

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehidupan manusia pada abad ke-21 ditandai oleh disrupsi teknologi digital yang masif, sebuah era yang sering disebut sebagai Revolusi Industri 4.0 (Schwab, 2016, hal. 13). Transformasi digital ini secara fundamental mengubah cara individu berinteraksi, belajar, dan mengakses informasi di hampir seluruh aspek kehidupan, tidak terkecuali dalam bidang keagamaan dan kajian keilmuan Islam. Fenomena ini juga mendorong transformasi medium diseminasi ilmu pengetahuan Islam. Aktivitas yang semula berorientasi pada ceramah tatap muka (Sunny Ghinastia Fathin, Zaafrirah Nurdiana Tamathalia, Fadillah Qodri, 2024, hal. 2) dan pembacaan kitab-kitab klasik, yang biasa dikenal dengan kitab kuning. Secara fisik, kini bergeser menuju pemanfaatan platform dan aplikasi digital yang merupakan upaya akselerasi proses pengkajian keilmuan Islam di era kontemporer (Mukhamat Saini, 2024, hal. 346).

Dalam konteks yang lebih spesifik pada studi keislaman, digitalisasi telah merambah pada disiplin ilmu Al-Qur'an dan Tafsir. Saat ini, telah banyak tersedia aplikasi Al-Qur'an digital di berbagai platform, terutama Android, yang menawarkan kemudahan bagi umat Islam untuk membaca, menerjemahkan, bahkan mendengarkan lantunan ayat suci Al-Qur'an. Kehadiran aplikasi-aplikasi ini merupakan sebuah kemajuan positif yang patut diapresiasi karena telah mendekatkan Al-Qur'an dengan aktivitas keseharian penggunanya. Namun, mayoritas aplikasi yang ada cenderung berfokus pada penyajian teks dan terjemahan Al-Qur'an semata. Aspek-aspek krusial lain dalam studi Al-Qur'an, terutama yang berkaitan dengan khazanah penafsiran, seringkali belum mendapatkan porsi yang memadai.

Padahal, untuk memahami makna dan pesan Al-Qur'an secara mendalam, pemahaman terhadap tafsir menjadi sebuah keniscayaan. Lebih jauh lagi, pemahaman terhadap sebuah karya tafsir tidak akan lengkap tanpa mengenal siapa sosok penafsirnya (mufasir), bagaimana latar belakang akidah dan kehidupannya, serta apa metodologi penafsiran yang digunakannya, karena semua itu merupakan

syarat-syarat fundamental bagi seorang mufasir untuk menghasilkan tafsir yang valid (Al-Qaṭṭān, 2004, hal. 414–418). Pengetahuan mengenai konteks historis dan biografis seorang mufasir adalah kunci untuk membuka lapisan-lapisan makna dalam karya tafsirnya dan menghindari pemahaman teks yang dekontekstual. Oleh karena itu, menyediakan akses terhadap biografi dan pemikiran para mufasir menjadi sama pentingnya dengan menyediakan akses terhadap teks Al-Qur'an itu sendiri.

Menyadari kebutuhan ini, beberapa upaya rintisan untuk menyajikan informasi mengenai para mufasir dalam format digital telah dilakukan. Salah satunya adalah aplikasi "Biografi Mufassir" yang dikembangkan oleh lingkungan akademik UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Aplikasi ini merupakan langkah awal yang baik, namun observasi awal menunjukkan adanya beberapa keterbatasan, di antaranya adalah jumlah tokoh mufasir yang disajikan masih sangat terbatas (hanya empat tokoh) dan belum menyajikan analisis mendalam mengenai aspek-aspek kunci seperti metode, corak, dan sumber penafsiran yang digunakan oleh masing-masing mufasir. Keterbatasan ini menciptakan sebuah celah (gap) yang signifikan, yakni belum tersedianya sebuah platform digital yang komprehensif, terstruktur, dan kaya akan analisis keilmuan mengenai para penafsir Al-Qur'an dari berbagai era.

