BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dunia kearah serba digital saat ini terbilang tumbuh sangat pesat, sehingga pada saat ini semua manusia sangat dimanjakan dengan pesatnya perkembangan teknologi ini. Kehadiran teknologi digital telah menjadi elemen kunci atau hal yang penting dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Teknologi digital membawa perubahan yang signifikan di berbagai bidang, seperti komunikasi, pendidikan, ekonomi, kesehatan, hingga gaya hidup. Revolusi digital ini diawali dengan penemuan komputer elektronik pertama pada tahun 1940-an dan terus berkembang hingga munculnya komputer pribadi atau yang dikenal dengan PC pada tahun 1970-an dan 1980-an. Perkembangan tersebut membuka jalan bagi era baru, dimana teknologi tidak hanya tersedia untuk kalangan tertentu saja, tetapi dapat diakses oleh semua orang tanpa terkecuali. Pada akhir abad ke-20 muncul sebuah jaringan yang lebih luas dengan nama internet yang diperkenalkan sebagai jaringan global yang menghubungkan komputer seluruh dunia, yang juga menjadi katalisator utama dalam akselerasi perkembangan teknologi digital (Muhammad, 2019).

Masuk ke abad ke-21 inovasi digital makin kesini makin bervariasi, dengan munculnya perangkat pintar seperti smartphone dan tablet, memudahkan pengguna untuk berkomunikasi tanpa harus bertemu secara tatap muka. Akses hiburan dan informasi terkait segala sesuatu dapat diakses dengan mudah hanya dalam satu perangkat kecil. Hingga saat ini penggunaan perangkat pintar ini sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Hal tersebut terbukti dengan data yang mengatakan bahwa di tahun 2021 pengguna media jejaring sosial internet di Indonesia sudah mencapai 87,13% (Putri et al., 2021). Dari data tersebut bisa kita simpulkan bahwa hampir seluruh masyarakat Indonesia mendapat akses untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan mudah.

Kehadiran industri 5.0 atau yang lebih dikenal *society 5.0* menjadikan perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat. *Era society 5.0* yang digagas oleh negara Jepang ini menawarkan inovasi-inovasi teknologi yang sangat menarik. Jika dibandingkan dengan revolusi industri 4.0 yang lebih menekankan pada bisnis saja, di *era society 5.0* ini tercipta sebuah nilai yang akan menghilangkan kesenjangan sosial serta menyediakan produk dan layanan yang dirancang khusus untuk beragam kebutuhan individu dan juga kebutuhan banyak orang (Apyanto, 2022). Kehadiran industri 5.0 membuat semua jenis aktivitas manusia menjadi serba lebih mudah. Pada *era society 5.0* ini juga mengalami kemajuan yang sangat pesat yang terjadi di bidang kecerdasan buatan/*Artificial Intelligence* (AI), data besar/big data, dan *Internet of Things* (IoT). Hadirnya AI telah memungkinkan mesin untuk belajar, berpikir, dan mengambil keputusan layaknya seperti manusia (Pakpahan, 2021). Adanya data besar memberikan kemampuan untuk menganalisis informasi dalam skala yang sangat besar, sementara IoT mampu menghubungkan berbagai perangkat fisik ke internet dan menciptakan jaringan yang saling terintegrasi (Selay et al., 2022). Kombinasi ketiga teknologi ini telah mendorong transformasi diberbagai sektor, seperti ekonomi, sosial, jasa, pendidikan, kesehatan dan lain-lain.

Kemajuan teknologi tidak hanya mempengaruhi sektor ekonomi, sektor sosial, sektor jasa, sektor pendidikan, dan sektor kesehatan saja. Kemajuan teknologi ini juga mempengaruhi sektor keagamaan, hal tersebut terbukti bahwa banyak dari umat beragama yang membuat sebuah inovasi teknologi untuk menyebarkan kepercayaannya. Seperti contoh di negara Jepang, sebuah media memberitakan bahwa disuatu kuil yang berada di Jepang yang bernama Kuil Kodaji di Kiyoto sudah menggunakan robot pendeta yang dibuat mirip dengan Dewa Kannon (dewa pengampunan) dalam kepercayaan Budha. Robot tersebut merupakan inovasi dari yang namanya *Artificial Intelligence* (AI). Robot pendeta ini bisa menggerakkan anggota badannya termasuk lengan dan kepalanya, tidak hanya itu robot tersebut bisa memosisikan tangannya seperti orang yang sedang berdoa dan yang lebih uniknya lagi robot tersebut

dapat memberi wejangan-wejangan dengan suara yang cukup menyenangkan (Shalihah, 2024).

Islam sebagai agama yang sangat menghargai ilmu pengetahuan dan teknologi tidak mau ketinggalan oleh agama lain. Umat muslim yang ahli dalam bidang teknologi mencoba membuat inovasi-inovasi teknologi untuk memudahkan para pemeluk agama islam dalam kegiatan peribadatan. Hal tersebut terbukti bahwa adanya kompas elektronik yang mengarah ke Mekkah sebagai penunjuk arah kiblat, jadal shalat, hingga pembelajaran al-Qur'an seperti pada aplikasi *ngaji.ai* dan *tartila* (Shalihah, 2024). Dari kedua teknologi yang berada di negara Jepang dan Arab Saudi, bisa disimpulkan bahwa teknologi memberikan akses kemudahan kepada para pemeluk agama untuk mencari sumber informasi yang berhubungan dengan agamanya masing-masing.

Melihat kebutuhan terhadap informasi keagamaan yang semakin banyak, menurut penulis diperlukan adanya inovasi-inovasi di era teknologi ini supaya bagaimana masyarakat bisa mengakses informasi keagamaan secara praktis dan efisien lewat teknologi yang mereka punya. Al-Qur'an yang merupakan kalamullah yang menjadi pedoman hidup manusia dan juga merupakan sumber hukum dan sumber informasi utama dalam agama Islam (Hastani, 2023). Al-Qur'an perlu adanya pendigitalisasian supaya dapat diakses dengan mudah kapanpun dan dimanapun.

Akan tetapi, untuk memahami al-Qur'an tentunya diperlukan sebuah penafsiran dari para ulama ahli tafsir. Tafsir merupakan salah satu upaya untuk memahami, menerangkan maksud, dan mengetahui kandungan ayat-ayat al-Qur'an. Upaya penafsiran ini telah terjadi dari sejak al-Qur'an diturunkan dan orang yang pertama memberikan penafsiran ialah Rasulullah SAW. Tafsir juga merupakan ilmu syari'at yang paling agung karena ilmu ini membahas atau memberikan penjelasan dari isi kandungan al-Qur'an yang mana sangat dibutuhkan oleh umat Islam untuk mengetahui isi kandungannya (Syakhrani & Ashidiqi, 2023). Melihat pentingnya suatu penafsiran, penulis merasa bahwa digitalisasi bukan hanya diperuntukkan untuk teks al-

Qur'annya saja, akan tetapi penafsiran juga harus bertransformasi menjadi teks digital, karena al-Qur'an dan tafsir merupakan dua hal yang saling berkesinambungan dan tidak bisa dipisahkan.

Saat ini banyak website yang menyediakan akses mudah ke al-Qur'an dalam berbagai format, mulai dari teks, terjemahan, hingga tafsir. Beberapa di antaranya adalah Quran.com yang menawarkan tampilan interaktif dengan berbagai terjemahan dan tafsir dalam berbagai bahasa, serta fitur pencarian ayat yang memudahkan pengguna. Selain itu, Tanzil.net dikenal dengan tampilan sederhana dan fokus pada keakuratan teks al-Qur'an dalam bentuk digital. Ada juga Kemenag.go.id, situs resmi Kementerian Agama Indonesia, yang menyediakan al-Qur'an digital beserta terjemahan dan tafsir resmi.

Selain itu, Quran.KSU.edu.sa yang dikelola oleh King Saud University menyediakan al-Qur'an dalam berbagai riwayat qira'at serta fitur pencarian yang canggih. Bayyinah.tv yang dikelola oleh Nouman Ali Khan menawarkan kajian al-Qur'an berbasis video dengan pendekatan linguistic dan tafsir mendalam. Ayat.KSU.edu.sa juga merupakan platform yang menyediakan al-Qur'an digital dengan fitur audio murottal dari berbagai qori ternama. Website-website yang dipaparkan di atas sangat membantu umat Islam dalam membaca, memahami, dan mendalami al-Qur'an dengan mudah, kapan dan dimana saja baik melalui computer maupun perangkat *mobile*.

