

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dimasa sekarang ini, banyak kalangan anak-anak yang telah menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi dengan orang tuanya ataupun hanya sekedar hiburan, sedangkan aplikasi yang menawarkan fasilitas pembelajaran sangatlah minim sehingga semakin diperlukannya aplikasi-aplikasi yang menunjang pembelajarannya terutama dalam bidang agama.

TK/TPA Al-Mujahiddin Pepabri yang beralamatkan di Jl. Sriwijaya, Komplek Pepabri Kel. Lubuk Kelik Kec. Sungailiat yang terletak  $\pm$  100 meter dari pinggir jalan raya merupakan salah satu tempat untuk anak-anak belajar segala sesuatu yang berhubungan dengan agama islam. Sayangnya, TK/TPA Al-Mujahiddin masih menggunakan metode pembelajaran manual yaitu belajar melalui buku untuk proses belajar-mengajarnya. Sehingga dalam proses belajar-mengajarnya masih memiliki masalah, terutama sulitnya untuk menarik perhatian siswa-siswa agar mau membaca buku. Ini dibuktikan dalam observasi yang telah dilakukan pada sekolah tersebut.

Doa merupakan sarana meminta dan memohon sesuatu dari Allah Swt. Mempelajari doa sehari-hari merupakan salah satu kewajiban setiap anak muslim. Terdapat berbagai macam buku pembelajaran doa sehari-hari namun isi dari buku tersebut tidak bersifat interaktif dan menarik sehingga dapat menurunkan minat belajar anak-anak terhadap doa sehari-hari karena buku tersebut tidak dilengkapi dengan gambar-gambar yang mendukung dari doa-doa tersebut. Untuk itu perlu dikembangkan suatu metode pembelajaran untuk anak-anak yang dapat dipelajari dimanapun dan kapanpun mereka berada tanpa harus repot membawa buku tentang doa sehari-hari. Yaitu dengan memanfaatkan salah satu teknologi yang sedang berkembang yaitu *smarthphone* dengan sistem operasi *mobile* yang paling berkembang pesat saat ini ialah sistem operasi Android. Dikarenakan *open*

*source* sehingga banyak sekali *developer* yang mengembangkannya dibanding sistem operasi *mobile* yang lain.

*Android* merupakan perangkat lunak (*software*) sistem operasi yang memakai basis kode komputer yang dapat didistribusikan secara terbuka atau *open source* sehingga pengguna bisa membuat aplikasi baru di dalamnya. Banyak sekali aplikasi yang bertemakan doa-doa, tetapi kebanyakan aplikasi tersebut hanya berupa teks bertulisan huruf arab dan artinya tanpa menggunakan *audio* maupun gambar-gambar yang menarik sehingga membuat anak-anak bingung dalam menggunakan aplikasi tersebut.

Manfaat dari gambar tersebut diharapkan anak akan tertarik untuk memakai aplikasi Doa Sehari-hari untuk Anak muslim ini, sehingga sering mereka gunakan dan diharapkan merekapun menjadi hafal doa-doa tersebut, dibantu dengan *audio* doa anak-anak akan lebih dapat melafadzkan doa dengan fasih dan benar serta tahu cara membacanya, karena mereka cenderung masih dalam tahap pembelajaran dalam pembacaan tulisan arab. Hal ini dapat membantu anak-anak untuk lebih memahami doa sehari-hari dengan menggunakan *smartphone* mereka.

Dengan arahan dari orang tua mereka masing-masing, mereka bisa mempelajari atau memperdalam doa-doa apa saja yang bisa digunakan mereka untuk sehari-harinya. Hal itu juga bisa menjadi media untuk mempererat hubungan orang tua dengan anaknya.

Oleh karena itu, melalui skripsi ini penulis termotivasi untuk membuat aplikasi yang bisa mendukung perkembangan agama anak-anak. Dengan media *smartphone android* mereka bisa menggunakan aplikasi tersebut dimana saja dan kapan saja. Berdasarkan latar belakang diatas inilah yang mendasari penulis dalam pengambilan judul skripsi “APLIKASI DOA SEHARI-HARI UNTUK ANAK MUSLIM BERBASIS ANDROID PADA TK/TPA AL-MUJAHIDDIN PEPABRI SUNGAILIAT” dengan harapan aplikasi ini dapat bermanfaat bagi penggunanya terutama dari kalangan anak-anak.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat Aplikasi Doa Sehari-Hari untuk Anak Muslim Berbasis Android yang menarik yang dapat membantu anak-anak TK/TPA dalam mempelajari doa-doa yang bisa digunakan untuk kegiatan sehari-hari ?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang penulis ambil dalam penulisan ilmiah ini yaitu sebagai berikut:

