

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi kini yang semakin berkembang pesat, salah satunya terjadi pada smartphone Android, semua informasi dapat diakses dengan mudah melalui smartphone Android sebagai media sarana yang praktis untuk belajar. Disinilah peran teknologi sangat penting untuk membantu umat islam dalam pembelajaran keagamaan.

Salah satu ilmu yang sangat penting dan harus dimiliki oleh umat islam yaitu cara berwudhu dengan baik dan benar, hukum melaksanakan wudhu adalah wajib sebagai bentuk mensucikan diri [1]. Penyebab tidak sahnya wudhu seseorang dapat menyebabkan shalat yang ia kerjakan menjadi tidak sah, Karena itu merupakan suatu kewajiban bagi setiap muslim untuk memperhatikan bagaimana cara dia berwudhu.[2].

Menyadari hal tersebut maka muncullah ide dan solusi, yakni membuat Game Edukasi Belajar Berwudhu menggunakan Construct 2 Berbasis Android, dimana dalam game ini terdapat fitur teks, gambar dan audio yang bisa membuat pengguna lebih memahami tata cara berwudhu dengan baik. Dengan Game pembelajaran ini, diharapkan pengguna semakin mudah mengenal gerakan berwudhu, melalui game edukasi secara cepat dan mudah sebagai media pembelajaran yang efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun masalah yang akan diselesaikan dalam tugas akhir ini adalah Sebagai berikut:

1. Membuat Aplikasi Belajar Berwudhu sebagai media belajar yang interaktif dan menyenangkan.
2. Menerapkan Pembelajaran tata cara Berwudhu dalam bentuk Animasi berupa tulisan maupun gambar sebagai media pembelajaran pada telepon seluler berbasis android

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka batasan penelitian ini adalah:

1. Aplikasi Ini dibuat menggunakan Aplikasi Construct 2;
2. Penelitian Ini Menggunakan Metode MDLC;
3. Aplikasi ini Berbasis Android Minimal jelly bean;
4. Aplikasi ini berisi tentang Syarat sah wudhu,Rukun wudhu,Sunnah Wudhu dan pembatalan Wudhu;
5. Penelitian ini Menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop dan Illustrator.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah Membuat aplikasi Game Edukasi untuk memberikan edukasi tata Cara berwudhu dengan benar dan membuat orang lebih tertarik untuk mempelajari setiap gerakan dan pembacaan doa wudhu.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai antara lain :

1. Bagi Pengguna : Game Edukasi berbasis android ini dapat digunakan untuk membantu pengguna yang mengalami kesulitan dalam mempelajari tata cara berwudhu.
2. Bagi Peneliti : Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti lain dalam pengembangan game edukasi mobile lainnya.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan penulis dalam penyusunan skripsi adalah sebagai berikut.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Literatur

Mengumpulkan dan mempelajari data, informasi atau literatur yang berhubungan dengan Tata Cara & Syarat sah Berwudhu, dilakukan dengan membaca buku – buku, jurnal, ebook dan melakukan pencarian di internet sebagai referensi.

2. Studi Eksisting

Yang bertujuan sebagai referensi pembuatan aplikasi, Studi Eksisting ini hanya bertujuan untuk mengkomparasi atau membandingkan sehingga diperoleh kelebihan dan kekurangan dalam sebuah aplikasi, sehingga penulis dapat mengambil manfaat dan menutupi kekurangannya dari aplikasi yang sudah pernah dibuat orang lain.

1.6.2 Metode Perancangan

Untuk memudahkan dalam proses pra produksi dan proses produksi, pada tahap ini akan dibuat Storyboard perancangan Pembuatan Aplikasi.

1.6.3 Implementasi

Pada tahap ini pengembangan Game edukasi menggunakan game engine Construct 2, karena pembuatan game akan lebih mudah dan cepat.

1.6.4 Metode Pengujian

Pada tahapan Pengujian aplikasi menggunakan Black box testing pada fitur-fitur aplikasi game, apakah fitur tersebut telah sesuai dengan tujuan pengembangan edukasi Game.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini, disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, permasalahan, batasan masalah, tujuan, Manfaat metode penelitian, Implementasi, dan metode pengujian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori pokok yang merupakan landasan bagi teori-teori lainnya yang terdapat dalam skripsi ini, sebagai landasan atau acuan yang dilakukan terhadap analisis dan perancangan sistem hingga implementasi dan pengujian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu dengan pengumpulan data, analisis data, metode yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi dari hasil rancangan yang telah dibuat kedalam bentuk aplikasi, aplikasi penelitian ini berupa game kemudian dilakukan pengujian terhadap game yang telah di bangun.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran-saran yang dapat berguna bagi pengembang aplikasi ini selanjutnya.