Website-website yang memuat konten al-Qur'an dan tafsir sudah banyak ditemukan. Namun yang berbasis aplikasi dan berfokus pada satu penafsiran sangat minim ditemukan. Oleh karena itu, pada penelitian ini penulis memakai tafsir al-Azhar karya Buya Hamka sebagai objek digitalisasi. *Tafsir al-Azhar* merupakan suatu karya ulama terkenal di Indonesia yaitu Haji Abdul Malik bin Abdul Karim Amrullah atau yang lebih sering dikenal dengan nama Buya Hamka. Keistimewaan *Tafsir al-Azhar* ialah selain membincangkan akhlak dan pembaharuan Islam, tafsir ini juga menekankan secara khusus pada tasawuf, etika, dan permasalahan terkini yang ada di Indonesia. Metode penafsirannya ialah dengan membandingkan tafsirannya

dengan hadis, perkataan sahabat, tabi'in, tabi' tabi'in, atau membandingkan pendapat beliau dengan pendapat para ahli tafsir (Abdul Rouf et al., 2013).

Pada penelitian ini penulis akan merancang sebuah aplikasi tafsir al-Qur'an yang berfokus pada satu penafsiran yaitu *Tafsir al-Azhar* karya Buya Hamka. Pada umumnya, orang belajar tafsir menggunakan buku-buku atau kitab-kitab tafsir yang terbilang cukup banyak jilidnya. Tetapi penulis menemukan ada sebuah aplikasi android yang penulis rasa dapat memudahkan orang yang ingin mempelajari tafsir al-Qur'an. Oleh karena itu, alasan penulis mengambil *Tafsir al-Azhar* ini karena melihat banyaknya bagian *Tafsir al-Azhar* yang terdiri dari beberapa jilid menjadi tidak efektif dan tidak praktis untuk dibawa kemana-mana. Maka demikian dengan pendigitalisasian ini, *Tafsir al-Azhar* dapat digunakan secara praktis dan bisa di akses dimanapun dan kapanpun. Selain itu, *Tafsir al-Azhar* karya Buya Hamka ini memiliki nilai historis dan keilmuan yang tinggi, sehingga sangat penting untuk menyebarkannya dengan tujuan memperkenalkannya kepada masyarakat modern melalui media yang mudah diakses. Berdasarkan uraian di atas penelitian ini diberi judul **Rancang Bangun Aplikasi Tematik Tafsir Al-Azhar Berbasis Android Dengan Menggunakan Framework Kodular**. Akan tetapi, pada penelitian ini penulis tidak mendigitalisasi seluruh *Tafsir al-Azhar*, hanya jilid satu saja yang akan penulis gunakan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka pokok permasalahan yang pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses perancangan aplikasi tematik *Tafsir al-Azhar* berbasis android dengan menggunakan *framework* kodular?
2. Bagaimana kelayakan aplikasi tematik *Tafsir al-Azhar* berbasis android dengan menggunakan *framework* kodular?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat ditetapkan tujuan utama dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk merancang aplikasi tematik *Tafsir al-Azhar* berbasis android dengan menggunakan *framework* kodular.
2. Untuk menciptakan kelayakan aplikasi tematik *Tafsir al-Azhar* berbasis android dengan menggunakan *framework* kodular.

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya dalam bidang ilmu al-Qur'an dan tafsir. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dengan memberikan data dan analisis baru terkait digitalisasi al-Qur'an. Penelitian ini juga mencoba memperkenalkan web kodular sebagai sebuah web yang bisa digunakan untuk mendigitalisasi al-Qur'an dan tafsir. Selain itu, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi penelitian selanjutnya untuk memperdalam kajian yang relevan, dan mengembangkan penelitiannya ke arah yang lebih luas lagi. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperluas pemahaman dalam aspek tertentu, tetapi juga memberikan landasan teoritis yang lebih kuat dalam bidang ilmu al-Qur'an dan tafsir.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharap dapat memberikan manfaat bagi umat Islam, khususnya dalam mempermudah akses terhadap tafsir al-Qur'an yang relevan dan komprehensif melalui aplikasi digital. Dengan adanya aplikasi ini, pengguna dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang ayat-ayat al-Qur'an dalam konteks yang sesuai dengan kebutuhan mereka, seperti mengenai hukum dan kehidupan

sehari-hari. Penelitian ini juga memberikan solusi praktis bagi para pendidik, pelajar, dan masyarakat umum dalam mengakses sumber tafsir yang terpercaya secara efisien di era digital ini. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat masyarakat terhadap studi al-Qur'an dengan pendekatan yang lebih interaktif dan mudah diakses.