Berangkat dari celah inilah, penelitian ini mengajukan pengembangan sebuah aplikasi "**Rancang Bangun Aplikasi Biografi Mufasir Klasik-Kontemporer Berbasis Android**". Aplikasi ini dirancang tidak hanya sebagai direktori biografi, tetapi sebagai sebuah alat bantu studi yang kaya fitur. Keunggulan utama yang ditawarkan adalah cakupan tokoh yang lebih luas, mencakup mufasir dari era klasik hingga kontemporer, serta penyajian data yang melalui dua dimensi analisis yang dibedakan secara tegas: pertama, *manhaj al-tafsīr* (metode penafsiran), yang mencakup pendekatan tahlīlī, ijmālī, muqāran, dan maudū'ī; kedua, *alwān at-tafsīr* (corak penafsiran), yang mencerminkan orientasi dominan sebuah karya tafsir seperti corak *fiqhī*, *lughawī*, *ṣūfī*, dan *'ilmī*, sebagaimana dibedakan secara sistematis oleh Muṣa'id al-Ṭayyār (Al-Ṭayyar, 1993, hal. 20–21) dan diperkenalkan Al-Ẓahabī dalam konteks historiografi tafsir (Al-Dhahabi, 1946, hal. 8). Hal ini sejalan dengan pandangan M. Quraish Shihab bahwa pemahaman terhadap kaidah

dan metodologi tafsir adalah prasyarat untuk melakukan studi tafsir yang bertanggung jawab (Shihab, 2019, hal. 9–10), karena kaidah-kaidah tersebut berfungsi sebagai 'patokan' yang dapat menghindarkan seorang mufasir dari penafsiran yang keliru dan tertolak (Shihab, 2019, hal. 10).

Untuk merealisasikan aplikasi ini, penelitian akan menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan perangkat lunak *Prototype*. Model ini dipilih karena sifatnya yang iteratif, memungkinkan pengembang untuk membuat versi awal produk, mendapatkan umpan balik dari pengguna, dan melakukan perbaikan secara berulang hingga produk akhir memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal (Pressman, 2010, hal. 43–44). Seluruh proses perancangan alur kerja, basis data, dan antarmuka pengguna akan dimodelkan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) yang berfungsi sebagai cetak biru (*blueprint*) perangkat lunak. Penggunaan UML sebagai cetak biru ini bertujuan untuk menghasilkan desain yang detail dan lengkap sehingga dapat memastikan struktur aplikasi yang logis dan terukur (Fowler, 2004, hal. 3). Sementara itu, Pengumpulan konten biografi dan analisis pemikiran para mufasir akan dilakukan melalui metode studi kepustakaan (*library research*) terhadap sumber-sumber otoritatif. Langkah ini esensial untuk memetakan secara mendalam kekayaan intelektual mufasir, termasuk mufasir Nusantara, sebuah khazanah yang telah dipetakan secara apik dalam studi-studi seperti karya Islah Gusmian (2021), namun aksesibilitasnya dalam format digital yang interaktif masih menjadi sebuah kebutuhan mendesak.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah produk digital yang tidak hanya inovatif dari segi teknologi, tetapi juga memiliki bobot akademik yang kuat. Pengembangan aplikasi Ensiklopedia Mufasir ini merupakan upaya konkret untuk menjembatani warisan intelektual Islam (*turās*) dengan kebutuhan generasi digital, serta memberikan kontribusi nyata bagi mahasiswa dan pengkaji Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir dalam mengakses informasi esensial mengenai para tokoh sentral di balik lahirnya karya-karya tafsir monumental.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini difokuskan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun arsitektur aplikasi Android "Ensiklopedia Mufasir Lintas Era" sebagai media informasi biografi yang mengintegrasikan klasifikasi metode, corak, dan sumber penafsiran pada setiap karya tokoh secara sistematis?
2. Bagaimana tingkat kelayakan (*usability*) aplikasi serta resepsi akademik pengguna terhadap kemudahan akses informasi biografi dan kejelasan identifikasi metodologi tafsir (metode, corak, dan sumber) yang disajikan?

C. Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun arsitektur aplikasi Android "Ensiklopedia Mufasir Lintas Era" yang menyajikan data biografi mufasir beserta anotasi metodologis (metode, corak, dan sumber) pada karya-karya tafsir mereka secara interaktif.
2. Menganalisis tingkat kelayakan (*usability*) sistem sekaligus mengukur persepsi dan pemahaman pengguna terhadap efektivitas penyajian data biografi serta klasifikasi teknis karya tafsir dalam aplikasi.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan, baik secara teoretis dalam ranah akademik maupun secara praktis bagi para pemangku kepentingan.

1. Manfaat Teoretis
 - a. Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan model diseminasi pengetahuan dalam studi Islam. Penelitian ini menjadi contoh konkret bagaimana khazanah intelektual klasik (*turās*) dalam bidang Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir dapat ditransformasikan dan disajikan melalui platform digital yang relevan dengan kebutuhan zaman.

- b. Penelitian ini dapat menjadi studi kasus dan referensi metodologis mengenai penerapan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *Prototype* dalam disiplin Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir. Hal ini memperkaya khazanah metodologi penelitian di lingkungan studi keislaman yang seringkali didominasi oleh pendekatan kualitatif-kepuustakaan.
- c. Hasil penelitian ini, baik produk aplikasi maupun laporan akademiknya, dapat menjadi rujukan awal dan sumber inspirasi bagi para peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melakukan kajian serupa dalam bidang digitalisasi studi Islam atau *digital humanities*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa,

Menghasilkan sebuah alat bantu belajar (*learning tool*) yang praktis, interaktif, dan mudah diakses melalui perangkat Android. Aplikasi ini dapat mempermudah mahasiswa Program Studi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir dalam mempelajari, menghafal, dan membandingkan biografi serta pemikiran para mufasir kunci untuk berbagai mata kuliah.

b. Bagi Dosen Ilmu al-Qur'an dan Tafsir

Menyediakan media pendukung pembelajaran yang inovatif di dalam kelas. Dosen dapat menggunakan aplikasi ini sebagai referensi cepat atau sebagai alat untuk menstimulasi diskusi mengenai perbandingan metodologi antar mufasir.

c. Bagi Institusi (UIN Sunan Gunung Djati Bandung)

Menjadi wujud nyata dari kontribusi institusi dalam merespons tantangan digitalisasi. Produk penelitian ini dapat meningkatkan citra Jurusan Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir sebagai program studi yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi.

d. Bagi Masyarakat Umum

Menyediakan sumber informasi yang kredibel dan terstruktur mengenai para ulama tafsir. Hal ini dapat meningkatkan literasi keislaman masyarakat

dan membantu mereka mengenal lebih dalam tokoh-tokoh penting di balik penafsiran Al-Qur'an.

E. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Untuk menjaga agar penelitian ini tetap fokus dan mendalam pada pokok permasalahan, maka perlu ditetapkan ruang lingkup dan batasan yang jelas sebagai berikut:

1. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini mencakup tiga aspek utama, yaitu aspek materi (konten), aspek pengembangan produk (teknis), dan aspek subjek evaluasi (pengguna).

