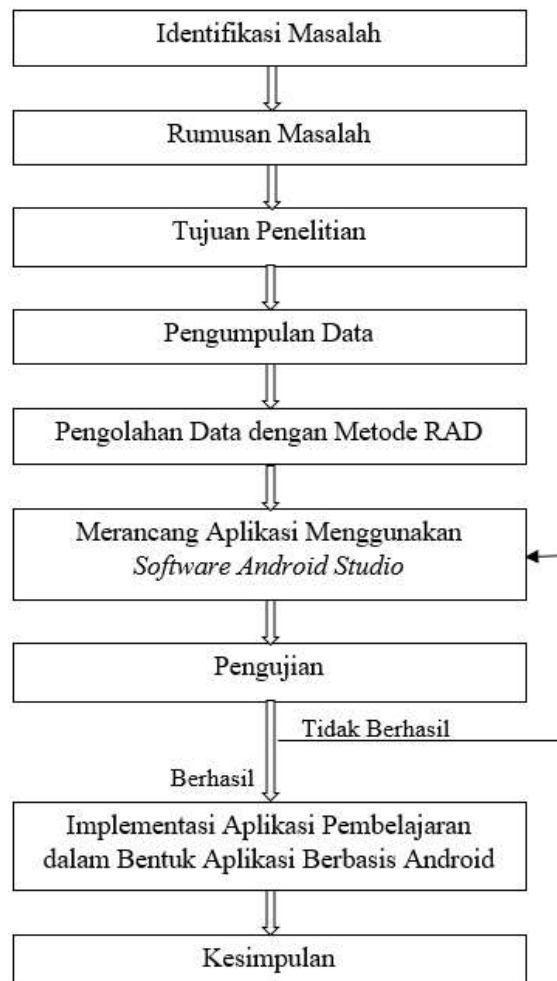


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain dalam penelitian ialah proses yang menerangkan mengenai kegiatan yang diawali dengan apa yang direncanakan dan tahapan-tahapan yang telah dikerjakan hingga akhirnya mendapatkan hasil (M. Askari Zakaria, Vivi Afriani, 2020). Aplikasi yang diperoleah dari desain penelitiannya terdiri atas beberapa tahap berikut ini :



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

Sumber : Data Peneliti (2022)

Penjelasan dalam penelitian:

1. Identifikasi Masalah

Ialah melakukan identifikasi terhadap masalah pembelajaran mengenai agama islam supaya akhlak dan adab ini dapat dipahami oleh siswa.

2. Rumusan Masalah

Tahap berikutnya melakukan perumusan permasalahan yang ada, dan rumusan dari masalah yang didapat terkait dengan bagaimana cara merancang aplikasi pembelajaran adab dan akhlak nabi dan bagaimana cara mengimplementasikannya.

3. Tujuan Penelitian

Pembuatan aplikasi pembelajaran akhlak dan adab nabi ini bertujuan agar menarik minat siswa untuk mempelajarinya dan dapat digunakan dimanapun dan kapanpun baik dirumah atau disekolah.

4. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan mencari pengetahuan berbagai sumber, seperti mencari isi teori yang ada didalam buku, penelitin-penelitaian dari jurnal yang berkaitan dengan penelitian ini, dan melakukan wawancara kepada guru sebagai narasumber pengajar pelajaran agama islam di Ponpes Imam Syafi'i.

5. Pengolahan Data Menggunakan Metode Rapid Application Development

Tahap berikutnya setelah semua data lengkap, kemudian melakukan pengolahan data variabel dengan metode Rapid Application Development.

6. Merancang Aplikasi dengan Software Android Studio

Setelah perancangan yang dilakukan menggunakan metode Rapid Application Development, kemudian pengkodean pada perangkat lunak didesain dengan (software android studio) untuk pembuatan aplikasi berbasis android.

