

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya dari waktu ke waktu, teknologi yang kita gunakan pun kini semakin canggih, salah satunya yang sangat mendunia saat ini yaitu *smartphone*. Pada saat ini juga teknologi *smartphone* sangat umum digunakan bagi anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Teknologi *smartphone* ini bersistem operasikan android. Jadi android merupakan sebuah sistem operasi berbasis linux yang didesain khusus untuk perangkat bergerak seperti *smartphone*. Berdasarkan informasi dari situs resmi android itu sendiri, setiap hari terdapat lebih dari satu juta perangkat android yang diaktifkan dan diperkirakan akan terus meningkat.

Cerita merupakan sebuah media pembelajaran yang terdiri dari rangkaian peristiwa yang disampaikan, baik itu dari kejadian nyata maupun fiksi (tidak nyata). Metode bercerita merupakan metode penyampaian secara bertutur. Dari metode cerita tersebut, akan dibuat sebuah aplikasi berkenaan dengan Kisah 25 Nabi yang didalamnya terdapat riwayat serta sejarah dari kehidupan para nabi, mulai dari Nabi Adam AS sampai dengan Nabi Muhammad SAW. Kisah ini sangat penting sekali bagi media pembelajaran anak sekolah dasar karena terkandung sejarah islam yang sangat kuat didalamnya.

Mengingat kurangnya minat anak-anak dalam hal membaca buku sejarah islam saat ini, disebabkan karena anak-anak lebih memilih mengisi waktu luangnya untuk bermain *smartphone*. Dengan *smartphone* yang begitu mudah

sekali untuk dioperasikan membuat anak-anak lebih mudah memperoleh informasi. Maka dari itu disini penulis akan merancang aplikasi yang memiliki fitur sederhana namun tetap mudah digunakan.

Dari uraian diatas diambil penelitian dengan judul "Perancangan Aplikasi Mobile Kumpulan Kisah 25 Nabi Berbasis Android". Penelitian ini menghasilkan Aplikasi Kisah 25 Nabi yang nantinya dapat memudahkan anak-anak sekolah dasar dalam mempelajari sejarah islam maupun riwayat para nabi.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dirumuskan beberapa masalah yaitu :

Bagaimana cara membuat aplikasi mobile Kumpulan Kisah 25 Nabi berbasis android sebagai media alternatif dalam penyampaian informasi khususnya seputar kisah nabi.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibuat pada *platform* android sehingga hanya dapat dioperasikan pada *smartphone* berbasis android.
2. Android SDK sebagai alat bantu dalam membangun aplikasi Android dengan menggunakan bahasa java.
3. Aplikasi memuat kumpulan cerita 25 nabi.
4. Aplikasi ini ditujukan untuk pengguna anak sekolah dasar. Kisah 25 Nabi dan Rasul *For Kids* (Purwoko Yudho, 2015).

5. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam membangun sistem pada aplikasi ini adalah java dan php.
6. Sistem operasi yang digunakan dalam membangun aplikasi windows 7 profesional dan android.
7. DBMS yang digunakan dalam membangun sistem pada aplikasi ini adalah Mysql.
8. Editor yang digunakan untuk membangun aplikasi adalah Eclipse dan Notepad++.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membangun aplikasi Kumpulan Kisah 25 Nabi yang dapat dioperasikan di *smartphone* berbasis android.

Sebagai salah satu syarat untuk dapat lulus dan mendapatkan gelar kesarjanaan S1 program studi teknik informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk :

1.5.1 Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan dan pemahaman untuk meningkatkan pengetahuan mengenai teori maupun praktek, menganalisa dan melatih daya pikir dalam pengambilan keputusan dari permasalahan yang ada di dalam perkembangan teknologi.

1.5.2 Bagi Anak

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa suka anak terhadap proses baca membaca.

1.5.3 Bagi Masyarakat

Dapat memberikan informasi yang bermanfaat, guna mendukung sejarah agama islam yang diharapkan dapat menjadi sebuah contoh dalam kehidupan sehari-hari.

1.6 Metode Penelitian

Penulis melakukan beberapa metode penelitian dan mengumpulkan data untuk memperoleh jawaban atas permasalahan yang penulis ungkapkan. Adapun metode-metode yang penulis dapat lakukan adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Literatur

Merupakan metode dengan memanfaatkan fasilitas contohnya menggunakan internet dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan masalah yang sedang dihadapi penulis.

2. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara membaca buku, jurnal dan juga karya ilmiah sebagai acuan dan juga bahan pertimbangan dalam penyusunan data penulis.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakukan agar dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan laporan pada skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis aplikasi, analisis kebutuhan aplikasi, analisis kelayakan dan perancangan aplikasi yang diusulkan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat *smartphone* beserta pengujiannya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dari keseluruhan laporan dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi.

