

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Di era globalisasi sekarang, teknologi informasi berkembang dengan sangat cepat. Mulai dari teknologi komputer, PC/laptop, TV, hingga smartphone, semuanya terus maju seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Kemajuan teknologi ini membuatnya menjadi sangat penting dalam setiap aktivitas masyarakat, karena dapat mempermudah berbagai kegiatan. Hampir semua orang di seluruh dunia memanfaatkan teknologi untuk membantu dan memudahkan pekerjaan mereka.

Berbagai macam teknologi saat ini sudah digunakan oleh anak-anak hingga orang dewasa untuk memudahkan mereka dalam melakukan kegiatan sehari-hari, seperti berinteraksi antar sesama, sebagai sumber pendapatan, hingga sebagai media hiburan dan game. Penerapan berbagai macam teknologi sistem informasi juga telah memasuki dunia pendidikan seperti game edukasi dan media pembelajaran interaktif dan menyenangkan yang tentu saja dirancang sedemikian rupa sehingga menarik perhatian pengguna untuk menggunakan dan memanfaatkannya.

Mayoritas masyarakat Indonesia menganut agama Islam. Dalam kehidupan sehari-hari, umat Islam memiliki kewajiban untuk menunaikan rukun Islam yang kedua, yaitu shalat. Shalat adalah kewajiban utama bagi setiap Muslim di seluruh dunia, karena merupakan sarana komunikasi antara manusia dengan Allah SWT. Shalat merupakan tiang agama dan menjadi amal perbuatan pertama yang dihisab pada hari kiamat. Shalat wajib dilaksanakan lima kali sehari, yaitu Subuh, Dzuhur, Ashar, Maghrib, dan Isya [1].

Pendidikan agama islam sudah diajarkan kepada anak sejak usia dini, terutama ibadah shalat fardhu 5 waktu. Referensi pembelajaran tuntunan shalat masih kurang interaktif dan bersifat sederhana yaitu masih menggunakan media cetak berupa buku dan poster dinding. Dengan adanya perkembangan teknologi, orang-orang cenderung lebih memilih jalan mudah dan efisien dari pada membaca sebuah buku atau media cetak. Oleh karena itu, untuk mengatasi metode yang demikian perlu adanya sebuah perancangan sistem aplikasi pembelajaran berbasis teknologi sehingga dapat mempermudah serta membantu meningkatkan minat belajar agar lebih interaktif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk merancang sebuah sistem informasi berbasis Android dengan tema "APLIKASI FIQIH IBADAH SHALAT BERBASIS ANDROID". Diharapkan aplikasi ini dapat memudahkan pengguna *Android*, khususnya yang beragama Islam, dalam mengetahui dan memahami tata cara ibadah shalat yang baik dan benar sesuai dengan syariat Islam.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi android FIQIH IBADAH SHALAT sebagai alat bantu dalam mempelajari tata cara beribadah dengan baik dan benar?
2. Bagaimana mengimplementasikan agar aplikasi ini dapat berjalan sehingga mudah untuk digunakan oleh pengguna baik orang dewasa maupun anak-anak dalam mempelajari tata cara beribadah dengan benar?
3. Bagaimana menerapkan aplikasi *android* ini sehingga mampu membantu pengguna dalam mempelajari tata cara beribadah dengan mudah?

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibangun untuk usia dewasa dan anak-anak usia mulai 6 tahun.

2. Aplikasi ini mempunyai 6 bagian pembelajaran yaitu media belajar mengenal tentang shalat, tata cara bersuci, niat-niat shalat fardhu, tata cara mengerjakan shalat, ayat-ayat pendek, serta dzikir sesudah shalat.
3. *Software Construct 2* digunakan untuk membangun aplikasi ini, pembuatan tampilannya menggunakan *software CorelDraw*, serta menggunakan pemodelan *UML (Unified Modelling Language)*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berikut tujuan dalam pembuatan aplikasi android ini antara lain:

1. Perancangan aplikasi ini menggunakan metode waterfall dengan alat bantu *Construct 2* dan *CorelDraw* sehingga tampilan aplikasi yang dibangun menarik dan mudah dipahami oleh pengguna.
2. Aplikasi ini diimplementasikan dengan cara yang mudah dimana pengguna dapat secara langsung membuka aplikasi yang didalamnya sudah terdapat visual gambar serta suara dan menggunakannya secara offline sehingga memudahkan pengguna baik yang dewasa maupun anak-anak dalam mempelajari tata cara ibadah yang benar.
3. Dengan menghosting aplikasi di *Play Store* yang dapat diunduh oleh pengguna dari semua kalangan dan mampu membantu pengguna dalam mempelajari Fiqih Ibadah Shalat sehingga mendapatkan rating yang memuaskan (rating 5).

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat melatih keterampilan serta meningkatkan wawasan dan pengetahuan bagi penulis.
2. Dapat memberikan kemudahan serta menambah wawasan dan pemahaman bagi pengguna dalam mempelajari tata cara beribadah yang benar sesuai dengan ajaran agama Islam.
3. Menjadikan media interaktif yang memberikan efek positif bagi pengguna dan dapat menambah pahala ibadah.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari beberapa bab sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini mencakup penjelasan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN KEPUSTAKAAN**

Bab ini menguraikan teori-teori dari berbagai sumber dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisi alat dan bahan penelitian, tempat dan jadwal penelitian, teknik pengumpulan data, alur penelitian, metode pengembangan sistem, serta gambaran perencanaan penelitian.

### **BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan analisis sistem, perancangan sistem, desain dan kode program, serta pengujian sistem.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini memuat kesimpulan dan saran terkait permasalahan yang dibahas, yang dapat digunakan untuk menyempurnakan laporan penelitian ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi buku-buku referensi, jurnal-jurnal referensi, serta referensi lain yang digunakan dalam proses penulisan laporan penelitian ini.