

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi saat ini memiliki peranan yang penting di segala bidang dan aspek kehidupan. Teknologi telah berkembang sangat jauh saat ini dan telah merevolusi cara hidup kita dan berpengaruh sangat signifikan terhadap pribadi maupun komunitas, segala aktivitas, kehidupan, cara kerja, metode belajar, gaya hidup maupun cara berpikir. Setiap waktu selalu dikembangkan perangkat-perangkat mulai dari yang sederhana sampai yang mutakhir guna memudahkan kehidupan manusia, sehingga teknologi saat ini sudah menjadi kebutuhan yang tidak bisa lepas dari kegiatan dan rutinitas sehari-hari, salah satunya di dunia pesantren.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat menjadi tuntutan dan media sarana pendukung mahasiswa yang bermukim di pesantren dalam kegiatannya. Berbagai macam teknologi dan informasi yang ada menjadikan alternatif sebagai media pembelajaran guna memudahkan dalam proses belajar. Salah satu sarana tersebut sebagai media pendukung dalam belajar adalah aplikasi *mobile* berbasis *Android*. Sistem android pada dekade terakhir ini telah memberikan kontribusi terhadap perkembangan media pembelajaran, menjadikannya sebagai sistem operasi telepon pintar yang paling banyak digunakan di dunia. Android juga menjadi pilihan bagi perusahaan teknologi yang menginginkan sistem operasi berbiaya rendah, bisa dikustomisasi, dan ringan untuk perangkat berteknologi

tinggi tanpa harus mengembangkannya dari awal. Pada awalnya sistem operasi ini dirancang khusus untuk telepon pintar dan tablet, Android juga dikembangkan menjadi aplikasi tambahan di televisi, konsol permainan, kamera digital, dan perangkat elektronik lainnya.

Di lingkungan pesantren sejak dahulu telah mengenal yang namanya teknologi. Namun tentunya teknologi dahulu jauh berbeda dengan teknologi yang saat ini. Memang benar adanya bahwa santri dianjurkan untuk mengaplikasikan hukum makruh (menghindar) terhadap teknologi seperti halnya mendengarkan radio, nonton televisi dan terkhusus menggunakan bahkan memiliki *handphone* atau ponsel. Hal ini disebabkan paradigma ala pesantren yang memandang barang elektronik cenderung memberi dampak negatif daripada manfaatnya. Seiring berjalannya waktu, pemikiran yang terus berkembang hingga dewasa ini, dunia pesantren memandang teknologi dalam perspektif yang berbeda. Terlihat jelas sekarang ini telah banyak pesantren yang memanfaatkan teknologi informasi sebagai penunjang serta pemenuh kebutuhan dalam kegiatan dan kehidupan sehari-hari.

Dalam kehidupan sehari-hari, umat Islam tidak bisa lepas dari pelafazan bahasa arab, oleh karena itu perlunya mempelajari ilmu nahwu shorof agar mempermudah dalam mempelajari bahasa Arab. Salah satu keterampilan yang dibutuhkan dari pengajaran bahasa arab adalah keterampilan dalam membaca, sebab dengan membaca seseorang yang belajar bahasa arab memiliki keterampilan fungsional. Bagi orang muslim keterampilan ini akan memudahkan

memahami ajaran Islam dari sumber aslinya yakni Al-Qur'an dan Al-Sunnah yang keduanya ditulis dalam bahasa arab.

Di Pondok Pesantren Nailul Ula Center, dalam kegiatannya ada forum pembelajaran dan diskusi tentang ilmu nahwu shorof di pimpin ustadz pembimbing yang ditunjuk langsung oleh kiyai dari pesantren tersebut. Pondok Pesantren Nailul Ula adalah pesantren khusus bagi mereka yang kuliah ataupun kerja, bertempat di Plosokuning, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta. Para santrinya biasa di sebut dengan julukan mahasantri (mahasiswa yang nyantri). Karena adanya kesibukan diluar pesantren seperti kegiatan dan tugas akademik, maka dari itu mahasantri lebih meperhatikan kegiatan dan atau tugas akademik daripada kegiatan di pesantren seperti halnya belajar ilmu nahwu shorof. Mahasantri dituntut untuk hafal doa-doa yang telah di susun, karena dalam realitas keseharian dan kehidupan bermasyarakat sangatlah penting.