E. Tinjauan Pustaka

Sebelum melanjutkan penelitian, penulis akan memaparkan terlebih dahulu beberapa hasil dari tinjauan pustaka. Tinjauan pustaka ini yang menjadi dasar dan referensi atas dilakukannya penelitian ini. Berikut penelitian yang memiliki judul terkait digitalisasi:

Skripsi yang berjudul "*Perancangan Aplikasi Al-Qur'an Tilawah Digital Berbasis Android Menggunakan Kodular*" karya Farizan Irhamullah tahun 2023. Penelitian ini membahas tentang rancangan aplikasi al-Qur'an digital yang dirancang menggunakan kodular. Aplikasi ini menyediakan tiga menu di antaranya ada menu al-Qur'an, tilawah, dan tajwid. Pada menu al-Qur'an diperuntukan untuk digunakan tilawah, karena tampilannya yang seperti halaman mushaf pada umumnya. Kemudian pada menu tilawah, dibuat dengan tampilan satu ayat-satu ayat yang dibuat agak renggang dengan menyisipkan audio diantara ayat-ayatnya. Audio yang disertakan pada halaman ini ialah audio bacaan al-Qur'an yang mana bukan hanya satu irama bacaan saja, akan tetapi ada empat irama diantaranya bayyati, hijaz, nahawand dan rast. Pada halaman tajwid menampilkan menu-menu dari hukum-hukum tajwid seperti hukum bacaan nun mati dan tanwin, hukum bacaan mim, qolqolah, hukum bacaan lam dan hukum bacaan mad (Irhamullah, 2023).

Artikel yang berjudul "*Rancang Bangun Aplikasi Belajar Membaca Al-Qur'an Berbasis Android*" karya Fadhil Naufal Shodiq, Rachmat Adi Purnama, dan Sujiliani Heristian, pada jurnal *Computer Science (CO-*

SCIENCE) vol 1, no 1, tahun 2021. Artikel ini membahas tentang rancangan aplikasi belajar al-Qur'an. Aplikasi yang dirancang semenarik mungkin, di dalamnya dimuat semacam game dan dibuat berwarna agar terlihat lebih menarik. Pembuatan aplikasi ini dilatar belakangi oleh kondisi masyarakat yang lebih asik terlena oleh teknologi yang berkembang di era sekarang sehingga menjadikan masyarakat enggan atau kurang mempelajari al-Qur'an. Oleh karenanya dibuatlah aplikasi ini dengan tujuan agar masyarakat dapat mengakses dan mempelajari al-Qur'an dengan mudah lewat teknologi yang mereka gunakan sehingga dapat mengaksesnya kapanpun dan dimanapun. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menjadikan al-Qur'an sebagai objek penelitiannya. Adapun perbedaannya yaitu dapat dibedakan dari rancangan aplikasinya yang mana penelitian sekarang lebih ke arah penafsiran sedangkan penelitian sebelumnya memfokuskan bagaimana cara membaca al-Qur'an dengan baik (Shodiq et al., 2021).

Artikel yang berjudul "*Inovasi Aplikasi Al-Qur'an dengan Menerapkan Artificial Intelligence di Era Society 5.0*" karya Mohammad Andryan dan Aji Prasetya Wibawa, pada *Jurnal Inovasi Teknik dan Edukasi Teknologi* vol 2, no 3, tahun 2022. Artikel ini membahas mengenai rancangan sebuah aplikasi al-Qur'an yang di kolaborasikan dengan *artificial intelligence*. Aplikasi yang dirancang oleh penulisnya setidaknya memiliki tiga fitur yang memudahkan penggunaannya. Fitur pertama yaitu fitur *voice recognition* yang mana fitur ini dapat memudahkan pengguna disabilitas tunanetra untuk bisa menggunakan aplikasi al-Qur'an yang dirancangnya. *Voice recognition* ini memudahkan pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi menggunakan suara karena fitur ini dapat merubah suara manusia menjadi teks yang dapat dipahami dan dproses oleh aplikasi. Fitur yang kedua yaitu *Natural Language Processing* (NLP), fitur ini memungkinkan mesin untuk memahami dan memproses bahasa manusia, sehingga aplikasi dapat dengan mudah merespons perintah atau pertanyaan dalam bentuk kalimat. Fitur yang terakhir yaitu AJAX (*Asynchronous JavaScript and XML*), fitur ini membantu mempercepat dan mempermudah pengguna untuk mendapatkan informasi yang diperlukan

tanpa mengalami lag. Persamaan penelitian ini ialah memiliki objek yang sama yaitu al-Qur'an, namun yang membedakannya ialah penelitian ini mengkolaborasikan aplikasinya dengan kecerdasan buatan (Andryan & Wibawa, 2022).

Artikel yang berjudul "*Rancang Bangun Aplikasi The Hafiz Guna Meningkatkan Hafalan Al-Qur'an Berbasis Mobile*" karya Muhammad Rizqi Aditia, Nadiyah Agitha, dan Sri Endang Anjarwani pada *Jurnal Teknologi Informasi, Komputer, dan Aplikasinya (JTika)* vol 5, no 2, tahun 2023. Artikel ini membahas mengenai pengembangan aplikasi The Hafiz dengan menggunakan metode *Extreme Programming*. Metode *Extreme Programming* merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang mengadopsi pendekatan pemrograman berorientasi objek (OOP). Metode XP ini cocok digunakan oleh tim berskala kecil sampai medium, metode ini bersifat adaptif dan fleksibel sehingga dapat memudahkan tim jika terjadi perubahan *requirement* pada proses pengembangan aplikasi. Pengembangan aplikasi ini terbukti memudahkan pengguna dalam menambah dan menjaga hafalan al-Qur'an dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil kuisisioner yang telah diisi oleh 27 pengguna, yang mana rata-rata responden menjawab sangat setuju sebanyak 57.95%, setuju sebanyak 39.15%, dan cukup sebanyak 2.15%. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama dibidang al-Qur'an. Namun yang membedakan dari penelitian ini yaitu tujuan dibuatnya aplikasi, yang penelitian terdahulu berfokus untuk meningkatkan dan menjaga hafalan al-Qur'an, sedangkan penelitian sekarang berfokus di penafsiran (Aditia et al., 2023).

Artikel yang berjudul "*Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Tafsir Al-Qur'an Berbasis Mobile Menggunakan Metode HDC (Human Centered Design)*" karya Rifky Nurfauzi Rahman dan Chairuddin pada *Jurnal DECODE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* vol 4, no 3 tahun 2024. Artikel ini membahas mengenai rancangan UI/UX untuk aplikasi tafsir al-Qur'an. Pendekatan yang digunakan pada perancangan ini menggunakan pendekatan *Human Centered Design* (HCD). *Human Centered Design* ini

merupakan suatu proses desain antarmuka yang berfokus pada tujuan kegunaan, lingkungan, tugas, karakteristik pengguna, dan alur kerja dalam setiap aspek desainnya. Peneliti mengatakan bahwa dengan menggunakan pendekatan HCD ini menjadi sangat efektif dalam merancang UI/UX untuk aplikasi tafsir al-Qur'an berbasis Android ini. Dengan pendekatan tersebut, desain aplikasi lebih fokus pada kebutuhan dan preferensi pengguna, sehingga pengguna akan merasa lebih nyaman dan puas dengan menggunakan aplikasi ini. Peneliti merancang aplikasi ini dengan tujuan untuk memudahkan pengguna agar bisa mengakses tafsir al-Qur'an di mana saja dan kapan saja, terutama bagi mereka yang sering berada di luar rumah dan tidak selalu membawa mushaf fisik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama fokus pada penafsiran, namun yang menjadi perbedaannya yaitu pada karya tafsirnya (Rahman & Chairuddin, 2024).

Penelitian-penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada digitalisasi al-Qur'an dan tafsir dalam bentuk aplikasi pembelajaran dan sebagian masih bersifat umum dari segi kontennya. Pada penelitian kali ini penulis secara khusus merancang aplikasi tafsir tematik dalam platform mobile yang berfokus pada konten *Tafsir al-Azhar*. Beberapa penelitian merancang aplikasi al-Qur'an digital dengan fitur pencarian, sementara yang lain masih menyajikan dalam format cetak atau e-book. Dalam konteks ini, penelitian menempati posisi yang khas, yaitu menghadirkan *Tafsir al-Azhar* ke dalam bentuk aplikasi android yang lebih praktis, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital. Kontribusi keilmuan penelitian ini terletak pada upaya mengintegrasikan khazanah tafsir klasik-modern karya Buya Hamka ke dalam media digital yang mudah diakses, sekaligus menawarkan model penerapan teknologi dalam studi tafsir yang dapat menjadi acuan bagi penelitian serupa di bidang ilmu al-Qur'an dan tafsir di era digital.

F. Kerangka Berpikir

1. Aplikasi

Aplikasi merupakan program siap pakai yang dirancang untuk menjalankan tugas atau fungsi tertentu pada komputer, smartphone, tablet, atau perangkat elektronik lainnya. Aplikasi mempunyai tujuan sebagai pemecah suatu masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan (Abdurahman & Riswaya, 2014). Selain pengertian di atas, ada beberapa pengertian aplikasi yang dikemukakan oleh para ahli diantaranya:

- a. Menurut Ali Zaki dan *Smitdey Community*, aplikasi merupakan komponen yang bermanfaat sebagai media untuk menjalankan pengolahan data ataupun berbagai kegiatan lainnya seperti pembuatan ataupun pengolahan dokumen dan file.
- b. Menurut Sri Widianti, aplikasi merupakan sebuah software (perangkat lunak) yang bertugas sebagai *front end* pada sebuah sistem yang dipakai untuk mengelola berbagai macam data sehingga menjadi sebuah informasi yang bermanfaat untuk peggunganya dan juga sistem yang berkaitan.
- c. Menurut Yuhefizar, aplikasi adalah program yang sengaja dibuat dan dikembangkan sebagai pemenuh kebutuhan pgunanya dalam menjalankan suatu pekerjaan tertentu.
- d. Menurut Harip Santoso, aplikasi merupakan sebuah komplek file (class, from, report) yang ditujukan sebagai pengeksekusi aktivitas tertentu yang saling berkaitan seperti contohnya aplikasi *payroll* dan aplikasi *fixed asset*.
- e. Menurut Hengky W. Pramana, aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang sengaja dibuat untuk memenuhi kebutuhan akan berbagai aktivitas ataupun pekerjaan, seperti aktivitas perniagaan, periklanan, pelayanan masyarakat, game, dan berbagai aktivitas lainnya yang dilakukan oleh manusia.

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat kita sederhanakan bahwa aplikasi merupakan suatu perangkat lunak (*software*) yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan manusia dan mempermudah mereka dalam melakukan pekerjaannya, selain itu aplikasi juga dirancang untuk mempermudah akses masyarakat dalam mendapatkan informasi, hiburan, dan lain sebagainya.

2. Tafsir

Tafsir secara bahasa merupakan kata yang berasal dari lafad *fassara, yifassiru, tafsiran* yang berarti menampakkan, menjelaskan, dan menerangkan makna yang abstrak. Husain Alawi Mihr mendefinisikan tafsir sebagai ilmu yang menjelaskan pemahaman kata-kata dan firman Allah SWT. Muhammad Husain Thabathaba'i dalam muqadimah tafsirnya mengatakan bahwa tafsir ialah ilmu yang menjelaskan makna-makna ayat al-Qur'an dan menyingkap maksud-maksud tujuannya. Menurut az-Zarkasyi tafsir ialah suatu pengetahuan yang dengan pengetahuan itu kita dapat memahami firman Allah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW, menjelaskan maksud-maksudnya, mengeluarkan hukum-hukum dan hikmahnya (Maulana, 2020).

Munculnya istilah tafsir ini didasari oleh tiga aspek yaitu aspek filosofis, aspek historis, dan aspek yuridis. Aspek filosofis dilihat dari al-Qur'an yang menyebut dirinya sendiri sebagai kitab yang memiliki karakter penjelas atas suatu permasalahan sehingga masalah yang sebelumnya belum ditemukan jalan keluar dan jawabannya, maka al-Qur'an hadir untuk menjelaskannya. Aspek historis dapat dilihat dari sejarah diturunkannya al-Qur'an. Allah SWT menurunkan al-Qur'an kepada Nabi Muhammad bukan semata-mata untuk disebarkan secara tekstual saja akan tetapi Allah memberikan amanat kepada Nabi Muhammad untuk menjelaskan dan merinci ketentuan-ketentuan atau hukum-hukum yang masih bersifat global pada setiap ayat-ayat al-

Qur'an. Pada aspek yuridis merupakan aspek yang bertolak dari kenyataan tafsir sebagai sunnah yang merupakan modal perbuatan bagi orang-orang yang beriman (Muchammad, 2021).

Tafsir memiliki beragam corak, corak tafsir merupakan sebuah kekhususan suatu tafsir yang merupakan dampak dari kecenderungan seorang mufasir terhadap madzhab atau pemahaman tertentu sehingga lahirlah berbagai macam pandangan dalam menjelaskan isi kandungan yang ada di dalam al-Qur'an. Corak-corak tafsir al-Qur'an diantaranya ada corak tafsir fiqih, filsafi, tarbawi, i'tiqadi, adabi ijtima'i, dan sufi. Corak tafsir fiqih ialah corak yang memiliki kecenderungan menggali hukum-hukum fikih yang ada di dalam al-Qur'an. Corak falsafi merupakan penafsiran yang menggunakan teori-teori filsafat dalam memahami isi kandungan al-Qur'an. Tafsir tarbawi merupakan corak penafsiran yang menekankan pada tema-tema tertentu yang digunakan untuk keperluan pendidikan Islam. Corak tafsir i'tiqadi merupakan corak penafsiran yang fokus terhadap masalah akidah. Corak adabi ijtima'i merupakan corak penafsiran yang berfokus pada ungkapan-ungkapan al-Qur'an kemudian menjelaskan makna-makna yang dimaksud dalam al-Qur'an dengan gaya bahasa yang indah dan menarik, tidak hanya itu corak ini berusaha menghubungkannya dengan kenyataan sosial dan sistem budaya yang ada. Terakhir corak tafsir sufi merupakan corak yang memberikan penafsiran yang tidak sama dengan makna lahirnya (Syukur, 2015).

3. Tafsir Tematik

Dalam bahasa Arab tafsir tematik dikenal dengan tafsir maudhu'i. secara etimologis tafsir maudhu'i terdiri dari dua kata, yaitu kata tafsir dan maudhu'i. Kata tafsir termasuk ke dalam bentuk mashdar yang berarti penjelasan, uraian dan keterangan. Kata maudhu'i dinisbatkan kepada kata mudhu' yang memiliki makna beraneka ragam, yaitu

yang diletakkan, yang diantar, yang ditaruk, yang dibuat-buat, atau yang dibicarakan sesuai tema/topik (Nazhifah & Karimah, 2021).

Secara terminologis, pengertian tafsir maudhu'i banyak dikemukakan oleh para pakar tafsir. Salah satu pakar yang mendefinisikan tafsir maudhu'i ialah DR. Abdul Hayyi al-Farmawi yang berpendapat bahwa tafsir maudhu'i merupakan pola penafsiran dengan cara menghimpun ayat-ayat al-Qur'an yang mempunyai tujuan yang sama dengan arti sama-sama membicarakan satu topik dan menyusun berdasarkan masa turun ayat serta memperhatikan latar belakang sebab-sebab turunnya, kemudian diberi penjelasan, uraian, komentar dan pokok-pokok kandungan hukumnya (Mashuri & Romadon, 2019).

Secara mendasar tafsir tematik dalam ranah praktiknya dibagi menjadi dua metode, yang pertama adalah menjadikan setiap surat dalam al-Qur'an sebagai sebuah kasatuan yang masing-masing memiliki tujuan ataupun tema pembahasan tertentu. Dalam hal ini mufasir semisal berpendapat bahwa surat al-Baqarah dengan semua tema yang dikandungnya mempunyai satu tema utama yang ditentukan. Sehingga seluruh pembahasa di surat al-Baqarah akan merujuk pada tema utama tersebut. Metode yang kedua yaitu menjadikan kesatuan seluruh surat di dalam al-Qur'an sebagai bahan pembahasan tertentu (Mumtaz Ali, 2022).

Selain kedua metode di atas, ada peneliti yang membagi model penggunaan metode tafsir tematik menjadi tiga macam. *Pertama*, tafsir tematik berdasarkan pembahasan kata atau istilah yang ada dalam al-Qur'an. *Kedua*, tafsir tematik berdasarkan pembahasan tema permasalahan yang dibahas di dalam al-Qur'an. *Ketiga*, tafsir tematik berdasarkan pembahasan kata atau istilah yang ada di dalam al-Qur'an (Mumtaz Ali, 2022).

4. Kodular

Kodular adalah sebuah situs berbasis web yang merupakan pengembangan dari *app creator* yang digunakan untuk membuat aplikasi berbasis android. Kodular ini memberikan kemudahan bagi para *user* yang memiliki keinginan untuk merancang sebuah aplikasi yang diinginkan. Kodular menerapkan konsep *drag and drop* sehingga memudahkan pengguna dalam membuat aplikasi tanpa harus memakai bahasa pemrograman. Kodular ini dibuat oleh MIT App Inventor (Irhamullah, 2023).

