

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Vendor semakin lama semakin banyak memproduksi ponsel pintar andalan mereka sehingga berpengaruh terhadap harga yang menjadi semakin relatif murah, sehingga tanpa memandang status ekonomi dan sosial, ponsel pintar dapat dinikmati oleh semua kalangan.

Penyedia aplikasi pun menyediakan layanan yang dibutuhkan oleh pengguna ponsel pintar yang heterogen. Telah banyak tercipta aplikasi ponsel pintar termasuk di dalamnya terdapat aplikasi berbasis keagamaan. Aplikasi berbasis keagamaan yang telah ada membantu pemeluk agama tersebut lebih mudah dalam menjalankan kegiatan peribadatan.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat tersebut, sayangnya tidak selaras dengan etika dan moral generasi bangsa saat ini yang justru menurun. Hal ini menunjukkan bahwa generasi muda saat ini perlu mempelajari ilmu etika, sopan santun dan bertata krama. Ilmu tata krama salah satunya diajarkan oleh agama Islam. Tuntutan bertata krama dalam Islam diambil dari kitab suci yaitu Al-Qur'an dan Hadits. Namun ilmu ini tersebar di dalam kitab suci tersebut dan tidak semua orang dapat dengan mudah memperolahnya, maka dari itu para ahli telah merangkum ilmu tata krama dari kitab suci kemudian dihimpun menjadi buku – buku yang akan dapat dipelajari dengan mudah.

Di era teknologi, nilai efisiensi penggunaan buku sebagai sarana belajar bisa ditingkatkan dengan cara mengkonversi buku menjadi sebuah aplikasi sehingga biaya produksi dan distribusi lebih efisien. Pengguna juga tidak direpotkan untuk membawa buku kemana pun, karena pembelajaran bisa didapatkan melalui *device* Android mereka. Maka aplikasi tuntunan bertata krama untuk muslim dapat menjadi sarana untuk memudahkan dalam mempelajari ilmu tata krama dengan lebih efisien.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka dirumuskan :

Bagaimana cara merancang *Aplikasi Tuntunan Bertatakrama Sehari-hari untuk Muslim* berbasis Android?

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk mempermudah kegiatan pembuatan dan menghindari kegiatan diluar sasaran, maka dalam pembuatan skripsi ini ditentukan suatu batasan masalah. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini minimal bekerja pada Android dengan versi API level 2.3 atau dikenal dengan nama versi Gingerbread.
2. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah : Android Studio dan Notepad ++.
3. Aplikasi dapat berjalan secara *offline*.

4. Aplikasi berisi tuntunan bertata krama dalam aktifitas yang mendasar, dan umum dilakukan seorang muslim dalam kehidupan sehari – hari.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan pembuatan skripsi ini adalah:

1. Memenuhi persyaratan kelulusan dan menyandang gelar Sarjana Komputer Strata 1 Informatika Fakultas Ilmu Komputer pada UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu selama mengikuti pendidikan di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta dalam implementasi nyata secara praktik guna mendukung kemampuan secara teknis dan teori.
3. Dapat membuat aplikasi sebagai sarana untuk membantu Muslim di Indonesia untuk dapat berperilaku sesuai dengan pedoman ajaran Islam dalam kehidupan sehari –hari.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian adalah untuk menjawab berbagai masalah yang telah dirumuskan diantaranya:

- a. Membantu Muslim di Indonesia untuk dapat berperilaku sesuai dengan pedoman ajaran Islam dalam kehidupan sehari –hari.

- b. Memperdalam pengetahuan penulis tentang ilmu pemrograman android dan ikut serta dalam mengembangkan teknologi informasi

## 1.6 Metode Penelitian

Metode pelaksanaan penelitian yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini antara lain :

### 1. Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, digunakan metode observasi yaitu mengumpulkan referensi tata krama muslim dari Al-Quran dan Al-Hadits, serta referensi bahasa pemrograman Java untuk Android, bahasa pemrograman untuk *website* sebagai *content database* dalam aplikasi ini.

### 2. Analisa Sistem

Melakukan analisis terhadap permasalahan yang ada mengenai bagaimana aplikasi ini dapat mengakses konten yang hanya bisa didapat menggunakan jaringan internet.

### 3. Perancangan

Proses perancangan disesuaikan dengan kebutuhan yaitu aplikasi ini dapat berjalan dan digunakan dengan mudah sehingga tujuan dibuatnya aplikasi ini dapat terpenuhi.

### 4. Pemrograman

Aplikasi ini dibangun menggunakan komputer dengan spesifikasi yang diperlukan, tentunya setelah proses perancangan selesai.

## 5. Uji Coba dan Implementasi

Setelah aplikasi selesai dibangun, maka akan dilakukan uji coba untuk mengetahui apakah tujuan pembuatannya tercapai atau belum, jika belum maka akan dilakukan perbaikan sehingga aplikasi pada akhirnya dapat digunakan sesuai dengan tujuan. Jika telah berhasil melewati masa uji coba, selanjutnya aplikasi akan diimplementasikan pada smartphone untuk dapat digunakan di lingkungan sebenarnya.

## 6. Dokumentasi

Pembuatan laporan mulai dari studi literatur sampai implementasi akan dilakukan pada tahap ini, termasuk didalamnya akan dibahas apa saja kelebihan serta kekurangan aplikasi ini.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Penulis membuat sistematika penulisan berdasarkan bab – bab yang terurut menurut pokok – pokok permasalahan untuk mempermudah penyusunan skripsi yaitu :

#### BAB I : Pendahuluan

Berisi pengantar bab – bab selanjutnya. Pada bab ini akan dibahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat, serta metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

#### BAB II : Landasan Teori

Pada bab ini akan diuraikan hal – hal yang berhubungan dengan perancangan dan pembuatan aplikasi, antara lain membahas tentang sistem perangkat lunak yang digunakan dalam merancang program serta pemaparan teori tentang aplikasi yang akan dirancang.

### BAB III : Analisa dan Perancangan Sistem

Pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan perangkat lunak, perancangan antarmuka, serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang akan dibangun akan dijelaskan pada bab ini.

### BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini membahas secara lengkap tahap – tahap perancangan pembuatan program, cara kerja sistem beserta pembahasannya, serta melakukan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat.

### BAB V : Penutup

Bab ini adalah bab yang terakhir yang berisi kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun dari pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.