat isi bacaan Al-Qur'an , ini Tujuannya penulis. Studi literature adalah Metodenya dalam menulis artikel. Berbagai tulisan dikaji untuk mendukung metode ini. Output dari artikel cara talaqqi menjadi sempurna dalam menaikan daya ingat untuk mengingat isi dari Al-Quran pada anak TK.
- g. Jurnal Rizka Nurbaiti, Undang Ruslan Wahyudin, Jaenal Abidin (Universitas Singaperbangsa Karawang : 2021) Dengan judul "Penerapan Metode Muraja'ah Dalam Menghafal Al-Qur'an Siswa"[7], Output penelitian disimpulkan pelaksanaan cara muraja'ah untuk

mengingat-ingat isi Al-Qur'an pada Sekolah Dasar Darussalam melibatkan sisw adalah: guru mendengarkan serta muraja'ah bacaan yang diingat oleh siswa bareng-bareng, muraja'ah bacaan yang telah diingat oleh siswa dengan siswa yang lainnya, guru menerima laporan bacaan yang telah diingat oleh siswa muraja'ah yang diingat siswa serta hafalan terbaru dan pengujian bacaan yang diingat dalam Al-Qur'an. Output cara muraja'ah untuk mengingat isi Al-Qur'an murid di Sekolah Dasar Darussalam adalah hampir semua murid mampu mengingat isi Al-Qur'an sesuai makhras, tajwid nya dan sanggup menerima target hafalan yang diprogramkan di sekolah sehingga outputnya naik secara terus-menerus.

- h. Jurnal Ali Akbar, Hidayatullah Ismail (UIN Sultan Syarif Kasim Riau : 2016) Dengan judul "Metode Tahfidz Al-Qur'an Di Pondok Pesantren Kabupaten Kampar"[8], Output karya ilmiah ini menemukan pada Kabupaten Kampar di pondok pesantren memakai beberapa cara mengajar santrinya untuk mengajarkan tahfidz al-Qur'an, caranya adalah; mushaf dilihat berulang-ulang (an-nadzar) dibaca dengan cermat setiap ayat al-Quran yang mau dihafal), Surat-persurat dihafal dengan kontinyu sehingga nantinya ingat (al-wahdah), Guru menerima setoran hafalan dari santri atau mendengarkan hafalan terbaru dari hafalan santri (talaqqi), al-Qur'an dihafal perhalaman setelah dibacakan secara kontinyu (takrir) serta hafalan diperdengarkan kepada teman sesama santri maupun kepada jama'ah lain (tasmi').
- i. Jurnal Lia Ayu Kusumaningrum, Febrian Murti Dewanto, Aris tri Jaka Harjanta (Universitas PGRI Semarang : 2020) Dengan judul "Rancang Bangun Aplikasi Doremi sebagai Pengenalan Alat Musik Berbasis Android dengan Metode User Centered Design"[9], Desain rancangan untuk pengguna di aplikasi DOREMI dengan android memperhatikan rancangan layar pengguna serta user experience (UI/UX). Untuk menumbuhkan kemauan anak mempelajari alat-alat musik dengan programnya mudah dioperasikan dan dipahami. kebutuhan pengguna apakah tampilan layar sama dengan permintaan pengguna. Saat menggunakan aplikasi pengguna nyaman apa tidak. white box serta black box dipakai untuk menguji aplikasinya.
- j. e-Proceeding of Engineering Febri Arisandi Ramadhan, Anisa Herdiani, M. T., Dawam Dwi Jatmiko, S. T, M. T. (Universitas Telkom, Bandung : 2021) Dengan judul "Analisis Implementasi Metode Child centered design Dalam Perancangan Aplikasi Pembelajaran Gender difference Untuk Anak Usia Dini"[10], Model user interface tingkat usability yang baik dibutuhkan dalam pembuatan sex education untuk media pembelajaran. Sehingga anak Dapat memahami informasi yang diberikan dengan benar. Aplikasi gender difference dibuat oleh Peneliti didasari masalah yang telah diidentifikasi. Aplikasi yang dibuat sebagai media belajar sex pada anak-anak TK dan SD memakai metode Child centered design (CCD), lalu pengguna anak-anak yang menjadi fokusnya. Dari Output nilainya pada usability sangat baik melalui persentase rata-rata 87,8%.

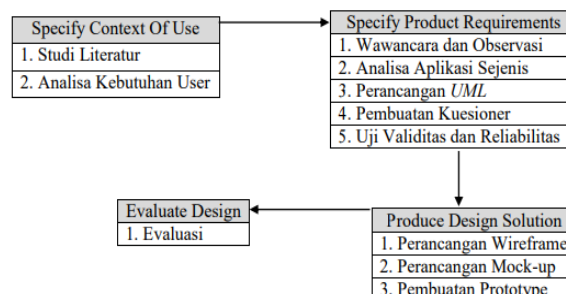
Media untuk belajar gender difference bisa menjadi rujukan setelah melihat nilai pada usabilitynya.

Aplikasi mempunyai berbagai tampilan dan fasilitas mirip dengan aplikasi Penulis rancang dilakukan analisa berupa Analisis aplikasi sejenis. Kita cari nilai plus serta minusnya program-program yang mirip aplikasi yang kita rancang.

Child Centered Design dipakai pada analisis aplikasi sejenis. Pada langkah ini Education Kit For Kids serta Educational Games For Kids adalah aplikasi sejenis yang dilakukan analisisnya.

III. METODE PENELITIAN

- A. Analisa Kebutuhan Metode penelitian dilakukan dengan urutan dan step-step yang baik. Metode karya ilmiah ini adalah Child Centered Design. Langkah-langkah yang dipakai adalah langkah pertama penelitian, langkah kedua analisa, langkah ketiga menganalisa, langkah ke-empat merancang dan langkah yang terakhir. Langkah-langkahnya seperti gambar 1



Gbr. 1 Langkah-langkah Penelitian

- B. *Specify Context Of Use*

Langkah berikutnya Penulis mengumpulkan informasi yang berguna dengan menspesifikasikan konteks pemakaian yaitu :

- 1) Mengumpulkan materi-materi dengan cara mengumpulkan informasi dan data yang terdapat di jurnal, buku, e-book dan internet. Bahan untuk Mengembangkan aplikasi berikutnya dibutuhkan dasar teori dari sumber yang terpercaya.
- 2) Analisa Kebutuhan User Sebagai lembaga pendidikan agama TPQ Al-Muchtar Bekasi selalu meningkatkan kualitasnya, salah satunya dalam bidang pembelajaran. Melihat kurangnya pemanfaatan teknologi elektronik smartphone sebagai media pembelajaran untuk anak muridnya, hal ini yang memicu rasa malas atau bosan ana-anak TK dan SD saat mengikuti kegiatan belajar keagamaan di TPQ Al-Muchtar Bekasi. Di karnakan murid generasi saat ini yang sudah mengenal teknologi smartphone sejak dini sulit sekali untuk dipisahkan, oleh karena itu pentingnya bimbingan atau arahan orang tua kepada anak dalam menggunakan teknologi smartphone ke arah yang lebih positif.

- C. Kebutuhan untuk spesifikasi produk. Langka ini menjelaskan apa yang diperlukan saat membuat tampilan layar pada software Juz'amma berbasis android yang

didapatkan keterbatasan pengguna dalam menggunakan aplikasi juz'amma. Tujuan dapat kita peroleh dengan mengetahui kekurangan dari aplikasi yang kita buat. Langkah-langkah memperoleh kebutuhan product adalah :

- Wawancara dan Observasi Wawancara.
- Analisis Aplikasi Sejenis
- Pembuatan Kuesioner. Berikut tabel daftar kuesioner untuk pengguna :

