

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Tidak bisa dipungkiri jika masih banyak masyarakat yang menganut agama Islam yang belum memahami lebih dalam tentang yang diajarkan agama tersebut, bahkan tidak jarang yang hanya menggunakan nama Islam sebagai pelengkap data di KTP. Apalagi zaman sekarang orang tua sudah sangat sibuk dengan pekerjaan masing-masing, tidak peduli dengan pendidikan agama anak dan tingkat kebaikan akhlak anak. Dengan kurangnya waktu orang tua untuk memperhatikan pendidikan agama anak dengan alasan sudah capek mencari nafkah, maka semakin bebaslah anak tersebut dan semakin kurang pengetahuan tentang agama. Tidak jarang anak yang belum mendalami tentang rukun Islam, yang merupakan pengetahuan dasar sebagai seorang muslim, bahkan ada yang lebih parah, yaitu tidak tahu apa saja rukun Islam itu.

Dari latar belakang tersebut, maka perlu adanya media pembelajaran baru untuk membantu anak memahami agama Islam dan ajaran yang terkandung di dalamnya, salah satunya adalah rukun Islam yang merupakan materi dasar yang wajib diketahui oleh setiap muslim. Media pembelajaran yang dipilih penulis adalah mengenal dan mendalami rukun Islam, jadi tidak hanya mengenal tetapi juga mendalami apa saja yang terkandung dalam rukun Islam. Media pembelajaran ini dibuat berbasis android. Penulis memilih media android

dikarenakan saat ini android merupakan salah satu sistem operasi *mobile* yang banyak digunakan pada *smartphone* dan tablet. *International Data Corporation* melakukan survey pada kuartal kedua tahun 2012 dengan memperoleh hasil sebagai berikut, android menguasai pasar dengan jumlah penjualan mencapai 68,1% selanjutnya iOS 16,9%, Blackberry 4,8%, Symbian 4,4%, windows phone 7/windows mobile 3,5% dan sisanya 2,4% untuk lainnya. Dengan demikian aplikasi berbasis android akan lebih mudah diakses dan lebih cepat dikenal, dan akhirnya dapat berguna bagi kalangan muda khususnya.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis merumuskan permasalahan berikut: Bagaimana merancang sebuah aplikasi pengenalan dan pendalaman rukun islam berbasis android.

### 1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi ini lebih memfokuskan secara mendalam kearah yang diharapkan, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah dalam merancang aplikasi pengenalan dan pendalaman rukun islam berbasis android ini. Dimana untuk materi yang disajikan yang termuat dalam aplikasi ini terbatas pada:

1. Ruang lingkup penelitian:

- a. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan pada ponsel yang mendukung Android OS minimal versi 2.2.
  - b. Hanya membahas macam-macam rukun islam. Sedangkan untuk pendalaman materi, khusus bab sholat dan puasa sunah penulis membatasi hanya beberapa macam saja, yaitu:
    - 1) Sholat : hanya membahas sholat sunah dhuha, tahajjud, rowatib, tarawih, witr, 'idain, hajat, istisqa'.
    - 2) Puasa : hanya membahas puasa sunah senin kamis, daud, syawal, tarwiyah, arafah, tasu'a, 'asyura.
2. Software yang digunakan
- a. Eclipse IDE (Integrated Development Environment)  
Befungsi sebagai tools untuk melakukan pemrograman android.
  - b. Android Software Development Kit (Android SDK)  
Befungsi sebagai alat bantu dan API dalam mengembangkan aplikasi android menggunakan bahasa pemrograman java.
  - c. Android Development Tools (ADT)  
Befungsi untuk mengedit dokumen Java dan XML (*Extensible Markup Language*) serta menggunakan peralatan *command line* untuk menciptakan, membangun, melakukan *debug* aplikasi Android dan pengendalian perangkat Android.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian skripsi ini adalah :

1. Menerapkan ilmu yang didapat selama perkuliahan ke dalam aplikasi nyata.
2. Memberikan inovasi terhadap aplikasi mobile khususnya android.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dapat diambil adalah kini para orang tua dapat lebih terbantu dalam mendidik anak dalam urusan agama, terutama pengetahuan dasar yaitu tentang rukun islam. Selain itu hal positif yang dapat diperoleh adalah para remaja dapat dengan bebas belajar agama tanpa ada rasa malu berkaitan masalah umur.

#### 1.6 Metode Pengumpulan Data

Pada penyusunan skripsi ini, penulis mengumpulkan data menggunakan beberapa metode, diantaranya :

1. Pengumpulan Data
  - a. Metode wawancara

Metode atau teknik pengumpulan data dengan cara bertatap muka langsung dengan orang yang berkompeten, selain juga dapat menjadi

sumber dalam pengambilan data yang kemudian bisa didapatkan informasi yang diperlukan.

b. Metode kepustakaan

Metode atau teknik pengumpulan data yang bersumber dari *literature* buku-buku penunjang dan jurnal untuk konsep teori yang berhubungan dengan objek permasalahan penelitian.

2. Analisis Data

Pada tahap ini penulis melakukan analisa terhadap data-data yang telah diperoleh sebelumnya.

3. Perancangan Program

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam penulisan program atau kode-kode sehingga dapat berjalan sesuai dengan harapan.

4. Uji Coba Program

Pengujian program ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan software tersebut telah berjalan baik sesuai dengan harapan.

5. Tahap Evaluasi

Sistem yang telah selesai dibangun perlu untuk dievaluasi guna menguji dan menemukan kesalahannya. Hal ini merupakan sesuatu yang umum dilakukan, karena suatu sistem belum tentu sempurna setelah selesai pembuatannya, sehingga proses evaluasi diperlukan untuk penyempurnaannya. Dalam evaluasi akan ditemukan bagian-bagian yang

harus dikoreksi untuk menyamakan permasalahan dan tujuan dari pembuatan sistem.

### **1.7 Sistematika Penelitian**

Secara garis besar penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, dengan perincian sebagai berikut :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data serta sistematika penelitian.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini dibahas tentang teori-teori yang menjadi dasar media pembelajaran serta yang mempunyai hubungan dalam perancangan perangkat lunak tersebut.

#### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini dibahas tentang gambaran umum objek penelitian, yaitu analisis dan perancangan.

#### BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas 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

Pada bab ini dibahas tentang kesimpulan yang didapatkan dari keseluruhan laporan yang ditulis, dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan lebih lanjut.

