

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi merupakan sarana yang menyediakan kemudahan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Sebagai seorang muslim yang diberikan kenikmatan berupa iman, sudah sepatutnya kita menggunakan teknologi yang ada untuk kemaslahatan umat dan agama ini. Salah satu kewajiban sebagai seorang muslim yang tidak bisa dihindari adalah kewajiban untuk *amar ma'ruf nahi munkar*, atau bisa disebut dengan berdakwah. Seiring dengan perkembangan kemajuan teknologi dakwah Islam semakin berkembang sampai di rumah-rumah, masjid-masjid hingga melalui perantara media seperti radio, televisi, serta internet. [6]

Ikatan Remaja Islam Masjid Ar Rohmah (IRISMA) merupakan sebuah komunitas remaja Islam di Dusun Malangrejo, Kelurahan Wedomartani, Ngemplak, Sleman, Yogyakarta. Komunitas tersebut mempunyai program untuk dakwah Islam terutama dikalangan remaja. Namun, kegiatan yang biasa mereka lakukan seperti pengajian rutin di dalam masjid hanya bisa didengar oleh kalangan remaja sekitar Masjid Ar Rohmah. Selain itu, perlu dibuatkan sebuah media yang bisa mengantarkan informasi Islam ke kalangan remaja yang lebih luas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka pengurus IRISMA membangun sebuah *website* sebagai media penyebaran informasi keremajaan dan informasi Islam. Demi mendukung penyebaran informasi yang lebih luas dan meningkatkan minat remaja mengakses informasi islami maka diperlukan sebuah aplikasi yang mampu mengakses informasi web irisma yang memuat informasi sumber hukum Islam seperti Al Quran dan Hadis serta akses Kitab Salaf Karangan para Ulama agar remaja atau masyarakat yang belum paham dengan tata bahasa Arab tidak salah dalam menafsirkan terjemahan Al Qur'an maupun Hadist. Maka dari itu dilakukan penelitian dengan judul Perancangan Aplikasi "iRisma" sebagai Media Dakwah dan Informasi Islami Berbasis Universal Windows Platform pada Ikatan Remaja Islam masjid Ar Rohmah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang yang diuraikan di atas, maka pokok permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat suatu aplikasi yang dapat menampilkan informasi dari website serta menghitung harta zakat mal dan pembagian harta warisan yang digunakan di berbagai device

1.3 Batasan Masalah

Karena keterbatasan waktu dan pengetahuan penulis, maka lingkup pembuatan aplikasi ini antara lain:

1. Perangkat yang digunakan adalah perangkat PC (*Personal Computer*) dan *mobile* yang menggunakan sistem operasi Windows 10.
2. Konten artikel yang ditampilkan hanya diambil dari website <http://www.irisma.or.id/>.
3. Informasi tambahan yang terdapat dalam aplikasi adalah terjemahan kitab syafinatun najah karangan Salim Bin Smeer Al Hadrami.
4. Software yang digunakan dalam membuat aplikasi adalah Visual Studio 2015 Community dan diperbarui Visual Studio 2017 Community
5. Aplikasi hanya ditargetkan pada *Mobile device family* dan *Desktop device family*

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Merancang aplikasi yang dapat dipasang di berbagai device dengan sistem operasi windows.
2. Mempermudah masyarakat mengakses informasi Islami dari website www.irisma.or.id melalui berbagai device windows yang dimiliki.
3. Mempermudah masyarakat mengakses Terjemahan Kitab Safinatun Najah.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk membantu kelancaran penyusunan skripsi ini, maka diperlukan informasi yang cukup mengenai permasalahan yang akan dibahas agar sesuai dengan tujuan yang dicapai. Teknik pengumpulan data antara lain :

1. Observasi

Pada metode ini dilakukan pengamatan pada aplikasi *mobile* maupun PC yang menampilkan informasi dari website dan sejenisnya. Aplikasi yang diamati adalah aplikasi yang berada di internet, *Play Store* dan *Windows Store*. Selain itu, pengamatan juga dilakukan pada contoh *source code* program aplikasi yang didapatkan diberbagai sumber seperti internet, buku dan sumber lain yang tidak dapat disebutkan.

2. Studi Pustaka

Studi yang dilakukan dengan membaca dan mempelajari konten yang ditampilkan dari website resmi Microsoft seperti msdn.microsoft.com, mva.microsoft.com atau jurnal Internasional, jurnal ilmiah nasional, buku serta *white paper* yang berasal dari koleksi pribadi, perpustakaan atau file dari internet yang berkaitan dengan topik skripsi.

3. Wawancara

Melakukan wawancara langsung dengan pengurus IRISMA untuk mengetahui apa saja yang mereka harapkan dengan adanya aplikasi tersebut serta informasi apa saja yang ingin mereka tampilkan melalui aplikasi iRisma.

1.5.2 Metode Analisis

Metode Analisis yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Analisis PIECES

Analisis yang digunakan adalah PIECES yang terdiri dari analisis dari segi kinerja, informasi yang dihasilkan, ekonomi, kontrol, efektifitas dan pelayanan.

2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan menjelaskan mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam penerapan aplikasi iRisma sebagai media dakwah dan informasi islami berbasis *Universal Windows Platform* pada Ikatan Remaja Islam Masjid Ar Rohmah (IRISMA).

3. Analisis Kelayakan

Studi kelayakan sistem yang terdiri dari kelayakan teknis, kelayakan operasional, kelayakan hukum dan kelayakan biaya.

1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan akan dengan menggunakan model UML, ERD, dan desain *interface*.

1.5.4 Metode Testing

Untuk meminimalkan kesalahan-kesalahan yang ada, maka dilakukan pengujian aplikasi agar semua fitur berjalan sebagaimana mestinya. Metode yang digunakan penulis adalah white-box testing dan black-box

1.6 Sistematika Penulisan

1. BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi uraian singkat hasil-hasil penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau penulis yang berhubungan dengan topik penelitian di dalam tugas akhir ini.

3. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisis dan desain perangkat lunak yang akan dibuat, serta desain sistem yang akan dibuat.

4. **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang implementasi perangkat lunak yang dikembangkan beserta hasil pengujian perangkat lunak.

5. **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan tugas akhir dan saran untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya.