Tabel 1
DAFTAR KUISIONER

No	Pernyataan/Pertanyaan
1	Apakah tampilan layar aplikasi menarik dan warna dari setiap elemen nyaman dilihat.
2	Fungsi dari tombol pada tampilan aplikasi sudah sesuai dengan aksi yang dilakukan.
3	Kalimat yang dituliskan dalam menu mudah dipahami oleh pengguna.
4	Icon tombol back (kembali) mudah dipahami.
5	Letak tombol back (kembali) mudah diingat.
6	Tampilan pada setiap halaman aplikasi memiliki bentuk dan isi yang sesuai dan konsisten.
7	Audio yang dihasilkan pada halaman daftar surah sudah jelas.
8	Audio yang dihasilkan pada halaman belajar huruf sudah jelas.
9	Seluruh isi halaman aplikasi yang ditampilkan sudah sesuai.
10	Struktur setiap menu halaman aplikasi juz'amma sudah konsisten.

d. Penyebaran Kuesioner

- Skala Savety Rating. Savety rating untuk Pertanyaan-pertanyaan memakai savety rating 4 skala melalui Output kuesioner.

Tabel 2
SKALA SAVETY RATING

Pernyataan	Nilai
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

- Output penelitian yang valid dan akurat diperoleh dengan pengujian Validitas serta pengujian Reliabilitas.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Output wawancara dan observasi setelah dikerjakan dan memberikan kuesioner terhadap murid-murid di TPQ Al-Muchtar Bekasi data yang diperoleh dari hasil kuesioner akan di uji validitas serta pengujian reliabilitas.

- Pertanyaan kita nyatakan valid bila pertanyaan menghasilkan korelasi (Rhitung) nilainya melebihi nilai

Rtabel pada nilai $\alpha = 0,005$. Pertama kita tentukan nilai df untuk memperoleh nilai Rpadatabel yang dikerjakan di penelitian yang Penulis lakukan melalui hitungan :

$$\begin{aligned} R_{padatabel} &= (N (\text{jml responden}) - 2, \alpha) \\ &= (20 - 2, \alpha) \\ &= (18, 0,05) = 0,444 \end{aligned}$$

Bila nilai Rpadatabel untuk α adalah 0,05 dan nilai df 18 Kita peroleh Rtabel 0,444. Pengolahan data untuk mendapatkan Output dari uji validitas, mari kita perhatikan pada tabel di bawa :

Tabel 3
OUTPUT UJI VALIDITAS

No	Pertanyaan	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	Indikator1	0,731	0,444	Valid
2	Indikator2	0,662	0,444	Valid
3	Indikator3	0,343	0,444	Tidak Valid
4	Indikator4	0,035	0,444	Tidak Valid
5	Indikator5	0,170	0,444	Tidak Valid
6	Indikator6	0,615	0,444	Valid
7	Indikator7	0,061	0,444	Tidak Valid
8	Indikator8	0,129	0,444	Tidak Valid
9	Indikator9	0,478	0,444	Valid
10	Indikator10	0,783	0,444	Valid

2. Uji Reliabilitas

Bila kita ingin mengetahui level konsistensi jawaban dari Responden maka kita lakukan Uji reliabilitas. Setelah Uji reliabilitas, kuesioner yang kita berikan kepada responden bisa menjadi patokan kita untuk mengerjakan penelitian. Kuesioner kita sebut reliabel bila nilai Chronbach's Alpha diatas nilai 0,444. Melihat output data Rtabel data ini reliabel. Tabel dibawa ini menampilkan output uji reliabilitas di setiap index pada masing-masing variabelnya.

Tabel 4
HASIL UJI REABILITAS

Chronbach's Alpha	Keterangan
0,472	Reliabel

- Penelitian ini menggunakan data 20 responden yang memberikan jawaban Kuesioner. jawaban Kuesioner menjadi dasar untuk analisa oleh peneliti. Sekala Savety Rating digunakan untuk menghitung data yang kita peroleh..