a. Ruang Lingkup Materi/Konten

- 1) Konten utama aplikasi adalah biografi dan analisis pemikiran para mufasir Al-Qur'an yang dibagi ke dalam empat era: Klasik, Pertengahan, Modern, dan Kontemporer.
- 2) Untuk menjaga kedalaman analisis dan kelayakan pengerjaan, jumlah tokoh yang akan disajikan dibatasi pada 5 hingga 7 mufasir representatif dari setiap era (total 20-25 tokoh). Kriteria pemilihan tokoh akan didasarkan pada pengaruhnya dalam sejarah tafsir, keterwakilan corak/metode, dan ketersediaan sumber referensi yang otoritatif.
- 3) Data yang akan disajikan untuk setiap mufasir mencakup: (a) Biografi singkat (kelahiran, wafat, riwayat pendidikan), (b) Jejaring intelektual (guru dan murid), (c) Karya tafsir monumental, (d) Analisis metode tafsir, (e) Analisis corak tafsir, dan (f) Sumber-sumber penafsiran yang digunakan.

b. Ruang Lingkup Pengembangan Produk

- 1) Penelitian ini berfokus pada perancangan dan pembangunan prototipe aplikasi berbasis platform Android.
- 2) Metodologi pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah model *Prototype* dalam kerangka *Research and Development* (R&D).

3) Proses perancangan sistem, alur kerja (*workflow*), dan basis data akan dimodelkan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML), seperti *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram* dan *Sequence Diagram*.

c. Ruang Lingkup Subjek Evaluasi

Proses pengujian kelayakan (*usability*) dan keberterimaan (*acceptability*) aplikasi akan melibatkan subjek penelitian yang spesifik, yaitu mahasiswa Program Studi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir.

2. Batasan Penelitian

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas dan menjaga agar penelitian ini dapat diselesaikan secara efektif, maka penelitian ini memiliki batasan-batasan sebagai berikut:

a. Batasan Konten

Penelitian ini tidak bertujuan untuk menyajikan biografi seluruh mufasir yang pernah ada. Ensiklopedia ini bersifat kuratorial, artinya hanya menyajikan tokoh-tokoh pilihan yang dianggap paling representatif. Analisis pemikiran yang disajikan pun bersifat ringkas dan esensial, bukan sebuah kajian mendalam setingkat tesis atau disertasi untuk setiap tokohnya.

b. Batasan Teknis

Produk yang dihasilkan adalah sebuah prototipe fungsional (*functional prototype*), bukan sebuah aplikasi komersial yang siap rilis di pasar. Oleh karena itu, penelitian ini tidak akan membahas aspek-aspek seperti monetisasi, keamanan siber tingkat lanjut, skalabilitas server untuk jutaan pengguna, atau pemeliharaan aplikasi jangka panjang.

c. Batasan Platform

Pengembangan aplikasi ini hanya terbatas pada platform Android. Penelitian ini tidak akan mengembangkan atau membahas versi untuk platform lain seperti iOS, Web, atau Desktop.

d. Batasan Evaluasi

Pengujian kelayakan produk terbatas pada lingkup pengguna yang spesifik dan relevan. Subjek evaluasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa

aktif Program Studi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir (IAT) Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati Bandung, khususnya pada angkatan 2022. Hasil dari evaluasi ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik dalam siklus pengembangan prototipe dan tidak dimaksudkan untuk generalisasi statistik terhadap seluruh populasi pengkaji tafsir di Indonesia

F. Tinjauan Pustaka

Tinjauan terhadap hasil penelitian terdahulu dilakukan untuk memetakan posisi penelitian ini dalam konstelasi riset yang relevan, sekaligus untuk memastikan orisinalitas dan menghindari duplikasi. Berdasarkan penelusuran terhadap beberapa skripsi dan artikel jurnal, ditemukan adanya tren yang signifikan dalam pengembangan aplikasi berbasis Android untuk kajian keislaman, khususnya di bidang Ilmu al-Qur'an dan Tafsir. Berikut adalah analisis terhadap beberapa penelitian terpilih yang paling berkaitan

Skripsi Muhammad Yazka (2025), "*Integrasi Ensiklopedik Semantik dalam Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Android (Studi pada Karya Skripsi Mahasiswa IAT)*." Penelitian ini merupakan yang paling paralel dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaannya terletak pada metode dan pendekatan yang nyaris identik: (1) Sama-sama merupakan penelitian *Research and Development* (R&D); (2) Menggunakan platform *no-code* Kodular untuk pengembangan aplikasi; dan (3) Bertujuan mengompilasi dan mendigitalisasi hasil karya skripsi mahasiswa Jurusan Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir (IAT) menjadi sebuah aplikasi Android yang mudah diakses.

