

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi informasi memacu meningkatnya inovasi pada *platform mobile*. Berbagai sistem operasi *mobile* telah dirilis, sebut saja android yang saat ini menarik perhatian pasar teknologi. Dengan sifatnya yang *open source* dan dilengkapi berbagai *tools* untuk membangun aplikasi, menjadikan android sebagai pilihan yang tepat bagi para *developer*. Beragam aplikasi *free content* yang *uptodate* telah dibangun untuk memenuhi kebutuhan para pengguna android. Keberagaman aplikasi ini menjadi daya tarik tersendiri bagi sebagian besar masyarakat untuk menjadi pengguna android.

Manusia hidup harus memiliki tuntunan agar hidupnya baik dan terarah. Tuntunan hidup bagi umat muslim yaitu berlandaskan pada Alqur'an dan hadits nabi Muhammad SAW. Islam memiliki ilmu fiqh sebagai tuntunan yang menjabarkan aturan-aturan berkenaan etika hidup manusia. Ilmu fiqh berisikan hukum-hukum syari'at untuk mengatur kehidupan manusia sehari-hari, baik dalam ibadah maupun muamalah yang bersumber dari Alqur'an dan hadits. Tanpa pemahaman yang baik tentang ilmu fiqh, kehidupan seorang muslim menjadi buta arah yaitu kesulitan untuk membedakan hal yang benar dan yang salah.

Melihat situasi masyarakat yang masih awam dalam memahami ilmu fiqh karena pembelajaran ilmu fiqh yang cenderung hanya diperoleh di sekolah-sekolah agama Islam dan beberapa kajian kerohanian, maka diperlukan sebuah

media pembelajaran fiqh yang dapat difahami dan diakses secara luas oleh masyarakat. Saat ini setidaknya ribuan kitab dan buku fiqh telah tersedia sebagai media pembelajaran, namun hanya sedikit orang yang meluangkan waktu untuk mempelajari kitab dan buku fiqh tersebut disela-sela kesibukannya.

Aktivitas masyarakat yang semakin padat dan membutuhkan mobilitas tinggi menuntut kebutuhan akan media pembelajaran fiqh yang lebih praktis, dalam hal ini media pembelajaran yang dimaksud adalah berbasis *mobile*.

Mengetahui perlunya menciptakan sebuah media pembelajaran fiqh *mobile* dengan menggunakan teknologi yang sedang berkembang, maka muncul inisiatif untuk membuat "PERANCANGAN APLIKASI ENSIKLOPEDIA FIQH BERBASIS ANDROID".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana merancang aplikasi ensiklopedia fiqh berbasis android?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan dapat terfokus, maka perlu adanya batasan ruang lingkup pembahasan sebagai berikut :

1. Aplikasi dapat berjalan pada sistem operasi android versi 4.1 (*Jelly Bean*).
2. Aplikasi yang dirancang merupakan ensiklopedia ilmu fiqh dengan madzhab imam Syafi'i yang bersumber dari buku "Panduan Fiqh Imam Syafi'i Ringkasan kitab Fathul Qarib Al-mujib".

3. Kajian fiqh yang dibahas pada aplikasi ensiklopedia ini meliputi thaharah, sholat, puasa, zakat, sembelihan, haji dan umroh, pernikahan dan jenazah.
4. Aplikasi ini ditujukan untuk umat muslim usia 9 tahun hingga dewasa.
5. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah :
Adobe Flash CS 6 dan Adobe AIR SDK.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan perancangan aplikasi ensiklopedia fiqh berbasis android yaitu :

1. Menciptakan sebuah aplikasi ensiklopedia fiqh.
2. Memberikan fasilitas media pembelajaran untuk membantu umat muslim mempelajari ilmu fiqh kapan saja dan dimana saja.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari perancangan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Umat muslim dapat mempelajari ilmu fiqh kapan saja dan dimana saja.
2. Umat muslim dapat memahami dengan baik ilmu fiqh untuk diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Metode kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan mempelajari materi-materi dan informasi-informasi bersumber dari buku maupun literatur lain yang berhubungan dengan perancangan aplikasi.

2. Analisis sistem

Metode ini dilakukan dengan menganalisa kelayakan sistem serta kebutuhan sistem yang terdiri dari kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

3. Desain sistem

Metode ini dilakukan dengan merancang arsitektur aplikasi dengan memanfaatkan hasil analisis yang telah diperoleh.

4. Implementasi

Merupakan tahap pembangunan aplikasi berdasarkan metodologi *object-oriented programming (OOP)*.

5. Pengujian

Pengujian dilakukan dengan menginstall *installer* aplikasi yang telah dibuat pada *device* dengan sistem operasi android, setelah itu akan dilakukan pengujian apakah aplikasi dapat berjalan sesuai yang diharapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tinjauan pustaka yang menguraikan secara detail teori-teori yang menjadi dasar penyusunan skripsi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tinjauan umum sistem, analisis sistem meliputi analisis kelayakan sistem dan analisis kebutuhan sistem serta perancangan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil dari tahapan penelitian meliputi hasil tahap analisis, desain, implementasi dan *testing*.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penyusun.