Adapun hasil nilai rata-rata kuesioner yang diperoleh 8.3 % yang tergolong dalam kategori setuju. Rumus yang digunakan yaitu menentukan terlebih dahulu jumlah dari setiap hasil pertanyaan yang responden isi, selanjutnya mencari tahu nilai tertinggi, dari skor tertinggi dikali jumlah soal $4 \times 10 = 40$, selanjutnya kita mencari hasil persentase setiap responden melalui pemberian total nilainya yang didapat melalui tiap-tiap responden dibagi nilai tertinggi $37:40 \times 100 = 92\%$, dan selanjutnya untuk

menentukan hasil nilai rata-rata dari total keseluruhan nilai yang didapat yaitu jumlah nilai dibagi banyaknya data kuesioner dan mendapatkan hasil 88.3 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa responden tertarik dengan tampilan yang disajikan aplikasi juz'amma.

B. Perancangan Mock-up

1. Rancangan Splash Screen

User menjalankan aplikasi doa sehari hari ditampilkan layar awal berupa Layar animasi



Gambar 2 Mock-up Splash Screen

2. Mock-up Menu Layar Utama

pada halaman setelah layar awal atau splash screen akan dialihkan ke menu yang terdiri dari 4 menu yaitu mulai, belajar, tentang pembuat, dan tutup aplikasi yang terlihat ketika user menjalankan aplikasi juz'amma.



Gambar 3. Mock-up Menu Layar Utama

3. Mock-up Daftar Surah

Pada halaman daftar surah yang digambarkan pada gambar 4.3 adalah rincian daftar surah juz'amma yang terlihat ketika user menjalankan button mulai yang ada di menu utama dan user atau pengguna dapat memilih langsung surah yang sesuai dengan keinginan user dan audio diputarkan setelah memilihnya



Gambar 4. Mock-up Menu Layar Utama

4. Mock-up Belajar Huruf

Pada halaman belajar huruf yang digambarkan pada gambar 4.4 adalah rincian huruf hijaiyah yang terlihat ketika user menjalankan button belajar yang ada di menu utama dan user atau pengguna dapat memilih langsung objek huruf yang telah tersusun secara horizontal di layar yang sesuai dengan keinginan

user, audio diputar setelah memilihnya objek huruf dan animasi pop up huruf akan muncul di tengah layar



Gambar 5. Mock-up Belajar Huruf



Gambar 7. Mock-up Tentang Aplikasi

5. Mock-up Tentang Isi Aplikasi

Memberikan gambaran Profil dari pembuat program aplikasi dan ditampilkan pada layar ini



Gambar 6. Mock-up Tentang Aplikasi

V. KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari semua pembahasan yang dijelaskan aplikasi juz'amma diambil kesimpulan sama Peneliti adalah :

1. Dari rumusan masalah pada aplikasi juz'amma berbasis android yang sudah dibahas dapat disimpulkan kurangnya pemanfaatan teknologi smartphone sebagai sarana pembelajaran untuk murid-murid TPQ Al-Muchtar Bekasi.
2. Berdasarkan dari hasil kuesioner terkait user interface yang dibagikan kepada 20 anak-anak sekitar Al-Muchtar Bekasi mendapatkan hasil persentase 84% yang menunjukkan bahwa user interface pada aplikasi banyak diminati oleh anak-anak TPQ Al-Muchtar Bekasi.
3. Dengan menggunakan pengujian validitas didaakan hasil dari pengolahan data kuesioner, penulis mengambil data variabel yang valid yaitu berjumlah 9 kuesioner untuk bahan penelitian.
4. Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang diperoleh dari analisis validitas diperoleh hasil data Chronbach's Alpha 0,752 dengan keterangan reliable, dengan kata lain dapat disimpulkan kuesioner yang diberikan yaitu konsisten dalam mengukur gejala.
5. Anak-anak dalam belajar menghafal juz'amma sama dengan Output yang diharapkan pada Penggunaan Tampilan Layar Pemakai yang digolongkan sangat baik.

B. Saran

a. Mock-up Tutup Aplikasi

Kekurangan dari desain tampilan layar diketahui melalui Output dari analisa dan pengembangan Desain Tampilan layar. Aplikasi juz'amma berbasis android diberikan masukan oleh Penulis untuk perubahan desain tampilan layar pengguna yaitu:

<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/download/14314/14098>.

