ABSTRAK

Proyek ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Asmaul Husna berbasis web untuk TPQ Al-Mansurin Semarang menggunakan framework Next.js dan MDA Framework dengan backend Firebase. Rumusan masalah meliputi perancangan implementasi, efektivitas teknologi yang digunakan, dampak fitur interaktif terhadap minat belajar, kesesuaian dengan kebutuhan TPQ, dan peran pencatatan hasil kuis dalam memotivasi. Metode pengembangan yang digunakan adalah Waterfall, yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini berhasil mendukung proses pembelajaran keagamaan dalam mengenalkan dan menghafalkan Asmaul Husna kepada anak-anak. Sistem menawarkan antarmuka ramah anak, dashboard admin untuk pengelolaan konten yang mudah, serta fitur interaktif seperti kuis, audio, video, dan karakter 3D yang meningkatkan minat dan motivasi. Pengujian menunjukkan fitur utama memenuhi kebutuhan pengguna dengan tampilan responsif dan pemrosesan data cepat. Secara keseluruhan, aplikasi ini telah memenuhi kebutuhan TPQ Al-Mansurin dalam menyediakan sarana digital modern yang adaptif di era digital.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Asmaul Husna, TPQ Al-Mansurin Semarang, Next.js, Firebase, MDA Framework, Metode Waterfall, Fitur Interaktif, Pembelajaran Digital