BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Cerita kisah nabi dalam islam merupakan cerita yang bisa dijadikan teladan terutama dalam mencontoh sifat para nabi. Dalam ajaran islam diwajibkan untuk mengenal 25 nabi yang telah dikisahkan di dalam Al-Quran mulai dari Nabi Adam AS sampai Nabi Muhammad SAW. Pada umumnya cerita kisah nabi disampaikan pada anak – anak, karena sifat-sifat nabi dan amanat yang terkandung dalam cerita nabi sangat baik untuk disampaikan pada anak-anak. Sikap dan sifat para nabi yang disampaikan dalam cerita kisah nabi perlu dicontoh oleh anak-anak dalam kehidupan sehari-hari, agar anak-anak dapat berkembang menjadi pribadi yang memiliki akhlak yang baik.

Pada umumnya anak-anak lebih menyukai media informasi yang mudah digunakan dimanapun untuk menerima cerita yang disampaikan padanya. Buku merupakan media yang umum digunakan dalam menceritakan kisah nabi pada anak-anak. Namun media seperti buku memiliki fisik yang mudah rusak dan kurang interaktif dalam menyampaikan cerita kisah nabi karena media informasi seperti buku hanya dapat dibaca oleh anak - anak. Selain itu menurut riset *Computer Technology Research (CTR)* seseorang mampu mengingat 20% dari yang dilihat, 30% dari yang didengar, mengingat 50% dari yang didengar dan dilihat [1] , maka berdasarkan riset tersebut cerita yang

disampaikan melalui media informasi seperti buku masih kurang maksimal karena informasi yang disampaikan hanya melalui membaca.

Dari masalah yang telah dijelaskan maka dibutuhkannya suatu aplikasi yang menjadi alternatif untuk menyampaikan cerita kisah nabi dengan dibaca dan didengar serta mudah digunakan dimanapun dan mampu menyampaikan cerita secara interaktif dan mudah diingat oleh anak-anak.

Sistem operasi android merupakan sistem operasi yang digunakan pada smartphone. Salah satu kelebihan sistem operasi android yang tidak ada pada sistem operasi lain adalah *open source*, sehingga bisa dikembangkan oleh siapapun. Sistem operasi android juga didukung dalam berkomunikasi dengan layanan web, dengan *http connection* memungkinkan aplikasi yang dibuat dapat mengirim dan menerima data dari server sehingga memungkinkan untuk membangun aplikasi yang dinamis. Sistem operasi android juga sudah mendukung sistem *text to speech (TTS),* suatu sistem yang dapat melakukan konversi dari teks menjadi ucapan. Fitur ini mulai diperkenalkan pada versi 1.6 dari platform android, fitur ini juga dikenal sebagai *"speech synthesis"*, *TTS* memungkinkan perangkat android untuk berbicara teks bahasa yang berbeda, sehingga para pengembang dapat menggunakan teknologi *text to speech* dalam mengembangkan aplikasinya.

Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini dilakukan untuk membangun suatu aplikasi berbasis android yang dapat menyampaikan cerita nabi, yang di dukung *text to speech* dalam menyampaian cerita, maka penelitian yang diwujudkan sebagai bahan penyusunan skripsi diberi judul :

“ **MEMBANGUN APLIKASI UNTUK CERITA NABI DALAM ISLAM BERBASIS ANDROID ” .**

1.2 Identifikasi Masalah

Dari penjelasan yang telah dijelaskan pada latar belakang maka diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Belum adanya media informasi yang menjadi alternatif untuk menyampaikan cerita nabi dengan dibaca dan didengar pengguna yang mudah diakses dimanapun.
2. Penyampaian cerita kisah nabi kepada anak-anak menggunakan buku hanya melalui membaca, sehingga informasi cerita kisah nabi yang disampaikan melalui buku kurang interaktif dan kurang maksimal untuk diingat oleh anak-anak.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi cerita kisah nabi dalam islam berbasis android, sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Membuat aplikasi yang menjadi alternatif untuk menyampaikan cerita nabi dengan dibaca dan didengar pengguna yang mudah diakses dimanapun
2. Menyampaikan informasi cerita nabi yang interaktif dan mudah diingat oleh anak-anak.

1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa batasan dengan harapan penelitian terfokus dengan batasan –batasan yang dibuat. Adapun batasan dalam penelitian sebagai berikut :

1. Cerita yang digunakan dalam penelitian hanya mencakup 25 nabi yang diperoleh dari buku *Mengenal 25 Nabi & Mukzijat Mereka* karangan Muhammad Ilham dan buku *Kumpulan Kisah dan Doa Para Nabi* karangan Abi Abbari.
2. Sistem pada aplikasi ini terdiri dari dua bagian yaitu *front end* dan *back end*, dimana bagian *front end* berfungsi untuk menyampaikan cerita kepada pengguna dan mengakses data cerita dari server, sedangkan bagian *back end* berfungsi untuk mengelola data cerita pada server.
3. Dalam proses mengakses data cerita di server membutuhkan koneksi internet.
4. Hasil perancangan aplikasi hanya diimplementasikan pada telepon seluler yang mendukung sistem operasi Android 2.2.
5. Aplikasi pendukung seperti *back end* akan dikelola oleh seorang admin.
6. Metodologi pemodelan yang digunakan *OOP (Object Oriented Programming) d*engan menggunakan *UML* (*Unified Modeling Language*).
7. Teknologi *text to speech* yang dibangun pada aplikasi menggunakan *TTS Library*.
8. Bahasa pemograman yang digunakan dalam membangun sistem pada aplikasi adalah Java dan php.

9. Android SDK sebagai alat bantu dan API dalam membangun aplikasi Android menggunakan bahasa pemograman java.
10. Pada tahap pembangunan aplikasi, web server yang digunakan adalah apache.
11. Sistem operasi yang digunakan dalam membangun aplikasi window 7 profesional dan android.
12. DBMS yang digunakan dalam membangun sistem pada aplikasi adalah SQLite dan Mysql.
13. Editor yang digunakan untuk membangun aplikasi adalah Eclipse 3.42 dan Dreamweaver CS5.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1.Tahap pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan mencari studi Literatur seperti dengan cara mengumpulkan literatur, buku - buku dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

2.Tahap pembuatan perangkat lunak.

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara waterfall, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. *System Engineering*

Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

b. *System Analysis*

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. *System Design*

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. *System Coding*

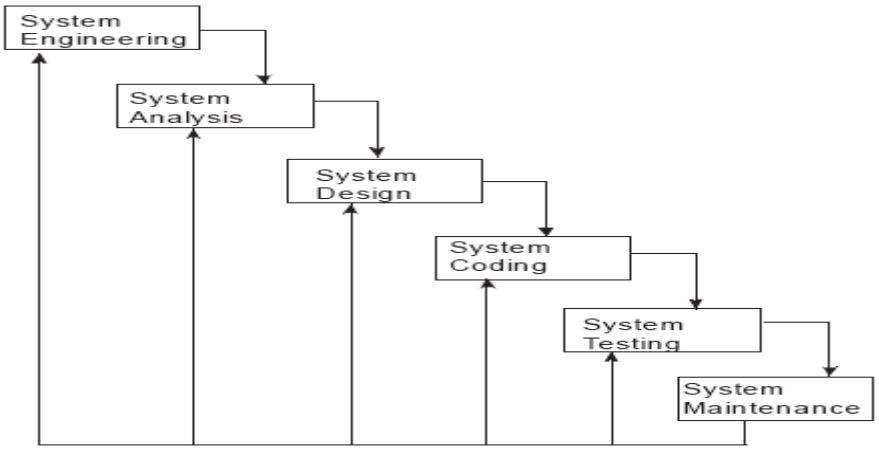
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. *System Testing*

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. *System Maintenance*

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan user.



Gambar 1.1 Metode Waterfall

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan Tugas akhir ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan sistem

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi deskripsi sistem, analisis kebutuhan dalam pembagunan sistem serta perancangan sistem yang dikembangkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi implementasi sistem yang dibangun , ujicoba dan hasil pengujian sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran pengembangan sistem ke depan.