- a. Pembuatan aplikasi *offline* doa sehari-hari untuk anak muslim berbasis *android* untuk usia sekitar 4-10 tahun yang berjumlah 24 doa harian diantaranya doa sebelum makan, doa sesudah makan, doa sesudah azan, doa masuk masjid, doa keluar masjid, doa setelah wudhu dan lain – lain dengan rancangan yang didalamnya terkandung unsur *audio* dan gambar yang menarik , juga quiz sebagai latihan yang sesuai dengan doa-doa tersebut.
- b. Rancangan tampilan dibuat sederhana mungkin tetapi menarik karena aplikasi ini dibuat khusus anak-anak.
- c. Aplikasi ini hanya diperuntukkan untuk *smartphone* yang memiliki sistem operasi *android* saja.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dari pembangunan aplikasi pembelajaran berbasis *android* ini adalah :

- a. Membuat aplikasi *mobile* doa sehari-hari untuk anak muslim yang berbasis *Android* yang dibuat dengan tampilan menarik penuh dengan warna-warna yang cerah yang dapat memikat anak-anak sehingga timbul rasa ketertarikan untuk menggunakan aplikasi tersebut dan dapat membantu pembelajaran khususnya dalam bidang agama.
- b. Aplikasi doa harian ini merupakan aplikasi *mobile* sehingga dapat dipergunakan dimanapun.

#### 1.4 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan penelitian ilmiah ini adalah menggunakan pendekatan metode SDLC (*Software Development Life Cycle*).

a. Fase identifikasi

Pada fase ini adalah mengidentifikasi masalah yang ada yaitu belum adanya aplikasi doa sehari-hari yang dibuat khusus untuk anak-anak muslim, seperti melakukan observasi sebelum penulisan hasil penelitian dan pengumpulan data yang menggunakan metode studi pustaka.

b. Fase analisis

Pada fase ini yang akan dilakukan adalah pengumpulan data mengenai gambaran organisasi, menganalisa masalah, menganalisa sistem dan menganalisa kebutuhan.

c. Fase perancangan

Pada fase ini adalah melakukan perancangan tampilan menu dan tampilan isi doa serta *audio* pada aplikasi, yang mengacu pada *use case diagram*, *activity diagram* dan *class diagram (boundary class)*.

d. Fase pembuatan

Pada fase ini adalah pembuatan aplikasi tersebut dengan menerapkan hasil perancangan.

e. Fase uji coba

Pada fase ini adalah dengan menjalankan aplikasi tersebut pada *smartphone android* dari proses instalasi aplikasi sampai pengecekan apakah masih terjadi error pada aplikasi. Uji coba aplikasi ini akan menggunakan metode pengujian *BlackBox*.

## **1.5 Sistematis Penulisan**

Dalam penulisan mengelompokkan pembahasan dalam kelompok Bab-bab. Satu kelompok pembahasan dimasukkan dalam satu judul Bab, yang mana bab-bab ini terdiri dari subbab-subbab.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan Mengemukakan landasan teori yang menunjang penulisan, penjelasan mengenai keutamaan dalam berdoa, pengertian tentang sistem operasi Android, Sejarah Android, Membahas mengenai Java sebagai *Application Development Interface*, Android *SDK (Software Development kit)* sebagai alat bantu dan API dalam mengembangkan aplikasi pada *platform android*, Eclipse sebagai IDE untuk pengembangan java, *ADT (Android Development Tools)* sebagai penghubung android SDK dengan Eclipse IDE.

### **BAB III PEMODELAN PROYEK**

Pada bab ini menjelaskan PEP (*Project Execution Plan*) diantaranya *Objective* Proyek, Identifikasi *Stakeholder*, Identifikasi *Deliverable*, Penjadwalan Proyek, RAB (Rancangan Anggaran dan Biaya), dan Struktur Tim Proyek.

### **BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan gambaran umum objek penelitian, pembahasan tentang analisa dan perancangan aplikasi, dan pengujian aplikasi.

## **BAB V        PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diperoleh dari pembahasan dalam penulisan ini untuk penyempurnaan dan pengembangan selanjutnya.