

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat terutama di bidang teknologi informasi sedikit banyak telah mempengaruhi segala bidang, oleh karena itu pada era globalisasi ini diharapkan kebutuhan sarana informasi yang cepat, praktis, dan mudah menjadi kebutuhan prioritas bagi masyarakat di era sekarang, sehingga pertumbuhan perangkat teknologi informasi pun semakin berkembang pesat, terutama perangkat *telephone* genggam atau *smartphone*, dan yang saat ini sangat populer adalah *smartphone* yang menggunakan Sistem Operasi *Android*, bahkan mencapai 1 miliar lebih pengguna, mengalahkan pengguna *iOS* yang hanya mencapai 700 juta pengguna, dan dalam data tersebut disebutkan pula Indonesia menduduki posisi 5 besar dengan pengguna aktif sebanyak 47 juta, atau sekitar 14% dari seluruh total pengguna ponsel, data yang dilansir oleh Dedi (dalam Heriyanto, 2014:online) [1]. Adapun selain karena banyak diminati, juga menggunakan sistem operasi berbasis *Open Source*.

Sebagai umat beragama, dan agama Islam khususnya, tentunya dalam menjalani keseharian membutuhkan aturan dan syariat yang menyertainya, meliputi tentang beribadah maupun bermuamalah kepada sesama, dan semuanya sudah menjadi kebutuhan sebagian besar umat Muslim, sehingga kebutuhan ilmu tentang fiqh bisa dikatakan kebutuhan yang sangat penting, seperti ditekankan lagi oleh

Hadist Rasulullah SAW : “Orang yang meniti jalan dalam rangka menuntut ilmu agama, maka Allah mudahkan baginya jalan menuju surga. (HR. Muslim)” [2].

Realita yang ada saat ini, media ilmu yang ada masih menggunakan media konvensional seperti buku-buku tebal yang kurang praktis dan ada kesulitan tersendiri untuk mendapatkannya karena harganya yang relatif mahal, dan juga karena berupa wujud fisik yang besar dan berat terkadang bisa cepat rusak. Sekarang ini masyarakat Indonesia kebanyakan memilih media *mobile* dalam menjalani segala aktifitasnya, sebagai contoh membaca Al-Quran dalam versi digital, yang sudah terinstal di *mobile*.

Media *mobile* dalam hal ini *Android*, memiliki beberapa keuntungan, selain mudah dan praktis, antara lain mudah dibawa kemana-mana dan sudah menjadi bagian dari aktifitas sebagian besar masyarakat.

Dari permasalahan yang telah dijelaskan maka dibutuhkan suatu media alternatif untuk mendampingi media konvensional yang sudah ada untuk mempelajari ilmu Fiqih dalam hal ini khusus bab tentang kitab thaharah, sehingga dapat digunakan di manapun dan kapanpun dengan mudah dan praktis.

Berdasarkan hal tersebut serta didukung dengan banyaknya pengguna android, maka penelitian ini diberi judul : “Pembuatan Aplikasi Fiqih Kitab Thaharah Berbasis Android”. Dengan harapan bisa membantu menyelesaikan permasalahan tersebut diatas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah :

1. Bagaimana merancang Pembuatan Aplikasi Fiqih Kitab Thaharah Berbasis Android?
2. Bagaimana menguji Pembuatan Aplikasi Fiqih Kitab Thaharah Berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa batasan dengan harapan penelitian terfokus dengan batasan-batasan yang dibuat. Adapaun batasan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Aplikasi Fiqih Kitab Thaharah ini hanya dibuat untuk sistem operasi berbasis Android.
2. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan di Android 2.3 ke atas (*Gingerbread*).
3. Aplikasi Fiqih Kitab Thaharah ini berisi tentang ilmu bersuci beserta penjelasannya, dan disertai *dalil* atau sumbernya.
4. Materi yang dibahas hanya mencakup tentang ilmu fiqh khusus bab mengenai Thaharah saja tidak mencakup ilmu fiqh bab yang lain.
5. Terdapat 6 menu utama, yaitu Hadats dan Air, Najis, Fitrah Manusia, Extras, Help, dan About.

