

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komunikasi yang begitu cepat, terutama teknologi *mobile communication*, sepertinya tidak akan terelakkan lagi. Disamping teknologi perangkat keras yang terus berkembang teknologi perangkat lunaknya juga bertumbuh secara drastis. Telepon genggam (*handphone*) telah berubah menjadi salah satu perangkat multi fungsi, salah satunya yang sering digunakan sekarang ini adalah menjalankan aplikasi-aplikasi *mobile* sebagai media untuk mengakses dan mengolah informasi. Perkembangan aplikasi *mobile* didukung dengan semakin berkembangnya bahasa pemrograman, salah satu bahasa *mobile* yang sering banyak digunakan saat ini adalah android.

Media pembelajaran Agama Islam yang ada sekarang ini tersedia dalam beberapa bentuk diantaranya dalam bentuk buku, cd interaktif, e-learning dan bahkan dalam bentuk aplikasi android. Buku memiliki keterbatasan hanya dapat menampilkan informasi berupa teks dan gambar, mudah rusak terkena air atau robek, serta menyulitkan untuk dibawa kemana-mana karena membutuhkan ruang penyimpanan yang besar. Bentuk website (*e-learning*) dan cd interaktif memiliki kekurangan untuk mengaksesnya harus menggunakan komputer yang membutuhkan daya listrik, sedangkan tidak semua orang memiliki komputer, ditambah memerlukan akses internet untuk e-learning-nya.

Aspek mobilitasnya kurang, karena komputer tidak mudah dibawa kemana-mana. Dalam bentuk aplikasi android mungkin sudah ada, tetapi masih mempunyai banyak kekurangan dan dirasakan khususnya pada daya tangkap pada anak-anak akan lebih cepat untuk dipahami bilamana penyajiannya dibuat lebih menarik.

Aplikasi dalam bentuk mobile merupakan solusi yang dapat menjawab kekurangan dari sistem pembelajaran yang sudah ada, aplikasi mobile mempunyai beberapa kelebihan diantaranya dapat menampilkan data berupa teks, gambar, animasi dan suara, mudah untuk dibawa kemana-mana karena terinstal dalam telepon seluler yang notabennya adalah alat komunikasi sehari-hari, murah karena yang diperlukan untuk menjalankannya hanya sebuah telepon genggam (*handphone*). Efisien dalam penggunaannya, tidak menghabiskan banyak waktu.

Pendidikan agama islam dimasa anak-anak merupakan dasar pembentukan pribadi muslim yang mempunyai moral agama dan berakhlak, untuk itu penanaman agama akan dimulai sejak usia kanak-kanak. Selain mendapat materi dari sekolah bisa juga mempelajari sendiri dengan aplikasi mobile. Dengan menggunakan aplikasi mobile dapat mempelajari kembali kapan saja dan dimana saja tanpa mengganggu aktifitas sehari-hari. Untuk itu penulis membuat skripsi dengan judul "**Aplikasi Untuk Mengenalkan Islam Sejak Usia Dini Berbasis Android**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka perumusan masalah untuk penulisan skripsi ini yaitu Bagaimana merancang aplikasi android yang berkualitas dengan penyajian yang baik dan menarik, yang ditujukan untuk anak-anak?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mencegah pembahasan yang melebar berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka didapat batasan masalah diantaranya adalah

1. Aplikasi ini dirancang untuk belajar agama islam untuk anak-anak pada perangkat mobile dalam bentuk teks, gambar dan suara.
2. Materi belajar agama islam yang akan dipelajari adalah rukun Islam, thayyibah dan shalat.
3. Aplikasi ini digunakan pada perangkat berbasis Sistem Operasi Android dan pengguna ponsel berbasis android.
4. Software yang akan digunakan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :
 - a. Script Editor : Eclipse Indigo 3.7
 - b. Java version : JDK 6 update 2
 - c. Software Testing : Android SDK r08 Emulator
 - d. Picture Editor : Adobe Photoshop
 - e. Sound Editor : Cool Edit Pro Version 2

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di dapat dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk dapat memudahkan anak-anak dalam belajar tentang agama islam.
2. Sebagai alternatif media pembelajaran agama islam bagi anak-anak.
3. Memberikan pengetahuan sejak dini, mengenai agama islam, supaya anak-anak bisa memiliki akhlak yang baik dalam kehidupan.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Manfaat yang dapat diambil dalam pembuatan aplikasi adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengambil data guna "Skripsi" sebagai syarat kelulusan Strata 1 Jurusan Teknik Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.
- b. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan di STMIK Amikom Yogyakarta.

Mengetahui kemampuan penulis dalam membangun sebuah program.

2. Bagi Masyarakat

Selain bagi penulis diharapkan aplikasi ini juga bermanfaat bagi masyarakat umum dan manfaat yang dapat diambil adalah :

- a. Mendapat media pembelajaran pengenalan islam yang praktis dan efisien.
- b. Mempermudah bagi umat muslim untuk belajar karena bisa digunakan kapan saja, mengingat teknologi mobile yang sudah banyak digunakan pada saat ini khususnya android mobile.
- c. Aplikasi diperoleh secara gratis tanpa harus membayar.
Bisa membentuk akhlak yang baik pada anak secara islami.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian untuk menyusun laporan ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yang meliputi :

1. Metode Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung terhadap obyek penelitian.
Menggali dan merumuskan masalah yang ada.

2. Metode Interview

Pengumpulan data dimana penulis memperoleh berbagai macam penjelasan dan pengarahannya secara langsung dari pihak yang bersangkutan mengenai objek yang akan dibuat agar didapatkan informasi yang diperlukan dan akurat.

3. Metode Eksperimental

Metode ini dilakukan dengan cara mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat kedalam *mobile phone*.

4. Metode Pustaka

Melakukan studi kepustakaan yaitu dengan mengumpulkan sumber-sumber yang berupa buku-buku referensi, internet atau sumber informasi lain sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan skripsi ini penulis menggunakan sistematika penulisan seperti di bawah ini:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menerangkan tentang konsep dasar teori yang penulis gunakan dalam pangajuan penelitian yang terdiri dari konsep dasar android, perkembangan aplikasi android

yang akan penulis rancang serta perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis terhadap kasus yang diteliti serta perancangan program yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas mengenai hasil program yang akan diimplementasikan kedalam perangkat *mobile*, pengujian aplikasi dan hasilnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran-saran dari keseluruhan laporan Skripsi yang dibuat pada pembuatan aplikasi ini.

