

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi berbasis android yang banyak di gunakan pada perangkat mobile berkembang sangat pesat terutama di Indonesia. Menurut data yang di himpun oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet indonesia (APJII) yang diterbitkan bulan november 2016, pengguna perangkat mobile mencapai 47,6% atau berada di angka 63,1 juta.

Mudahnya masyarakat mendapatkan perangkat mobile dan banyaknya aplikasi yang ada pada perangkat tersebut menjadi daya tarik tersendiri. Aplikasi yang dirancang pun sangat beragam, mulai dari media sosial, game, belanja online kebutuhan ibadah, perpustakaan online, video dan sarana untuk berkomunikasi.

Indonesia sebagai negara yang mayoritas penduduknya adalah islam menjadikan aplikasi mobile sebagai pilihan untuk kebutuhan beribadah. Kemudahan yang didapatkan seperti menentukan arah kiblat, jadwal sholat, sampai kegiatan pengajian menjadi pilihan agar beribadah menjadi lebih baik.

Penjelasan mengenai teknologi berbasis android dan aplikasi yang dibutuhkan oleh mayoritas penduduk islam, membuat penulis ingin mengangkat tema skripsi yang lebih spesifik dengan membuat aplikasi berbasis android dengan judul skripsi “Perancangan Aplikasi Android “Pigi Masjid” Sebagai Media Informasi Masjid”.

dengan judul skripsi “Perancangan Aplikasi Android “Pigi Masjid” Sebagai Media Informasi Masjid”.

Aplikasi yang akan dibuat oleh penulis merupakan aplikasi yang dapat memudahkan pengguna sebagai fasilitas penunjang ibadah dan sebagai media informasi mesjid kepada jemaahnya. Melihat dari banyaknya pengguna mobile aplikasi menjadikan penulis sadar akan banyaknya kekurangan pada aplikasi yang akan dirancang. Oleh sebab itu, penulis akan membuat aplikasi menurut kebutuhan secara umum dengan penyajian informasi yang relevan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi android “Pigi Masjid” yang dapat berjalan di sistem android dan diterapkan kepada masyarakat umum dengan baik sebagai media informasi tentang masjid yang ada di sekitarnya.
2. Membuat 2 tampilan pengguna, yaitu
 - a. Pengguna sebagai penyedia informasi adalah petugas masjid
 - b. Pengguna yang menggunakan informasi adalah jemaah masjid

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi berbasis informasi
2. Software menggunakan android studio dan firebase

3. Informasi yang didapatkan hanya dari petugas setiap masjid.
4. Aplikasi hanya untuk pengguna android.
5. Jemaah hanya dapat memasukkan data pribadi seperti nama, email, jenis kelamin.
6. Pencarian lokasi masjid menggunakan google maps sesuai jarak dari setiap jemaah.
7. Petugas masjid dapat melakukan update data kegiatan secara real time meliputi jadwal sholat, petugas sholat, pengajian, pengumpulan dana dan artikel.
8. Aplikasi tidak dapat digunakan secara offline.
9. Aplikasi hanya mendukung kebutuhan file text dan JPG.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari perancangan ini dimaksudkan untuk mendesain aplikasi Pigi Masjid sebagai media sarana informasi kepada masyarakat yang mudah digunakan dan menarik minat masyarakat untuk beribadah ke masjid. Adapun tujuan lain adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan jumlah jemaah masjid untuk beribadah dengan memberikan fitur notifikasi waktu sholat setiap masjid.
2. Mempublikasikan kegiatan dan informasi masjid agar mudah diakses oleh jemaah
3. Memudahkan dalam menemukan masjid menurut lokasi pengguna
4. Memberi akses untuk pengumpulan dana masjid
5. Menambah pemahaman tentang agama Islam

1.5 METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode waterfall model yang terdiri dari proses *requirements, analysis, design, coding, implementation and testing*.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis antara lain:

1.5.1.1 Mempelajari Literatur

Metode analisis dengan cara mempelajari buku, artikel, dan jurnal untuk mendapatkan landasan dasar penulisan skripsi.

1.5.1.2 *Requirements*

Tahapan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke bentuk *software*.

1.5.1.3 Metode Observasi

Penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap aplikasi sejenis.

1.5.2 Metode Analisis (Pengolahan Data)

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan Analisa Sistem Sejenis menggunakan analisis SWOT dan mempelajari beberapa aplikasi yang sejenis dengan aplikasi yang akan dikembangkan untuk mendapatkan data dan informasi yang berguna untuk pengembangan aplikasi penulisan skripsi.

1.5.3 Metode Perancangan

Pada metode perancangan penulis akan membuat beberapa tampilan pengguna yang lebih mudah digunakan dengan metode *waterfall* untuk

mendapatkan informasi yang mudah dimengerti dengan tahapan sebagai berikut :

1.5.3.1 Planning

Pada bagian ini dimulai dengan mengatur *stories* yang menjelaskan fitur-fitur yang diperlukan dan fungsi fitur-fitur tersebut untuk perangkat lunak yang akan dibangun.

1.5.3.2 Design

Pada bagian ini dilakukan perancangan dengan prinsip *Keep It Simple (KIS)*. Perancangan yang sederhana selalu lebih mudah dimengerti daripada tampilan yang lebih kompleks.

1.5.3.3 Coding

Pada bagian ini akan dilakukan pengkodean yang sesuai untuk perancangan aplikasi.

1.5.4 Metode Implementasi

Melakukan pengujian sistem secara menyeluruh untuk mengetahui kesalahan *coding* dan sistem melalui *black box testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan pada perancangan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penulisan laporan penelitian akan disajikan dalam lima bab dengan uraian sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian,

manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

Bab II Landasan Teori

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian antara lain definisi sistem informasi, komponen sistem informasi, konsep arsitektur sistem, konsep pemodelan sistem, pengertian *android*, perkembangan *android* dan perangkat lunak yang digunakan.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini menjelaskan permasalahan dan rancangan yang telah di analisis yang akan dibuat berdasarkan masalah yang ada dan menguraikan tentang bagaimana program dikembangkan.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dan pembahasan program yang dibuat, berisikan uraian tentang jalannya uji coba bertahap program yang dikembangkan.

Bab V Penutup

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan penyelesaian masalah dan saran-saran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk pengembangan sistem selanjutnya.

