

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam masa globalisasi teknologi informasi dan komunikasi yang demikian cepat berkembang, kebanyakan masyarakat modern sudah malas untuk membaca koran ataupun media cetak yang lainnya seperti majalah dan tabloid. Masyarakat cenderung lebih memilih internet atau sistem komputerisasi sebagai sarana bersosialisasi, berbisnis, belajar, dan bahkan untuk mencari lowongan pekerjaan. Semakin pesatnya perkembangan teknologi pada saat ini terutama dalam dunia komunikasi. Menyebabkan meningkatkan nilai setiap perangkat elektronik yang dibutuhkan untuk berkomunikasi seperti telepon genggam.

Pengguna biasanya hanya memanfaatkan telepon genggam sebagai media komunikasi biasa seperti untuk menelepon, SMS, MMS atau EMS. Hal ini tentu tidak memaksimalkan kinerja telepon genggam tersebut. Masih banyak hal yang bisa dilakukan untuk memaksimalkan kinerja telepon genggam misalnya, membuat suatu *tools* (alat bantu) atau program aplikasi yang dapat membantu kehidupan sehari-hari dan diimplementasikan pada telepon genggam tersebut.

Perkembangan telepon genggam tersebut menimbulkan munculnya macam *platform* dalam pengembangan aplikasi berbasis *mobile*. Salah satu *platform* baru pada perangkat telepon genggam adalah Android. Android merupakan salah satu sistem operasi yang populer digunakan pada perangkat telepon genggam.

Sistem operasi berbasis Linux ini juga bersifat *open source*. Dahulu aplikasi pada perangkat seluler hanya dapat dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan-perusahaan telekomunikasi itu sendiri. Tapi sekarang dengan adanya standar bahasa pemrograman Java ME (*Java Micro Edition*), semua orang dapat membuat dan mengembangkan aplikasi-aplikasi yang diinginkan untuk sebuah perangkat bergerak. Android juga merupakan *platform* yang sangat lengkap baik termasuk ketersediaan *tools* pengembangan, tempat penjualan aplikasi android serta dukungan yang sangat tinggi dari komunitas *open source* di dunia. Hal ini menjadikan Android terus berkembang pesat baik dari segi teknologi maupun dari segi jumlah perangkat yang ada di dunia.

Indonesia sendiri merupakan negara yang mayoritas penduduknya memeluk agama Islam¹, namun tanpa disadari tidak sedikit kaum muslim di Indonesia yang tidak tahu istilah-istilah umum dalam islam, baik itu yang sering kita ucapkan maupun yang didengar. Dalam aplikasi ini berisi tentang istilah umum dalam islam yang sering diucapkan dan didengar di sekitar kita yang terdiri atas aspek fiqih, muamalah, ibadah, akidah, akhlak, al-Qur'an, as-Sunnah, sejarah dan kebudayaan Islam. Sebagai muslim, lebih baik untuk mempelajari ataupun mengetahui istilah-istilah dalam agama Islam. Namun, keterbatasan waktu dan tempat membuat kita susah untuk mendapatkan informasi ataupun mempelajari istilah-istilah dalam Islam. Penjelasan istilah yang terdapat dalam daftar ini diusahakan agar benar-benar shahih, sesuai dengan makna yang sebenarnya

¹ Badan Pusat Statistik. "Badan Pusat Statistik". Penduduk Menurut Wilayah dan Agama yang Dianut, diakses dari <http://sp2010.bps.go.id/index.php/site/tabel?tid=321>, pada tanggal 6 Maret 2014 pukul 20.53.

berdasarkan al-Qur'an dan al-Hadits tanpa ada penyelewengan atau pembelokan makna.

Dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat pada saat ini dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat mengakomodir kebutuhan setiap pengguna akan sebuah aplikasi pengganti buku yang mudah dibawa serta dapat digunakan kapanpun dan dimanapun dengan efektif.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas. Penulis bermaksud merancang sebuah aplikasi kamus istilah Islam berbasis Android. Oleh karena itu, Penulis memilih topik ini untuk Tugas Akhir Skripsi dengan judul "**Perancangan Aplikasi Kamus Istilah Islam Berbasis Android**".

1.2 Rumusan Masalah

Semakin berkembangnya teknologi pada umumnya, tidak akan terlepas dari masalah dalam aktivitasnya untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun masalah yang dapat diidentifikasi dan dirumuskan adalah :

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi yang dapat membantu pengguna untuk mempelajari dan memahami istilah-istilah Islam?
2. Bagaimana cara pengujian aplikasi yang akan dibuat baik dalam segi antarmuka maupun fungsional aplikasi kamus istilah islam ini?
3. Bagaimana cara mengimplementasikan aplikasi yang telah dibuat kepada para pengguna *smartphone* Android agar aplikasi ini dapat dipasang dan digunakan?

1.3 Batasan Masalah

Agar tujuan perancangan aplikasi pada tugas akhir ini tercapai dengan optimal dan terarah, dibutuhkan beberapa batasan. Berikut ini batasan masalah yang telah ditetapkan :

1. Aplikasi akan dibangun dan diuji pada *emulator* Android dan pada perangkat *mobile* yang ber-*platform* Android.
2. Aplikasi ini akan berjalan pada sistem operasi Android minimal versi 2.2 (*froyo*).
3. Aplikasi ini menampilkan pencarian dari istilah yang dimaksud.
4. Aplikasi ini berisi istilah Islam dan penjelasan tentang istilah tersebut dengan menggunakan sistem tulisan alfabet.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dari pembangunan Aplikasi Kamus Istilah Islam ini adalah:

1. Menghasilkan aplikasi yang dapat memudahkan pengguna dalam memahami dan mempelajari macam-macam istilah Islam.
2. Menghasilkan aplikasi yang bermanfaat bagi umat muslim yang bisa digunakan dimanapun.
3. Menghasilkan aplikasi yang berisi tentang istilah dan makna yang benar-benar shahih, sesuai dengan makna yang sebenarnya berdasarkan

al-Qur'an dan al-Hadits tanpa ada penylewengan atau pembelokan makna.

4. Untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Untuk memaksimalkan perkembangan teknologi informasi diterapkan pada *smartphone* berbasis sistem operasi Android.
2. Membantu pengguna yang memerlukan aplikasi kamus istilah islam untuk telepon genggam yang menggunakan *platform* Android.
3. Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi penulis serta dapat lebih memahami lebih dalam, khususnya dalam hal pembuatan dan pengembangan aplikasi sehingga kelak dapat digunakan baik dalam teori maupun prakteknya.
4. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi untuk mengembangkan ilmu khususnya dalam meningkatkan pengetahuan mengenai istilah-istilah islam melalui aplikasi *mobile*.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam menyelesaikan tugas akhir ini diantaranya :

1. Studi Literatur

Pengumpulan berbagai macam media informasi berkaitan topik yang dibahas, meliputi seputar istilah-istilah dalam Islam dan penerapannya pada *smartphone* Android.

2. Analisis Sistem

Mencerpakan hasil studi literatur untuk menentukan metode yang akan dipakai serta menganalisis cara kerja aplikasi yang akan dibuat untuk mempermudah proses perancangan.

3. Perancangan Sistem

Melakukan perancangan sistem yang akan dibuat, mengacu pada hasil analisis terhadap studi literatur yang telah dilakukan.

4. Pemrograman

Implementasi pada tahap ini dilakukan pembuatan program untuk menjalankan sistem aplikasi Kamus Istilah Islam berbasis Android menggunakan bahasa pemrograman *java*.

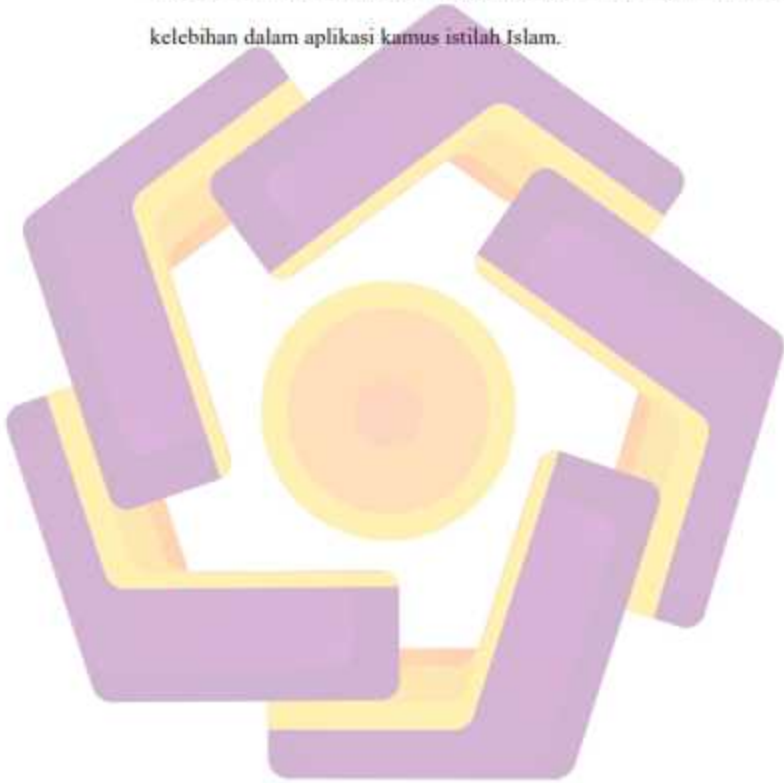
5. Implementasi dan Pengujian

Membangaun sistem aplikasi yang sudah dirancang serta bertahap dan melakukan pengujian pada tiap tahapan pembangunan sistem aplikasi untuk mengetahui adanya *bug* dan *error* yang mungkin terjadi.

6. Dokumentasi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan mulai dari studi literatur sampai dengan implementasi, serta penarikan kesimpulan dan saran.

Pada tahap ini juga akan dicatat apa saja yang menjadi kelemahan dan kelebihan dalam aplikasi kamus istilah Islam.



1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan yang dilakukan dan penyelesaian tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Mengemukakan dasar-dasar teori yang mendukung topik yang sedang dikerjakan serta pembahasan mengenai berbagai macam perlengkapan yang dipakai dalam perancangan sistem aplikasi *mobile*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

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

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang bagaimana aplikasi digunakan atau berfungsi serta memaparkan hasil-hasil dan tahapan-

tahapan penelitian, dari tahap analisa desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun dari pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