Perbedaannya yang paling fundamental terletak pada objek dan konten kajian. Penelitian Yazka berfokus pada kompilasi hasil riset tentang semantik Al-Qur'an, yang mengkaji makna kosakata tertentu. Sementara itu, penelitian ini akan berfokus pada biografi, metodologi, dan corak pemikiran para mufasir. Dengan demikian, penelitian ini mengisi celah yang tidak disentuh oleh penelitian Yazka, yaitu menyediakan sebuah ensiklopedia digital yang berpusat pada tokoh-tokoh penafsir Al-Qur'an, bukan pada analisis linguistik-semantik (Yazka, 2025).

Skripsi Ashri Hikmayanti Fatimah (2025), "*Rancang Bangun Aplikasi Kamus Al-Qur'an: Al-Mufradat fi Gharibil Qur'an Karya Ar-Raghib Al-Ashfahani*

Berbasis Android.” Persamaan penelitian ini terletak pada semangat untuk mendigitalisasi kitab klasik (*turās*) menjadi sebuah aplikasi Android yang fungsional dan mudah diakses. Keduanya sama-sama merupakan penelitian R&D yang bertujuan mentransformasikan karya tulis monumental menjadi alat bantu studi digital.

Perbedaannya terletak pada jenis dan fungsi produk yang dihasilkan. Penelitian Fatimah menghasilkan sebuah kamus digital yang berfokus pada makna kosakata *gharib* (asing) dalam Al-Qur'an berdasarkan kitab *Al-Mufradat*. Sementara itu, penelitian ini bertujuan membangun sebuah ensiklopedia biografi, yang fokusnya adalah pada riwayat hidup, perjalanan intelektual, dan karakteristik pemikiran para ulama tafsir. Cakupan penelitian ini juga lebih luas karena tidak terikat pada satu kitab, melainkan merangkum informasi mufasir dari berbagai era (Fatimah, 2025).

Skripsi Abdul Rohman (2024), “*Rancang Bangun Metode Tahfidz ‘Qurma’ pada Juz 30 Berbasis Android.*” Persamaan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan aplikasi dalam bidang studi Al-Qur'an untuk platform Android. Namun, perbedaannya terletak pada tujuan dan fungsi aplikasi. Penelitian Rohman berfokus pada pengembangan alat bantu fungsional untuk metode menghafal Al-Qur'an, yang bersifat praktis-metodis. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada penyajian konten yang bersifat referensial-akademik (ensiklopedia), yang digunakan sebagai sumber rujukan, bukan alat untuk melatih hafalan (Rohman, 2024).

Dari tinjauan di atas, dapat disimpulkan bahwa telah ada berbagai upaya untuk mengembangkan aplikasi berbasis Android dalam bidang studi Al-Qur'an dan Tafsir. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada: (a) digitalisasi satu karya spesifik, (b) kompilasi kajian tematik tertentu, (c) pengembangan alat bantu fungsional, atau (d) inovasi pada aspek teknis pencarian.

Skripsi Farizan Irhamullah (2023), “*Perancangan Aplikasi Al-Qur'an Tilawah Digital Berbasis Android Menggunakan Kodular.*” Penelitian ini menunjukkan paralelisme yang sangat kuat dari segi pendekatan teknis dan metodologi evaluasi. Persamaannya yang paling signifikan adalah: (1) Sama-sama merupakan penelitian pengembangan dengan model R&D (penelitian Irhamullah

menggunakan model ADDIE yang merupakan varian dari R&D); (2) Sama-sama menggunakan platform *no-code* Kodular untuk pembangunan aplikasi; dan (3) Sama-sama menguji kelayakan aplikasi kepada pengguna akhir menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Kesamaan ini menunjukkan bahwa pendekatan teknis dan evaluasi yang dipilih dalam penelitian ini sejalan dengan praktik riset terkini di bidang pengembangan aplikasi keislaman (Irhamullah, 2023).

Perbedaannya yang paling fundamental terletak pada objek kajian dan tujuan utama aplikasi. Penelitian Irhamullah berfokus pada aspek praktis-estetis tilawah (pelantunan) Al-Qur'an, dengan fitur panduan irama dan tajwid. Sebaliknya, penelitian ini berfokus pada aspek historis-analitis para penafsir (mufasir) Al-Qur'an. Oleh karena itu, penelitian ini secara esensial melengkapi ekosistem aplikasi studi Al-Qur'an dengan menyediakan sumber daya yang berfokus pada ranah keilmuan tafsir dan sejarah intelektualnya, sebuah domain yang tidak disentuh oleh penelitian Irhamullah.

Artikel Siti Qomariah (2022), "*Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tadjwid Berbasis Android*," pada Jurnal *Informatika Wicida*, Vol. 12 No. 2. Penelitian ini mewakili tren umum pengembangan aplikasi edukasi Islam. Persamaannya adalah pengembangan aplikasi berbasis Android sebagai media pembelajaran ilmu-ilmu keislaman. Perbedaannya sangat jelas, yaitu pada konten (ilmu tajwid vs. biografi mufasir) dan target pengguna. Penelitian Qomariah (2022) lebih berfokus pada aspek praktis-teknis pelafalan Al-Qur'an, sementara penelitian ini berfokus pada aspek historis-analitis dari para penafsir Al-Qur'an (Qomariah, 2022).

Dengan demikian, terdapat sebuah celah penelitian (*research gap*) yang jelas, yaitu belum adanya sebuah aplikasi yang secara khusus berfungsi sebagai ensiklopedia komprehensif yang menghimpun biografi, metodologi, dan corak pemikiran para mufasir dari berbagai era (klasik, modern, hingga kontemporer). Penelitian ini diajukan untuk mengisi celah tersebut. Kebaruan yang ditawarkan adalah sebuah produk digital yang menyajikan pandangan holistik dan diakronis terhadap tokoh-tokoh sentral dalam sejarah penafsiran Al-Qur'an, sebuah sumber

daya yang sangat dibutuhkan namun belum tersedia dalam format aplikasi yang praktis dan terstruktur

G. Kerangka Berpikir

Penelitian ini berangkat dari permasalahan fundamental adanya kesenjangan antara kekayaan khazanah intelektual Islam (*turās*) (khususnya biografi dan metodologi para mufasir) dengan aksesibilitasnya bagi generasi digital. Sumber-sumber primer yang bersifat konvensional (buku fisik) seringkali tidak praktis, sementara aplikasi digital yang ada belum menyajikan konten biografi mufasir secara komprehensif dan mendalam. Di sisi lain, terdapat peluang besar dalam pemanfaatan teknologi *smartphone* berbasis Android yang telah menjadi medium utama pembelajaran bagi mahasiswa (Marpaung, 2018, hal. 8).

Untuk menjembatani kesenjangan tersebut, diperlukan sebuah solusi yang sistematis. Penelitian ini mengusulkan pengembangan sebuah produk digital melalui pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D). Agar proses pengembangan ini berjalan terstruktur dan dapat dipertanggungjawabkan, penelitian ini mengadopsi kerangka kerja rekayasa perangkat lunak yang baku, yaitu *Software Development Life Cycle*, atau biasa dikenal dengan istilah SDLC (Kendall & Kendall, 2011, hal. 8). SDLC menyediakan tahapan yang jelas mulai dari perencanaan, desain, implementasi, hingga evaluasi produk.

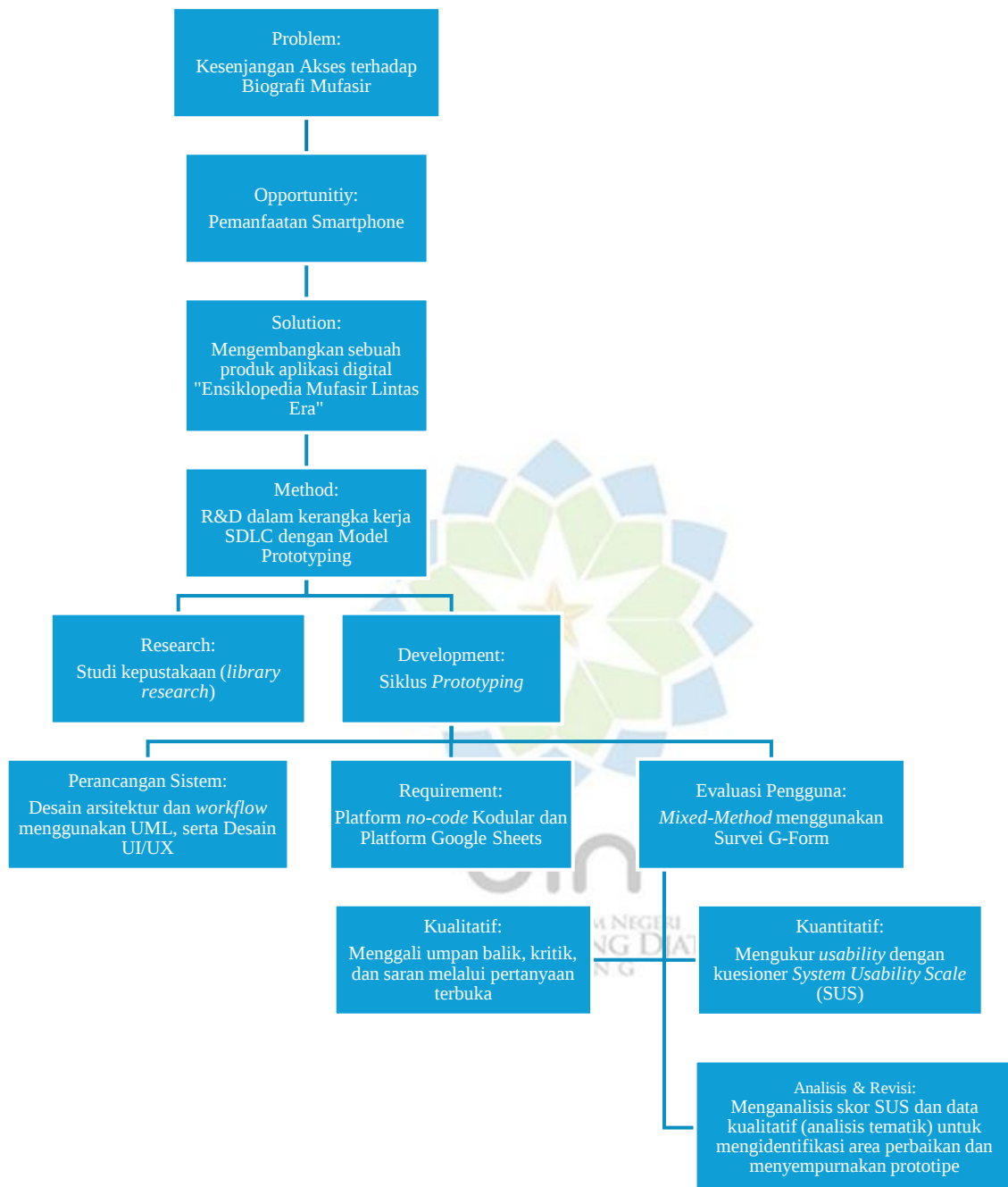
Dalam kerangka kerja SDLC tersebut, model pengembangan spesifik yang dipilih adalah Model Prototyping. Model ini sangat relevan karena sifatnya yang iteratif, di mana pengembang dapat dengan cepat membuat versi awal produk, menyerahkannya kepada pengguna untuk diuji, menerima umpan balik, lalu melakukan perbaikan secara berulang (Pressman, 2010, hal. 43–44). Untuk mendukung siklus pengembangan cepat (*rapid prototyping*) ini, implementasi teknis akan memanfaatkan platform *no-code Kodular*. Pemilihan Kodular memungkinkan peneliti untuk fokus pada desain fungsionalitas dan kurasi konten akademik, sesuai dengan ruang lingkup skripsi di bidang Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir, tanpa terhambat oleh kompleksitas pengkodean program dari awal (Kodular, 2025).

