

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era komputerisasi ini, teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat khususnya di bidang *smartphone* hal ini membuat manusia tak terpisah oleh jarak ruang dan waktu. Dengan perkembangan teknologi yang sangat maju banyak aplikasi *smartphone* yang telah memudahkan penggunaanya dalam melakukan aktifitas sehari-hari baik sebagai hiburan ataupun sebagai media informasi.

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, Metode belajar membaca Al-Qur'an pun mengikuti perkembangan teknologi. Dalam pengajaran membaca Al-Qur'an terdapat urutannya yaitu membaca Al-Qur'an dengan tartil, belajar bacaan ghorib dan musykilat serta yang terakhir belajar ilmu tajwid.

Belajar membaca Alqur'an memiliki banyak metode, beberapa kata yang dibaca berbeda dengan tulisannya dalam metode pembelajaran ini disebut Ghorib, dan ada juga yang tulisannya harus dibaca hati-hati yang disebut Musykilat. Metode belajar ini kebanyakan masih menggunakan metode manual dengan membaca buku bacaan. Metode ini sangat biasa dan membosankan bahkan mungkin hanya dapat dilakukan dirumah, sekolah atau tempat-tempat tertentu saja. Untuk mempermudah dalam belajar bacaan ghorib dan musykilat maka dibutuhkan metode baru yang lebih mudah dan menyenangkan. Media belajar yang bersifat *moveable* (mudah dibawa kemana mana) akan lebih efektif.

Seiring dengan tingkat mobilitas yang tinggi, beberapa tahun terakhir tengah marak perangkat bergerak atau *mobile device*. Salah satu perangkat *mobile* yang paling pesat adalah *smartphone* berbasis android, dimana hampir setiap orang memilikinya. Android sebagai Sistem Operasi berbasis linux dapat digunakan diberbagai perangkat *mobile*. Hingga saat ini Android terus berkembang, baik secara sistem maupun aplikasinya.

Untuk itu, pada kesempatan ini penulis mengambil obyek mengenai ghorib dan musykilat. Hal inilah yang mendorong penulis akan perlunya membuat aplikasi untuk belajar ghorib dan musykilat. Karena itulah penulis terdorong untuk Membuat suatu aplikasi yaitu **“Membuat Aplikasi Android Untuk Belajar Ghorib dan Musykilat”**.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah yang ada, maka terdapat rumusan yang akan dikaji, yaitu bagaimana membuat aplikasi berbasis android untuk media pembelajaran tentang bacaan ghorib dan musykilat?

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar skripsi ini lebih memfokuskan secara mendalam ke arah yang diharapkan, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah dalam membuat aplikasi android untuk belajar ghorib dan musykilat ini. Dimana untuk materi yang disajikan yang termuat termuat dalam aplikasi ini terbatas pada :

#### **a) Ruang Lingkup penelitian:**

1. Teknologi Android

2. Aplikasi hanya dapat dijalankan pada ponsel yang mendukung *android OS* minimal versi 2.2
3. Aplikasi ini hanya membahas tentang bacaan ghorib dan musykilat
4. Pedoman yang dipakai menggunakan buku yang diterbitkan oleh kordinator pendidikan AL-Qur'an metode qiroaati cabang kebumen.

**b) Software yang digunakan:**

1. Script editor : IDE Eclipse
2. Android SDK, Android Development tools
3. Notepad
4. Paint, photoshop

**1.4 Tujuan dan Manfaat Penellttian**

Tujuan dan manfaat yang hendak dicapai dari Pembuatan Aplikasi *Android* Untuk Belajar Ghorib dan Musykilat ini adalah:

1. Internal
  - a. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMKOM Yogyakarta khususnya pada kuliah Pemrograman Berorientasi Objek.
  - b. Mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam membuat aplikasi berbasis android.
2. Eksternal
  - a. Untuk membantu mempermudah belajar bacaan ghorib dan musykilat.

- b. Aplikasi akan dibangun pada sistem operasi android yang merupakan sistem operasi mobile yang menawarkan mobilitas.
- c. Menambah wawasan secara langsung melalui perancangan suatu aplikasi *programming*, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.

### **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh informasi atau data yang relevan dan akurat sehingga data yang diperoleh obyektif sebagai sumber dalam pelaksanaan kegiatan maka digunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Metode Wawancara (interview)

Metode ini diterapkan dengan cara melakukan komunikasi langsung dengan beberapa orang atau dalam hal ini adalah para tokoh agama.

2. Metode Kepustakaan

Untuk Mendukung pengembangan aplikasi ini, penulis melakukan studi kepustakaan yaitu dengan mengumpulkan sumber-sumber yang berupa buku atau sumber informasi lain sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

## **BAB I PENDAHULUAN**

Berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang hal – hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi yang dibuat, pemaparan teori tentang ghorib dan musykilat serta android.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai analisa kebutuhan sistem, meliputi kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras yang akan digunakan sebagai sarana untuk mempermudah pembuatan sistem. Dalam bab ini juga dijelaskan mengenai perancangan sistem dari aplikasi yang akan dibuat yaitu merancang konsep, merancang isi dan merancang grafik.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang implementasi dan pembuatan yaitu : memproduksi sistem, pengetesan sistem, pemeliharaan sistem dan implementasi sistem.

## BAB V PENUTUP

Menguraikan tentang kesimpulan dari pelaksanaan seluruh kegiatan dan beberapa saran dari peneliti kepada pihak yang akan membuat skripsi dengan tema yang sama di masa yang akan datang.