

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Alkitab adalah kitab suci bagi pemeluk agama kristen katolik dan kristen protestan, yang terdiri dari perjanjian lama dan perjanjian baru. Isi dari Alkitab adalah firman-firman Tuhan yang ditujukan untuk umat kristen di seluruh dunia. Di Indonesia, Alkitab sendiri tidak lepas dari peran Lembaga Alkitab Indonesia (LAI).

Lembaga Alkitab Indonesia (LAI) adalah lembaga yang mempunyai peran untuk menerjemahkan, menerbitkan, menyebarkan Alkitab dalam bahasa Indonesia maupun bahasa-bahasa daerah yang ada di Indonesia. Lembaga Alkitab Indonesia adalah anggota dari United Bible Societies, sebuah organisasi yang menaungi ratusan lembaga Alkitab di negara-negara di dunia.

Sebagai kitab suci, pendalaman Alkitab sangat penting bagi manusia untuk berkehidupan dalam kekristenan. Umat kristen wajib untuk memahami dan meneladani serta menerapkan firman-firman Tuhan yang ada didalam Alkitab dalam kehidupan sehari-hari. Setiap hari sabat (minggu) umat kristen akan melaksanakan ibadah di gereja. Kebanyakan gereja menerapkan untuk membedakan ibadah, seperti ibadah umum (dewasa) dan ibadah sekolah minggu (anak-anak). Namun ada pula yang menggolongkannya dengan spesifik berdasarkan golongan umur, seperti ibadah umum (dewasa), ibadah muda-mudi (remaja hingga dewasa muda atau belum menikah), dan ibadah sekolah minggu (balita dan anak-anak). Hal ini bertujuan agar upaya penyampaian khotbah atau

firman Tuhan lebih mengena dan lebih tepat sasaran sesuai dengan kebutuhan rohani tiap golongan ibadah. Metode atau cara penyampaian firman Tuhan untuk golongan dewasa, remaja dan dewasa muda atau belum menikah, serta balita dan anak-anak tentu berbeda.

Pada observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap anak yang mengikuti ibadah sekolah minggu, empat dari delapan anak merasa belum terlalu paham dengan khotbah yang disampaikan pada saat ibadah. Sedangkan tiga anak merasa paham serta hanya satu anak yang merasa tidak paham dengan khotbah yang disampaikan. Hal ini dapat dijadikan sebagai acuan kecil sebagai kondisi permasalahan yang ada.

Oleh karena itu, maka diperlukan suatu media lain guna mendukung pemahaman anak-anak terhadap firman Tuhan dalam Alkitab. Media tersebut adalah aplikasi mobile berbasis android. Pemilihan android sebagai basis aplikasi dikarenakan pertimbangan mulai maraknya penggunaan gawai dalam masyarakat, yang dalam hal tersebut adalah perangkat android.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, diperoleh rumusan masalah untuk melakukan penelitian tentang membangun aplikasi android sebagai media lain penyampaian firman dalam Alkitab yakni sebagai berikut:

“Bagaimana merancang dan membangun aplikasi “Cerita di Alkitab” berbasis android?”

### 1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini, diperlukan batasan-batasan guna menyederhanakan masalah dan menghindari pembahasan masalah yang terlalu luas serta tidak sesuai dengan tujuan awal yang sudah direncanakan, maka dapat disimpulkan batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibuat dengan berbasis android yang artinya hanya dapat berjalan pada perangkat yang mendukung *platform* android.
2. Obyek penelitian dalam penelitian ini adalah ayat-ayat tertentu yang terdapat dalam Alkitab yang direpresentasikan dalam sebuah aplikasi mobile berbasis android.
3. Cerita yang ditampilkan dalam aplikasi yaitu:
  - a. Kejadian 1-2 (Ketika Tuhan Membuat Segala Sesuatu)
  - b. Kejadian 6-10 (Nuh dan Air Bah)
  - c. Hakim-hakim 6-9 (Tentara Kecil Gideon)
  - d. 1 Samuel 16-20 (Daud Si Anak Gembala)
  - e. Yunus (Yunus dan Ikan Besar)
  - f. Matius 1-2, Lukas 1-2 (Kelahiran Tuhan Yesus)
  - g. Matius 8 dan 14, Markus 4, Lukas 8 (Yesus Menenangkan Badai)
  - h. Markus 10, Lukas 18, Yohanes 9 (Yesus Menyembuhkan Orang Buta)
  - i. Yohanes 6 (Yesus Memberi Makan 5000 Orang)

