# BAB I
# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

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.

Seiring dengan tingkat perkembangan 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.

Dari seiring perkembangan teknologi *mobile* media pembelajaranpun mulai merambah ke perangakat *mobile* yang terus dikembangkan, termasuk untuk kepentingan agamis yang bersifat dimanapun dan kapanpun terutama tentang pembelajaran manasik haji.

Ibadah haji dalam tata aturannya mempunyai syarat dan rukun yang harus dikerjakan secara sempurna. Untuk mencapai kesempurnaan tersebut setiap jama'ah tidak boleh berbuat, berkata kotor (rafas), fasik dan berbantah-bantahan dan dalam keadaan aman. Dan untuk menuju kesempurnaan tersebut maka calon jama'ah haji harus mendapatkan pelajaran yang dikenal dengan manasik haji. Bahan pelajaran manasik haji telah dikemas oleh pemerintah dan dibagikan kepada calon jama'ah haji sejak mereka mendaftarkan diri sebagai calon jama'ah haji di Kantor Departemen Agama di daerah masing-masing calon jama'ah haji.

Kita sering dihadapkan pada ragam ibadah yang berbeda satu dengan lainnya. Namun ketika telah mengikrarkan syahadat, maka yang semestinya terpatri di benak kita adalah meneladani Rasulullah Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam dalam segenap aspek dan tata cara ibadah, termasuk ibadah haji.

Manasik pada dasarnya adalah memberikan pelajaran atau informasi kepada calon jama'ah haji mengenai tata cara melaksanakan ibadah haji di tanah Suci. Namun, banyak di kalangan kaum muslim yang enggan mendalami manasik haji, karena tidak sedikit pedoman haji disajikan dalam bentuk buku yang

mengakibatkan mereka menjadi kurang mengerti akan hukum-hukum dan tata cara pelaksanaan ibadah haji.

lbadah mereka tercampur dengan hal-hal bid'ah yang berdampak ditolaknya pahala ibadah hajinya. Hal tersebut lantaran tidak memenuhi syarat sahnya dalam beribadah. Pada akhirnya, acap kali dijumpai kesalahan-kesalahan dalam melaksanakan ibadah haji, atau sekadar menjalankan ritual yang sebenarnya tidak memiliki daya dukung rujukan. Melakukan ritual haji atas dasar informasi yang didapat dari para teman yang telah melakukan ibadah haji. Ada juga kesalahan muncul sebagai akibat melihat jema'ah lain. Kesalahan-kesalahan ini akhirnya tergandakan, bahkan cenderung pula dijadikan pedoman.

Berdasarkan permasalahan di atas, Untuk itu penulis ingin mencoba merancang suatu aplikasi berbasis *mobile* yang dapat memberikan informasi mengenai tata cara tentang manasik haji yang diterapkan pada perangkat *mobile phone*. Dengan adanya perancangan aplikasi *mobile* yang akan di buat tersebut disana bisa mendapatkan informasi tentang manasik haij yang juga disertai dengan simulasinya. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan tentang manasik haji yang kita pelajari dapat kita lihat langsung hanya melalui *smartphone* Android.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berkesimpulan untuk mengangkat sebuah judul yaitu "***APLIKASI SIMULATOR MANASIK HAJI BERBASIS MOBILE"***.

## 1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Sebagai hasil kajian terhadap latar belakang munculnya permasalahan di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan menjadi beberapa pertanyaan untuk dijawab dengan harapan dapat memperoleh solusi dari permasalahan yang terjadi. Adapun identifikasi dan rumusan masalahnya sebagai berikut:

### 1.2.1 Identifikasi Masalah

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

1. Masih jarangnya aplikasi-aplikasi yang bermanfaat untuk ibadah haji seperti aplikasi simulator manasik haji yang diterapkan pada telepon seluler seperti *smart phone*.
2. Kesulitan memahami karena tidak ada visualisasi berupa video.

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi manasik haji berbasis *mobile* android.
2. Bagaimana pengujian aplikasi simulator manasik haji berbasis *mobile* android sehingga dapat membuktikan dan meningkatkan pemahaman jama'ah terhadap amalan manasik haji.
3. Bagaimana implementasi dari aplikasi simulator manasik haji berbasis *mobile* android sehingga manfaatnya dapat dirasakan oleh calon jama'ah haji.

## 1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang Aplikasi Simulator Manasik Haji Berbasis *Mobile* Android guna mempermudah calon jama'ah haji dalam mempelajari tatacara pelaksanaan ibadah haji yang baik dan benar. Adapun tujuannya adalah sebagai berikut :

1. Untuk merancang Aplikasi Simulator Manasik Haji Berbasis *Mobile* Android.
2. Untuk mengetahui bagaimana Aplikasi Simulator Manasik Haji Berbasis *Mobile* Android.
3. Untuk melakukan implementasi dari Aplikasi Simulator Manasik Haji Berbasis *Mobile* Android.

## 1.4 Kegunaan Penelitian

### 1.4.1 Kegunaan Praktis

Penelitian ini akan memberikan suatu Aplikasi Simulator Manasik Haji Pada Perangkat *Mobile* Berbasis Android agar para calon jama'ah haji bisa lebih mudah dalam mempelajarinya.

Secara praktis diharapkan peneltian ini dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Dapat memberikan pembelajaran yang lebih mudah dibawa kemana-mana tentang manasik haji pada aplikasi *mobile* android.
2. Dapat mengetahui tata cara tentang manasik haji pada aplikasi *mobile* android.

### 1.4.2 Kegunaan Akademis

Secara akademis diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan.

   Penelitaian ini dapat memberikan suatu karya penelitian yang dapat memberikan informasi yang interaktif tentang manasik haji.

2. Bagi Penyusun.

   Penyusun dapat menambah wawasan dan pemahaman untuk meningkatkan kemampuan dalam membuat aplikasi *mobile* ini menggunakan Eclipse. Tentunya yang dapat memberikan informasi yang interaktif bagi penggunanya.

3. Bagi Calon Jama'ah haji

   Untuk mempermudah bagi para pengguna aplikasi yang ingin mempelajari manasik haji khususnya bagi calon jama'ah haji.

## 1.5 Batasan Masalah

Agar dalam pengerjaan tugas akhir ini dapat lebih terarah, maka pembahasan penulisan ini dibatasi pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya memiliki materi yang berisi teks dan video.
2. Aplikasi ini tidak menggunakan koneksi internet.
3. Aplikasi ini tidak bersifat *Client Server*.
4. Isi materi dari aplikasi manasik haji ini bersifat mutlak karena sudah tercantum di dalam Al-Quran sehingga sudah tidak perlu adanya perubahan.

5. Aplikasi ini hanya menggunakan bahasa Indonesia.

## 1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian di Istiqamah Gaya Mubarakah Umrah dan Haji yang beralamat Jl. Taman Citarum Bandung. Waktu pelaksanaan penelitian di Istiqamah Gaya Mubarakah Umrah dan Haji Bandung.

**Tabel 1.1** Jadwal Kegiatan

| No | Uraian Kegiatan | Bulan | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Februari | Maret | April | Mei | Juni | Juli |
| **1** | **Rekayasa Sistem** | | | | | | |
| | Menentukan topik permasalahan | ■ | | | | | |
| | Pengumpulan kebutuhan data yang diperlukan | ■ | | | | | |
| **2** | **Analisis kebutuhan perangkat lunak** | | | | | | |
| | Analisis permasalahan | | ■ | | | | |
| | Studi kelayakan | | | ■ | | | |
| **3** | **Perancangan (*Design*)** | | | | | | |
| | Desain arsitektur perangkat lunak | | | ■ | | | |
| | Desain interface | | | ■ | ■ | | |
| **4** | **Pemrograman** | | | | | | |
| | Pembuatan program | | | ■ | ■ | ■ | |
| **5** | **Pengujian (*Testing*)** | | | | | | |
| | Uji coba program | | | | | ■ | ■ |