

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Amsilati merupakan salah satu kitab yang ditetapkan oleh ulama sebagai buku pegangan dalam program pemula membaca kitab kuning disamping cara-cara kuno lainnya. Kitab amsilati ini biasanya dipelajari oleh santri yang sudah menyelesaikan pendidikan Alqur'an, tapi diperbolehkan juga untuk dipelajari secara umum tanpa harus menyelesaikan pendidikan Alqur'an terlebih dulu. Sampai sekarang yang digunakan dalam pembejaran masih berupa kitab fisik. Sehingga ketika para santri ingin mempelajari amsilati, maka harus membawa kitab fisik tersebut. Permasalahan lain yang timbul ketika tidak menguasai amsilati adalah kesalahan dalam membaca dan mengartikan kitab kuning.

Dari permasalahan tersebut maka perlu adanya suatu inovasi baru agar para santri dapat membaca kitab amsilati dikala waktu luang tanpa harus membawa kitab aslinya. Aplikasi ini merupakan pelengkap kitab amsilati, sehingga ketika butuh versi lengkapnya mereka dapat membacanya langsung pada kitab aslinya. Diharapkan tidak hanya para santri yang menyukai aplikasi ini, tetapi semua kalangan yang akan menggunakan aplikasi ini, termasuk para ustadz dan umat muslim secara umum.

Dari penjelasan di atas maka penulis akan membuat aplikasi kitab amsilati berbasis android.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana membuat sebuah aplikasi kitab amsilati berbasis android ?.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian yang disusun ini lebih fokus kearah yang diharapkan, maka dalam perancangan aplikasi kitab amsilati penulis memberikan batasan – batasan masalah sebagai berikut :

1. Ruang lingkup penelitian

- a. Aplikasi ini diimplementasikan kedalam bahasa pemrograman java dengan menggunakan Eclipse dan Android SDK sehingga dapat dijalankan pada perangkat mobile phone berbasis android versi 4.2 keatas.
- b. Aplikasi ini berisi lima jilid kitab amsilati, tetapi hanya diambil beberapa bagian penting saja dari masing-masing jilid.
- c. Aplikasi ini tidak selengkap kitab aslinya, jadi jika ingin mempelajari secara detail perlu membuka kitab aslinya.
- d. Aplikasi ini merupakan gabungan dari kitab amsilati dan beberapa isi dari *nadloman alfiyah*.

2. Software yang digunakan

- a. Eclipse IDE (Integrated Development Environment) versi 4.2
- b. Java Development Kit versi 21
- c. Android Development Tools (ADT) versi 23

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan aplikasi kitab amtsilati ini adalah :

1. Untuk membangun aplikasi kitab amtsilati yang dapat digunakan oleh pengguna smartphone berbasis android.
2. Penggabungan implementasi ilmu yang didapat di pesantren dan di perkuliahan kedalam aplikasi android.
3. Untuk memperdalam pengetahuan mengenai sistem operasi yang bersifat open source terutama android.
4. Membantu belajar memahami hukum dan makna kitab kuning lebih mendalam bagi para santri dan ustadz.
5. Membantu belajar tata cara baca secara singkat bagi pengguna awal atau awam.

1.5. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi kitab amtsilati ini adalah :

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode studi pustaka. Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data-data dari perpustakaan ataupun internet baik itu dari buku, jurnal ilmiah, maupun artikel yang membahas tentang android dan amtsilati yang mendukung penelitian.

1.5.2. Metode Analisis

Penulis menggunakan metode analisis SWOT untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam pembuatan aplikasi ini untuk mempermudah dalam perancangan aplikasi.

1.5.3. Metode Perancangan

Metode perancangan yang dipakai dalam pembuatan aplikasi ini adalah UML (*Unified Modeling Language*). Penggunaan UML diwujudkan dengan penggunaan *Use Case*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *sequence diagram*.

1.5.4. Metode Pengembangan

Metode pengembangan sistem yang dipakai dalam penelitian ini adalah SDLC (*Systems Development Life Cycle*) tepatnya menggunakan model *Waterfall*. Metode ini digunakan karena kebutuhan pengguna sudah jelas dari awal, sehingga jarang sekali terjadi perubahan.

Untuk lebih detailnya maka tahap-tahap yang penulis terapkan di SDLC adalah sebagai berikut :

1. Analisis

Langkah analisis ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem aplikasi sehingga dapat dipahami aplikasi seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Pada tahap ini dilakukan analisis awal, mencari solusi alternatif, menggambarkan manfaat, dan membuat rencana kerja serta rekomendasinya.

2. Desain

Pada tahapan ini dilakukan perancangan aplikasi sebagai bentuk representasi dari sistem aplikasi yang akan dibuat. Rancangan ini meliputi fitur aplikasi, *user interface*, dan desain aplikasi secara rinci.

3. Pengodean

Pada tahap ini dilakukan pembangunan sistem sesuai dengan rencana yang telah dibuat dan melakukan penerapan aplikasi yang telah dibangun.

4. Pengujian

Setelah aplikasi dibuat dan diterapkan maka proses selanjutnya dilakukan pengujian terhadap aplikasi. Tujuan dari pengujian ini untuk menemukan kesalahan-kesalahan dalam aplikasi tersebut untuk kemudian diperbaiki.

5. *Maintenance* (Perawatan)

Melakukan perawatan dan evaluasi untuk memastikan aplikasi dapat terus bekerja dengan baik dan mengevaluasi perubahan-perubahan untuk mempertahankan aplikasi yang dibangun.

1.5.5. Metode Testing

Metode testing yang dipakai dalam penelitian ini adalah *white-box testing* dan *black-box testing*. Hal ini dikarenakan untuk menguji dan mengetahui hasil kode program pada aplikasi yang telah dihasilkan.