

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi seperti saat ini, teknologi informasi berkembang sangat dinamis khususnya dibidang *software*. Semakin banyaknya aplikasi yang dibuat oleh para *developer* untuk mempermudah kehidupan manusia. Berbagai aplikasi yang beredar terdiri dari berbagai macam *platform* OS dan bahasa pemrograman. Aplikasi yang beredar saat ini memiliki bermacam fungsinya sendiri, seperti aplikasi yang berfungsi untuk hiburan, sebagai media pembelajaran, dan lain-lain.

Dengan berbagai fungsi dan kemajuan *software* yang ada, menunjang kemajuan salah satu produk teknologi informasi lainnya yaitu ponsel. Dengan tingginya inovasi teknologi ponsel setiap tahun oleh para pengembang, membuat pemanfaatan ponsel tidak hanya sebatas sebagai alat komunikasi dan berubah menjadi *smartphone* yang sangat memudahkan segala aktifitas kebutuhan *user*. Perkembangan tersebut diawali Nokia dengan teknologi sistem operasi *symbian*, Apple dengan teknologi IOS, Blackberry, dengan Blackberry OS, yang terbaru adalah *smartphone* menggunakan teknologi sistem operasi android dan *windows phone*.

Penggunaan *smartphone* khususnya yang menggunakan teknologi sistem operasi android sangat tinggi di indonesia. Sisi negatif dari tingginya penggunaan *smartphone* android adalah banyak pelajar yang

lebih tertarik untuk bermain *games* pada *smartphone* mereka, ini berakibat banyak pelajar yang kurang memahami wawasan tentang agama Islam, salah satunya tentang rukun Islam yang ke lima yaitu puasa di bulan Ramadhan. Panduan puasa Ramadhan sesungguhnya sangat penting sebagai pendidikan dasar agama khususnya untuk para pelajar. Berdasarkan latarbelakang masalah tersebut, sehingga penulis terdorong untuk membuat skripsi dengan judul : **“Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Panduan Puasa Ramadhan Sesuai Al-Quran dan As-Sunnah Berbasis Android”**. Mempelajari ilmu agama adalah wajib bagi setiap muslim apapun profesinya, sebagaimana Nabi shallallahu ‘alaihi wa sallam telah bersabda “menuntut ilmu (agama) itu wajib atas setiap muslim”(HR. Ibnu Majah). Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan informasi dan membantu masyarakat dan para pelajar untuk mempelajari agama Islam yang mulia ini.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka diperoleh rumusan masalahnya adalah sebagai berikut : Bagaimana agar aplikasi yang dibuat menjadi aplikasi interaktif sebagai media pembelajaran panduan puasa Ramadhan sesuai Al-Qur’an dan As-Sunnah?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah maka untuk memfokuskan pembahasan diperoleh batasan masalah sebagai berikut :

- a. Dalam aplikasi membahas tentang panduan puasa yang sesuai dengan sunnah.
- b. Menghindari plagiarisme dengan mencantumkan sumber penerbit pada aplikasi.
- c. Bagian profit keuntungan jika iklan terpasang pada aplikasi, sebagai royalti kepada penerbit dan penulis untuk menghindari kerugian yang di alami penerbit dan penulis atas terbitnya aplikasi pembelajaran panduan puasa Ramadhan berbasis android.
- d. *Software* yang digunakan android studio dan adobe photoshop
- e. Aplikasi ini dapat dijalankan minimal pada android versi 4.4.2 (kitkat).

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang ingin dcapai oleh penulis adalah sebagai berikut :

- a. sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang strata 1 jurusan Teknik Informatika “STMIK Amikom Yogyakarta”.
- b. Membangun aplikasi berbasis android yang nantinya bisa bermanfaat dalam membantu masyarakat untuk mempelajari hukum-hukum puasa sesuai Al-Quran Dan Sunnah.

- c. Mengimplementasikan ilmu yang telah di dapat penulis Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
- d. Menambah pengetahuan dan pengalaman di bidang pemrograman mobile khususnya pada pembuatan aplikasi media pembelajaran berbasis mobile.
- e. Pengguna menjadi lebih tertarik untuk mempelajari agama Islam.
- f. Pengguna menjadi lebih mengenal bagaimana cara puasa yang sesuai sunnah.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Dapat memudahkan masyarakat dalam belajar agama tentang panduan puasa Ramadhan.
- b. Dapat memberikan informasi kepada masyarakat tentang tata cara puasa yang baik dan benar sesuai dengan Al-Qur'an dan Hadits.
- c. Memperdalam pengetahuan penulis tentang ilmu pemrograman android dan ikut serta dalam mengembangkan teknologi informasi.

#### **1.6 Metode Penelitian**

- a. Observasi

Dengan meninjau langsung dan melakukan pengamatan tata cara puasa masyarakat di daerah asal penulis yaitu Lombok Utara, teman-teman kuliah dan mengamati acara anak-anak tentang puasa Ramadhan yang ada di televisi seperti acara anak-anak upin-ipin.

- b. Wawancara

Melakukan wawancara tanya jawab secara langsung kepada teman-teman kuliah dan teman-teman kos

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **a. Studi literatur**

Merupakan metode dengan memanfaatkan fasilitas, contohnya memakai internet dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan puasa ramadhan dan pemrograman java seperti yufid.com, okedroid.com dan rumayso.com.

#### **b. Metode kepustakaan**

Metode ini dilakukan dengan cara membaca buku-buku para asatidz seperti panduan puasa ramadhan karya ustadz abduh tuasikal, jurnal dan juga karya ilmiah sebagai acuan dan juga bahan pertimbangan dalam penyusunan data penulis.

### **1.6.2 Metode Pengembangan Aplikasi**

dalam pengembangan aplikasi penulis menggunakan system development life cycle (SDLC). SDLC adalah proses pengembangan dimana keseluruhan proses pengembangan sistem dilakukan melalui proses multi langkah yaitu planning, design, development, testing, publikasi, maintenance.

#### **a. Planning**

Yaitu merencanakan ide atau konsep dari aplikasi yang akan dibuat dan dikembangkan.

#### **b. Design**



Yaitu membuat design seperti kerangka design aplikasi untuk user interface.

c. Development

Mengimplementasikan atau menerjemahkan Ui dan Ux yang designer buat kedalam baris code alur logika pemrograman.

d. Testing

Menguji aplikasi apakah bisa berjalan dengan baik di semua perangkat android.

e. Publikasi

Mendistribusikan atau mempublish aplikasi yang siap dipakai oleh end-user.

f. Maintenance

memeriksa bug-bug yang ada, menerima dan menganalisis laporan bug yang diterima dan mengupdate fitur-fitur aplikasi.

## 1.7 Sistematika Penelitian

Pelaksanaan pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab yaitu sebagai berikut :

### BAB I : Pendahuluan

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan laporan.