

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komputer dan informasi saat ini begitu pesat dan cukup signifikan terutama pada layanan telepon seluler. Teknologi perangkat lunak (*software*) telah menambah fungsi dari ponsel. Karena banyaknya fungsi dalam ponsel maka terciptalah ponsel cerdas (*smartphone*).

Smartphone didukung oleh beberapa sistem informasi, diantaranya IOS, WINDOWS PHONE, ANDROID dan banyak lainnya. Namun sistem operasi yang paling terkenal dan banyak dipakai dalam *smartphone* adalah Android. Hal ini disebabkan oleh perkembangan Android yang sangat cepat. Dimulai dari perkembangan sistem operasinya sendiri dan aplikasi - aplikasi pendukung yang banyak dikembangkan oleh developer di seluruh dunia. Akan tetapi, sangat sedikit aplikasi Android yang dikembangkan untuk dunia pendidikan kelas enam sekolah dasar khususnya mata pelajaran agama Islam.

Dalam bidang pendidikan, *smartphone* berbasis Android saat digunakan sebagai media untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar atau mensosialisasikan berbagai hal dalam bidang pendidikan.

Selama ini, untuk mempelajari mata pelajaran agama Islam masih dilakukan secara manual dari buku paket. Hal tersebut tentu saja membutuhkan waktu yang tidak sedikit dan kurang efektif. Maka dari itu, dibutuhkan suatu media yang memungkinkan untuk menunjang proses belajar mengajar menjadi lebih efisien dan efektif.

Permasalahan inilah yang menjadi obyek penelitian untuk membuat sebuah aplikasi *mobile*. Aplikasi ini akan diterapkan pada *smartphone* berbasis Android untuk memungkinkan aplikasi ini dapat dijalankan di mana saja dan kapan saja.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis ingin membuat aplikasi yang berhubungan dengan kumpulan materi dan soal latihan dari mata pelajaran agama Islam kelas 6 sekolah dasar untuk *smartphone* berbasis Android. Aplikasi yang dimaksud adalah suatu aplikasi yang memudahkan siswa untuk mempelajari mata pelajaran agama Islam kelas 6 sekolah dasar agar proses belajar mengajar efektif dan efisien. Karena itulah penulis terdorong membuat aplikasi yaitu "Aplikasi Kumpulan Materi Dan Soal Latihan Mata Pelajaran Agama Islam Untuk Kelas Enam SD Negeri 02 Dalangan Berbasis Android".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah yang diambil penulis adalah Bagaimana membuat aplikasi Kumpulan materi dan soal latihan mata pelajaran agama Islam untuk kelas enam sekolah dasar berbasis Android agar lebih efektif dan efisien ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyajian informasi pada *Aplikasi Kumpulan Materi Dan Soal Latihan Mata Pelajaran Agama Islam Untuk Kelas Enam SD Negeri 02 Dalangan Berbasis Android* diperlukan batasan masalah agar pembahasan lebih fokus, terarah, dan tidak melebar, maka penulis memberikan batasan-batasan pembahasan masalah yaitu :

- a. Aplikasi ini menyajikan informasi tentang materi mata pelajaran agama Islam beserta soal latihannya.
- b. Materi yang digunakan adalah materi mata pelajaran agama Islam yang diajarkan di SD kelas 6.
- c. Pengguna aplikasi ini adalah pengajar atau guru kelas 6 SD dan orang tua murid kelas 6 SD.
- d. Software yang digunakan Eclipse dan Android SDK.
- e. Aplikasi ini hanya dapat berjalan pada Android versi 2.2 keatas.
- f. Aplikasi ini bersifat *offline*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah

- a. Membuat aplikasi *mobile* yang dapat membantu pengguna terutama pengajar atau guru dalam proses belajar mengajar mata pelajaran agama Islam.
- b. Menerapkan ilmu teknologi informasi sebagai media informasi pembelajaran mata pelajaran agama Islam khususnya untuk kelas 6 SD
- c. Memenuhi syarat kelulusan S-1 jurusan Teknik Informatika "STMIK Amikom Yogyakarta".

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat terhadap penyusun

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta mengembangkan daya pikir dalam menganalisa berbagai permasalahan, terutama berkenaan dengan topik yang diangkat oleh

penyusun. Selain itu penyusun juga dapat menerapkan ilmu yang didapatkan selama menimba ilmu di kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta

2. Manfaat terhadap Instansi dan pengguna

Memudahkan proses belajar mengajar khususnya mata pelajaran agama Islam untuk kelas 6 SD.

3. Manfaat terhadap kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta

Sebagai bahan bacaan serta sebagai referensi. Serta dapat bermanfaat bagi Mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta dalam pembuatan karya tulis lainnya.

1.6 Metode Penelitian

Pada penyusunan skripsi ini, penulis mengumpulkan data menggunakan beberapa langkah – langkah yang diambil adalah :

a. Pengumpulan data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1) Metode Studi Pustaka

Untuk mendukung pengembangan aplikasi ini, penulis melakukan studi pustaka / literatur yaitu mencari dan membaca literatur serta karya-karya ilmiah tentang android, materi mata pelajaran agama Islam untuk kelas 6 SD, data-data yang berhubungan dengan sumber informasi lain sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan. Selain itu pengumpulan data juga bersumber dari internet (*browsing*).

2) Metode Wawancara

Melakukan pengumpulan data dari wawancara guru agama Islam kelas 6 SD di SD Negeri 02 Dalangan.

b. Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan sistem ini, langkah awal yang dilakukan adalah membuat rancangan aplikasi meliputi perancangan UML dan perancangan *interface*. Tahap ini bertujuan untuk memperjelas detail proses beserta target yang ingin dicapai pada tiap-tiap proses tersebut.

c. Pembuatan Aplikasi

Sistematika pembuatan aplikasi disesuaikan dengan perancangan sistem yang pada tahap diatas telah dilakukan. Tahapan ini meliputi coding implementasi algoritma, serta implementasi hasil-hasil yang diperoleh dari referensi

a. Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi dilakukan pada dua platform yaitu pada Laptop/Komputer dan Telepon seluler berbasis Android. Pengujian pada Laptop/Komputer menggunakan software Eclipse, sedangkan pengujian dengan telepon seluler menggunakan *smartphone* Android

b. Analisis dan Evaluasi

Dari hasil pengujian kita dapat memperoleh data-data yang diperlukan untuk mengetahui seberapa sukses aplikasi tersebut berjalan sesuai dengan tujuan dan perancangan sistem yang dibuat. Setelah itu kita dapat mengetahui kekurangan dari aplikasi tersebut yang perlu dibenahi

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan dan penyusunan skripsi ini meliputi lima bab dengan perincian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Sub-bab yang dibahas berisikan latar belakang, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penyusunan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang hal – hal yang berhubungan dan mendukung dalam perancangan dan pembuatan aplikasi *mobile* yang dibuat, dan membahas teori-teori yang berhubungan dengan aplikasi ini sebagai dasar materi penyusunan skripsi ini

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan diberikan penjelasan tentang hal – hal yang berhubungan dengan analisis sistem yang meliputi analisis kelemahan, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan. Dalam bab ini akan dibahas perancangan dari aplikasi yang akan dibuat yaitu merancang konsep, dan merancang isi

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas tentang bagaimana aplikasi ini digunakan dan berfungsi serta memaparkan hasil dari tahapan-tahapan penelitian

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini akan dibahas tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran dan kritik yang berguna bagi penulis maupun penulis lain yang berminat untuk membuat ataupun mengembangkan aplikasi Android OS.

