BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi semakin pesat dan cepat, khususnya teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini membuat manusia bagaikan tak terpisah oleh jarak ruang dan waktu. Dengan perkembangan teknologi yang kian maju, manusia dapat membuat berbagai macam peralatan sebagai alat bantu dalam menjalankan berbagai aktivitas untuk mendukung produktifitas. Dengan segala aktifitas yang kian padat menjadikan sebagian orang memiliki tingkat mobilitas yang tinggi. Didukung dengan adanya jaringan nirkabel yang mampu mempermudah manusia untuk mendapatkan informasi dengan cepat sehingga informasi yang mereka sedang mereka butuhkan mampu di dapatkan dengan cepat dan mudah. Terkadang hal yang tidak menjadi prioritas namun suatu keharusan bagi muslim terlalaikan. Salah satunya mengenal rukun-rukun islam dan rukun-rukun iman, serta dapat mengetahui nama-nama malaikat beserta tugasnya dan mengenal nama-nama nabi. Salah satu faktor penyebabnya adalah terbatasnya informasi atau waktu untuk belajar.

Seiring dengan tingkat mobilitas yang tinggi, beberapa tahun terakhir tengah marak perangkat bergerak atau *mobile device*. Salah satu perangkat *mobile* yang paling pesat adalah *Handphone* dimana hampir setiap orang memilikinya. *Handphone* yang sedianya sebagai alat komunikasi, saat ini sudah lebih dari fungsi dasarnya. Berbagai macam fitur telah ditanamkan, seperti pengolah gambar

dan video, pengolah dokumen dan lain sebagainya. Hal ini tak lepas dari penggunaan Sistem Operasi pada *Handphone*. Layaknya pada komputer, *Handphone* pun dapat di instal berbagai macam aplikasi yang diinginkan.

Android sebagai Sistem Operasi berbasis linux yang dapat digunakan di berbagai perangkat *mobile*. Android memiliki tujuan utama untuk memajukan inovasi piranti telepon bergerak agar pengguna mampu mengeksplorasi kemampuan dan menambah pengalaman lebih dibandingkan dengan *platform mobile* lainnya. Hingga saat ini Android terus berkembang, baik secara sistem maupun aplikasinya.

Puncak dari karakter seorang muslim adalah terletak pada ketaqwaannya yang kemudian tercermin dalam akhlaknya. Ketaqwaan seorang muslim terbentuk tatkala ia mampu menjalankan kewajibanNya dan menjauhi laranganNya. Dan itu terangkum dalam 2 pondasi umat muslim yaitu rukun islam dan rukun iman. Rukun islam serta rukun iman berisikan seperangkat keyakinan serta kewajiban umat muslim. Dan tentunya Dia tidak memerintahkan sesuatu tanpa memiliki maksud tertentu. Dia memerintahkan sesuatu pasti disertai dengan maksud dan tujuan yang terkandung di dalamnya.

Agama Islam dibangun di atas lima dasar, yaitu Rukun Islam. Ibarat sebuah rumah, Rukun Islam merupakan tiang-tiang atau penyangga bangunan keislaman seseorang. Di dalamnya tercakup hukum-hukum Islam yang mengatur seluruh aspek kehidupan manusia.

Bagi siapa saja yang telah mengerjakan Rukun Islam yang lima, belum berarti bahwa ia telah total masuk ke dalam Agama Islam. Ia baru membangun landasan bagi amal-amalnya yang lain.

Rukun Islam merupakan landasan operasional dari Rukun Iman. Belum cukup dikatakan beriman hanya dengan mengerjakan Rukun Islam tanpa ada upaya untuk menegakkannya. Rukun Islam merupakan training/pelatihan bagi orang mukmin menuju mardhotillah/keridhoan Allah. Rukun islam, adalah termasuk rukun agama dalam islam, rukun islam memiliki 5 rukun yaitu : Mengucapkan dua kalimah syahadat, Menegakan Sholat, Menunaikan Zakat, Puasa di bulan Ramadhan dan Menunaikan Ibadah Haji bagi yang mampu.

Bagi umat Islam, rukun iman merupakan salah satu komponen yang harus dikuasai dan dipercayai sebagai wujud keimanan mereka kepada Allah SWT. Sebab, rukun iman merupakan landasan utama bagi seseorang untuk bisa memiliki kepercayaan atas ajaran yang dibawa oleh Nabi Muhammad SAW tersebut.

Rukun Iman sendiri merupakan penyempurnaan dari rukun Islam. Seseorang yang sudah melaksanakan rukun Islam, harus menyertakan rukun iman tersebut agar keyakinan mereka pada agama Islam sempurna. Di sisi lain, ada perbedaan antara rukun iman dan rukun Islam. Pada rukun iman, tidak bisa dilihat dengan mata telanjang bahwa seseorang sudah melaksanakan rukun iman tersebut. Namun, seseorang yang sudah melaksanakan rukun iman, akan bisa tercermin melalui sikap dan perbuatan mereka sehari-hari.

Rukun iman dan rukun islam bukan hanya sekedar harus dihapalkan melainkan juga harus dipahami, diimani serta dihayati setiap detailnya. Hal itu juga harus dilakukan selaras dengan berjalannya proses pendidikan. Karena nilai nilai tersebut haruslah dapat diaplikasikan dalam kegiatan sehari hari yang juga merupakan wujud dari ketaqwaan seorang individu. Seorang muslim yang baik akan tergambar dari akhlak yang baik pula.

Berdasarkan pemaparan permasalahan tersebut maka solusi yang diusulkan adalah dengan membangun aplikasi mobile **Pengenalan Dasar Rukun Islam dan Rukun Iman**. Pemilihan menggunakan Android karena OS tersebut sedang populer dan Android mulai membanjiri pasar ponsel sejak pertengahan tahun 2011 lalu. Pertumbuhan pengguna Android di Indonesia dari tahun ke tahun selalu mengalami kenaikan.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Sebagai kajian terhadap latar belakang munculnya permasalahan di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalah menjadi beberapa pertanyaan untuk di jawab dengan harapan dapat memperoleh solusi dari permasalahan yang terjadi. Adapun Identifikasi dan Rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Belum tersedianya alat bantu pengenalan Rukun Islam dan Rukun Iman yang menggunakan aplikasi mobile
2. Masih terdapat kesalahan pengurutan Rukun-Rukun Islam dan Rukun-Rukun Iman

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi yang menampilkan pengenalan dasar Rukun Islam dan Rukun Iman
2. Bagaimana cara agar orang tua atau guru dapat mudah untuk membelajarkan anaknya mengenai dasar rukun Islam dan Rukun Iman

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan di adakannya penelitian adalah sebagai berikut :

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari perancangan aplikasi ini adalah Aplikasi ini memudahkan Orang Tua atau Guru untuk mempermudah pembelajaran anaknya mengenai Dasar Rukun Islam dan Rukun Iman dan memudahkan anak untuk menghafal uruta Rukun Islam dan Rukun Iman melalui ponsel.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dari pembangunan Aplikasi Pengenalan Dasar Rukun Islam dan Rukun Iman adalah :

1. Menyajikan aplikasi mobile Pengenalan Dasar Rukun Islam dan Rukun Iman.
2. Memberikan kemudahan bagi anak-anak untuk mengetahui Rukun-Rukun Islam, Rukun-Rukun Iman dan Surat-surat pada Juz Amma.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

Bagi Orang Tua diharapkan aplikasi ini dapat membantu memudahkan pembelajaran mengenai Dasar Rukun Islam dan Rukun Iman dan Bagi Anak-anak dapat memahami dan menghafal urutan Rukun Islam dan Rukun Iman.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Bagi penulis diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan tentang bagaimana cara membuat aplikasi mobile yang baik.

1.5. Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah dalam perancangan aplikasi mobile Pengenalan Dasar Rukun Islam dan Rukun Iman ini agar pembahasan lebih terfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Batasan masalahnya adalah :

1. Pengguna aplikasi mobile Pengenalan Dasar Rukun Islam dan Rukun Iman ini menggunakan Android dengan versi 2.2.

2. Aplikasi ini hanya menampilkan materi yang berisi teks, gambar, suara dan tidak menampilkan dalam bentuk video.
3. Aplikasi ini tidak menggunakan koneksi internet.
4. Aplikasi ini tidak bersifat Client Server.
5. Konten aplikasi ini bersifat statis karena materi tidak dapat terupdate.
6. Aplikasi ini menampilkan isi materi tingkat anak SD

1.6. Tempat dan Waktu Penelitian

1.6.1. Tempat Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian di SD Al-Irsyad Al-Islammiyah Kota Bandung yang beralamat Jl. Cikutra No. 205 Bandung.

1.6.2. Waktu Penelitian

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2012											
		April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengumpulan Data	■	■										
2.	Membangun Prototyping												
	a. Mempelajari Data		■	■	■								
	b. Membangun Prototyping			■	■	■							
3.	Evaluasi Prototyping												
	a. Uji Desain Oleh User					■	■	■					
4.	Coding / Mengkodekan Sistem												
	a. Menetapkan Coding						■	■	■	■			
	b. Menerapkan Aplikasi							■	■	■			
5.	Menguji Sistem												
	a. Uji Coba Aplikasi									■	■		
	b. Uji Coba Design									■	■		