

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seperti yang sudah diketahui perkembangan teknologi dari tahun ke tahun sangat pesat, sehingga banyak aplikasi yang tersedia dan terus berkembang di Playstore mengenai pengenalan nabi, membuat para developer berlomba untuk menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat mempermudah para pengguna, khususnya pada pengenalan nabi yang sudah tersedia untuk sistem operasi android.

Banyaknya aplikasi pengenalan nabi yang menjadi alat bantu sudah tersedia di playstore, sehingga penulis bermaksud merancang dan membangun sebuah aplikasi yang membantu pengguna sebagai salah satu media pembelajaran interaktif berbasis android. Dalam sejarahnya banyak nabi dan rasul yang diturunkan yang bertugas memberikan petunjuk kepada umat manusia tentang keesaan Allah SWT dan membina mereka agar melaksanakan ajaran-Nya. Dari sekian banyak nabi yang wajib diketahui oleh umat islam yaitu 25 nabi dan rasul hal ini sesuai dengan apa yang di sampaikan Rukun Iman.

Maka projek akhir ini di bangun untuk menyediakan bentuk aplikasi yang mampu menghasilkan informasi pengenalan nama-nama nabi beserta sejarahnya dengan fitur-fitur tambahan dan di lengkapi dengan kuis, pencarian, kata mutiara, tentang aplikasi tanpa harus mengakses jaringan internet, sehingga lebih mudah dan menarik bagi para pengguna, khususnya yang ingin mengenali 25 nama nabi

beserta sejarahnya dalam smartphone android, maka berdasarkan uraian di atas penulis mengambil judul "**Aplikasi Pengenalan Nabi beserta Sejarahnya Berbasis Android**"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang rumusan masalah yang didapat adalah bagaimana para pengguna merasa terbantu dengan adanya aplikasi ini meskipun di Play Store sudah ada, namun dirasa kurang lengkap.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini diperlukan batasan masalah, agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud dan tujuan yang dicapai.

Adapun batasan-batasannya adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi pengenalan nabi beserta sejarahnya berbasis android menggunakan bahasa pemrograman java.
- b. Digunakan pada *mobile phone* yang mendukung fasilitas java yang bersistem operasi android.
- c. Aplikasi pembelajaran ini hanya mencakup tentang pengenalan nabi beserta sejarahnya.
- d. Data tidak dimasukkan semua, hanya mencakup 25 nabi yang wajib diketahui saja.
- e. Aplikasi ini dikhususkan bagi anak usia 9 tahun keatas.
- f. Software yang digunakan Eclipse, Corel Draw.

1.4 Tujuan Penelitian

Memuat uraian maksud dari keinginan penulis yang hendak dicapai, maka tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

- a. Membuat aplikasi yang berisi tentang Sejarah Nabi berbasis android menggunakan aplikasi Eclipse dan Android SDK.
- b. Mengimplementasikan ilmu yang telah didapat oleh penulis pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
- c. Sebagai prasyarat kelulusan studi Strata Satu Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar sarjana.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah untuk menjawab berbagai masalah yang telah dirumuskan diantaranya :

- a. Membantu para pengguna mempelajari Sejarah Nabi melalui *Smartphone*.
- b. Merancang aplikasi yang dapat berguna dan bermanfaat bagi para penggunanya.
- c. Memperdalam ilmu penulis untuk mengetahui pemrograman android dan ikut serta dalam mengembangkan teknologi tersebut.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metodologi penelitian yang digunakan oleh penulis untuk menyelesaikan skripsi ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur

Merupakan metode dengan memanfaatkan fasilitas contohnya memakai internet dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan masalah yang sedang dihadapi penulis.

b. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara membaca buku, jurnal dan juga karya ilmiah sebagai acuan dan juga bahan pertimbangan dalam penyusunan data penulis.

c. Analisis

Metode ini dilakukan dengan menganalisa permasalahan yang sedang dihadapi penulis sehingga dapat menyelesaikannya dengan mudah.

d. Perancangan Sistem

Metode ini merancang sistem yang akan dibuat berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan.

e. Pembuatan Program

Metode ini melakukan implementasi dari hasil perancangan sistem yang telah dilakukan.

f. Pengujian Program

Pada metode ini dilakukan pengujian program apakah sudah sesuai ataupun sudah berjalan dengan baik atau belum dan dapat digunakan sesuai harapan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan penulis untuk menyusun kemudian menyelesaikan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang teori-teori yang menjadi dasar dalam media pembelajaran dan yang mempunyai hubungan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang dibangun.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai bagaimana aplikasi digunakan dan memaparkan hasil serta tahapan penelitian, perancangan sistem, pembuatan program dan pengujian program.

BAB V : PENUTUP

Bab ini membahas mengenai kesimpulan yang dapat diambil oleh peneliti berdasarkan hasil dari rumusan masalah dalam perancangan aplikasi tersebut.

