

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejalan dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan di era modern ini, kebutuhan masyarakat akan informasi dalam segala bidang semakin meningkat, terlebih dengan mobilitas manusia yang semakin tinggi. Dampak dalam hal ini jelas terlihat di kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, penggunaan ponsel pintar (*smartphone*) di kehidupan sehari-hari. Melalui ponsel pintar, masyarakat dapat mengikuti cepatnya perkembangan dunia.

Perkembangan teknologi yang pesat dipacu oleh kebutuhan manusia akan informasi, berbagi informasi, berkomunikasi serta bertukar data dengan cepat dan praktis, menyebabkan banyaknya *developer* yang mulai mengembangkan teknologi terhadap perangkat bergerak (*mobile device*). Keunggulan perangkat bergerak ini adalah kepraktisannya dalam segi penggunaan, kebebasan akses terhadap informasi-informasi yang bisa dimanfaatkan untuk membantu pekerjaan, pelajaran atau sekedar mencari hiburan dan aktifitas lainnya.

Berpijak pada Indonesia sebagai Negara Kesatuan yang memiliki enam agama besar yang diakui oleh Undang-Undang, pendidikan agama juga

merupakan salah satu hal yang dapat didapatkan oleh masyarakat melalui aplikasi pada ponsel pintar. Melihat kurangnya aplikasi pembelajaran pendidikan agama Buddha, penulis memutuskan untuk membuat sebuah aplikasi berisi doa-doa sederhana, tata cara bersembahyang, tempat ibadah, ucapan salam, hari-hari besar serta hal-hal lainnya, yang ditujukan bagi murid Sekolah Dasar agar mereka dapat memahami berbagai hal dasar dalam agama Buddha.

Dengan pembuatan aplikasi ini, diharapkan masyarakat, khususnya pengguna ponsel pintar, serta pelajar yang beragama Buddha, agar dapat mempelajari lebih dalam tentang apa saja yang perlu diketahui terkait agama Buddha sebagai pedoman dasar dalam beragama. Selain itu, diharapkan aplikasi ini dapat menjadi tambahan media pembelajaran yang sanggup diakses kapan dan di mana saja oleh siapa pun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas penulis dapat merumuskan suatu permasalahan, yaitu : Bagaimana merealisasikan suatu aplikasi yang bernama "Ayo mengenal identitas Agama Buddha" dengan menggunakan sistem operasi android ?

1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi ini hanya bisa berjalan di *mobile* android.
2. Aplikasi dikembangkan dan diimplementasikan pada perangkat mobile berbasis android minimal versi Jelly Bean.
3. Dalam pembuatan aplikasi ini hanya sampai pada tahap testing.
4. Dalam pembuatan Ayo mengenal identitas Agama Buddha ini menggunakan software MIT App Inventor.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Membuat sebuah aplikasi berisi panduan tentang agama Buddha secara singkat bagi siswa-siswi Sekolah Dasar.
2. Memperdalam pengetahuan sistem operasi ponsel pintar yang bersifat *open source* dan dapat menjadi referensi untuk digunakan pada aplikasi lain.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah metode kepustakaan dengan mengumpulkan buku mata pelajaran yang digunakan oleh guru agama Buddha sebagai bahan ajar sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran menyeluruh masalah yang akan dibahas dalam skripsi ini, maka sistematika penulisan dibagi menjadi sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas secara menyeluruh tentang apa yang diuraikan dalam skripsi ini yaitu tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan akhir ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas tentang landasan teori atau tinjauan pustaka yang mendasari pembahasan secara detail yaitu terdiri dari definisi-definisi dan model matematis yang berhubungan dengan ilmu dan permasalahan yang sedang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas tentang analisis sistem, perancangan system dan rancangan antarmuka yang akan digunakan oleh system untuk berinteraksi dengan pengguna.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang hasil pembahasan dari aplikasi yang sudah dibuat, dan gambaran cara menggunakan aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan membahas tentang kesimpulan dari permasalahan yang ada, serta saran yang dapat membangun bagi pengembangan diri.