

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebanyakan masyarakat Muslim saat ini memang sudah tidak lagi mengenal sejarah panjang keemasan Islam. Sejarah Islam yang membentang selama 1.300 tahun itu seolah telah sirna dari ingatan mereka. Padahal, dalam sejarah peradaban manusia, belum pernah ada sebuah sistem kehidupan yang mampu bertahan sepanjang kurun itu.

Bicara tentang pemimpin dalam Islam pasti tidak terlepas dari peran Rasulullah Sholallahu Alaihi Wassalam sebagaimana diceritakan dalam berbagai shiroh, bagaimana beliau membangun peradaban Islam mulai dari fase mekah kemudian tegaknya daulah di madinah, kemudian setelah beliau wafat digantikan dengan para Khulafaur Rasyidin, lalu dilanjutkan era kepemimpinan para khalifah bani umayyah, bani abbasiyah sampai kemudian runtuh pada tahun 1924 pada era khalifah Turki utsmani, yang mana selama lebih dari 13 abad itu 2/3 dunia dikuasai oleh islam, maka tentu banyak sekali para pemimpin-pemimpin yang sangat berpengaruh pada dakwah dan peradaban islam.

Kebanyakan kaum Muslim juga tidak mengenal siapa saja para pemimpin atau biasa disebut khalifah yang telah membawa Islam hingga menyebar ke seluruh penjuru bumi setelah Rasulullah saw wafat. Kalaulah mereka mengenal, kebanyakan hanya sampai masa Khulafaur Rasyidin (Abu Bakar Ash-Shiddiq, Umar bin al-Khaththab, Utsman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib). Bahkan, banyak di antara mereka yang menyangka bahwa khilafah Islam berhenti hanya sampai pada masa itu.

Karena itu, penting sekali untuk menyegarkan kembali ingatan kaum Muslimin terhadap sejarah panjang masa khilafah Islam.

Aplikasi berbasis Android tentu akan sangat membantu para kaum muslimin pada khususnya untuk mengetahui lebih banyak informasi terkait dengan sejarah para khalifah/pemimpin dunia Islam, dan bagaimana pengaruh

para pemimpin dunia Islam dalam dakwah dan peradaban Islam pra runtuhnya *khilafah Turki Utsmani* hanya dengan *smartphone*.

Beberapa penelitian yang terkait dengan implementasi media pembelajaran berbasis android. Penelitian^[1] dengan judul aplikasi belajar membaca Iqro' berbasis *android*. Penelitian^[2] dengan judul aplikasi pembelajaran biologi untuk siswa kelas XII sekolah menengah atas berbasis *android*. Penelitian^[3] dengan judul aplikasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *android*. Penelitian^[4] dengan judul rancang bangun aplikasi pembelajaran hadits untuk perangkat *mobile* berbasis *android*. Penelitian^[5] dengan judul aplikasi tuntunan Sholat pada *smartphone* berbasis *android*. Berdasarkan permasalahan yang ada di atas, maka penulis bermaksud mengangkat masalah tersebut ke dalam skripsi dengan judul **“APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PARA PEMIMPIN DUNIA ISLAM BERBASIS ANDROID”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka perumusan masalah yang akan dipecahkan adalah: “Bagaimana merancang dan membuat sistem aplikasi pembelajaran yang praktis dan mudah dalam mencari informasi sejarah para pemimpin Islam pada masa *khilafah Islam*?”

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Adapun manfaat penelitian dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan kemudahan bagi para masyarakat muslim dalam mempelajari sejarah para pemimpin Islam secara praktis.
2. Membantu pengguna aplikasi dalam mendapatkan informasi tentang para pemimpin dunia Islam dari berbagai buku dan sumber yang dirangkum dalam aplikasi ini.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dari penelitian ini adalah :

1. Menemukan media baru pembelajaran serta pembelajar untuk lebih tertarik belajar sejarah para pemimpin dunia islam.
2. Menemukan aplikasi edukasi yang menarik bagi para pengguna aplikasi, terkhusus pengguna dari masyarakat muslim.

1.4 Batasan Masalah

Adapun hal yang menjadi batasan-batasan masalah dalam pembahasan laporan ini adalah :

1. Sistem ini hanya membahas sejarah para pemimpin Islam mulai dari era Rasulullah SAW hingga *khilafah Turki utsmani*.
2. Aplikasi tidak membahas soal tanya jawab, hanya informasi pemimpin islam.
3. Penulis tidak membahas keamanan *database* pada aplikasi.

1.5 Sistematika Penulisan

Agar penyajian skripsi ini baik dan terstruktur serta mudah dipahami, maka dalam penulisan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini terdapat Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Manfaat dan Tujuan yang didapat dari pembuatan aplikasi ini, Metode Penelitian yang digunakan, serta sistematika yang dipakai dalam penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang landasan teori yang menunjang untuk pembuatan aplikasi ini, serta teori yang berhubungan dengan perancangan sistem dari aplikasi ini. Pada bab ini juga membahas tentang komponen yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau

untuk keperluan penelitian dan menjelaskan sumber landasan teori/referensi yang digunakan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab metodologi penelitian ini menjelaskan mengenai model pengembangan perangkat lunak yang digunakan, metode penelitian, dan *tools* atau alat bantu dalam menganalisa dan merancang aplikasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Memaparkan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasinya, juga akan dijabarkan tentang rancangan sistem dan rancangan *interface*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan menjelaskan kembali masalah penelitian, menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah, menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan menarik kesimpulan dari hasil pembuatan aplikasi tersebut. Saran adalah masukan yang berisi jalan keluar untuk mengatasi masalah dan kelemahan, yang tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian yang berguna bagi penulis dan juga bagi penuntut ilmu yang akan datang.