6. Konten aplikasi berisi informasi tentang deskripsi penjelasan mengenai bab thaharah yang mencakup sub bab hadats dan air, najis, fitrah manusia, dan beserta tambahan konten seperti kumpulan doa-doa dan tutorial bersuci.
7. Terdapat unsur teks, gambar, dan audio yang digunakan untuk mendeskripsikan konten.
8. Terdapat database *SQLite* yang terhubung secara portable ke aplikasi tanpa memerlukan server online.
9. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan adalah Eclipse + SDK API Level 19.
10. Aplikasi fiqh kitab thaharah berbasis android mengambil rujukan buku yang digunakan untuk menyampaikan informasi konten yang berjudul "Seri Fiqih Keidupan (2): Thaharah" penerbit DU Publishing, Jakarta Selatan: 2011 dan "Fiqh Ibadah Bergambar: Belajar Hukum Islam dengan Mudah, Menarik, Efektif, dan Singkat" penerbit Mutiara Publishing, Jakarta: 2014.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan penelitian ini adalah untuk membangun Aplikasi Fiqih Kitab Thaharah Berbasis Android.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk menyelesaikan tugas akhir sebagai syarat kelulusan.
2. Membangun aplikasi android sebagai media alternatif mempelajari ilmu fiqh bab Thaharah.

3. Membangun sebuah aplikasi yang simpel dan praktis yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun, sehingga diharapkan akan menarik minat masyarakat umum untuk membaca dan mempelajari ilmu agama.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan suatu informasi yang relevan dalam pembuatan aplikasi fiqh kitab thaharah adalah sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk membuat aplikasi fiqh kitab thaharah, metode yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah dengan metode studi pustaka. Pustaka yang digunakan berupa buku-buku yang dapat dijadikan referensi dalam pembuatan aplikasi.

1.6 Metode Analisis

Merupakan tahap menganalisis aplikasi yang akan di buat. Adapun analisis yang akan dilakukan diantaranya:

1. Analisis SWOT yang terdiri dari *Strength* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunity* (peluang), dan *Threat* (ancaman).
2. Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional.
3. Analisis kelayakan.

1.6.1 Metode Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan sistem yang dilakukan adalah merancang, *database*, *interface* dan merancang UML (*Unified Modeling Language*).

1.6.2 Metode Pengembangan Aplikasi

Metode pengembangan yang digunakan adalah metode waterfall. Metode ini adalah sebuah metode yang tepat untuk membangun sebuah perangkat lunak yang terlibat dalam jumlah yang terbatas. Berikut rinciannya :

1. Analisis kebutuhan

Tahap ini didefinisikan sebagai sebuah tahap yang menghasilkan sebuah kondisi yang diperlukan oleh pengguna untuk menyelesaikan permasalahan ataupun mencapai sebuah tujuan.

2. Analisis sistem

Tahapan ini bertujuan untuk menjabarkan segala sesuatu yang nantinya akan ditangani oleh perangkat lunak.

3. Perancangan perangkat lunak

Merupakan proses untuk mendefinisikan suatu model atau rancangan perangkat lunak dengan menggunakan teknik dan prinsip tertentu sedemikian hingga model atau rancangan tersebut dapat diwujudkan menjadi perangkat lunak. Proses yang dimaksud diantaranya :

- a. Perancangan data
- b. Perancangan arsitektur perangkat lunak
- c. Perancangan antar muka (*interface*)
- d. Perancangan prosedural (spesifikasi program)

4. Implementasi

Tahap yang mengkonversi apa yang telah dirancang sebelumnya kedalam sebuah bahasa yang dimengerti oleh komputer. Kemudian komputer akan menjalankan fungsi-fungsi yang telah didefinisikan sehingga mampu memberikan layanan-layanan kepada penggunanya

5. Pengujian perangkat lunak

Pengujian perangkat lunak yang digunakan yaitu metode *unit testing*. Pengujian dengan metode ini merupakan metode pengujian untuk perangkat lunak. Ada 2 metode untuk melakukan *unit testing*, yaitu :

a. *Black Box Testing*

b. *White Box Testing*

6. Perawatan

Merupakan tahap pengguna perangkat lunak yang disertai dengan perawatan dan perbaikan. Perawatan dan perbaikan suatu perangkat lunak diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangannya, karena dalam prakteknya ketika perangkat lunak tersebut digunakan terkadang masih terdapat kekurangan ataupun penambahan fitur-fitur baru yang dirasa perlu.

1.6.3 Metode Testing

Pengujian sistem dilakukan menggunakan pengujian *black box testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

1. BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan variable, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

2. BAB II: LANDASAN TEORI

Landasan teori berisi teori - teori dalam pembuatan penelitian ini. Teori didapat dari studi pustaka yang selama ini dilakukan oleh penulis.

3. BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Akan membahas tentang analisi dari program yang akan dibuat serta hal-hal yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi ini. Beserta hasil dari analisis cara kerja aplikasi.

4. BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab implementasi akan membahas tentang implementasi dari hasil analisis dan perancangan sistem yang telah dibuat sebelumnya.

5. BAB V : PENUTUP

Bab ini akan membahas tentang kesimpulan dari penelitian ini dan saran yang diberikan oleh penulis untuk pembaca.