7. Pengujian

Selanjutnya aplikasi yang telah dibuat masuk kedalam proses pengujian. Aplikasi ini diuji dengan menggunakan uji balckbox testing yang mana pengujiannya berdasarkan tampilan dari aplikasi itu sendiri, fungsi- fungsi yang ada diaplikasi , serta kesesuaian jalannya alur dalam aplikasi yang diharapkan. Bila aplikasi yang diuji hasilnya tidak sesuai atau ada kesalahan, diharuskan kembali keperancangan aplikasi untuk proses perbaikan. Dan jika aplikasi yang diuji sesuai dengan persyaratan dan memenuhi kriteria, aplikasi tersebut langsung dapat diimplementasikan.

8. Implementasi Aplikasi Berbasis Android

Aplikasi yang telah diuji dan hasilnya sesuai dengan yang diinginkan, selanjutnya aplikasi dapat diimplementasikan. Masalah yang ada dari pembuatan aplikasi dapat diatasi dengan menggunakan metode RAD dan juga UML. Setelah pengkonversian aplikasi dengan extensi.apk berjalan dengan baik, maka aplikasi tersebut menjadi aplikasi pembelajaran yang sudah berbasis android dan juga bisa dijalankan menggunakan smartphne yang berbasis android.

9. Kesimpulan

Kesimpulan berdasarkan tahapan dari seluruh proses yang ada diantaranya, latar belakang ,output yang duhasilkan , dan aplikasi yang telah diimplementasikan.

3.2 Pengumpulan Data

Ada dua metode untuk melakukan pengumpulan data, yaitu :

1. Studi Pustaka

Dilakukan dengan mencari berbagai sumber yang ada kaitannya dengan penelitian ini, yaitu dari buku , E- Book dan jurnal.

1). Buku

Memakai buku yang membahas tentang android, ada hubungannya dengan UML, dan juga mengenai akhlak dan adab Rasul. Terbitan buku yang dipakai ialah maksimal 10 tahun terakhir dan sudah ISBN.

2). E- Book

Penelitian ini menggunakan E- Book dengan judul ‘Ringkasan Kitab Adab’ dan ‘Syarah Syamail Pribadi dan Akhlak Rasulullah’.

3). Jurnal Karya Ilmiah

Penelitian ini menggunakan jurnal yang dipakai terbitan 5 tahun terakhir, dan sudah ISSN maupun E- ISSN

2. Metode Wawancara

Metode dalam wawancara dilakukan bertatap muka dengan guruselaku wali kelas ponpes Imam Syafi’i. Wawancara bertujuan untuk mencari informasi mengenai sistem pembelajaran dikelas dan apa saja kendala selama proses pembelajaran berlangsung.

1). Wawancara awal

Sebelum judul dari penelitian disusun, melakukan wawancara terlebih dulu guna mencari informasi dan dapat gambaran dari masalah-masalah yang terjadi ketika dalam proses pembelajaran di Ponpes Imam Syafi’i. Pertama melakukan wawancara dengan Bpk. Iman, S.Sos sebagai pengampu pendidikan agama islam dengan pertanyaan- pertanyaan mengenai akhlak dan adab siswa di lingkungan sekolah.

2). Wawancara kedua

Setelah data dari wawancara yang pertama sudah terpenuhi dan sudah diidentifikasi permasalahannya serta sudah mendapatkan solusi yang tepat, ditemukanlah solusi yang baik untuk membantu proses pembelajaran ialah dengan membuat aplikasi pembelajaran berbasis android yang dapat digunakan pada smartphone dan dapat dipakai dimana saja.

3.3 Operasional Variabel

Penjelasan dari variabel ialah objek yang menjadi acuan untuk diteliti dan mempunyai nilai. Menurut (In & Asyik, 2018) menuturkan bahwasanya variabel

ialah objek didalam penelitian yang berkaitan dengan nilai dan dijadikan untuk menarik kesimpulan dan hasilnya. Jadi variabel merupakan objek yang akan diteliti dan mempermudah dalam proses dibuatnya aplikasi.