Selain itu, ketika di luar kegiatan kajian pesantren, hanya sedikit mahasantri yang berinisiatif membuka kembali catatan materi pembelajaran nahwu shorof. Untuk itu dibuatlah sebuah aplikasi nahwu shorof dan doa berbasis android dengan tujuan tidaklah lain agar setiap mahasantri dapat belajar nahwu shorof dan menghafal doa yang telah disusun dengan mudah dan digunakan dimanapun. Sehingga dengan adanya aplikasi android ini dimaksudkan dapat memberikan solusi dalam belajar nahwu shorof dan do'a-do'a khususnya bagi para santri di pondok pesantren Nailul 'Ula.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah seperti yang dikemukakan diatas dapat diambil rumusan permasalahan dalam penulisan ini antara lain:

1. Perkembangan teknologi yang begitu pesat menjadi tuntutan dan media sarana pendukung mahasiswa yang bermukim di pesantren dalam kegiatannya.
2. Banyak pesantren yang memanfaatkan teknologi informasi sebagai penunjang serta pemenuh kebutuhan dalam kegiatan dan kehidupan sehari-hari.
3. Perlunya mempelajari ilmu nahwu shorof agar mempermudah dalam mempelajari bahasa Arab.
4. Karena adanya kesibukan diluar pesantren seperti kegiatan dan tugas akademik.
5. Mahasantri dituntut untuk hafal doa-doa yang telah di susun.
6. Belum adanya aplikasi android yang dapat memberikan solusi dalam belajar nahwu shorof dan do'a-do'a.
7. Bagaimana konsep aplikasi pembelajaran nahwu shorof dan do'a-do'a berbasis android dengan *Adobe Flash CS6*.
8. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi pembelajaran nahwu shorof dan do'a-do'a yang interaktif sehingga pengguna dapat mudah memahami dan mudah dalam menggunakan aplikasi.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah dan rumusan masalah diatas, perlu adanya batasan masalah sehingga hasil perancangan dapat lebih fokus dan

maksimal. Batasan masalah dalam perancangan aplikasi nahwu shorof dan do'a-do'a berbasis android ini terdiri dari:

1. Halaman utama

Halaman utama pada aplikasi android ini berisikan tombol-tombol untuk masuk ke bagian yang diinginkan pengguna. Isi dari menu utama yaitu; muqoddimah, nahwu shorof, do'a-do'a, tutorial, tentang aplikasi, serta tombol keluar.

2. Halaman muqoddimah

Halaman muqoddimah berisikan tentang tujuan penulis dari belajar nahwu shorof serta do'a-do'a yang ada pada aplikasi android ini. Selain itu, dipaparkan manfaat belajar nahwu shorof dalam penerapannya serta panduan do'a-do'a yang penting yang sering digunakan oleh para santri.

3. Halaman nahwu shorof

Pada halaman ini ditampilkan isi dari pembelajaran nahwu shorof yang dibagi dan diurutkan berdasarkan materi yang ada.

4. Halaman do'a-do'a

Pada halaman ini terdapat do'a-do'a yang disajikan dengan berurutan dan sistematis. Sehingga pengguna tidak bingung dalam belajar aplikasi ini.

5. Halaman tutorial

Pada halaman ini disajikan tentang bagaimana cara penggunaan aplikasi ini dan keterangan-keterangan yang terkait dengan aplikasi.

6. Halaman tentang aplikasi

Pada halaman ini merupakan informasi pembuat dari aplikasi ini serta alamat pembuat aplikasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini antara lain:

1. Membuat aplikasi berbasis android.
2. Mengetahui bentuk aplikasi nahwu shorof dan do'a-do'a berbasis android dengan menggunakan program *Adobe Flash CS6* untuk membantu proses pembelajaran yang ada di Pondok Pesantren Nailul Ula.
3. Menawarkan salah satu solusi pengembangan dakwah untuk Ponpes Nailul Ula dalam perkembangan teknologi seperti sekarang ini.
4. Memberi kemudahan bagi para santri dalam mempelajari ilmu nahwu shorof dan do'a-do'a dengan menggunakan aplikasi android.
5. Memberikan tambahan pengetahuan dan wawasan yang lebih tentang aplikasi android kepada santri-santri Ponpes Nailul Ula.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi dan memotivasi untuk menciptakan ide-ide kreatif berteknologi di kehidupan bermasyarakat bagi penerus bangsa khususnya di dunia pesantren.

1.5.1 Manfaat Penelitian Bagi Pondok Pesantren Nailul Ula

1. Mengembangkan metode pembelajaran di Pondok Pesantren Nailul Ula.

2. Memberikan tambahan pengetahuan dan wawasan yang lebih tentang aplikasi pembelajaran berbasis android kepada penghuni Pondok Pesantren Nailul Ula.
3. Memberi gambaran tentang proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis android.
4. Menambah koleksi media pembelajaran yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu untuk proses pembelajaran.

1.5.2 Manfaat Penelitian Bagi Konsumen Atau User

1. Mempermudah mahasantri dalam belajar nahwu shorof dan menghafal do'a-do'a sebagai identitas seorang santri.
2. Mendapatkan pengalaman yang menarik dalam belajar nahwu shorof dan menghafal do'a-do'amelalui media pembelajaran berbasis android.
3. Memotivasi mahasantri dalam belajar ilmu nahwu shorof serta menghafal do'a-do'a yang telah disusun oleh Pondok Pesantren Nailul Ula.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini antara lain:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode observasi dalam penelitian ini digunakan untuk pengamatan langsung di tempat penelitian untuk mengumpulkan data-data maupun informasi yang dibutuhkan guna dijadikan sebagai sumber data penelitian yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibuat maupun penulisan laporan.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode wawancara digunakan sebagai metode mendapat informasi langsung dengan santri-santri, pengurus pondok pesantren serta pengasuh pondok pesantren Nailul Ula.

1.6.1.3 Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka digunakan untuk acuan buku-buku yang dijadikan pedoman sebagai landasan teori untuk mendapatkan kajian teoritis.

1.6.2 Metode Analisis

1.6.2.1 Analisis Tentang Kepesantrenan Nailul Ula

Analisis tentang kepesantrenan Nailul Ula meliputi; analisis latar belakang pesantren, analisis lingkungan pondok pesantren, analisis tujuan pesantren Nailul Ula, analisis metode pembelajaran di pesantren, analisis

bentuk kegiatan pesantren, analisis konsep dan strategi, analisis struktur organisasi.

1.6.2.2 Analisis Tentang Aplikasi

Analisis tentang aplikasi meliputi; analisis PIECES, analisis identifikasi masalah, analisis kebutuhan sistem, analisis studi kelayakan operasional.

1.6.3 Perancangan

1.6.3.1 Perancangan proses

Perancangan proses merupakan penentuan proses perakitan dan pembuatan serta pengurutan dimana proses aplikasi ini harus diselesaikan dari bentuk awal hingga akhir. Pada proses ini dibahas mengenai penggunaan aplikasi android menggunakan Flash action script 3.0 yang meliputi beberapa tahapan, yaitu; *scenario* sistem, spesifikasi kebutuhan sistem, perancangan proses, perancangan *form* desain dan perancangan antarmuka (*user interface*).

1.6.3.2 Perancangan interface

Perancangan interface meliputi; perancangan halaman depan, perancangan halaman isi, perancangan halaman ilmu nahwu & shorof, perancangan halaman sub ilmu nahwu & shorof, perancangan halaman

do'a-do'a, perancangan halaman sub do'a-do'a, perancangan halaman tutorial, perancangan tentang aplikasi.

1.6.4 Pengkodean

Produk yang dibuat berupa software dengan menggunakan aplikasi android yang dapat dijalankan oleh *smartphone*. Dalam pembuatannya menggunakan alat bantu *software adobe flash cs 6*. Pengkodean sendiri dalam pembuatan produk ini memanfaatkan fasilitas yang ada di *adobe flash cs 6* yaitu *action script 3.0*. dalam pengkodean aplikasi ini dengan memberikan *action* atau perintah dari pengguna yang dapat menghubungkan antara menu, bab dan sub bab yang ada.

1.6.5 Pengujian

Pada pengujian meliputi, pengujian instalasi, fungsional dan pengujian kepada para santri. Pada pengujian instalasi aplikasi nahwu shorof, dengan melihat proses penginstalan aplikasi ke *smartphone* dapat berjalan dengan baik. Pada pengujian fungsional dengan melihat aplikasi nahwu shorof berfungsi dengan baik yaitu aplikasi dapat berfungsi tanpa ada error dari aplikasi itu sendiri, menu, dan bab sub bab di dalamnya. Pengujian kepada para santri yaitu aplikasi yang telah selesai dibuat diujikan kepada seluruh santri Nailul Ula.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan penelitian ini, penulis membuat sistematika antara lain:

Bab I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini berisi teori-teori pendukung penganalisaan dan pengembangan sistem, yang meliputi: pengembangan sistem, perancangan sistem, konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, pengertian sistem android, *Adobe Air*, *Adobe Flash CS6*, *Action Script*, penggambaran sistem dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* serta teori-teori lainnya yang digunakan untuk mendukung penganalisaan dan pengembangan sistem yang digunakan dalam penyusunan aplikasi dalam penelitian ini.

Bab III Analisis dan Perancangan

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum Ponpes Nailul Ula, tata laksana sistem yang berjalan, permasalahan yang dihadapi, dan alternatif pemecahan masalah, diantaranya tata laksana sistem yang diusulkan menggunakan aplikasi android, serta desain tampilan sistem yang diusulkan.

Bab IV Implementasi Sistem dan Pembahasan

Membahas bagaimana mengimplementasikan rancangan yang sudah dibuat pada bab III. Dalam bab ini juga dilakukan testing terhadap sistem yang sudah jadi tentang kompatibilitas dengan *software* dan *hardware* pendukung dan juga kesesuaian dengan rancangan.

Bab V Penutup

Berisi tentang kesimpulan hasil analisa dan rancangan sistem dalam rangka menjawab tujuan penelitian yang diajukan, serta saran-saran yang penulis berikan untuk lebih memaksimalkan kinerja sistem baru.

Daftar Pustaka

Berisikan tentang buku-buku, jurnal, dan artikel yang digunakan sebagai referensi dalam penulisan laporan ini.

Lampiran

Lampiran ini berisikan bentuk tampilan listing program yang dirancang dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* sebagai program pokok dalam pembuatan aplikasi android ini.