

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi telepon seluler sangatlah pesat. Telepon seluler (*handphone*) telah berubah menjadi salah satu perangkat multi fungsi, salah satunya yang sering digunakan sekarang ini adalah untuk menjalankan aplikasi – aplikasi *mobile* sebagai media untuk mengakses dan mengolah informasi. Perkembangan aplikasi *mobile* didukung dengan semakin berkembangnya bahasa pemrograman, salah satu bahasa pemrograman *mobile* yang banyak digunakan adalah **J2ME** (*Java 2 Micro Edition*).

Ilmu Tajwid merupakan suatu ilmu yang menuntun seseorang untuk dapat membaca dan mengucapkan Ayat – ayat Al- Qur'an dengan benar. Belajar ilmu tajwid adalah *sunnah*, namun ketika membaca Al-Qur'an tanpa tajwid maka dapat menghilangkan makna dari bacaan yang seharusnya. Dengan demikian pada tataran aplikasi memahami dan mengaplikasikan ilmu tajwid hukumnya wajib. Ada beberapa aspek yang harus dimengerti dalam mempelajari ilmu tajwid yaitu mengerti tulisannya dan cara pengucapannya.

Media pembelajaran ilmu tajwid yang ada sekarang tersedia dalam beberapa bentuk diantaranya dalam bentuk buku, program flash, cd interaktif, dan e-learning. Buku memiliki keterbatasan hanya dapat menampilkan informasi berupa teks dan gambar, mudah rusak terkena air atau robek, serta menyulitkan untuk dibawa kemana – mana karena membutuhkan ruang penyimpanan yang besar. Bentuk flash dan CD Interaktif memiliki kekurangan untuk mengaksesnya harus menggunakan

media komputer, komputer membutuhkan daya listrik, sedangkan tidak semua orang memiliki komputer, begitu juga dalam bentuk website (*e-learning*), ditambah memerlukan akses internet. Aspek mobilitasnya kurang, karena komputer tidak mudah di bawa kemana – mana.

Aplikasi dalam bentuk *mobile* merupakan solusi yang dapat menjawab kekurangan dari sistem pembelajaran yang sudah ada. Aplikasi mobile mempunyai beberapa kelebihan diantaranya dapat menampilkan data berupa teks, gambar, animasi dan suara, mudah untuk di bawa kemana – mana karena terinstal dalam telepon seluler yang notabennya adalah alat komunikasi sehari – hari, murah karena yang diperlukan untuk menjalankannya hanya sebuah *handphone*. Efisien dalam penggunaannya, tidak menghabiskan banyak waktu.

Umat muslim dianjurkan untuk membaca AL-Qur'an setiap hari, dengan segudang aktifitas dan kesibukan sehari – hari memungkinkan seseorang untuk lupa mengenai ilmu tajwid. Dengan menggunakan aplikasi mobile dapat mempelajarinya kembali kapan saja dan dimana saja tanpa mengganggu aktifitas sehari – hari. Untuk itu penulis membuat skripsi dengan judul "Aplikasi Mobile Tajwid Menggunakan Java 2 Microedition".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, masalah pada skripsi ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana membangun "Aplikasi Mobile Tajwid Menggunakan Java 2 Microedition"?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas dibuat suatu batasan masalah untuk mencegah pembahasan yang melebar dari masalah yang ditentukan. Batasan masalah pada skripsi ini adalah

1. Aplikasi ini dirancang untuk menampilkan ilmu tajwid pada perangkat mobile dalam bentuk teks, gambar, dan suara.
2. Ilmu tajwid yang dibahas mencakup hukum nun sukun dan tanwin , mim sukun, idghom, mad, qolqolah, alif lam, ghunnah, lam dan ro.
3. Aplikasi ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman java dengan spesifikasi J2ME (Configuration CLDC 1.1 dan Profile MIDP 2.0)

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan skripsi ini adalah menciptakan alternatif untuk pembelajaran ilmu tajwid dengan menciptakan “ Aplikasi Mobile Tajwid Menggunakan J2ME “ .

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Untuk mengambil data guna "Skripsi" sebagai syarat kelulusan Strata I Jurusan Teknik Informatika di STM IK Amikom Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan di STM IK Amikom Yogyakarta

1.5.2 Bagi Masyarakat Umum

Memberikan alternatif lain kepada masyarakat untuk mempelajari ilmu tajwid.

1.5.3 Bagi Pembaca

Dapat digunakan sebagai contoh / referensi dalam penyelesaian skripsi.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan cara atau teknik yang dilakukan peneliti untuk menyusun suatu karya tulis dan mengumpulkan data – data yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini digunakan beberapa metode pengumpulan data.

1. Metode Observasi

Metode ini merupakan cara untuk melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. Menggali dan merumuskan masalah yang ada.

2. Metode Interview

Metode Pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak - pihak yang terkait dan orang - orang yang berkompeten di bidang IT khususnya bidang J2ME sebagai nara sumber.

3. Metode Eksperimental

Metode ini dilakukan dengan cara mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat ke dalam *mobile phone* .

4. Metode Pustaka

Untuk mendukung perkembangan aplikasi ini, digunakan metode pustaka

sebagai referensi. Pustaka yang digunakan berupa buku - buku referensi, dokumen yang relevan dan internet.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar – dasar penulisan ilmiah. Metode ini dilakukan agar penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang dasar – dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis terhadap kasus yang diteliti serta perancangan program yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas mengenai hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat *mobile*, pengujian aplikasi dan hasilnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan penelitian serta saran.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang daftar pustaka dari literatur - literatur yang digunakan, yang telah mendukung dalam penyelesaian laporan skripsi.

LAMPIRAN

Berisikan segala sesuatu yang berfungsi melengkapi laporan penelitian. Seperti halnya listing program / yang lainnya, jika ada.

