

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Islam merupakan agama yang sempurna. Mengatur seluruh aspek kehidupan manusia. Dahulu saat islam berjaya seluruh peraturan yang ditetapkan oleh sang pencipta diterapkan pada kehidupan. Umat muslim maupun non muslim hidup penuh berkah didunia bahkan nanti diakhirat. Islam mendorong umat muslim untuk belajar karena ayat Al-Qur'an yang turun pertama kali adalah perintah untuk membaca atau belajar. Terutama pada masa bani daulah abbasiyah banyak umat muslim yang belajar dan mengaplikasikan ilmunya untuk umat manusia. Atas dorongan aqidah islamiyah yang memotivasi untuk terus belajar.

Pada masa daulah islam tegak terutama pada masa daulah bani abbasiyah tak heran jika para pemudanya ahli dalam ilmu agama dan berbagai ilmu pengetahuan karena sistem pada suatu negara itu sangat berpengaruh terhadap umat manusia. Pada masa daulah islam tegak semua sistemnya berlandaskan islam yaitu Al-Qur'an dan As-Sunah yang menjadi dasar atau pedoman kehidupan yang memang tidak ada sekat antara dunia dan akhirat. Jika melakukan semua aktifitas didunia ada pengkaitannya dengan akhirat yang memang akan dipertanggung jawabkan kelak diakhirat. Maka lahirlah para penerus peradaban yang sangat gemilang pada masa itu. karena orientasi mereka bukan materi dan duniawi. Akan tetapi, berorientasi pada kehidupan diakhirat yang kekal. Para pemuda yang menuntut ilmu ikhlas semata-mata mencapai ridho ilahi. Apapun

yang diperintahkan oleh Allah SWT maka segera mereka laksanakan begitu pula larangannya segera ditinggalkan. Oleh karena itu, para penemu muslim pada masa itu sangat berpengaruh bagi dunia.

Akan tetapi, banyak orang yang berasumsi bahwa ilmu pengetahuan dan teknologi berasal dan berkembangnya dari barat. Pada kenyataannya islamlah yang mendasari ilmu pengetahuan dan teknologi. Ironis jika masih banyak umat islam yang tidak tahu para penemu-penemu muslim berkontribusi besar dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang merupakan temuan awal didunia sebelum dikembangkan oleh ilmuan barat. Mungkin karena saat ini memang tidak dapat dipungkiri perkembangan pengetahuan dan teknologi yang pesat berasal dari barat.

Dari uraian tersebut, maka perlu adanya media pembelajaran yang memudahkan umat islam untuk menyadari dan memahami akan para penemu muslim dibidang pengetahuan dan teknologi bahwa para ahli ilmu agama juga dapat ahli di bidang pengetahuan dan teknologi. Dan dapat memanfaatkan teknologi sistem operasi android pada gadget maupun smartphone yang merupakan salah satu barang yang hampir selalu dibawa kemanapun oleh pemiliknya. Sehingga memungkinkan untuk belajar mengenai para penemu muslim yang saat ini belum dikenal oleh umat muslim sendiri, dimanapun dan kapanpun dapat mempelajarinya. Android merupakan sistem operasi yang banyak digunakan pada perangkat mobile seperti gadget maupun smartphone. Dengan demikian pembuatan aplikasi mobile pengenalan para penemu muslim dibidang

pengetahuan dan teknologi akan lebih mudah diakses sehingga bisa memberi manfaat bagi umat muslim.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana merancang Aplikasi Mobile Pengenalan Para Penemu Muslim dibidang Pengetahuan dan Teknologi Berbasis Android yang dapat digunakan dan dapat bermanfaat bagi umat muslim ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun dalam penyusunan skripsi ini dapat lebih terarah, maka pembahasan penulisan ini dibatasi dengan ruang lingkup pembahasan sebagai berikut :

- a. Aplikasi ini dapat dijalankan pada ponsel yang mendukung sistem operasi android minimal versi 2.3 (GingerBread).
- b. Aplikasi ini dibatasi membahas para penemu muslim dibidang pengetahuan dan teknologi pada masa daulah bani abbasiyah.
- c. Aplikasi ini dibangun dan diuji pada emulator Android dan pada perangkat mobile yang ber-platform Android.
- d. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu Galileo, Android SDK (Android Software Development Kit), ADT (Android Development Tools).

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Membangun inovasi aplikasi mobile khususnya pada sistem operasi android untuk meningkatkan pengetahuan umat muslim mengenai para penemu muslim dibidang pengetahuan dan teknologi.
- b. Menghasilkan aplikasi yang dapat bermanfaat bagi umat muslim agar dapat meluruskan pemahaman tentang para penemu pengetahuan dan teknologi yang sesungguhnya adalah umat muslim terutama pada daulah bani abbasiyah.
- c. Menerapkan ilmu yang didapatkan selama perkuliahan untuk dapat bermanfaat dan berguna bagi sesama.
- d. Sebagai syarat kelulusan program strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STIMK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan umat muslim terhadap dasar para penemu muslim dibidang pengetahuan dan teknologi.
- b. Memaksimalkan teknologi smartphone sebagai media untuk belajar mengenai pengenalan para penemu muslim dibidang pengetahuan dan teknologi.
- c. Memudahkan umat muslim dalam mengetahui para pakar peradaban islam dalam ilmu pengetahuan dan teknologi secara cepat.
- d. Meningkatkan kualitas menuntut ilmu bagi seorang muslim.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah:

1. Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

a. Metode Studi Pustaka

Merupakan sumber yang dapat dijadikan rujukan dari buku atau literatur.

b. Metode Browsing

Melakukan pengumpulan data berupa rujukan yang bersumber dari internet.

2. Analisis Sistem

Langkah-langkah yang digunakan dalam analisis sistem adalah sebagai berikut:

a. Analisis Kekuatan (Strengths)

b. Analisis Kelemahan (Weaknes)

c. Analisis Peluang (Opportunities)

d. Analisis Ancaman (Threats)

3. Perancangan Program

Sebagai pedoman dalam penulisan program atau kode-kode agar berjalan sesuai rencana.

4. Pembuatan Aplikasi Mobile Para Penemu Muslim diBidang Pengetahuan dan Teknologi Berbasis Android.

5. Uji Coba Program

Pengujian program dilakukan untuk memastikan bahwa program yang dibuat dapat berjalan dengan baik.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, dengan penelitian sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Pada bab ini dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penyusunan laporan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab ini dibahas tentang teori-teori yang menjadi dasar media pembelajaran serta yang mempunyai hubungan dalam perancangan perangkat lunak tersebut.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dibahas tentang gambaran umum objek penelitian yaitu analisis dan perancangan. Analisis sistem yang meliputi analisis kelemahan, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan. Dalam bab ini akan dibahas perancangan aplikasi yang akan dibuat yaitu merancang konsep dan merancang isi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas tentang bagaimana aplikasi ini digunakan serta menjelaskan hasil-hasil dan tahapan-tahapan penelitian, dari tahapan analisa desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini dibahas tentang kesimpulan yang didapatkan dari keseluruhan laporan yang ditulis dan saran yang berguna bagi penulis maupun penulis lain yang dapat digunakan untuk pengembangan lebih lanjut.

