

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jenazah merupakan raga yang sudah ditinggalkan oleh ruh nya menuju tempat paling agung yaitu akhirat. Didalam agama islam terdapat hukum yang mengatur tentang bagaimana tata cara mengurus jenazah. Hukum dalam mengurus jenazah ini adalah fardhu kifayah, maksudnya dalam pelaksanaannya apabila sebagian orang umat muslim sudah melaksanakannya maka gugurlah kewajiban tersebut, namun jika tidak ada yang mengerjakan sama sekali maka mereka semua berdosa. Hal ini menunjukkan pentingnya dalam mengurus jenazah mengingat kematian bisa datang kapan saja dan siapa saja termasuk orang-orang terdekat kita, tetangga, teman, atau sanak keluarga.

Dampak dari pentingnya pengetahuan tata cara mengurus jenazah di indonesia terlihat dari mata pelajaran agama islam yang mencantumkan materi seputar cara mengurus jenazah pada sekolah – sekolah, berbagai kegiatan keagamaan masyarakat TPA, dan pondok pesantren. Dahulu pengajaran tentang mengurus jenazah di berbagai lembaga pendidikan masih menggunakan metode konvensional, namun dengan adanya kemajuan teknologi saat ini mendorong terciptanya berbagai aplikasi yang berguna untuk mempelajarinya. Aplikasi – aplikasi tersebut berjalan di komputer, tablet, dan *smartphone*. Diantara berbagai aplikasi yang beredar, tidak semua aplikasi mampu menarik pengguna untuk

belajar cara mengurus jenazah. Pada *smartphone* misalnya, aplikasi cara mengurus jenazah mayoritas ditampilkan sebatas dalam bentuk teks, sementara tidak dilengkapi gambar, audio, maupun video. Hal ini berpotensi menyebabkan kesulitan dalam pemahaman dan kejenuhan bagi pengguna. Hal ini juga dapat menurunkan minat pengguna dalam mempelajari cara mengurus jenazah.

Berdasarkan uraian tersebut diperlukan suatu inovasi untuk mengembangkan sebuah aplikasi yang lebih menarik dan edukatif. Aplikasi tersebut diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mempelajari dan menerapkan tata cara mengurus jenazah menurut agama islam yang benar. Keberadaan informasi yang ditampilkan dalam bentuk teks, bacaan, audio, gambar ilustrasi serta video yang saling terintegrasi sehingga dapat memaksimalkan proses belajar secara mandiri.

Salah satu lingkungan pengembangan yang digunakan dalam pembuatan sebuah aplikasi *smartphone* adalah Android. Lingkungan pengembangan ini memiliki keunggulan yaitu terbuka (*open source platfrom*), lengkap (*complete platform*), dan gratis (*free platform*). Android merupakan salah satu *platform* yang paling banyak digunakan dalam dunia *mobile*, dengan berbagai pilihan model ponsel yang digunakan diberbagai negara. Hal ini menunjukkan Android sebagai sistem operasi mobile yang memiliki eksistensi dan pengguna dalam jumlah yang sangat besar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti berusaha membuat aplikasi dan karya tulis dengan judul "PERANCANGAN DAN PEMBUATAN

APLIKASI TATA CARA MENGURUS JENAZAH MENURUT ISLAM BERBASIS ANDROID” Aplikasi ini diharapkan memenuhi standar kualitas pengguna dan memudahkan pengguna dalam mempelajari tata cara mengurus jenazah.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, maka pokok permasalahan yang harus dihadapi adalah sebagai berikut :

Bagaimana membuat aplikasi tata cara mengurus jenazah menurut islam bagi pengguna android.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini diperlukan batasan masalah, agar permasalahan yang akan dibahas tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud dan tujuan yang ingin di capai. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini ditulis dengan bahasa pemrograman java dan diaplikasikan pada *smartphone* dengan *operation system android*.
2. Materi yang disajikan adalah panduan mengurus jenazah untuk jenazah laki – laki dan perempuan tidak termasuk ziarah kubur dan panduan doa untuk jenazah dan lain sebagainya.
3. *Software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :
 - *Eclipse Mars Integrated Development Environment (IDE)*
 - *Android Development Tool (ADT) plugin*

- *Android Software Development Kit (SDK)*

- *JAVA SE Development Kit 8*

- *Adobe Illustrator CS6*

4. Analisa yang digunakan adalah analisis SWOT
5. Aplikasi berjalan minimal pada android versi 2.3 (*GingerBread*)

1.4 Maksud dan Tujuan Penulisan

Untuk memberikan informasi bagi umat muslim yang belum mengetahui atau yang sedang belajar tentang tata cara mengurus jenazah dengan melakukan pembuatan aplikasi yang berbasis android agar lebih praktis dan mudah untuk dipelajari.

1.5 Metodologi Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar dan relevan, dengan permasalahan yang dihadapi maka perlu adanya metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Adapun metode-metode yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

a. Metode Studi Pustaka

Pada metode studi pustaka, peneliti mengumpulkan data-data dengan cara mempelajari, meneliti dan memahami berbagai literatur dalam hal ini peneliti mengambil data dari beberapa buku agama Islam, Al-Quran, serta Hadist.

b. Wawancara

Pada metode ini penulis mengumpulkan data dengan jalan wawancara, yaitu mendapatkan informasi dengan cara bertanya langsung dengan petugas pengurus jenazah atau biasa disebut dengan *Modin*.

c. Observasi

Pada metode ini peneliti mengumpulkan data dengan cara melihat proses yang terjadi secara langsung untuk mendapatkan data yang sesuai. Dalam hal ini peneliti mengikuti prosesi dan memperhatikan tata cara mengurus jenazah secara langsung dalam lingkungan masyarakat.

2. Analisis Data

Melakukan analisis data yang telah dikumpulkan untuk penyusunan laporan kemudian merancang dan membuat aplikasi.

Analisis data dalam penelitian ini meliputi :

a. Analisis Kebutuhan Fungsional

Merupakan pendefinisian dari fungsi aplikasi yang harus disediakan, bagaimana reaksi aplikasi terhadap input dan apa yang harus dilakukan aplikasi pada situasi khusus.

b. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Menganalisis kebutuhan pendukung bagi aplikasi.

3. Perancangan Aplikasi

Perancangan yang peneliti gunakan dalam aplikasi ini adalah perancangan UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari use case diagram, activity diagram, class diagram, dan sequence diagram.

4. Pembuatan Aplikasi

Melakukan pembuatan aplikasi menggunakan *software* Eclipse Mars, aplikasi Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop sebagai *software* untuk mendesain antarmuka (*interface*) aplikasi.

5. Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi dilakukan menggunakan metode *black-box testing*. Pengujian ini bertujuan untuk membuktikan apakah aplikasi dapat berjalan dengan baik atau masih terdapat *bug* atau *error* pada sintaks maupun logika.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pengerjaan dan memberikan gambaran tentang penulisan ini maka dalam penyajiannya diuraikan ke dalam beberapa bab.

Adapun uraiannya adalah sebagai berikut :

- **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas tentang latar belakang, batasan masalah, tujuan penulisan, metode penulisan, dan sistematika penulisan.

- **BAB II LANDASAN TEORI**

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

- **BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan, perancangan *user interface* atau tampilan antar muka pengguna, serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang dibangun.

- **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada 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 tentang kesimpulan yang dapat diambil oleh peneliti berdasarkan hasil dari rumusan masalah dalam perancangan aplikasi yang dibuat.