

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Membaca Al-Qur'an tidaklah sama dengan membaca bacaan yang lain, ada aturan-aturan tertentu yang harus dilakukan. Hal yang paling utama bahwa membaca Al-Qur'an harus dengan *tartil*. *Tartil* mengandung arti membaca sesuai dengan hukum tajwid, menurut bahasa (etimologi) tajwid adalah memperindah sesuatu. Sedangkan menurut istilah adalah pengetahuan tentang kaidah serta cara-cara membaca Al-Qur'an dengan mengeluarkan setiap huruf dari tempat keluarnya (*makhrajnya*). Pembelajaran tajwid umumnya dilakukan melalui buku-buku pelajaran dan juga dilakukan secara tatap muka dengan guru mengaji.

Perkembangan teknologi yang pesat mendorong bergesernya cara-cara yang konvensional ke cara-cara yang lebih modern. Itulah sebabnya orang-orang saat ini berlomba lomba untuk memanfaatkan teknologi yang ada untuk membantu kehidupan sehari-hari, salah satunya dalam bidang pendidikan. Indonesia merupakan negara yang berpenduduk muslim terbesar di dunia, berdasarkan data sensus penduduk 2010 Badan Pusat Statistik (BPS) Republik Indonesia sebanyak 87,1% penduduk Indonesia memeluk agama islam, dari hasil survei yang dilakukan Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta pada tahun 2012, 60% umat islam masih belum bisa membaca Al-Qur'an dan 25% lainnya belum bisa membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar sesuai dengan kaidah hukum tajwid hanya 15% dari total pemeluk agama islam yang mampu membaca Al-Qur'an dengan baik dan sesuai dengan kaidah hukum tajwid. (M.Jamil Yusuf, 2017)

Dengan perkembangan teknologi *mobile* yang sangat pesat, maka sangat tepat untuk membangun sebuah aplikasi pembelajaran berbasis *mobile*, untuk membangun suatu aplikasi tentunya perlu dalam memperhatikan tampilan antarmuka terkait dengan UI/UX. Pada tahun 2017 Google merilis Flutter yang merupakan *framework* UI yang bersifat *open source* Flutter memungkinkan untuk membuat aplikasi *native mobile* dengan hanya satu basis kode. Ini berarti Flutter menggunakan satu bahasa pemrograman dan satu basis kode, seiring dengan pemahaman akan pentingnya desain antarmuka dalam berbagai macam sistem, maka diperlukan pula adanya desain yang baik untuk pengoperasian sistem antarmuka digital. Salah satunya adalah Material Design yang dikembangkan oleh Google I/O pada tahun 2014, Material Design mengusung unsur-unsur dasar dari desain cetak yang nyata dan penggunaan visual. Terinspirasi oleh kertas dan tinta dengan warna-warna cerah dan mengedepankan antarmuka yang konsisten, sederhana namun tetap memberi kesan yang elegan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat diidentifikasi rumusan masalah untuk penelitian ini adalah bagaimana membuat dan mengimplementasikan Material Design pada aplikasi pembelajaran ilmu tajwid menggunakan Flutter?

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi rumusan masalah, maka ditetapkan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi menerapkan konsep Material Design.

2. *Resource* data yang digunakan dari *assets* internal.
3. Materi yang disajikan dalam aplikasi berkaitan dengan dasar-dasar ilmu tajwid, hukum tajwid *nun* mati dan *tanwin*, *mim* mati, dan *qalqalah*.
4. Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi Android.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan suatu aplikasi media pembelajaran yang mengimplementasikan Material Design menggunakan *framework* UI Flutter yang dapat dijalankan pada perangkat *smartphone* dengan sistem operasi Android.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah agar dapat membantu pengguna dalam belajar dan memahami dasar-dasar ilmu tajwid, hukum tajwid *nun* mati dan *tanwin*, *mim* mati, dan *qalqalah* agar dapat diterapkan dalam membaca Al-Qur'an dengan *tartil* dalam upaya meningkatkan kualitas dalam membaca Al-Qur'an.