Tabel 3. 1 Variabel dan Definisinya

Variabel	Definisi Operasi Variabel
Adab	Adab dalam bahasa arab berasal dari kata adaba yaitu kata kerja yang berarti sopan santun, tata krama, moral dan nilai-nilai yang dianggap baik oleh masyarakat.
Akhlaq	Dalam bahasa arab, akhlak berasal dari kata khulugun yang berarti budi pekerti, tingkah laku dan tabiat. Dalam kata lain akhlak ini berkaitan dengan batin seperti sabar, amlu, dan dermawan.

Sumber : Data Peneliti (2022)

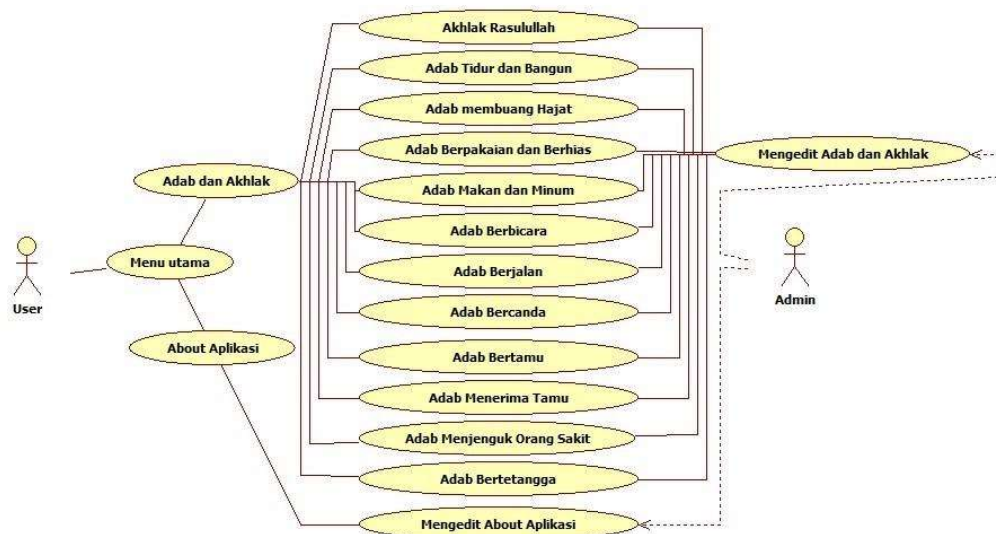
3.4 Proses Perancangan Sistem

Perancangan sistem untuk pembuatan aplikasi akhlak dan adab nabi berbasis android menggunakan software UML yaitu :*use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *calss diagram*.

3.4.1 Desain Unified Modeling Language (UML)

1. Use Case Diagram

Menjelaskan bahwa user berperan sebagai pengguna, Ketika aplikasinya jalankan, user disajikan dengan tampilan tombol menu utama yang terdiri atas dua bagian yaitu tombol menu akhlak dan adab dan tombol about tentang aplikasi. Saat menekan tombol menu akhlak dan adab maka ditampilkannya beberapa pilihan dari menu akhlak terdiri atas (Akhlak Rasulullah) dan menu adab terdiri atas (Adab tidur dan bangun, adab membuang hajat) dan yang lainnya. Untuk menu tombol about jika di tekan maka akan menampilkan tentang aplikasi dan posisi admin disini mempunyai wewenang yang dapat merubah dan menghapus isi dari aplikasi yang dibuat.



Gambar 3. 2 Penjelasan dari Use Case Diagram

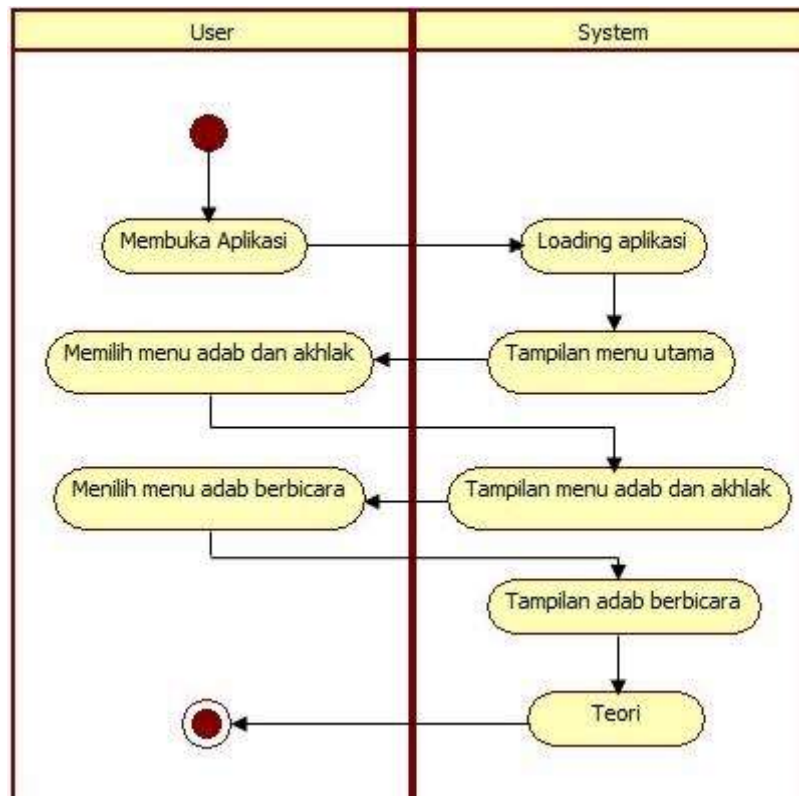
Sumber: Data Peneliti (2022)

2. Activity Diagram

Penjelasan dari activity diagram ini menggambarkan alur dari semua proses kegiatan dalam aplikasi yang berinteraksi dengan pengguna dalam bentuk diagram.

1). Bagian adab dan akhlak dari aktifitas diagram

Diagram dibawah menjelaskan kegiatan user dengan sistem, dimana ketika user memerintahkan membuka aplikasi, sistem membalasnya dengan loading aplikasi kemudian menampilkan tampilan utama. Kemudian user memilih menu adab dan ahlak, aksi sitem menampilkan tampilan dari menu dan akhlak tersebut dan seterusnya.

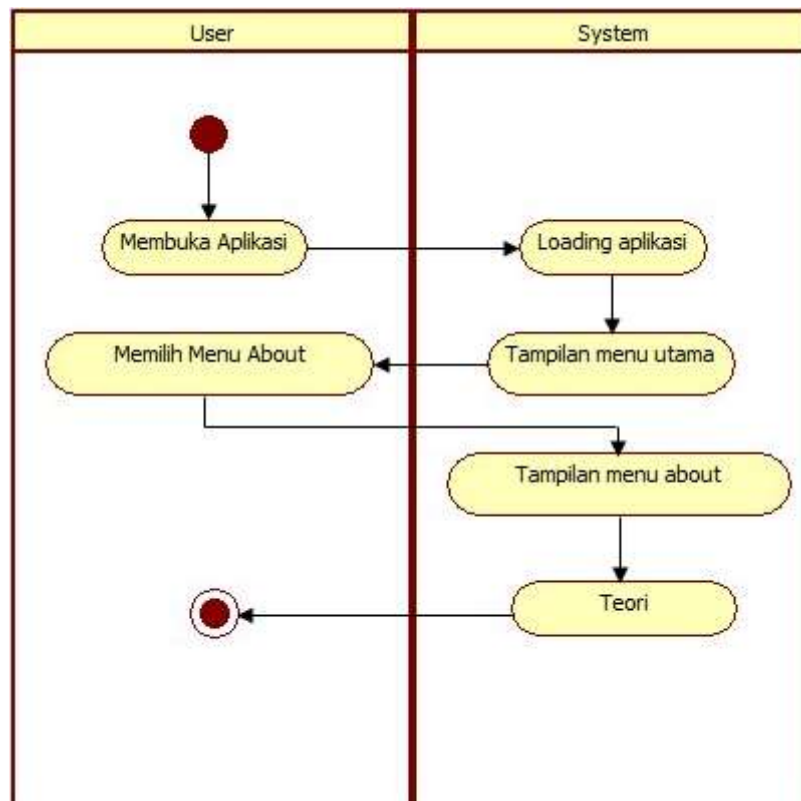


Gambar 3. 3 Penjelasa dari Activity Diagram

Sumber : Data Peneliti (2022)

2). Bagian menu *about* dari aktifitas diagram

Penjelasan dari manu *about* pada aktifitas diagram ini, saat user memerintahkan untuk membuka aplikasi, respon sistem langsung loading hingga menampilkan menu utamanya. Pada menu utama *user* menekan pilihan menu *about* kemudian sistem menjelaskan isi berupa teori- teori secara lengkap.



Gambar 3. 4 Penjelasan dari Activity Diagram pada Menu About

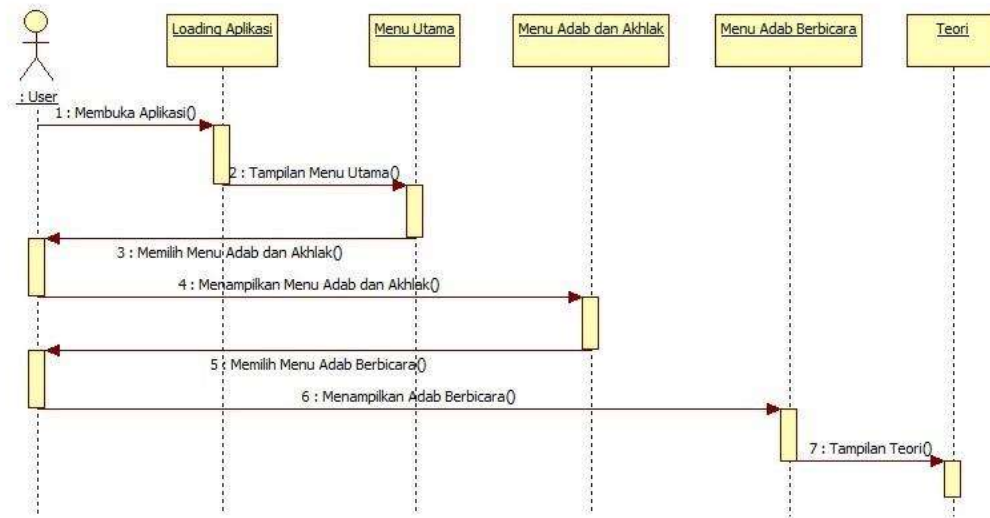
Sumber : Data Peneliti (2022)

3. Sequence Diagram

Bagian ini menjelaskan mengenai aktifitas user dengan sistem yang saling berinteraksi dalam secara urutan dalam bentuk diagram.

1). Bagian menu adab dan akhlak dalam bentuk *sequence diagram*

Aktifitas dari bagian ini jika user perintahkan membuka aplikasi kemudian loading selanjutnya kembali ke user, dan user memilih menu adab dan akhlak kemudian langsung menampilkan menu utama dan sistem menyajikan menu akhlak dan adab tersebut dan seterusnya.

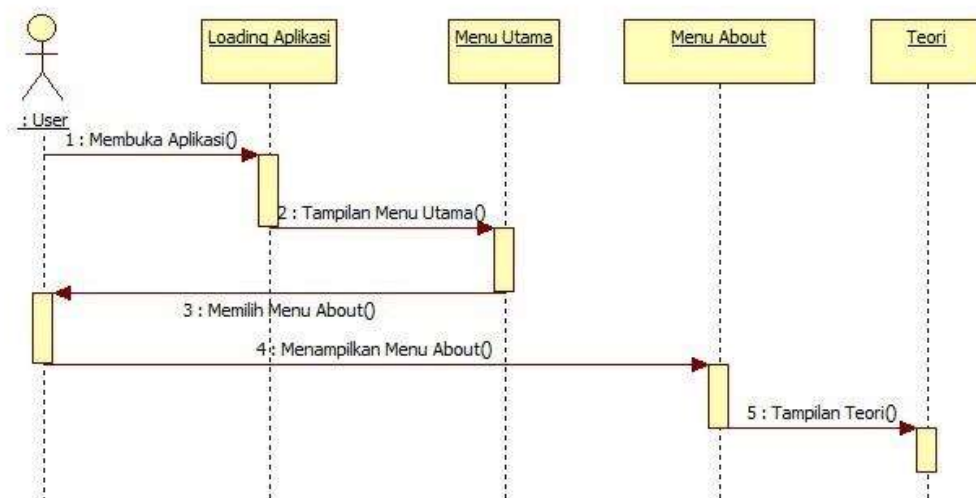


Gambar 3. 5 Penjelasan dari Sequence Diagram pada Menu Adab dan Akhlak

Sumber: Data Peneliti (2022)

2). Bagian menu *about* dalam *sequence diagram*

Penjelasan dari diagram urutan ini ialah saat user memerintahkan untuk membuka aplikasi, sistem langsung loading dan menampilkan menu utama, kemudian pada bagian ini user perintahkan memilih menu about, dan dibagian ini menu about ditampilkan dan menjelaskan tentang biodata pembuat aplikasi.

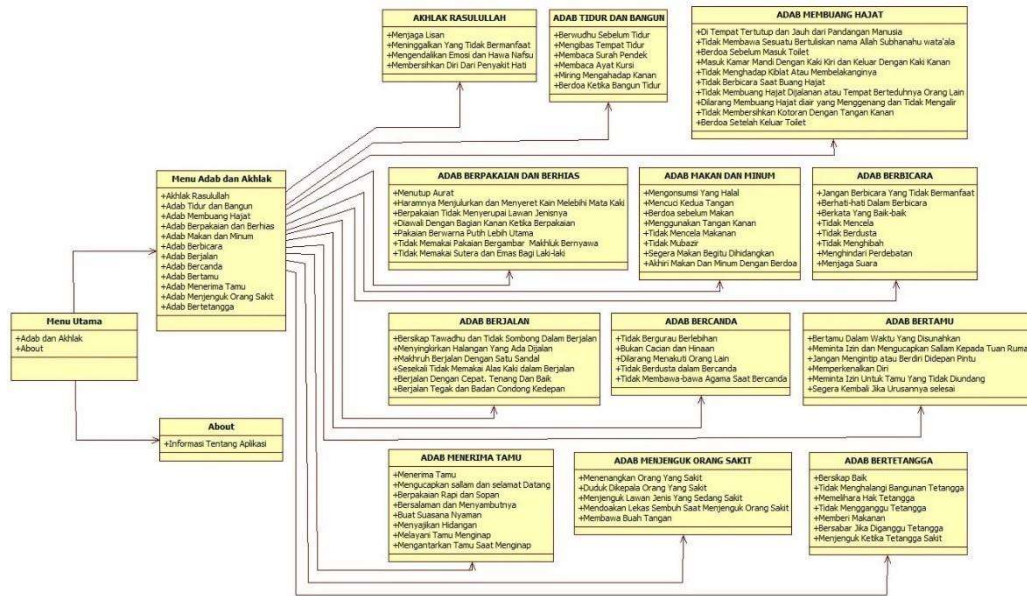


Gambar 3. 6 Penjelasan dari Sequence Diagram pada Menu About

Sumber : Data Peneliti (2022)

4. Class Diagram

Class Diagram menjelaskan yang ada berhubungannya dengan fitur- fitur didalam sistem aplikasi. Menu utama berisi menu adab dan akhlak dan about, kemudian ada dua belas menu didalam menu adab dan akhlak serta terdapat penjelasan berupa teori dari masing- masing menu tersebut. Yang terakhir ialah menu *about*, berisi informasi mengenai aplikasi yang dibuat seperti halnya pembuat aplikasi itu sendiri.



Gambar 3. 7 Penjelasan dari Class Diagram

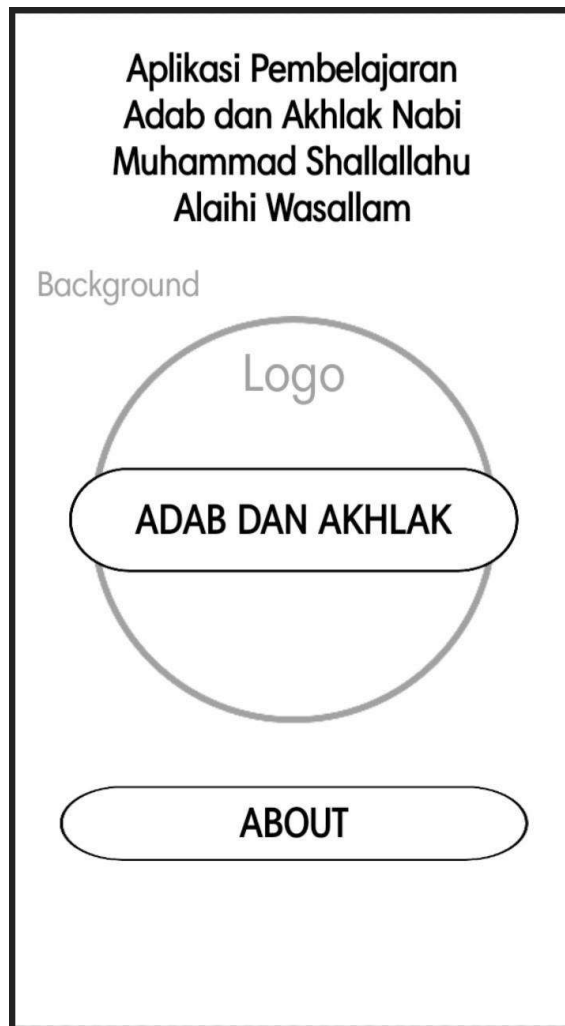
Sumber : Data Peneliti (2022)

3.4.2 Desain Perancangan Aplikasi

Rancangan aplikasi yang telah didesain ini menjelaskan dan memudahkan *user* dalam penggunaannya.

1. Rancangan Tampilan Menu Utama

Perancangan dari tampilan menu utama pada aplikasi terdiri atas (nama dari aplikasi, background berwarna, logo besar di belakang tombol akhlak dan adab, tombol menu adab dan akhlak, terakhir tombol about).



Gambar 3. 8 Perancangan pada Tampilan Menu Utama

Sumber : Data Peneliti (2022)

2. Rancangan Tampilan Menu Adab Dan Akhlak

Perancangan untuk tampilan dari menu utama pada aplikasi pembelajaran ini terdiri atas (Logo. Background berwarna, adab dan akhlak, serta dua belas tombol dari menu akhlak dan adab).



Gambar 3. 9 Tampilan dari Rancangan pada Menu Akhlak dan Adab

Sumber: Data Peneliti (2022)

3. Rancangan Tampilan Menu Akhlak

Tampilan dari perancangan menu akhlak terdiri dari posisi paling atas ada (AKHLAK), background berwarna, isi teori tentang akhlak beserta hadits- hadits shahihnya.



Gambar 3. 10 Tampilan dari Perancangan pada Menu Akhlak

Sumber : Data Peneliti (2022)

4. Rancangan Tampilan Menu Adab

Perancangan pada tampilan menu adab berisi bagian paling atas ada (ADAB), backgroun berwarna dan isi teori tentang adab.



