

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan agama islam merupakan pendidikan yang wajib dan perlu dipahami bagi seluruh umat khususnya umat islam, pendidikan agama islam harus diberikan secara menyeluruh dikarenakan dalam proses pendidikan ajaran agama islam yang sesuai dengan syariat, metode serta pendekatan secara islamiyah dapat memperbaiki sikap mental yang tertuju pada perbuatan amal yang baik bagi diri sendiri dan orang lain. Pendidikan agama islam bersifat praktis, fleksibel, dan efisien yang pengamalannya dapat dilakukan dikehidupan sehari - hari. Sadaqah dan Wakaf merupakan salah satu pengamalan dari pendidikan agama islam yang dilakukan dalam kehidupan sehari - hari, akan tetapi dalam hal ini setiap orang tidak mengetahui secara menyeluruh pemahaman sadaqah dan wakaf serta orang yang berhak menerimanya. Sadaqah dan wakaf sangat banyak manfaatnya pada diri sendiri dan orang lain, sebagai contohnya bila menjenguk orang sakit maka kita akan mengurangi rasa sakitnya, bila kita mewakafkan sebagian harta kepada orang yang tepat dan dimanfaatkan sebaik mungkin maka pahala kita tidak akan terputus sampai akhir zaman dan berbagai manfaat lainnya.

Dalam mempelajari ilmu agama islam terutama mengenai pendalaman dan pemahaman sadaqah - wakaf masih banyak menggunakan media pembelajaran berupa buku ataupun website yang terkoneksi dengan internet, media pembelajaran buku sangat kurang diminati orang dewasa dan anak – anak karena

bentuk dan modelnya masih sama dari dahulu hanya berupa tulisan dan jarang yang menggunakan gambar serta kurang efisien bila ingin mempelajarinya maka membawa buku. Sama juga dengan media website yang harus selalu terkoneksi dengan internet, yang harus membawa laptop dan terkoneksi dengan internet. Padahal tidak semua tempat ada koneksi internet, harus menggunakan perangkat tambahan berupa modem dan itu pun berbayar. 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 dan mendalami sadaqah dan wakaf 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 pemahaman sadaqah dan wakaf 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 *igadget* maupun *smartphone*. Pengguna memilih menggunakan perangkat ini dikarenakan mudahnya dalam pengoperasian serta fungsi lain dalam aplikasi. Dengan demikian perancangan Aplikasi Pengenalan dan Pendalaman Wakaf – Sadaqah Berbasis Android akan lebih mudah diakses sehingga bisa memberikan manfaat bagi yang menggunakannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana merancang Aplikasi Pengenalan dan Pendalaman Wakaf - Sadaqah yang dapat digunakan secara umum dan dapat bermanfaat bagi umat muslim?

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 Wakaf - Sadaqah berbasis android ini. Dimana untuk materi yang disajikan yang termuat dalam aplikasi ini terbatas pada

:

1. Aplikasi ini dapat dijalankan pada ponsel yang mendukung sistem operasi Android minimal versi 2.2 .
2. Sumber pengetahuan mengacu pada buku : H. Sulaiman Rasjid. Cetakan keduapuluh tiga. 1990. Fiqih Islam. Bandung :SinarBiru.
3. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu
 - a. Eclipse IDE (Integrated Development Environment) Berfungsi sebagai tools untuk melakukan pemrograman android.
 - b. Android Software Development Kit (Android SDK) berfungsi sebagai alat bantu dan API dalam mengembangkan aplikasi android menggunakan bahasa pemrograman java.

- c. Android Development Tools (ADT) berfungsi 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.
- d. Aplikasi Perancangan Aplikasi Pengenalan dan Pendalaman Wakaf – Sadaqah Berbasis Android ini terdapat fitur pemutaran suara untuk doa-doa niat bersadaqah dan wakaf, serta fitur gambar agar lebih mudah untuk dipahami.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Membangun inovasi aplikasi mobile khususnya pada sistem operasi Android untuk meningkatkan pengetahuan umat muslim mengenai syariat muamalat dalam islam yang bisa bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari dan bermasyarakat.
2. Menerapkan ilmu yang didapat selama perkuliahan ke dalam aplikasi yang bermanfaat.

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan program strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “Amikom” Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Memaksimalkan teknologi *smartphone* sebagai media untuk belajar mengenai bersadaqah dan berwakaf dalam islam yang bisa digunakan untuk pedoman dalam pergaulan sehari – hari dalam kehidupan bermasyarakat.
2. Meningkatkan sikap bijaksana dan adil seorang muslim terhadap sesama dengan aplikasi Sadaqah – wakaf yang bisa dipelajari secara cepat dan mudah.
3. Meningkatkan kualitas pergaulan sehari - hari di masyarakat terutama siswa atau mahasiswa dan orang tua.
4. Mudahnnya belajar sadaqah dan wakaf dalam islam mampu meningkatkan kualitas kehidupan sehari-hari umat muslim menjadi lebih baik dan teratur serta rasa syukur atas rahmat yang diberikan.

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 seperti yang diharapkan.

5. Evaluasi

Aplikasi yang telah selesai dibangun perlu adanya evaluasi untuk menemukan kelemahan yang terdapat pada aplikasi 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

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 tahapan alisa 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.