Pada halaman utama kodular terdapat beberapa fitur yang bisa digunakan untuk lebih mengenal apa itu kodular dan juga menu untuk langsung merancang aplikasi yang ingin dibuat. Fitur-fitur yang dimaksud ialah *modules*, *pricing*, *team*, *about*, *community*, *docs*, dan *creat apps*.

a. *Modules*

Pada menu ini memuat beberapa fitur yang dapat digunakan untuk membantu pengguna dalam mengeksplor kemampuannya dalam membuat aplikasi. Fitur-fitur yang ada di *modules* diantaranya *creator* yang membawa pengguna ke halaman pembuatan aplikasi, *extention IDE* yang merupakan layanan bagi pengguna untuk membuat ekstensi sendiri dan mendistribusikannya, *store* sebagai layanan bagi pengguna kodular untuk mempublikasikan aplikasi yang telah dibuat dan *my kodular* yang berisi tentang data pengguna.

b. *Pricing*

Pricing merupakan halaman yang memuat informasi tentang harga. Web kodular merupakan web yang tidak sepenuhnya gratis, tergantung ukuran file yang di ekspor. Jika file yang di ekspor kurang dari 20 Mb maka pengunduhannya gratis, jika lebih dari itu maka membayar. Selain itu tim kodular hanya memperoleh penghasilan dari orang-orang yang memonetisasi aplikasi mereka,

menghasilkan uang dengan kodular creator seperti menempatkan iklan pada aplikasi pengguna.

c. *Team*

Pada halaman ini berisikan informasi tentang tim kodular yang terdiri dari orang-orang yang berasal dari beberapa Negara. Orang-orang tersebut ialah Conor Shipp dari Inggris, Diego Barreiro dari Spanyol, Hossein Amerkashi dari Amerika, Pavitra Golchha dari India, dan Sivagiri Visakan dari India.

d. *About*

Pada halaman ini berisikan tentang informasi perusahaan, disclaimer, serta syarat dan ketentuan. Ditambah lagi informasi-informasi yang terdapat pada halaman awal.

e. *Community*

Halaman ini merupakan halaman yang merupakan tempat diskusi publik bagi para pengguna kodular creator. Dengan menggunakan komunitas, pengguna bisa mendapatkan bantuan terkait pertanyaan-pertanyaan seputar kodular. Selain itu pada halaman ini pengguna bisa membagikan inovasinya untuk pengembangan kodular.

f. *Docs*

Docs merupakan fitur yang berisikan informasi terkait kodular dari mulai pengenalan kodular, panduan merancang aplikasi dengan menggunakan kodular, hingga penjelasan komponen dan blok yang terdapat pada kodular creator.

g. *Creat Apps*

Fitur ini merupakan fitur yang mengarahkan pengguna pada halaman pembuatan aplikasi. Pada halaman ini pengguna sudah bisa memulai membuat aplikasi yang telah dirancang. Akan tetapi, sebelum itu harus dipastikan bahwa pengguna sudah memiliki akun yang terdaftar di kodular. Jika belum mempunyai akun maka pengguna akan diarahkan terlebih dahulu untuk membuat akun.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan poin yang penting dalam skripsi, karena dari sistematika ini dapat diketahui secara garis besar isi dan pembahasan dari setiap babnya. Oleh karena itu, penulis akan memaparkan seperti apa sistematika penulisan pada penelitian ini. Pada penelitian ini terbagi kedalam lima bab dan setiap bab memiliki pembahasannya masing-masing, diantaranya:

Bab pertama, yang merupakan poin pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka berpikir, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab kedua memuat landasan teori. Pada bab ini menjelaskan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan penelitian. Pada bab ini akan dipaparkan hal-hal yang berkaitan dengan digitalisasi al-Qur'an. Selain itu akan dipaparkan juga mengenai tafsir yang menjadi objek digitalisasi di penelitian ini.

Bab ketiga mengenai metodologi penelitian. Pada bab ini memaparkan terkait metode yang digunakan pada penelitian ini. Selain itu dijelaskan juga terkait jenis data, sumber data.

Bab keempat merupakan bab yang memuat hasil dan pembahasan. Pada bab ini dijelaskan mengenai aplikasi yang telah dibuat. Selain itu dijelaskan juga cara aplikasi bekerja, fitur yang ada di dalamnya dan layout aplikasinya.

Bab kelima yaitu penutup. Pada bab ini penulis akan menjelaskan kesimpulan dari penelitian ini. Setelah memberikan kesimpulan, penulis juga akan memasukan saran-saran sebagai upaya untuk perbaikan dipenelitian-penelitian selanjutnya.