

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mempelajari ilmu tentang agama islam adalah penting bagi setiap umat muslim didunia, salah satunya yaitu mempelajari apa itu rukun islam dan rukun iman serta makna-makna yang terkandung didalamnya. Dengan *mewabahnya mobile smartphone* dikalangan masyarakat indonesia terutama dikalangan pelajar muslim, kebanyakan dari mereka sudah menjadi penikmat *mobile smartphone*, bahkan sudah menjadi kebiasaan untuk memainkan *mobile smartphone* mereka di jam istirahat sekolah, kampus, kantor, rumah ataupun di tempat umum. Dengan adanya *mobile smartphone* terkadang mereka menggunakan untuk bermain game atau hanya sekedar berfoto *selfy*, dengan *mewabahnya mobile smartphone* dikhawatirkan umat muslim serta pelajar muslim lupa akan pentingnya mempelajari ilmu agama bagi mereka, maka saya berusaha membuat Aplikasi *mobile learning* melalui *mobile smartphone* ini sebagai media untuk berkarya dan saling nasehat dalam hal yang baik serta berbagi ilmu.

Memang sudah ada aplikasi rukun islam dan rukun iman yang tersedia di PlayStore namun masih banyak sekali kekurangannya semisal di tampilan yang masih kurang dijaga user interfacenya, dan menu-menu yang banyak yang membingungkan. Sehingga umat muslim terutama pelajar muslim menjadi malas untuk membuka aplikasi dan kembali lagi membuka cara lama membuka buku mereka

yang cenderung besar dan sulit, dengan bahasa yang kurang mereka pahami maknanya. Untuk itu saya berusaha untuk dapat membuat aplikasi *mobile* yang dapat membantu umat muslim terutama pelajar muslim menjadi lebih semangat dan giat dalam mempelajari tentang makna-makna yang terkandung dalam rukun islam dan rukun iman dengan tampilan yang memudahkan umat muslim dan para pelajar muslim.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah yang dapat diuraikan dalam penyusunan tugas akhir ini adalah:

- a. Masih kurangnya pemanfaatan multimedia untuk menunjang proses pembelajaran rukun islam dan rukun iman bagi umat muslim terutama pelajar muslim.
- b. Bagaimana membuat sebuah media yang dapat memberikan kemudahan dalam pembelajaran rukun iman dan rukun islam bagi umat muslim terutama pelajar muslim di dalam aplikasi android.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya ruang lingkup yang dibahas pada penelitian ini, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

- Aplikasi ini belum bisa menggunakan opsi bahasa misalnya bahasa Inggris.

1.4 Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan.

Berdasarkan dari permasalahan yang telah di rumuskan di atas , maka pembahasan ini mempunyai tujuan yaitu :

- Memberi alternatif lain pembelajaran rukun iman dan rukun islam bagi umat muslim dan pelajar muslim.
- Membuat aplikasi m-learning yang mudah digunakan bagi umat muslim dan pelajar muslim.

b. Manfaat.

Manfaat yang ingin dicapai dalam hasil tugas akhir ini adalah:

- Dapat memudahkan umat muslim terutama pelajar muslim dalam mempelajari tentang rukun iman dan rukun islam.
- Dapat menambah ilmu tentang rukun iman dan rukun islam.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Studi Pustaka

Mempelajari literatur berupa artikel, *paper* maupun sumber lain yang mendukung yang berkaitan dengan objek penelitian.

b. Observasi

Melakukan pengumpulan data dan informasi serta mengamati aplikasi-aplikasi pembelajaran rukun iman dan rukun islam yang sudah ada sebagai bahan referensi.

c. Forum *Online*

Untuk mendapatkan data seakurat mungkin, proses tanya jawab perlu dilakukan secara langsung dengan pihak/komunitas terkait yang berhubungan dengan aplikasi ini agar aplikasi yang dibuat sesuai dengan kebutuhan.