Gambar 3. 11 Perancangan pada Tampilan Menu Adab

Sumber : Data Peneliti (2022)

5. Rancangan Tampilan menu About

Perancangan dari menu about menampilkan keterangan dari aplikasi, judul dari aplikasinya, dan biodata dari yang membuat aplikasi ini.



Gambar 3. 12 Perancangan pada Tampilan Menu Tentang Aplikasi (About)

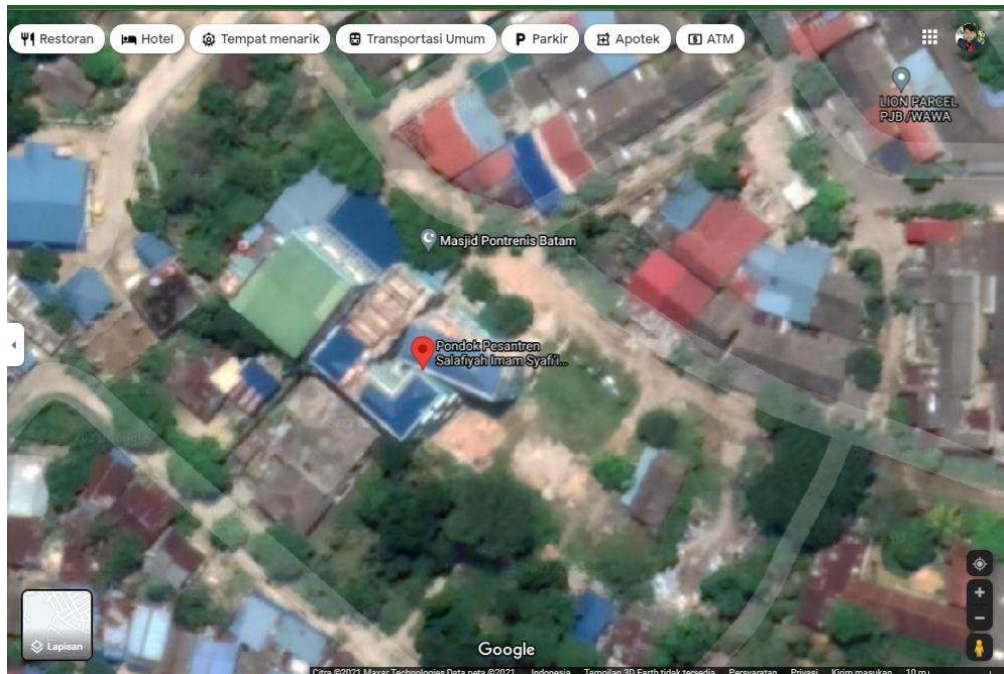
Sumber : Data Peneliti (2022)

3.5 Lokasi Dan Jadwal Penelitian

3.5.1 Lokasi Penelitian

Tempat penelitian yang dilakukan berlokasi di SD (Sekolah Dasar) Pondok Pesantren Imam Syafi'I Batam, tepatnya di perumahan PJB, Batu aji indah (Tahap

2), Kelurahan: Sungai Binti, Kecamatan :Sagulung ,Kota Batam ,Kepulauan Riau 29439 (Indonesia).



Gambar 3. 13 Lokasi pada Tempat Penelitaian

Sumber : Data Peneliti (2022)

3.5.2 Jadwal Penelitian

Penelitian yang dilakukan berlangsung mulai bulan maret 2022 sampai dengan bulan juli 2022, berikut penjelasan dari pengajuan tenteang judul hingga pengumpulandari laporan :

Tabel 3. 2 Tabel dari Jadwal Penelitian

Kegiatan	Waktu Kegiatan																			
	Mar				Apr				Mei				Jun				Jul			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Penentuan Judul	■	■																		
Penyusunan BAB I		■	■	■	■															
Penyusunan BAB II						■	■	■	■											
Penyusunan BAB III										■	■	■	■							
Penyusunan BAB IV														■	■	■	■			
Penyusunan BAB V, Daftar Pustaka, Lampiran																		■	■	■

Sumber : Data Peneliti (2022)