

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sedang berkembang sangat pesat, termasuk juga perkembangan pada teknologi telepon seluler yang kini menghadirkan berbagai telepon seluler pintar atau yang biasa disebut telepon pintar (*smartphone*) terutama telepon pintar berbasis Android. Android merupakan system operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet yang dirilis oleh Google Inc.

Seiring dengan perkembangan sistem operasi Android pengembangan aplikasi berbasis Android juga semakin banyak, dapat dilihat dari jumlah aplikasi yang saat ini tersedia di Google Play Store. Hal ini sejalan dengan banyaknya jumlah pengguna perangkat telepon pintar berbasis Android yang terus bertambah, serta kesadaran masyarakat untuk mendekati diri kepada Tuhan semakin tinggi, sehingga muncul gagasan untuk membuat aplikasi yang membantu masyarakat agar dapat membaca wirid Rasulullah SAW.

Masyarakat yang sadar akan pentingnya mendekati diri kepada Tuhan serta memohon ampunan setiap saat dengan berwiridan atau berdzikir sehingga mendapatkan amalnya. Wirid atau dzikir adalah amalan yang baik dilakukan setiap hari setidaknya pada saat pagi dan sore hari. Seiring dengan perkembangan jaman, banyak masyarakat yang menginginkan segala hal menjadi praktis, untuk mengatasi masalah tersebut maka penulis mengembangkan aplikasi *mobile* sebagai media pembantu mengingat bacaan wirid bagi umat muslim.

Dengan adanya aplikasi wirid Rasulullah berbasis Android, diharapkan setiap umat islam dapat menjadi lebih mudah dalam membaca wirid pagi dan petang. Sehingga para pengguna nantinya dapat menggunakan aplikasi ini dimana saja, lebih praktis karena cukup membuka telepon seluler dan juga harapannya umat islam dapat menjadikan membaca wirid sebagai salah satu kegiatan yang mudah dan digemari. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dibuatlah aplikasi *mobile* dan skripsi dengan judul **“Perancangan Aplikasi Wirid Rasulullah SAW Pagi dan Petang Berbasis Android”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu :

“Bagaimana merancang dan membuat aplikasi wirid Rasulullah SAW pagi dan petang berbasis android yang dapat mempermudah pengguna dalam melihat halaman atau ayat yang akan dibaca, juga fitur pengingat yang memudahkan pengguna mengingat kapan waktu membacanya sesuai dengan keinginan pengguna”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian kali ini, dilakukan beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini yang dibuat menggunakan bahasa Indonesia.
2. Aplikasi ini yang dibuat untuk OS Android minimal 2.3 (Gingerbread).
3. Aplikasi bersifat offline.

4. Aplikasi ini yang dibuat adalah aplikasi untuk membantu pengguna dengan fitur yang menampilkan halaman atau ayat serta fitur pengingat.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun aplikasi mobile berbasis android yang membantu umat islam agar lebih mudah dalam membaca bacaan wirid pagi dan petang.
2. Sebagai syarat kelulusan pada program studi Strata-1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Mempermudah pengguna dalam membaca wirid Rasulullah SAW kapanpun dan dimanapun.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan mempunyai manfaat :

1. Bagi Penulis
 - a. Memperoleh gelar Sarjana Komputer.
 - b. Terus belajar dan mengembangkan ilmu yang didapat, sehingga dapat membantu masyarakat umum.
2. Bagi Pengguna
 - a. Mempermudah pengguna aplikasi ketika akan membaca wirid Rasulullah SAW.

Bisa lebih praktis ketika akan membaca wirid Rasulullah dimanapun.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian merupakan hal yang penting dalam pembuatan atau penyusunan skripsi. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan sesuai yang

diharapkan maka sangat dibutuhkan suatu metode penelitian yang benar, tepat dan lengkap. Tahap-tahap dari metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data bermanfaat untuk dasar acuan untuk mendukung skripsi ini dan untuk perancangan aplikasi. Untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan skripsi ini, penulis harus melakukan tahapan dengan metode observasi serta metode kepustakaan.

- a. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara meneliti langsung, mengadakan pengamatan terhadap permasalahan yang akan diteliti.

- b. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku atau referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi, serta informasi melalui internet (makalah, artikel, tulisan ilmiah).

2. Analisis Data

Melakukan analisis lebih mendetail dari data-data yang telah didapatkan dari tahap pengumpulan data.

3. Perancangan Program

Perancangan program dilakukan untuk memberi gambaran awal dari desain aplikasi yang akan dibuat, sehingga dapat dijadikan dasar dan acuan dalam pembuatan aplikasi.

4. Pengujian

Setelah perangkat lunak dibangun, maka dilakukan pengujian untuk memastikan bahwa aplikasi sudah berjalan dengan baik dan sesuai harapan.

5. Penyusunan Laporan

Penulisan laporan dikerjakan bersamaan dengan penelitian sebagai penjelasan dari proses pengerjaan sistem termasuk dari analisis sistem perancangan, pelaksanaan hingga pengujian.

1.7 Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab yang disusun sedemikian rupa dengan materi pembahasan yang saling berhubungan dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang dasar teori yang mendukung pembahasan dalam skripsi, seperti pengertian aplikasi, hal yang berkaitan dengan wirid atau dzikir, serta penjelasan mengenai sistem operasi Android beserta sejarah dan perkembangannya.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan mengenai metode analisis kebutuhan aplikasi, metode analisis yang digunakan serta hasil analisis, input, output, kebutuhan perangkat keras, antar

muka (*interface*) yang dibutuhkan dan sesuai dengan fungsi yang diharapkan. Selain itu juga terdapat pembahasan yang memuat perancangan antarmuka aplikasi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi program berdasarkan data dan informasi yang dikumpulkan melalui penelitian. Meliputi penjelasan tahap membuat aplikasi serta pengujian aplikasi.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan penelitian serta saran penelitian yang bersifat konstruktif untuk memperbaiki kelemahan yang terdapat pada aplikasi tersebut.

