

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi seperti saat ini, teknologi informasi berkembang sangat dinamis khususnya dibidang *software*. Semakin banyaknya aplikasi yang dibuat oleh para *developer* untuk mempermudah kehidupan manusia. Berbagai aplikasi yang beredar terdiri dari berbagai macam *platform* os dan bahasa pemrograman. Aplikasi yang beredar saat ini memiliki bermacam fungsinya sendiri, seperti aplikasi yang berfungsi untuk hiburan, sebagai media pembelajaran, dan lain-lain.

Dengan berbagai fungsi dan kemajuaan *software* yang ada, menunjang kemajuan salah satu produk teknologi informasi lainnya yaitu ponsel. Dengan tingginya inovasi teknologi ponsel setiap tahun oleh para pengembang, membuat pemanfaatan ponsel tidak hanya sebatas sebagai alat komunikasi dan berubah menjadi *smartphone* yang sangat memudahkan segala aktifitas kebutuhan *user*. Perkembangan tersebut diawali Nokia dengan teknologi sistem operasi Symbian, Apple dengan teknologi IOS, Blackberry dengan Blackberry Os, yang terbaru adalah *smartphone* menggunakan teknologi sistem operasi Android dan Windows Phone.

Penggunaan *smartphone* khususnya yang menggunakan teknologi sistem operasi Android sangat tinggi di Indonesia. Sisi negatif dari tingginya penggunaan *smartphone* Android adalah banyak pelajar yang lebih tertarik untuk bermain *games* pada *smartphone* mereka. Ini berakibat banyak pelajar yang kurang memahami wawasan tentang sejarah perjuangan nabi Muhammad saw dalam

menyebarkan agama Islam. Sejarah perjuangan nabi Muhammad saw sesungguhnya sangat penting sebagai pendidikan dasar agama khususnya untuk para pelajar. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, sehingga penulis terdorong untuk membuat skripsi dengan judul : **“Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Perjuangan Nabi Muhammad S.A.W Menyebarkan Agama Islam Berbasis Android”**. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat khususnya untuk para pelajar yang ingin belajar mengenai sejarah perjuangan nabi Muhammad saw dalam menyebarkan agama Islam.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka diperoleh rumusan masalahnya adalah sebagai berikut: Bagaimana agar aplikasi yang dibuat menjadi aplikasi interaktif sebagai media pembelajaran sejarah perjuangan nabi Muhammad saw dalam menyebarkan agama Islam berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah maka untuk memfokuskan pembahasan diperoleh batasan masalah sebagai berikut :

- a. Dalam Aplikasi membahas tentang sejarah perjuangan nabi Muhammad saw dalam menyebarkan agama Islam.
- b. Menghindari plagiarisme dengan mencantumkan sumber penerbit pada aplikasi.
- c. Pembagian *profit* keuntungan jika iklan terpasang pada aplikasi, sebagai *royalti* kepada penerbit dan penulis untuk menghindari

kerugian yang di alami penerbit dan penulis atas terbitnya aplikasi pembelajaran sejarah perjuangan nabi Muhammad saw dalam menyebarkan agama islam berbasis Android.

- d. Software yang digunakan Eclipse, Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator CS5, Sql Lite.
- e. Aplikasi ini dapat dijalankan pada Android versi 4.0 ICS: (*Ice Cream Sandwich*) ke atas dan minimal dengan resolusi layar 4 inches.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang ingin dicapai oleh penulis adalah sebagai berikut :

- a. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata 1 jurusan Teknik Informatika "STMIK Amikom Yogyakarta".
- b. Membangun aplikasi berbasis android yang nantinya bisa bermanfaat dalam membantu masyarakat yang ingin belajar tentang sejarah perjuangan nabi Muhammad dalam menyebarkan agama islam.
- c. Mengimplementasikan ilmu yang di dapat oleh penulis pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
- d. Menambah pengetahuan dan pengalaman di bidang pemrograman *mobile* khususnya pada pembuatan aplikasi media pembelajaran berbasis *mobile*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Dapat memudahkan masyarakat dalam belajar tentang sejarah perjuangan Nabi Muhammad S.A.W dalam menyebarkan agama Islam.
- b. Dapat memberikan informasi kepada masyarakat tentang sejarah perjuangan Nabi Muhammad S.A.W dalam menyebarkan agama Islam.
- c. Memperdalam pengetahuan penulis tentang ilmu pemrograman android dan ikut serta dalam mengembangkan teknologi informasi

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

Pelaksanaan pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang menjadi dasar media pembelajaran serta yang mempunyai hubungan dalam pembuatan aplikasi dan software yang digunakan.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

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

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab membahas tentang bagaimana aplikasi digunakan serta memaparkan hasil-hasil dan tahapan-tahapan penelitian, dari tahap analisa, perancangan system, pembuatan program, dan pengujian program.

BAB V : PENUTUP

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