

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini banyak aplikasi berteknologi *smartphone* yang diciptakan untuk membantu kerja manusia, baik di bidang bisnis, pemerintah, pendidikan, dan lain-lain. Aplikasi di bidang pendidikan sudah merambah ke berbagai kalangan, namun ada beberapa konten penting yang belum banyak di pasaran, seperti tentang Asmaul Husna. Banyak umat Islam yang kurang mengenal dan memahami Asmaul Husna.

Asmaul Husna adalah nama-nama Allah yang terbaik dan Agung yang berjumlah sebanyak 99 (sembilan puluh sembilan) nama. Alangkah baiknya apabila kita menghafal, mengetahui dan mengamalkannya kemudian mengetahui kandungan maknanya dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pengenalan Dzikir Asmaul Husna saat ini masih banyak didominasi buku. Hal ini menjadikan kurang menarik ketika ingin mengetahui tentang Dzikir Asmaul Husna sehingga menimbulkan efek malas untuk mempelajari Asmaul Husna.

Penelitian ini memanfaatkan perkembangan teknologi *smartphone* berbasis *Android* yang sedang berkembang saat ini. Peneliti berharap agar aplikasi ini mampu menarik kembali minat umat Islam untuk mempelajari Asmaa'ul Husna. Aplikasi ini berisi daftar Asmaul Husna yang menampilkan 99 nama Allah berupa gambar dengan tulisan Arab, disertai penjelasan mengenai artinya. Aplikasi disajikan dalam bentuk teks, gambar, dan audio, sehingga akan lebih menarik serta mudah digunakan. Ada juga fitur lagu dan quis yang berupa soal tebak gambar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas maka permasalahan yang didapatkan sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang dan mengimplementasikan aplikasi berbasis android yang dapat memperkenalkan dzikir asma'ul husna dengan benar berdasarkan informasi yang ada kepada pengguna aplikasi pengenalan dzikir asma'ul husna ini.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini diperlukan batasan masalah, agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud dan tujuan yang dicapai.

Adapun batasan-batasannya adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi pengenalan *dzikir asmaul husna* berbasis *android* menggunakan bahasa pemrograman *java*.
2. Digunakan pada *mobile phone* yang mendukung fasilitas *java* yang bersistem operasi *android*.
3. Aplikasi ini hanya berjalan pada sistem operasi *android ginger bread* ke atas.
4. Aplikasi ini hanya mencakup *asmaul husna* yang yang sudah jelas informasinya.
5. Aplikasi ini dikhususkan bagi anak usia 7 tahun keatas.
6. Software yang digunakan Eclipse, Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop.

1.4 Tujuan

Memuat uraian maksud dari keinginan penulis yang hendak di capai, maka tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang aplikasi yang dapat berguna dan bermanfaat bagi para penggunanya.
2. Dapat membuat aplikasi pengenalan dzikir asmaul husna berbasis android.
3. Memudahkan pencarian informasi tentang dzikir asmaul husna.

1.5 Manfaat

Adapun Manfaat dari penelitian adalah untuk menjawab berbagai masalah yang telah dirumuskan diantaranya:

1. Membantu pengguna *handphone smartphone* android dapat mengenal asmaul husna melalui aplikasi *handphone smartphone* android.
2. Merancang aplikasi yang berguna dan bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan dan suatu karya bagi penulis.
3. Memperdalam pengetahuan penulis tentang ilmu pemrograman android dan ikut serta dalam mengembangkan teknologi informasi.
4. Mempermudah untuk menghafal asmaul husna.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metodologi penelitian yang digunakan oleh penulis dalam menyelesaikan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Merupakan metode yang dilakukan dengan memanfaatkan literatur yang tersedia, seperti memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs web yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi oleh penulis. Serta mengumpulkan referensi buku-buku yang tersedia.

2. Metode Kepustakaan

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

3. Analisis

Metode ini dilakukan dengan menganalisa permasalahan yang dihadapi penulis sehingga dapat menyelesaikannya dengan mudah.

4. Perancangan Sistem

Tahap ini merancang sistem yang akan dibuat berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan.

5. Pembuatan Program

Tahap ini melakukan implemetasi dari hasil perancangan sistem yang telah dilakukan.

6. Pengujian Program

Pada tahap ini dilakukan pengujian program apakah sudah berjalan dengan baik atau belum, dan dapat di gunakan sesuai harapan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan yang digunakan penulis untuk menyusun dan menyelesaikan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang menjadi dasar media pembelajaran serta yang mempunyai hubungan dalam pembuatan aplikasi dan *software* yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang di bangun.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang bagaimana aplikasi digunakan serta memaparkan hasil-hasil dan tahapan-tahapan penelitian, dari tahap analisa, perancangan sistem, pembuatan program, dan pengujian program.

BAB V : PENUTUP

Bab ini membahas mengenai kesimpulan yang dapat diambil oleh peneliti berdasarkan hasil dari rumusan masalah dalam perancangan aplikasi yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA