

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Alquran adalah kitab suci utama dalam agama islam, yang dipercaya umat muslim bahwa kitab suci ini diturunkan oleh Allah kepada nabi Muhammad saw. Kitab suci alquran ini terbagi ke dalam beberapa bab, dan setiap suratnya terbagi ke dalam beberapa sajak (ayat), dan memiliki hukum tajwid yang berbeda-beda disetiap ayatnya.

Dan pada era digital seperti sekarang ini, banyak aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan atau melibatkan teknologi, terutama internet. Bahkan hampir dari semua aktivitas yang dilakukan harus menggunakan internet, begitu juga untuk belajar mengaji atau membaca alquran pun kini sudah menggunakan internet.

Pada tugas akhir ini, aplikasi hukum tajwid merupakan aplikasi yang bertujuan untuk membantu setiap orang yang ingin belajar membaca alquran dengan hukum tajwid yang benar dan tepat. Yang dilengkapi dengan adanya pengertian hukum bacaan dari tajwid tersebut.

Salah satu kegunaan dari augmented reality itu sendiri dalam bidang pembelajaran yaitu setiap orang yang menggunakan aplikasi hukum tajwid ini dapat mempelajari hukum tajwid dengan marker yang telah penulis buat, dan untuk anak anak akan menjadi lebih aktif juga efektif saat belajar tajwid khususnya di era seperti ini.

Dan dengan adanya aplikasi hukum tajwid ini, penulis berharap aplikasi hukum tajwid ini akan dapat membantu setiap orang yang ingin membaca alquran secara baik dan benar, dan dapat menghemat waktu saat belajar membaca alquran itu dilakukan.

Berdasarkan hal tersebut, pada penelitian ini penulis mengambil tema **“PERANCANGAN APLIKASI HUKUM TAJWID DALAM AL-QURAN BERBASIS AR (AUGMENTED REALITY)”**

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi pembelajaran hukum tajwid dalam alquran berbasis augmented reality (AR).
2. Memahami tentang software Unity dan Vuforia SDK yang menjadi peran utama dalam pembuatan aplikasi hukum tajwid.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi hukum tajwid dalam alquran berbasis AR (Augmented Reality) yang bekerja pada smartphone ?
2. Bagaimana cara penggunaan aplikasi hukum tajwid dalam alquran berbasis AR (Augmented Reality) pada smartphone ?

1.4 Batasan Masalah

Batasan Masalah dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem operasi yang digunakan pada smartphone android yaitu minimum menggunakan versi 4.4 (Kitkat)
2. Aplikasi ini baru dikembangkan untuk 10 hukum tajwid, dan dapat ditambahkan sejalan dengan pengembangan aplikasi.

1.5 Metode Penelitian

Pada pembuatan proyek akhir ini, penulis melakukan metodologi penelitian dengan menggunakan metode sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan membaca beberapa referensi buku dari berbagai sumber yang terdapat di perpustakaan kampus maupun perpustakaan lainnya, dan membaca beberapa jurnal Nasional maupun Internasional yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas serta mencari data dari berbagai situs internet yang diharapkan dapat mendukung terealisainya proyek akhir ini.

2. Pembuatan dan Implementasi

Metode ini dilakukan untuk merancang aplikasi hukum tajwid dalam alquran yang berbasis AR (Augmented Reality) berdasarkan dari hasil studi literature dan data yang telah ditentukan untuk pembuatan aplikasi

3. Uji coba aplikasi

Pada tahap ini merupakan uji coba aplikasi dengan parameter yang telah ditentukan.

4. Analisa

Pada tahap terakhir ini, penulis melakukan analisa dari hasil perancangan hasil uji coba.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara umum, sistematika penulisan proyek akhir ini terdiri dari beberapa bab dengan metode penyampaian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN	Berisi latar belakang, tujuan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.
BAB II DASAR TEORI	Berisi teori-teori yang mendukung proyek akhir, yaitu tentang konsep AR (Augmented Reality) dan pembuatan aplikasi hukum tajwid dalam alquran berbasis AR (Augmented Reality).
BAB III PERANCANGAN APLIKASI	Pada bab ini penulis membahas perancangan aplikasi berdasarkan sistem yang telah ditentukan.
BAB IV HASIL DAN ANALISA PERANCANGAN APLIKASI	Pada bab ini penulis menerangkan bagian pengujian dari aplikasi berbasis AR (Augmented Reality) serta menganalisa dari sistem yang telah dibuat.
BAB V PENUTUP	Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran-saran yang mendukung untuk kesempurnaan proyek akhir ini.
DAFTAR PUSTAKA	Pada bab ini berisikan referensi yang digunakan oleh penulis dalam proses pembuatan proyek akhir.