- j. Lukas 19 (Yesus dan Zakheus)
  - k. Matius 26-28, Lukas 22-24, Yohanes 13-21 (Paskah yang Pertama)
4. Minimal versi sistem operasi android yang digunakan untuk menjalankan aplikasi ini adalah versi 4.2 (*Jelly Bean*).
  5. Aplikasi hanya sebatas menampilkan informasi berupa teks dan suara yang disertai dengan grafis.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Tujuan pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Menghasilkan aplikasi berbasis android yang berfungsi untuk membantu anak-anak dalam memahami ayat pada Alkitab.
2. Anak-anak akan lebih mudah dalam memahami makna dari suatu ayat pada Alkitab.
3. Penulis mampu mengembangkan dan menerapkan ilmu yang telah didapatkan semasa kuliah, khususnya pada pemrograman *mobile*.
4. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana pada program studi Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Dapat menyelesaikan program sarjana pada program studi Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Mengembangkan pengetahuan dalam membuat aplikasi berbasis android.
3. Memudahkan anak-anak dalam memahami suatu ayat pada Alkitab.
4. Memudahkan pengguna dalam memahami isi dari Alkitab dengan representasi yang berbeda.

## **1.6 Metode Penelitian**

Dalam melakukan penelitian ini, metode penelitian yang peneliti gunakan adalah :

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1.6.1.1 Metode Kepustakaan**

Melakukan pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara mempelajari dan/atau mengambil data dari buku, artikel, maupun media lain baik berupa elektronik maupun cetak yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

#### **1.6.2 Metode Analisis**

Melakukan analisa dengan menggunakan metode analisis kebutuhan, analisis kelayakan, dan analisis SWOT.

#### **1.6.3 Metode Perancangan**

Proses perancangan aplikasi, meliputi pembuatan desain tampilan, desain sistem, hingga bahan-bahan konten dari aplikasi.

#### 1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan yaitu:

a. Analisis sistem.

Tahap analisa permasalahan, analisa kebutuhan sistem, dan analisa kelayakan.

b. Desain sistem

Tahap penerjemahan dari data yang telah dianalisa dan menghasilkan rancangan aplikasi, meliputi rancangan konsep, rancangan isi, rancangan naskah, dan rancangan grafis.

c. Implementasi sistem

Tahap implementasi dari desain sistem yang telah dirancang ke dalam kode program sehingga akan menghasilkan aplikasi serta melakukan pengujian sistem dari aplikasi tersebut.

d. Pemeliharaan sistem

Tahap pemeliharaan sistem yang telah dibuat agar aplikasi tetap berjalan dengan baik.

#### 1.6.5 Metode Testing

Setelah sistem selesai menjadi sebuah aplikasi, akan dilakukan tahap pengujian terhadap aplikasi untuk dapat menilai apakah aplikasi sudah sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan yang telah ditentukan sebelumnya.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun secara singkat yang terdiri dari bagian sebagai berikut:

### **BAB I. PENDAHULUAN**

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

### **BAB II. LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan diuraikan hal-hal yang berhubungan, berkaitan, dan mendukung dalam proses melakukan penelitian.

### **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini berisi tentang analisis terhadap permasalahan yang diteliti dan rancangan program serta desain yang akan dibuat.

### **BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan membahas terkait pengimplementasian hasil bahasan pada bab sebelumnya ke dalam bentuk kode program dan antarmuka aplikasi.

**BAB V. PENUTUP**

Bab ini akan berisi kesimpulan dari proses penelitian dan saran untuk pengembangan dan perbaikan hasil penelitian untuk masa yang akan datang.

