

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan, dan batasan masalah dalam pengerjaan Tugas Akhir.

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi *gadgets* khususnya yang menggunakan *operating system android* di tahun 2013 ini adalah yang bisa disebut sebagai salah satu era tersukses di dunia teknologi *gadgets*. Hampir secara terus-menerus kita telah melihat berbagai perkembangan, baik disisi teknologi *software* dan juga *hardware*, serta peningkatan angka permintaan pasar atas *gadgets* yang satu ini. Kita juga tentu telah mendengar beberapa diskusi maupun perdebatan yang berkisar di pengkategorian *gadgets android*.

Peredaran *smartphone* dan *tablet PC* berbasis *android* memang sudah tidak dapat dibendung lagi, apalagi dihentikan. Hampir setiap orang telah memiliki alat yang disebut-sebut telah menggantikan posisi *notebook* ataupun *netbook*. Peredaran yang luar biasa tersebut tentunya dipicu oleh inovasi yang dibuat oleh pengembang *hardware* dan *developer app*. dan kini, teknologi tersebut tak henti-hentinya berkembang dan dipercaya telah menjadi salah satu dasar utama dalam evolusi PC ke depannya.

Umrah merupakan salah satu ibadah sunnah yang banyak diminati oleh masyarakat Indonesia, terdapat beberapa tahapan dalam berumrah mulai dari Miqat atau niat menggunakan Ihram, Tawaf, Sa'i, hingga yang terakhir adalah Tahalul, banyak sekali tutorial yang menyinggung tentang Umrah namun terkadang terlalu monoton atau kurang menarik sehingga terkesan membosankan. Untuk menyikapi perkembangan teknologi tersebut, penulis mencoba berinovasi mengembangkan aplikasi *game* pembelajaran manasik Umrah yang disajikan dalam *system operasi android*. Dalam penelitian sebelumnya telah banyak program-program yang membahas tentang manasik Haji maupun manasik Umroh, tetapi hanya sekedar tutorial seperti layaknya buku petunjuk dari departemen agama setempat [1].

Dengan demikian penulis mencoba mengembangkan apa yang tersaji dari penelitian sebelumnya agar bisa disajikan lagi dengan metode yang berbeda, yang lebih menarik para pengguna untuk

dipelajari. Adapun perbedaan dari yang sebelumnya hanya menggunakan metode penyampaian seperti buku tutorial, kali ini penulis mencoba mendesain manasik Umrah ini dengan memanfaatkan metode penyampaian berupa game atau permainan yang dikemas dalam bentuk *mobile system operasi android*. Dipilihnya game karena sudah terbukti di penelitian–penelitian sebelumnya cara pembelajaran seperti ini yang lebih bisa diterima dan disukai oleh berbagai macam kalangan [2].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, didapatkan suatu perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengimplementasikan *game* edukasi pada sistem operasi berbasis *android*?
2. Bagaimana mengembangkan simulasi manasik umroh menjadi aplikasi *game* edukasi berbasis animasi *android*?
3. Bagaimana membuat aplikasi *mobile game* edukasi manasik umrah secara interaktif ?

1.3 Tujuan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah membuat aplikasi *mobile android* untuk *game* edukasi simulasi manasik umroh. Aplikasi game edukasi dibuat secara interaktif dan semenarik mungkin sehingga minat untuk mempelajari dan menjalankan manasik umroh ini lebih menyenangkan dan mudah dipahami

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan menjadi terfokus, dibuat batasan masalah sebagai berikut:

Batasan masalah pembuatan sistem ini mencakup:

1. Aplikasi ini berbasis *Android*.
2. Aplikasi terdapat 11 step
3. Aplikasi yang di buat ditujukan untuk proses pendidikan atau pembelajaran Umrah untuk semua kalangan..
4. Dimainkan 1 orang.
5. Terdapat materi tentang Umrah
6. Suara berformat WAV.

1.5 Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir

Metode pengerjaan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Studi Literatur

Setelah proses pengumpulan data, maka dilakukan studi literatur berupa pembelajaran materi sebagai bahan dalam pembuatan sistem.

1.5.2 Perancangan Sistem

Setelah data yang dibutuhkan terkumpul, kemudian dilanjutkan pada proses perancangan sistem. Perancangan ini meliputi pembuatan *flowchart* secara rinci dari sistem yang akan dibuat.

1.5.3 Implementasi

Untuk tahap pengimplementasian desain sistem, akan dilakukan dengan bahasa pemrograman *action script 3.0* dan *adobe air*.

1.5.4 Pengujian Sistem

Melakukan pengujian pada sistem yang dibuat serta mengevaluasi apakah sistem yang telah dibuat sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

1.5.5 Analisa Hasil Program

Setelah pengujian dilakukan maka dilakukan analisa terhadap sistem untuk mengetahui kemampuan, kendala, kelebihan, serta kekurangan dari sistem manasik Umroh berbasis Android yang telah dibuat .

1.5.6 Kesimpulan

Tahap ini merupakan tahap akhir dari penyusunan Tugas Akhir. Dari beberapa langkah-langkah tersebut, penelitian disimpulkan untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

1.5.7 Pembuatan Laporan

Dari beberapa proses penelitian didokumentasikan dalam bentuk laporan Tugas Akhir.

1.5.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan untuk pembuatan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bagian ini menjelaskan hal-hal yang melatarbelakangi penelitian, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metodologi dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bagian ini berisi uraian teori-teori penunjang dalam pengerjaan sistem dan penulisan laporan Tugas Akhir ini.

BAB III : PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Bagian ini menguraikan desain atau rancangan dari sistem yang akan dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Bagian ini akan menjelaskan uraian tentang implementasi sistem yang telah dibuat.

BAB V : PENUTUP

Bagian ini berisi kesimpulan dari implementasi sistem yang telah dibuat serta saran untuk pengembangan sistem atau penelitian berikutnya