

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Islam adalah agama samawi atau ibrahimi yang diturunkan Allah ke bumi ini. Karena islam diturunkan melalui nabi dan rasul terakhir yaitu Muhammad s.a.w yang berfungsi sebagai penyempurna dari ajaran tauhid dan syariat yang di ajarkannya pada para nabi dan rasul sebelumnya. Arti umum dari islam adalah damai (as-salam) dan penyerahan diri (istisalam). pengikut ajaran islam dikenal dengan muslim, atau lengkapnya adalah muslimin bagi para laki-laki dan bagi para perempuan muslimat.

Aplikasi sendiri adalah program siap jadi. Pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam merupakan rekayasa atau buatan. Setiap permainan memiliki kelebihan dan keunikan. Berdasarkan hal itu, aplikasi "Belajar Dan Bermain Ilmu Agama Islam" dirancang agar anak-anak mendapatkan nilai sejak dini terutama pendidikan agama islam secara mudah dan menarik. Dalam era global saat ini ajaran agama wajib di ketahui oleh umat manusia khususnya dalam agama islam ini, materi agama islam ini sebaiknya di perkenalkan sejak usia dini agar moral lebih baik kedepannya karena sudah tertanam sejak dini. Aplikasi ini di operasikan pada *system* android selain itu tidak bisa, aplikasi kuis ini akan dibuat semenarik mungkin dari segi tombol, *design background* dan *sound* agar pembelajaran tidak membosankan. Aplikasi ini mempunyai tujuan untuk mendalami arti agama islam dasar. Materi agama islam ini merupakan pelajaran tentang seputar kelas 1 sampai kelas 6 sekolah dasar, dikarenakan aplikasi ini di buat untuk anak sekolah dasar (SD).

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka dapat di uraikan rumusan masalah yaitu :

Bagaimana merancang dan membangun suatu aplikasi belajar dan bermain ilmu agama islam *mobile* berbasis android yang menarik dan mudah digunakan ?

1.3 Batasan Masalah

Pada tugas akhir ini agar pembahasannya tidak melebar, maka membatasinya sebagai berikut :

1. Pertanyaan seputar pelajaran anak SD kelas 1 sampai kelas 6.
2. Jawaban soal bersifat pilihan ganda.
3. Aplikasi ini berisi pertanyaan tentang seputar agama islam
4. Aplikasi hanya dirancang untuk *single player*.
5. Aplikasi permainan ini hanya dapat di jalankan pada smartphone android.

1.4 Tujuan Dan Mangfaat

Dalam penyusunan penelitian Tugas Akhir ini memiliki beberapa tujuan dan mangfaat diantaranya adalah :

1. Merancang dan membangun suatu aplikasi belajar dan bermain ilmu keagamaan yang digunakan pada *smartphone* berbasis android.
2. Memberikan fasilitas pembelajaran yang interaktif, mudah dan dinamis.
3. Menghasilkan aplikasi edukasi untuk anak sekolah dasar
4. Aplikasi ini dibuat karena perkembangan teknologi saat ini telah memberikan pengaruh yang sangat besar bagi dunia.
5. Aplikasi ini dapat mengajak pengguna agar lebih mendalami arti sebuah agama islam itu sendiri.
6. Agar penulis bisa menerapkan dan mempraktekkan ilmu yang didapat selama mengikuti pendidikan di UNIVERSITAS UNIJOYO MADURA, Bangkalan.

1.5 Metodelogi Pengerjaan Tugas Akhir

Metodologi yang digunakan adalah :

1.5.1 Pengumpulan Data

Mencari dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dan berkaitan dengan pembuatan aplikasi.

1.5.2 Identifikasi Masalah

Menganalisa tahap-tahap dalam pembuatan media sehingga diperoleh beberapa masalah dalam pembuatan aplikasi

1.5.3 Study Literatur

Dapat dilakukan dengan mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan topik tentang media pembelajaran agama islam.

1.5.4 Desain

Dalam tahap ini dilakukan perancangan sistem ini menggunakan *Diagram alir, use case, activity diagram, squence diagram*.

1.5.5 Pembahasan

Dalam tahap ini menjelaskan implementasi yang mencakup hasil dari pembuatan media belajar dan bermain bidang ilmu keagamaan.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, dan metode penelitian

BAB II Teori Penunjang

Dalam bab ini membahas tentang penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan tugas akhir dan dasar teori sebagai bahan-bahan tugas akhir ini.

BAB III Perancangan Sistem

Dalam bab ini membahas tentang analisa user, analisa input, analisa output, analisa proses, alur sistem yang dijelaskan desain sistem. Desain sistem yang ada pada bab ini yaitu : use case diagram, flowchart, sequence diagram, activity diagram serta penjelasan tentang table yang digunakan pada database aplikasi ini.

BAB IV Implementasi dan Uji Coba Program

Bab ini menampilkan hasil gambar Screenshoot dari aplikasi dan menjelaskan fungsi dari setiap tampilan menu-menu yang terdapat pada Aplikasi Pemandu Pencari Lokasi Layanan Emergency Terdekat sehingga lebih memudahkan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi ini.

BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran mengenai hasil dari tugas akhir ini :

Kesimpulan merupakan jawaban serta penjelasan atas pertanyaan-pertanyaan pada rumusan masalah yang diambil dari hasil yang didapatkan setelah pembuatan aplikasi ini.

Sedangkan saran merupakan kumpulan saran untuk mengembangkan aplikasi ini atau yang sejenisnya. Sehingga pembuat aplikasi yang selanjutnya akan memperoleh hasil yang lebih sempurna lagi.

Daftar Pustaka

Merupakan semua sumber teori dan bahan yang digunakan sebagai acuan dan inspirasi penulis dalam menyusun dan penyelesaian tugas akhir.