1. Desain Tampilan layar pemakai menjadi titik pusat pada Penulisan karya ilmiah yang penulis buat. Penulis berharap karya ini dapat dimodifikasi sehingga lebih mudah diterima dan digunakan oleh anak-anak.
2. karya ilmiah berikutnya sangat dibutuhkan dalam menambahkan fitur aplikasi yang berhubungan dengan mendidik anak-anak. Output yang diharapkan anak belajar sambil bermain.
3. Pengguna aplikasi juz'amma berbasis android disarankan agar didampingi oleh wali murid supaya hafalannya lebih baik.
4. Anak-anak tertarik pada tampilan di layar bentuk gambar, ikon, *background*, tulisan, warna menjadi bahan untuk diteliti oleh Penulis dan Peneliti lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ucapkan terima kasih atas dukungan teman-teman di STMIK Bani Saleh yang bersedia membantu memberikan arahan dan saran serta fasilitas yang terkait dengan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Journal Article

- [1] R. Delima, A. N. Kurnia, and P. Bramasti, "PENGEMBANGAN APLIKASI PERMAINAN EDUKASI UNTUK ANAK," *ResearchGate*, no. May 2018, 2016, doi: 10.21460/inf.2016.121.452.
- [2] Andika Rendi, "APLIKASI HAFALAN JUZZ AMMA DAN DOA SEHARI-HARI," *Darmajaya, Semnas I I B*, pp. 378–388, 2017.
- [3] N. Hidayah, R. Afwani, and A. H. Jatmika, "Rancang Bangun Aplikasi Bantu Hafal Al-Qur'an Metode At-Taisir Berbasis Android," *J. Comput. Sci. Informatics Eng.*, vol. 3, no. 1, pp. 30–38, Jun. 2019, doi: 10.29303/JCOSINE.V3I1.233.
- [4] D. Badruzaman, "Metode Tahfidz Al-Qur'an Di Pondok Pesantren Miftahul Huda Ii Kabupaten Ciamis," *Idea J. Hum.*, vol. 9, no. Agustus, pp. 245–253, 2019, doi: 10.29313/idea.v0i0.4888.
- [5] I. U. Khasanah, M. Fachry, N. S. Adriani, N. Defiani, Y. Saputra, and A. Ibrahim, "Penerapan Metode User Centered Design dalam Menganalisis User Interface pada Website Universitas Sriwijaya," *INTEGER J. Inf. Technol.*, vol. 3, no. 2, pp. 21–27, 2018, doi: 10.31284/j.integer.2018.v3i2.226.
- [6] C. Susianti, "Efektivitas Metode Talaqqi Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Al-Qur'an Anak Usia Dini," *Tunas Siliwangi Hal.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–19, 2016.
- [7] A. N. Istiqomah, "Penerapan Metode Muraja ' Ah Dalam Meningkatkan Hafalan Al- Qur ' an Santri Atmo Wahjono Weru Sukoharjo," vol. 8, no. 2, pp. 55–59, 2020.
- [8] A. Akbar and H. Hidayatullah, "Metode Tahfidz Al-Qur'an Di Pondok Pesantren Kabupaten Kampar," *J. Ushuluddin*, vol. 24, no. 1, p. 91, 2016, doi: 10.24014/jush.v24i1.1517.
- [9] L. A. Kusumaningrum, F. M. Dewanto, and A. T. Jaka Harjanta, "Rancang Bangun Aplikasi Doremi sebagai Pengenalan Alat Musik Berbasis Android dengan Metode User Centered Design," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 1, p. 13, 2020, doi: 10.36499/jinrpl.v2i1.2771.

Conference Proceeding/Workshops

- [10] F. A. Ramadhan, A. Herdiani, and ..., "Analisis Implementasi Metode Child Centered Design Dalam Perancangan Aplikasi Pembelajaran Gender Difference Untuk Anak Usia Dini," *eProceedings ...*, vol. 8, no. 1, pp. 648–656, 2021, [Online]. Available: