

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan seperti saat ini, kebutuhan masyarakat akan kemudahan proses dalam segala bidang semakin meningkat. Kebutuhan akan informasi seiring dengan mobilitas manusia yang sangat tinggi. Dalam hal teknologi banyak sekali hal positif yang bisa digunakan, salah satu teknologi yang paling dekat adalah teknologi *mobile*. Banyak sekali *developer* bersemangat untuk mengembangkan teknologi khususnya pada perangkat bergerak atau *mobile device* seperti *smartphone*.

Perkembangan teknologi yang pesat dipacu oleh kebutuhan manusia akan informasi, berbagi informasi, berkomunikasi dan pertukaran data yang cepat. Teknologi ini sangat praktis digunakan manusia karena disamping mudah digunakan, dapat diakses kapan dan dimana saja. Hal ini sangat membantu manusia bekerja, belajar, hiburan dan aktifitas lain yang bisa dimaksimalkan kemudahannya dengan teknologi *mobile* ini.

Kebutuhan manusia tidak hanya kebutuhan duniawi saja, tetapi juga kebutuhan rohani harus seimbang karena kedua kebutuhan tersebut sangat berkaitan. Kebutuhan rohani dapat dilakukan dengan mendekati diri kepada Allah SWT dengan menjalankan perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya. Salah satu kebutuhan pokok manusia dalam kehidupan sehari-hari adalah makan. Dalam agama islam diatur hukum makanan yaitu hukum halal dan haram makanan.

Bagi umat islam mengonsumsi yang halal dan baik merupakan manifestasi dari ketakwaannya kepada Allah. Hal ini terkait dengan perintah Allah kepada manusia, sebagaimana termaktub dalam Al-Quran, surat Al Maidah ayat 88. Memakan yang halal merupakan perintah dari Allah yang harus dilaksanakan oleh setiap manusia yang beriman. Bahkan perintah ini disejajarkan dengan bertaqwa kepada Allah, sebagai sebuah perintah yang tegas dan jelas. Memakan yang halal akan berbenturan dengan keinginan syetan yang menghendaki agar manusia terjerumus kepada yang haram. Oleh karena itu menghindari yang haram merupakan sebuah upaya mengalahkan godaan syetan tersebut. Mengonsumsi makanan halal dengan dilandasi iman dan taqwa karena semata-mata mengikuti perintah Allah merupakan ibadah yang mendatangkan pahala dan memberikan kebaikan dunia dan akhirat.

Sebagian umat islam hanya mengetahui makan untuk kebutuhan hidup sehari-hari. Tetapi bagi orang yang belum akil baligh atau masih muda seperti pelajar Sekolah Menengah Pertama masih belum mengetahui hukum islam mengenai makanan tersebut. Beberapa panduan seperti buku yang masih memiliki keterbatasan mungkin kurang efisien bagi mereka, karena harus membawa buku atau membaca buku agama membuat bosan anak-anak muda jaman sekarang.

Dari permasalahan diatas, diperlukan adanya sebuah panduan pembelajaran hukum halal dan haram makanan yang dapat dengan mudah diakses dan digunakan pada perangkat *mobile* bagi pelajar Sekolah Menengah Pertama yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Aplikasi Tangalamal Halal wal Haram merupakan aplikasi pembelajaran agama islam SMP penentu halal dan haram

makanan dari jenis hewan berbasis android, aplikasi yang dapat digunakan pada *smartphone* yang nantinya membantu pembelajaran hukum islam khususnya mengenai halal dan haram makanan dari jenis hewan.

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan masyarakat pengguna *smartphone* termasuk pelajar yang beragama islam dapat mempelajari lebih dalam tentang hukum islam khususnya mengenai halal dan haram makanan dari jenis hewan. Disamping itu sebagai referensi mendalami agama islam yang bisa digunakan untuk belajar sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat disusun suatu rumusan masalah, maka pokok permasalahan yang dapat dirumuskan adalah :

1. Bagaimana cara melakukan analisis terhadap aplikasi Tangalamal Halal wal Haram?
2. Bagaimana cara melakukan perancangan aplikasi Tangalamal Halal wal Haram?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembuatan Tangalamal Halal wal Haram lebih fokus dengan apa yang sedang dibahas, maka penulis membatasi permasalahannya yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan MIT App Inventor.
2. Aplikasi ini menampilkan panduan hukum islam mengenai halal dan haram hewan sebagai sumber makanan.
3. Aplikasi ini dapat dijalankan pada Android versi 2.0 Eclair keatas.

4. Aplikasi divisualisasikan dengan menggunakan gambar dengan ekstensi .jpg dan .png.
5. Menggunakan fitur suara mp3 untuk kalimat arab yang digunakan.
6. Terdapat fitur latihan soal atau tes.
7. Sumber makanan halal dan haram yang dibahas dalam aplikasi hanya berasal dari jenis hewan.
8. Materi yang diperoleh dari aplikasi Tangalamal Halal wal Haram berasal dari buku Pendidikan Agama Islam untuk SMP Kelas VIII pengarang Loso, Samroni, dan Mulyadi tahun 2011 Jakarta, dan buku Fikih untuk kelas V Madrasah Ibtidaiyah pengarang Udin Wahyudin dkk, Bandung: Grafindo Media Pratama, 2008.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan Tangalamal Halal wal Haram adalah sebagai berikut:

1. Untuk membangun aplikasi panduan singkat tentang hukum islam halal dan haram hewan sebagai sumber makanan bagi siswa SMP.
2. Untuk memperdalam pengetahuan sistem operasi Android yang bersifat *open source* dan sebagai referensi untuk digunakan pada aplikasi lain bisa menjadi lebih bagus dan bermanfaat.
3. Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari di STMIK AMIKOM Yogyakarta maupun yang dipelajari secara mandiri.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

- a. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer di STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Sebagai implementasi ilmu yang sudah didapatkan di STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Menambah pengalaman dan pengetahuan tentang pemrograman aplikasi berbasis android.

2. Bagi Masyarakat

Dengan adanya Aplikasi Pembelajaran Agama Islam SMP Penentu Halal Haram Makanan Dari Jenis Hewan Berbasis Android diharapkan dapat memberikan pengetahuan lebih kepada pelajar SMP dan juga sebagai sarana pembelajaran di sekolah dalam memperdalam ajaran agama islam.

3. Bagi Ilmu Pengetahuan

Penulisan skripsi inidiharapkan dapat menambah kepustakaan di bidang ilmu computer dan teknologi informasi sesuai bidangnya serta sebagai referensi bagi pihak lain untuk pengembangannya maupun aplikasi lainnya.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan aplikasi ini, penulis menggunakan dua buah metode pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dan data yang akurat, relevan

dan tepat waktu bagi penggunaan aplikasi ini. Kedua metode itu antara lain sebagai berikut:

1. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku atau referensi yang berkaitan dengan materi utama dalam aplikasi ini.

2. Metode Eksperimental

Dalam metode ini akan dilakukan dengan cara menguji dan mengimplementasikan perancangan aplikasi yang telah dibuat dengan menggunakan emulator Android, App Inventor dan perangkat *mobile smartphone* berbasis Android.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran menyeluruh masalah yang akan dibahas dalam skripsi ini, maka sistematika penulisan dibagi menjadi sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas secara menyeluruh tentang apa yang diuraikan dalam skripsi ini yaitu tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan akhir ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas tentang landasan teori atau tinjauan pustaka yang mendasari pembahasan secara detail yaitu terdiri dari definisi-definisi dan model matematis yang

berhubungan dengan ilmu dan permasalahan yang sedang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas tentang analisis sistem, perancangan system dan rancangan antarmuka yang akan digunakan oleh system untuk berinteraksi dengan pengguna.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang hasil pembahasan dari aplikasi yang sudah dibuat, dan gambaran cara menggunakan aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan membahas tentang kesimpulan dari permasalahan yang ada, serta saran yang dapat membangun bagi pengembangan diri.