

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan agama Islam bagi umat muslim merupakan kewajiban yang perlu dipahami secara menyeluruh, pendidikan agama Islam harus dididik melalui proses pendidikan sesuai ajaran Islam dengan berbagai metode dan pendekatan yang ditujukan kepada perbaikan sikap mental yang akan terwujud dalam amal perbuatan baik bagi diri sendiri maupun orang lain. Pendidikan agama Islam bersifat praktis yang ajarannya harus diamalkan dalam kehidupan sehari-hari agar mencerminkan sikap dan tingkah laku pribadi yang baik dan santun dalam bermasyarakat serta bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain sehingga menciptakan suasana harmonis yang mampu mewujudkan kerukunan diantara sesama umat manusia. Namun dalam kenyataannya di kehidupan masyarakat saat ini banyak yang belum memahami secara menyeluruh tentang ajaran agama islam bahkan dimulai dari hal yang paling sederhana yang setiap hari dilakukan yaitu adab-adab dalam islam meliputi adab membaca AL-Qur'an, adab bertamu, adab berpakaian dan sebagainya yang sebagian besar tidak dilakukan sesuai dengan ajaran islam dan ajaran Rasulullah SAW.

Dalam mempelajari ilmu agama terutama mengenai adab-adab dan etika dalam islam kebanyakan masih menggunakan media pembelajaran berupa buku ataupun melalui website yang terkoneksi dengan internet, media pembelajaran seperti buku saat ini kurang diminati oleh anak-anak ataupun

orang dewasa karena bentuk dan modelnya masih sama saja dari dahulu dan juga kurang efisien karena harus membawa buku ketika ingin mempelajari. Begitu juga dengan media website yang harus selalu terkoneksi dengan internet, padahal tidak semua tempat terdapat koneksi dan itupun harus membayar untuk koneksi internet. Sehingga perlu adanya media pembelajaran yang baru dan berbeda dari media pembelajaran buku ataupun website.

Dari uraian tersebut, maka perlu adanya media pembelajaran lain yang mampu menumbuhkan minat belajar pada masyarakat untuk memahami adab-adab dalam islam, dengan memanfaatkan teknologi sistem operasi android pada *gadget* maupun *smartphone* yang merupakan salah satu barang yang hampir selalu dibawa kemanapun pemiliknya beraktifitas, sehingga memungkinkan untuk belajar mengenai adab-adab dalam islam kapanpun dimanapun saat ada waktu luang. Android sendiri merupakan sistem operasi yang berkembang secara pesat dan merupakan salah satu sistem operasi yang banyak digunakan pada perangkat mobile seperti *gadget* maupun *smartphone*. Dengan demikian pembuatan Aplikasi Adabul Yaumiyah Berbasis Android akan lebih mudah diakses sehingga bisa memberikan manfaat bagi yang menggunakannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana merancang Aplikasi Adabul Yaumiyah Berbasis Android yang dapat digunakan secara umum dan dapat bermanfaat bagi umat muslim?

1.3 Batasan Masalah

Adapun dalam penyusunan skripsi ini dapat lebih terarah, maka pembahasan penulisan ini dibatasi pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat dijalankan pada ponsel yang mendukung sistem operasi Android minimal versi 2.2 .
2. Sumber pengetahuan mengacu pada buku : 'Abdul 'Aziz bin Fathi as-Sayyid Nada. 2005. Ensiklopedia Etika Islam. Jakarta: Magfirah Pustaka.
3. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu *Eclipse IDE (Integrated Development Environment)*, *Android SDK (Android Software Development Kit)*, *ADT (Android Development Tools)*.
4. Aplikasi Adabul Yaumiyah ini terdapat fitur pemutaran suara untuk doa-doa pada suatu adab tertentu.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan program strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "Amikom" Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang didapat selama perkuliahan ke dalam aplikasi yang bermanfaat.
3. Membangun inovasi aplikasi mobile khususnya pada sistem operasi Android untuk meningkatkan pengetahuan umat muslim mengenai adab-adab dan etika dalam islam yang bisa bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari dan bermasyarakat.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Memaksimalkan teknologi *smartphone* sebagai media untuk belajar mengenai adab-adab dalam islam yang bisa digunakan untuk pedoman dalam pergaulan sehari-hari dalam kehidupan bermasyarakat.
2. Meningkatkan etika seorang muslim dengan aplikasi Adabul Yaumiyah yang bisa dipelajari secara cepat dan mudah.
3. Meningkatkan kualitas pergaulan sehari-hari di masyarakat.
4. Mudahnya belajar adab-adab dan etika dalam islam mampu meningkatkan kualitas kehidupan sehari-hari umat muslim menjadi lebih baik dan teratur.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menggunakan Metode Kepustakaan yaitu metode atau teknik pengumpulan data yang bersumber dari literatur buku-buku penunjang dan jurnal untuk konsep teori yang berhubungan dengan objek permasalahan penelitian.

2. Analisis Data

Menganalisa data-data yang sebelumnya telah dikumpulkan.

3. Perancangan Program

Sebagai pedoman dalam penulisan program atau kode-kode agar berjalan sesuai rencana.

4. Uji Coba Program

Pengujian program dilakukan untuk memastikan bahwa program yang dibuat dapat berjalan dengan baik.

5. Evaluasi

Sistem yang telah selesai dibangun perlu adanya evaluasi untuk menemukan kelemahan yang terdapat pada program yang telah dibangun tadi, yang nantinya bisa digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki program sehingga lebih sempurna.

1.7 Sistematika Penulisan

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 penelitian serta sistematika penulisan.

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.

