

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi berperan penting dalam berbagai sektor kehidupan manusia. Teknologi informasi yang terus berkembang sampai sekarang ini adalah *mobile phone*. *Mobile phone* jenis ini dikenal masyarakat luas dengan sebutan *smartphone*. Salah satu sistem operasi yang digunakan adalah Android, yaitu sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* yang mencakup aplikasi sistem operasi, *middlewre* dan aplikasi. Android SDK menyediakan fitur dan API yang diperlukan untuk mulai mengembangkan aplikasi pada platform Android dengan menggunakan bahasa pemrograman Java[1].

Dalam kehidupan manusia harus memiliki tuntunan untuk menjadi lebih baik dan terarah. Tuntunan hidup bagi umat muslim yaitu berlandaskan pada Al-qur'an dan Al-hadits. Islam memiliki ilmu *fiqh* sebagai tuntunan yang menjabarkan aturan-aturan etika hidup manusia. Ilmu *fiqh* wanita berisikan hukum-hukum syari'at untuk mengatur kehidupan wanita, dalam ibadah maupun muamalah. Tanpa pemahaman yang baik mengenai ilmu *fiqh*, seorang muslimah mengalami kesulitan untuk membedakan hal yang benar dan salah dalam kehidupan sehari-harinya.

Melihat situasi masyarakat yang masih awam dalam memahami ilmu *fiqh* wanita karena materi yang diperoleh cenderung hanya di sekolah-sekolah agama Islam dan beberapa kajian kerohanian, maka diperlukan sebuah media baca berisi *fiqh* wanita yang dapat difahami dan diakses secara luas oleh masyarakat.

Saat ini setidaknya ribuan kitab dan buku fiqih telah tersedia sebagai media pembelajaran, namun hanya sedikit orang yang meluangkan waktu untuk mempelajari kitab dan buku fiqih tersebut disela-sela kesibukannya.

Aktivitas masyarakat yang semakin padat dan membutuhkan mobilitas tinggi menuntut kebutuhan akan media yang lebih praktis, dalam hal ini media yang dimaksud adalah berbasis mobile. Mengetahui perlunya menciptakan sebuah media mobile dengan menggunakan teknologi yang sedang berkembang, maka muncul inisiatif untuk membuat "Aplikasi Fiqih Wanita Berbasis Android".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana membuat Aplikasi Fiqih Wanita Berbasis Android yang dapat digunakan secara umum dan dapat bermanfaat bagi umat muslim khususnya wanita?

1.3 Batasan Masalah

Adapun dalam penyusunan skripsi ini dapat lebih terarah maka pembahasan penulisan ini dibatasi pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Aplikasi hanya dapat berjalan pada ponsel sistem operasi Android minimal versi 2.3.
2. Software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini yaitu
 - a. *Eclips IDE (Integrated Deflopment Environment)*,
 - b. *Android SDK (Android Software Development Kit)*,
 - c. *ADT (Android Development Tools)*.

3. Aplikasi ini tidak ada di Android Play Store, dan hanya bisa di download di web pribadi.
4. Sumber Pengetahuan mengacu pada buku :
 - a. FIQIH WANITA dari Klasik sampai Modern penulis Prof. Dr. Mohamed Osman El-Khosht, penerbit PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, terbit tahun 2013.
 - b. SHAHIH FIQIH WANITA penulis Abu 'Ubaidah Usamah bin Muhammad Al-Jammal, penerbit Insan Kamil, terbit tahun 2012.
5. Buku acuan yang di pakai sebagai sumber pengetahuan telah di cek ulang kebenaran isi dan dasar hukumnya oleh :
 - a. Bapak Solatin, Alumni Pondok Tegal Rejo
 - b. Bapak Agus Susanto, Takmir Masjid Baitul Muttaqin
6. Dalam siklus SDLC waterfall aplikasi ini hanya sampai pada proses implementasi dan testing.
7. Hanya membahas Fiqih Wanita. Sedangkan penulis membatasi hanya beberapa macam saja, yaitu :
 - a. Thaharah
 - b. Shalat
 - c. Zakat
 - d. Hukum Seputar Pernikahan
 - e. Hijab

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Maksud

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi android berdasarkan kajian fiqih wanita dalam agama Islam.

2. Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Mempelajari lebih dalam masalah yang dihadapi, yaitu bagaimana cara membuat aplikasi fiqih wanita berbasis android untuk memudahkan mencari informasi tentang fiqih wanita.
- b. Memanfaatkan teknologi informasi sebagai media kajian agama Islam.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun *manfaat* dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Memberi pengetahuan baru dan masukan-masukan ilmu baru kepada mahasiswa di lingkungan kampus.
2. Aplikasi tersebut dapat digunakan sebagai media untuk memperoleh informasi pengetahuan seputar fiqih wanita dan meningkatkan kualitas ilmu, iman dan taqwa seorang muslim.
3. Memudahkan mencari informasi seputar ilmu fiqih wanita.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan sekumpulan peraturan kegiatan dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu. Metode merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara. Penelitian merupakan penyelidikan yang sistematis dan terorganisir untuk menyelidiki masalah tertentu yang memerlukan jawaban.

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menggunakan Metode Kepustakaan yaitu metode atau teknik pengumpulan data yang bersumber dari literatur buku-buku penunjang dan jurnal untuk konsep teori yang berhubungan dengan objek permasalahan penelitian.

2. Analisis Data

Menganalisa data-data yang sebelumnya telah dikumpulkan.

3. Perancangan Program

Merupakan spesifikasi perangkat lunak untuk membantu proses pengolahan data pada aplikasi yang diusulkan. Perancangan program merupakan pembuatan solusi dari pemecahan kasus atau masalah yang timbul.

4. Uji Coba Program

Pengujian program dilakukan untuk memastikan bahwa program yang dibuat dapat berjalan dengan baik.

5. Evaluasi

Tahap ini diperlukan untuk memastikan apakah perangkat lunak dapat merepresentasikan tujuan aplikasi sesuai dengan rancangan.

Dalam pembuatan skripsi ini, model pembuatan sistem yang digunakan adalah metode *waterfall model* yang terdiri dari proses *requirements*, *design*, *coding*, *implementation and testing* dan *maintenance*.

a. Requirements

Pada tahap ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan kedalam bentuk *software*.

b. Design

Pada proses ini dilakukan perancangan yang merupakan representasi dari sistem yang akan dibangun.

c. Coding

Pada tahap ini dilakukan realisasi dari data yang telah didapat dan dirancang pada proses *design*, yang nantinya akan dikembangkan menjadi *software* yang nyata.

d. Implementation and Testing

Pada tahap ini akan dilakukan pengimplementasian terhadap apa yang telah dibuat pada proses *coding*, selanjutnya dilakukan pengujian atau biasa disebut testing untuk menguji kelayakan dan proses kelancaran jalanya *software* yang dibuat.

e. Maintenance

Melakukan perbaikan pada *software* apabila ada kesalahan yang timbul setelah proses testing dilakukan.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, dengan perincian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini dibahas tentang teori-teori yang mempunyai hubungan dalam perancangan perangkat lunak tersebut.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini dibahas tentang gambaran umum penelitian, yaitu analisa dan perancangan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas tentang bagaimana aplikasi digunakan atau berfungsi serta memaparkan hasil-hasil dan tahapan-tahapan penelitian, dari tahap analisa desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini dibahas tentang kesimpulan yang didapatkan dari keseluruhan laporan yang ditulis, dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA