BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menjalankan ibadah wajib maupun sunnah sambil menyelami hakikatnya, sudah menjadi kebutuhan sebagian besar kaum Muslim. Salah satu cara beribadah adalah dengan membaca buku *Majmu' Syarif* serta memanjatkan doa dan zikir. Buku *Majmu' Syarif* merupakan buku yang berisi amalan baik yang terdiri dari surah-surah dalam *Al-Qur'an* serta doa dan zikir. Buku *Majmu' Syarif* digunakan sebagai penuntun ibadah tambahan sehari-hari, di malam jumat, hari jumat, tahlil, istighosah dan lain-lain [6].

Dalam penggunaannya, buku *Majmu' Syarif* masih menggunakan media konvensional berupa kertas. Dengan media konvesional tersebut, kebanyakan dengan seringnya dipakai atau penempatan yang tidak tepat, maka bisa membuat media menjadi rusak. Sekarang ini masyarakat kebanyakan memilih media *mobile* dalam menjalani sebagian kegiatan aktifitasnya, salah satu contohnya seperti membaca *Al-Qur'an* dalam versi *Al-Qur'an* digital. Media *mobile* itu sendiri memiliki beberapa keuntungan, antara lain seperti tidak mudah rusak dan mudah dibawa kemana-mana karena media *mobile* sekarang ini sudah menjadi bagian dari aktifitas sebagian besar masyarakat.

Dari permasalahan yang telah dijelaskan maka dibutuhkannya suatu media lain dalam membaca buku *Majmu' Syarif* yaitu dengan media *mobile* berupa aplikasi android, sehingga dapat menggunakannya dimanapun dan kapanpun dengan mudah serta lebih interaktif.

Penggunaan *platform* android pada aplikasi ini didasari oleh operasi sistem yang terdapat pada android merupakan sistem operasi yang terbuka (*open source*) dan gratis. Keuntungan *open source*, yaitu banyak pengembang *software* yang bisa melihat dan memanfaatkan android serta bisa membuat/menciptakan aplikasi baru. Berdasarkan IDC (*International Data Corporation*) android merupakan sistem operasi yang sedang populer saat ini dengan menguasai 80%

lebih pasar ponsel di dunia [4], layak jika membuat aplikasi yang dapat membantu umat muslim di Indonesia bahkan dunia dalam penuntun ibadah sehari-hari melalui sebuah aplikasi android.

Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini diberi judul "PEMBANGUNAN APLIKASI *MAJMU' SYARIF* BERBASIS ANDROID". Dengan harapan dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang telah diuraikan diatas.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang yang ada, maka perumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Media buku *Majmu' Syarif* yang terdiri dari kertas yang sifatnya mudah rusak ataupun hilang.
2. Dibutuhkannya media yang interaktif yang bisa digunakan dimanapun dan kapanpun.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi *Majmu' Syarif* berbasis Android.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Membangun aplikasi android sebagai media alternatif membaca *Majmu Syarif.*
2. Membangun sebuah aplikasi yang interaktif, sehingga menarik minat untuk membaca yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.

1.4 Batasan Masalah

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

1. Aplikasi ini hanya berisi bacaan *Majmu' Syarif* yang diperoleh dari buku *Majmu' Syarif* [6] .

2. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan sistem operasi android *Ice Cream Sandwich* 4.0.
3. Metodologi pemodelan sistem menggunakan *Object Oriented Programming* (OOP) dengan *Unified Modeling Language* (UML).
4. Teknologi sensor *proximity* yang digunakan pada aplikasi menggunakan sensor *proximity* pada android.
5. *Tools* pengolah gambar yang digunakan yaitu Adobe Photoshop CS3.
6. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam membangun aplikasi adalah Java.
7. *Tools* pengembangan aplikasi yang digunakan yaitu *IDE Eclipse* 4.2 *Juno, Java Development Kit* versi 1.7.0_40, *Android Development Tools* versi 22.2.

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 adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan guna mendapatkan informasi tentang *mobile* android dari media buku, internet dan media-media lain yang ada kaitannya dengan judul penelitian agar aplikasi yang dibangun sesuai dengan harapan pengguna.

b. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

c. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dan tidak langsung kepada pengelola, jamaah dan ustadz yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

Dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall* menurut Roger S.Pressman [9], yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. System / Information 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. Analysis

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

c. Design

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

d. Coding

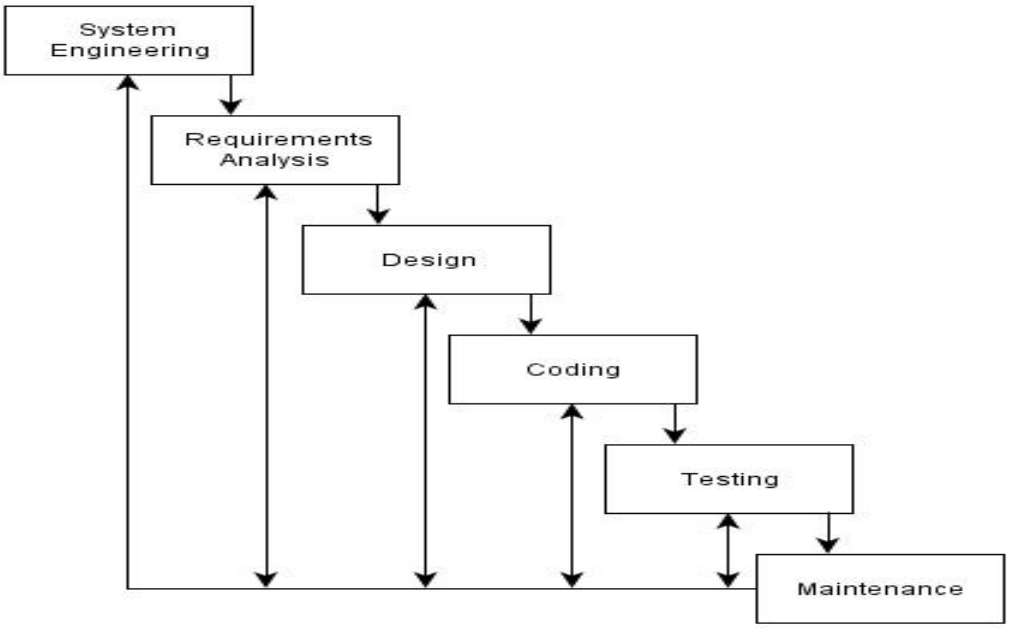
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. Testing

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. Maintenance

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



Gambar 1.1 Diagram *Waterfall* Menurut *Pressman*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan dibuatnya aplikasi, metodologi penelitian yang digunakan, batasan masalah serta sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Membahas berbagai konsep dasar dan teori tentang *Majmu Syarif,* serta *marker tools* yang digunakan seperti OOP, UML, Java, Android, *tools* pendukung pembuatan aplikasi Android, Eclipse dan Photoshop.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menganalisis masalah yang dihadapi dalam pembuatan tugas akhir yang berjudul "Pembangunan Aplikasi *Majmu' Syarif* Berbasis *Android*".

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Menjelaskan tentang perancangan dalam pembuatan sistem dan tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menerapkan sistem yang telah dirancang.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir.