

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG**

Pada saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi komputer semakin berkembang dan maju dengan sangat pesat, hal ini tentunya dapat mengatasi kesulitan masyarakat dalam memperoleh informasi secara tepat dan aktual. Perkembangan ini turut diikuti dengan berkembangnya teknologi *Mobile Smartphone*. Dalam pemanfaatannya teknologi ini sangat membantu aktifitas sehari-hari para penggunanya, misalkan untuk media bisnis, media pembelajaran, media hiburan, dan juga media informasi. Kemampuan *Smartphone* terus dikembangkan, terbukti dengan adanya beberapa program aplikasi yang dapat berjalan di sistem operasi Android seperti Al-Quran Bahasa Indonesia MP3 (Cyber Design, 2015) pengenalan Huruf Hijaiyah (Purwanti, 2013), Marble Kisah-kisah 25 Nabi (Educa Studio, 2015) dan banyak program aplikasi lainnya.

Hal itu didasari karena adanya kebutuhan para pengguna *Mobile Smartphone* akan suatu program aplikasi yang dapat mendukung kebutuhan user, karena pada dasarnya pengguna *Mobile Smartphone* menginginkan suatu program yang dapat memudahkan pekerjaan juga keinginan mereka dan juga merupakan kebutuhan dari para pengembang aplikasi ini sendiri, mereka membutuhkan para user untuk menggunakan

aplikasi yang telah mereka rancang dan bangun. Dengan begitu para pengembang mendapatkan royalti dari para vendor.

Dari beberapa aplikasi yang telah diluncurkan dan digunakan oleh pengguna tersebut membuktikan bahwa aplikasi bacaan yang dapat berjalan pada sistem operasi Android sangat membantu para pengguna untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman terhadap suatu ilmu, karena dioperasikan dengan cara yang mudah, menarik, dan menyenangkan.

Tak terkecuali aplikasi ilmu Hadits, aplikasi ini dirasa penting untuk terus dikembangkan, mengingat ilmu hadits itu menjadi suatu ilmu yang seharusnya di pelajari oleh setiap muslim. Terlebih lagi pada saat ini pengenalan ilmu Hadits masih didominasi oleh buku-buku yang pengoperasiannya masih kurang menarik atau menyenangkan, sehingga hal tersebut menimbulkan kemalasan masyarakat untuk membacanya.

Namun sejauh ini, diketahui bahwa pengembangan aplikasi pengenalan macam-macam ilmu hadits beserta contohnya belum pernah di publish sebelumnya. Aplikasi yang banyak beredar pada saat ini didominasi oleh aplikasi yang hanya menampilkan beberapa contoh bacaan hadits beserta maknanya namun tidak memberikan penjelasan tentang ada berapa macam hadits dan juga contoh beserta maknanya yang telah dibukukan. Tentu hal ini dapat mengurangi pengetahuan yang ingin diperoleh oleh masyarakat.

## **B. PERUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis uraikan di atas, maka permasalahan yang muncul adalah:

“bagaimana merancang sebuah aplikasi pengenalan macam-macam hadits berbasis android ?”

## **C. BATASAN MASALAH**

Agar pembahasan tidak meluas, penulis menerapkan batasan penelitian sebagai berikut:

1. Aplikasi ini berisi pengertian dari 29 macam-macam hadits dan contoh-contoh hadits dari 16 bab hadits.
2. Aplikasi ini dapat berfungsi pada *Smartphone* yang berbasis android.
3. Dalam perancangannya penulis menggunakan Java Eclipse Luna, Corel Draw 11, dan Adobe Photoshop CS6.
4. Output dari aplikasi ini berupa materi macam ataupun jenis\_jenis hadits dan juga berupa ba-bab hadits beserta contohnya.

## **D. TUJUAN PENELITIAN**

”Untuk menghasilkan aplikasi pengenalan macam-macam ilmu hadits beserta contohnya berbasis Android menggunakan Java Eclipse (*software*) yang mudah, menarik, dan menyenangkan untuk di operasikan oleh pengguna (*brainware*).”

## **E. MANFAAT PENELITIAN**

1. Perancangan aplikasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis untuk masyarakat awam, sekurang-kurangnya dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran bagi ilmu keagamaan.
2. Menambah wawasan penulis mengenai perancangan aplikasi berbasis android.
3. Dapat menjadi referensi atau pertimbangan untuk diterapkan dalam dunia pendidikan.
4. Menambah khazanah keilmuan tentang nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam ilmu hadits.
5. Bagi peneliti berikutnya, dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk dikembangkan lebih lanjut terhadap penelitian sejenis.

## **F. SISTEMATIKA PENULISAN**

Untuk memudahkan dalam penulisan Tugas Akhir, penulis membuat sistematika dalam 5 Bab yaitu:

### **1. Bab 1 Pendahuluan**

Dalam bab pendahuluan sebagian besar materi merupakan penyempurnaan dari latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian

### **2. Bab 2 Tinjauan pustaka**

Pada bab ini, pembahasan yang diuraikan adalah teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi,

cara kerja, model matematis dan atau program yang langsung berkaitan dengan masalah yang diteliti.

### 3. Bab 3 Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana penulis merancang dan membangun aplikasi android, mulai dari menguraikan metode yang digunakan, analisis data yang diperlukan, desain data logika dan data fisik aplikasi, kemudian coding atau penterjemahan desain kedalam bahasa pemrograman yang dimengerti oleh komputer, hingga pada pada penjelasan tahap test

### 4. Bab 4 Hasil dan Pembahasan

Pemaparan tentang hasil dari perancangan dan pembangunan aplikasi dijelaskan pada bab ini, berisi tentang screenshot hasil aplikasi yang telah di bangun, seperti screenshot pengkodean hingga screenshot interface aplikasi yang berjalan.

Sedangkan pada pembahasan berisi tentang paparan dari hasil-hasil tahapan penelitian atau perancangan, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistic dengan mengacu atau dikomparasikan dengan hasil penelitian atau perancangan terdahulu.

### 5. Bab 5 Penutup

Pada bab 5 berisi tentang kesimpulan dan saran, Kesimpulan dan saran dapat mengemukakan kembali masalah penelitian atau perancangan, hipotesis dan bukti-bukti yang dihasilkan dari analilsis

data dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hipotesis yang diajukan tersebut diterima atau sebaliknya ditolak. Tidak diperkenankan penulis menyimpulkan masalah jika pembuktian tidak terdapat dalam hasil penelitian atau perancangan. Dalam pembuatan kesimpulan, hal-hal yang diperkuat adalah:

- a. Didasarkan pada analisis yang obyektif.
- b. Diperkuat dengan bukti-bukti yang telah ditemukan.

Saran merupakan manifestasi dari penulis untuk dilaksanakan sesuatu yang belum ditempuh dan layak untuk dilaksanakan. Saran dicantumkan karena penulis melihat adanya jalan keluar untuk mengatasi masalah atau kelemahan yang ada, saran yang diberikan tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian atau perancangan.