Tahap krusial dalam siklus prototyping adalah evaluasi pengguna. Pada tahap inilah, tujuan penelitian untuk menganalisis tingkat kelayakan (*usability*) dan

keberterimaan (*acceptability*) aplikasi akan diuji secara empiris. Dengan demikian, *output* akhir yang diharapkan adalah sebuah prototipe fungsional aplikasi "Ensiklopedia Mufasir Lintas Era" berbasis Android yang telah tervalidasi kelayakannya oleh pengguna target. Aplikasi ini tidak hanya menyajikan data biografi, tetapi juga dilengkapi dengan analisis metode dan corak tafsir yang menjadi keunggulannya. Hasil akhir yang diharapkan adalah tersedianya sebuah media pembelajaran digital yang inovatif, informatif, dan memiliki bobot akademik yang dapat mempermudah mahasiswa dan pengkaji Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir dalam memahami warisan intelektual para penafsir Al-Qur'an secara praktis dan efisien.

Adapun sistematika kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat divisualisasikan sebagai berikut:





Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berpikir Penelitian dan Pengembangan Aplikasi

H. Sistematika Penulisan

Dalam upaya agar penelitian ini dapat tersusun secara sistematis dan tidak menyimpang dari jalur yang telah ditentukan, maka penulis membaginya kepada urutan sistematis berikut ini:

BAB I: PENDAHULUAN, pada bab ini termuat tentang penjelasan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup dan batasan penelitian, tinjauan pustaka, kerangka berpikir, serta sistematika penulisan sebagai landasan penelitian.

BAB II: KAJIAN TEORI, pada bab dua ini membahas teori yang bersinggungan dengan penelitian sebagai landasan konseptual. Teori tersebut mencakup konsep Tafsir (Definisi, metode-metode tafsir, corak-corak tafsir, sumber-sumber tafsir, dan periodisasi mufassir), landasan pengembangan aplikasi berbasis Android (android, UI/UX, *Software Development Life-Cycle* dan *Prototype*, *Unified Modelling Language*, *Block Programming* dan Platform Kodular, Database, dan Platform Google Sheets), serta pembahasan mengenai resepsi yang dibawakan oleh Ahmad Rafiq.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN, pada bab ini menjelaskan tentang jenis penelitian yang digunakan, yaitu Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model *Prototype*. Bab ini juga merinci sumber data primer dan sekunder, teknik pengumpulan data melalui studi kepustakaan, serta teknik analisis data yang akan diterapkan.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN, pada bab ini menjelaskan tentang hasil dari proses perancangan dan pengembangan aplikasi, mulai dari desain sistem (UML) hingga implementasi prototipe fungsional. Selain itu, bab ini juga menyajikan dan menganalisis data hasil uji kelayakan (*usability*) aplikasi kepada target pengguna serta resepsi pengguna setelah menggunakan aplikasi ini.

BAB V: PENUTUP, pada bab terakhir ini berisikan jawaban dari rumusan masalah penelitian yang sudah ditentukan, dengan mengemukakan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran konstruktif untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut.