

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Dalam kehidupan dunia yang fana ini Allah SWT telah menciptakan Agama Islam untuk mengajarkan setiap umatnya melaksanakan ibadah yang disertai dengan doa. Karena ibadah dan doa mengawali setiap perbuatan yang akan dilakukan oleh setiap hamba-Nya serta doa merupakan sebuah pendekatan diri terhadap Allah SWT. Hal ini ditegaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Ar'af ayat 55-56, yaitu : “Berdoalah kepada Tuhanmu dengan berendah diri (*tadharu'*) dan suara yang lembut dan berdoalah kepada-Nya dengan rasa takut akan tidak diterima dan penuh harapan untuk dikabulkan”. Maka dari itu doa harus ditanamkan sejak dini serta bermanfaat hingga akhir hayat dan untuk memperdalam ilmu agama salah satunya yang harus diajarkan pada anak-anak.

Dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) doa lebih dirancang secara digital, hal ini dengan memanfaatkan ilmu teknologi informasi yang berkembang dengan pesat serta proses pembelajaran menghafal doa-doa secara manual dan masih mengacu pada buku doa serta penggunaannya sangat merepotkan. Sehingga pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan pada perancangan Aplikasi Ensiklopedia Doa Anak yaitu pada teknologi *mobile* dengan menggunakan sistem operasi berbasis android. Dikatakan sistem berbasis Android karena sifatnya yang lebih *open source* sehingga banyak sekali *developer* yang dapat dikembangkan dibanding sistem

operasi *mobile* yang lain serta menyediakan berbagai platform berbasis Linux. “Android adalah sistem operasi yang biasa disematkan pada gadget, baik itu *handphone* atau *tablet*.” pendapat Agus Wahadyo dan Sudarma S. (2012 : 2). Sehingga dengan adanya aplikasi berbasis android Perancangan Aplikasi Ensiklopedia Doa Anak dapat dikembangkan secara modern. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyatakan “Ensiklopedia yaitu buku atau serangkaian buku yang menghimpun keterangan atau uraian tentang berbagai hal dalam bidang seni dan ilmu pengetahuan yang disusun menurut abjad atau menurut lingkungan ilmu”.

Sebagai data awal, penulis menyebarkan kuesioner untuk mendapatkan informasi mengenai antusiasme anak-anak islam dalam mempelajari doa-doa sebagai media pembelajaran ilmu agama dalam memanfaatkan teknologi mobile secara modern. Berdasarkan hasil kuesioner penulis mengambil sampel anak islam secara acak, maka dapat diketahui bahwa 30% anak-anak islam belum dapat mempelajari doa dengan baik dan benar. Hal ini dikarenakan sibuk dengan kegiatan bermain dengan temannya dan kegiatan lain mereka serta sarana pembelajaran yang masih manual.

Selain itu juga dapat disimpulkan bahwa 20% anak islam belum dapat mengartikan bacaan doa yang mereka ketahui dan 25% anak islam belum dapat menuliskan doa-doa yang telah mereka mengerti. Maka dapat disimpulkan 95% dari anak islam tersebut merasa perlu akan adanya media penunjang sebuah aplikasi *mobile* berbasis Android yang dapat digunakan sebagai media

pembelajaran mereka. Hal ini juga di dukung dengan adanya penggunaan *smartphone* berbasis Android itu sendiri oleh 80% anak islam.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut dan menuangkannya dalam penelitian skripsi yang berjudul **“ Perancangan Aplikasi Ensiklopedia Doa Anak Muslim Berbasis Mobile Android”**.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Adapun perumusan masalah yang ditemukan oleh penulis dalam melakukan penelitian adalah bagaimana merancang suatu Aplikasi Ensiklopedia Doa Anak Berbasis Mobile Android

1.3 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah yang ditentukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan aplikasi Ensiklopedia doa anak yang berupa doa harian diantaranya doa sebelum makan, doa sesudah makan, doa berwudhu, doa tayyamum, doa sebelum tidur, doa setelah bangun tidur dan doa lain-lainnya.
2. Perancangan menggunakan aplikasi, *Genymotion*, *Eclipse*, *IDE* untuk pengembangan java, *Playstore*, dan *SQL Lite*.

3. Rancangan tampilan Aplikasi Ensiklopedia Doa Anak dibuat lebih menarik sehingga dapat merebut perhatian anak-anak dalam melakukan pembelajaran agama dalam berdoa.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Menganalisa dan mempelajari sistem yang membantu anak-anak dalam mempelajari ilmu agama dengan tuntunan dan pengawasan orang tua.
2. Perancangan aplikasi *mobile* doa anak berbasis *mobile Android* yang dibuat dengan tampilan menarik penuh dengan warna-warna yang indah sehingga dapat memikat dan menarik perhatian anak.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Menumbuhkan sikap antusias anak-anak islam dalam menjalankan ibadahnya dalam berdoa
2. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu anak-anak islam dalam belajar berdoa dan mendengarkan lafal dalam doa-doa tersebut .
3. Sebagai sarana penulis untuk menambah wawasan berpikir dan mengembangkan daya kreatifitas dalam menerapkan ilmu pengetahuan teknologi khususnya pemrograman Android.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memberikan gambaran umum mengenai keseluruhan penulisan skripsi ini, dapat dilihat melalui sistematika penulisan yang meliputi :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas mengenai Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian serta Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini memuat konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan. Adapun konsep-konsep teoritis yang digunakan yaitu mengenai perancangan, aplikasi, Ensiklopedia, Doa, dan Android, serta konsep teoritis lain mengenai *eclipse*, *genymotion*, *SQLite*, *usecase* diagram, *activity* diagram, dan *flowchart*.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini penulis menguraikan tentang tahapan proses yang dilakukan, metode serta *tools* yang digunakan untuk menganalisa dan

merancang aplikasi Ensiklopedia Doa Anak berbasis Android, baik perangkat keras maupun perangkat lunak.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang analisa aplikasi, analisa kebutuhan aplikasi, rancangan *output*, rancangan *input*, dan rancangan struktur aplikasi.

BAB V : IMPLEMENTASI, PENGUJIAN, DAN EVALUASI SISTEM

Pada bab ini berisi hasil implementasi dari rancangan aplikasi yang telah dibuat, pengujian terhadap aplikasi yang telah dibangun, dan analisis hasil yang dicapai dari aplikasi tersebut melalui evaluasi sistem aplikasi.

BAB VI: PENUTUP

Pada bab ini menguraikan kesimpulan yang diperoleh dari proses-proses perancangan dan implementasi sistem yang telah dilakukan serta mengemukakan saran-saran bagi pembangunan dan pengembangan yang akan datang.