

ABSTRAK

Ummil Fatzah, 2515013, judul skripsi “Desain Aplikasi Go-Guji (Guru Ngaji) Berbasis Android”. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

Latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah belajar mengaji atau baca tulis Al-Quran sejak usia dini bertujuan untuk mengenal Allah SWT, beriman kepada-Nya dan menjauhi larangan-Nya. Keinginan untuk belajar mengaji atau baca tulis Al-Qur'an bagi peserta didik masih kurang, dan masih banyaknya dari peserta didik yang memutuskan untuk berhenti mengaji dan tidak melanjutkannya hingga katham atau diwisudanya. Padahal, dengan belajar mengaji dapat membentuk pendidikan karakter berbasis Al-Quran untuk bekal anak-anak dikemudian hari, dan terbentuknya akhlak terpuji dengan ciri-ciri karakter muslim sejati yang berguna bagi Agama dan Negeranya sendiri. Masalah yang ditemukan dalam penelitian ini ialah *pertama*, untuk menuju ke MDTA ada beberapa faktor kendala seperti siswa yang berpamitan dari rumah kepada orangtua untuk pergi ke MDTA padahal ditengah jalan singgah di warnet untuk bermain game online, maandi ke sungai dan duduk di warung dekat MDTA daripada berada dalam ruangan mengaji. *Kedua*, sebagian besar peserta didik di MDTA adalah anak-anak umur 5 sampai 12 tahun, sehingga orang dewasa yang ingin kembali belajar mengaji merasa canggung kalau harus bergabung dengan anak-anak. *Ketiga*, lokasi MDTA yang terlalu jauh dari tempat tinggal sering dijadikan alasan bagi anak-anak untuk tidak pergi mengaji.

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analyze-Design-Develop-Implement-Evaluate*). Dalam penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan SDLC (*System Development Life Cycle*). Model SDLC yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah model *Waterfall*, tahapannya *Requirements Definition, Design, Coding, Testing* dan *Maintenance*.

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, penulis berhasil membuat produk penelitian ini yaitu desain Aplikasi Go-Guji (Guru Ngaji) Berbasis Android. Hasil uji validitas dari 3 orang *expert* diperoleh nilai **0.81** yang dinyatakan **valid**, sedangkan untuk uji praktikalitas dari 3 orang praktisi diperoleh nilai **87** yang dinyatakan **Sangat praktis**. dan untuk uji efektifitas diperoleh nilai **0.84** yang dinyatakan **sangat efektif**. Saran Desain aplikasi Go-Guji ini disarankan dapat menampung kapasitas Guji dan pengguna jasa yang lebih besar sehingga aplikasi ini bisa digunakan oleh banyak orang.

Kata Kunci : Aplikasi, Go-Guji (Guru Ngaji), Android.