

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada awal kehadirannya, *mobile phone* hanya mempunyai kemampuan yang terbatas yaitu untuk melakukan dan menerima panggilan dan mengirimkan dan menerima pesan berupa teks yang lebih dikenal dengan *short message services* (SMS). Pada saat ini *mobile phone* sudah sangat berkembang sehingga mempunyai berbagai macam kemampuan seperti untuk akses internet dan juga mempunyai sistem operasi seperti layaknya komputer sehingga sering disebut dengan *smart phone*. Pemanfaatan kemampuan *smart phone* untuk keperluan di beberapa bidang pun dikembangkan dengan aplikasi-aplikasi yang mampu mendukung dalam penggunaannya. Termasuk diantara pemanfaatan kegunaan *smart phone* adalah untuk media pembelajaran.

Salah satu sistem operasi yang dapat dioperasikan pada *smart phone* adalah sistem operasi Android. Android telah berhasil menjadi sistem operasi nomor 1 di dunia (id.techinasia.com, 2014). Android adalah sebuah sistem operasi *open source*, karena sifat *open source* itulah banyak *developer* yang telah mengembangkan beberapa aplikasi yang mampu dijalankan pada sistem Android seperti untuk jejaring sosial (Brata dkk, 2012), pembelajaran mitigasi bencana gempa bumi (Budiman dkk, 2012), penunjuk arah kota (Darma dkk, 2012) dan lain sebagainya. Untuk aplikasi yang berkaitan dengan pembelajaran ke-Islaman, beberapa program aplikasi yang bisa berjalan di sistem operasi Android sudah dikembangkan diantaranya adalah untuk pembelajaran huruf hijaiyah (Purwanti, 2013), dan pembelajaran Iqro'

(Sobri dan Abdillah, 2013). Dari makalah-makalah yang sudah dipublikasikan tersebut dapat diketahui bahwa program aplikasi pembelajaran yang bisa berjalan di sistem operasi Android sangat membantu dalam proses belajar dan meningkatkan pemahaman karena bisa dilakukan dengan menarik.

Perkembangan teknologi pun mau tidak mau mengalami perubahan dalam hal teknologi dengan segala kemudahannya. Salah satu masalah di dalam hadits adalah masih banyak umat muslim yang belum menyempatkan diri untuk mempelajari hadits, baik dari anak-anak hingga orang dewasa. Berdasarkan dari hasil kuesioner yang penulis dapatkan dari 100 *user* yaitu mahasiswa 36,36%, Pelajar 11,11%, Karyawan 34,34% dan sisanya 18,18% yang mengisi kuesioner. Sebanyak 44,44% sedikit mengetahui tentang hadits, 41,41% cukup mengetahui tentang hadits, 12,12% sangat mengetahui hadits dan 2,02% belum mengetahui hadits. Sebanyak 58,59% *user* sedikit mempelajari tentang hadits 32,32% sudah mempelajari hadits, 8,08% tidak pernah mengetahui hadits dan 1,01% tidak tahu tentang hadits. Sebanyak 57,58% *user* mempelajari tentang hadits menggunakan buku hadits, 25,25% menggunakan internet, 4,04% tidak tahu menggunakan referensi apa dan sebanyak 13,13% menggunakan berbagai referensi. Sebanyak 91% *user* sangat setuju bila ada aplikasi hadits yang dapat membantu *user* untuk mempelajari tentang hadits.

Sejauh yang peneliti ketahui, pengembangan aplikasi pembelajaran ilmu hadits untuk sistem operasi Android belum pernah dilaporkan sebelumnya. Berdasarkan latar belakang diatas, maka pada penelitian ini akan dilakukan analisa, perancangan dan pembuatan aplikasi yang mampu membantu dalam mempelajari pengertian tentang ilmu hadits dan dapat dilakukan melalui media *mobile* yang

berbasis Android baik yang berupa *smart phone* maupun komputer *tablet*. Aplikasi yang dibuat akan diujikan pada berbagai jenis dan merk perangkat yang menggunakan sistem operasi Android untuk diketahui kehandalannya. sehingga dapat membantu semua kalangan untuk belajar hadits dimana pun dan kapan pun. Android adalah sebuah sistem operasi untuk *mobile* yang berbasis linux dan bersifat *open source*. Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *Pembangunan Aplikasi Hadits Berbasis Android*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah yang muncul dalam proyek tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana cara menanggulangi masalah yang ada seperti anak-anak dan orang dewasa yang belum menyempatkan diri untuk mempelajari hadits karena kesibukan aktivitas yang dilakukan serta buku hadits yang tebal dan berat memberi anggapan hadits sangat sulit untuk dipelajari dan didalami?
2. Bagaimana cara menanggulangi masalah yang ada seperti pengguna kesulitan mencari hadits yang di inginkan?
3. Bagaimana cara menanggulangi masalah yang ada seperti pengguna kesulitan membaca hadits berbahasa arab di aplikasi ini?
4. Bagaimana membuat aplikasi hadits ini menarik untuk di pelajari?

1.3 Tujuan penelitian

1. Dengan membangun sebuah hadits shahih yang diriwayatkan imam bukhori dan imam muslim untuk ditampilkan dalam perangkat Android , sehingga dapat membantu anak anak dan

orang dewasa untuk belajar hadits dimana pun dan kapan pun serta terlihat mudah dan memberi anggapan untuk belajar hadits itu mudah untuk di pelajari.

2. Dengan membangun beberapa katagori seperti hadits shalat-shalat sunnah, budi pekerti dan puasa-puasa sunnah agar mudah untuk mencari hadits yang dimaksud oleh pengguna
3. Dengan membangun tombol suara pada hadits yang berbahasa arab
4. Dengan membangun beberapa kisah-kisah suri tauladan agar menarik untuk dipelajari , diketahui dan di praktikan.

1.4 Manfaat penelitian

1. Untuk penulis, sehingga penulis mendapatkan ilmu tentang pembuatan aplikasi hadits.
2. Untuk anak-anak dan orang tua dapat belajar dimana pun dan kapan untuk belajar hadits shahih yang diriwayatkan bukhori dan muslim.
3. Dapat melakukan penghematan biaya untuk belajar hadits tanpa membeli buku hadits.
4. Untuk referensi kampus, sehingga menjadi referensi untuk siapapun dalam membuat sebuah aplikasi hadits.

1.5 Batasan Masalah

1. Aplikasi ini menggunakan pengelompokan hadits berdasarkan hadits shahih yang diriwayatkan oleh imam bukhori dan imam muslim
2. Aplikasi ini terdapat pengelompokan topik hadits berdasarkan 3 katagori yaitu: shalat-shalat sunnah , budi pekerti dan puasa-puasa sunnah

3. Aplikasi ini hanya berjalan pada *operating system* (OS) android versi 2.2 keatas

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi judul, latar belakang, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat penulisan, dan sistematika penulisan yang akan digunakan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi teori - teori dasar yang berkaitan dengan penelitian ini.

BAB III Gambaran Umum

Bab ini berisi tentang gambaran penelitian, proses yang sedang berjalan dan yang diusulkan, lalu analisa masalah.

BAB IV Perancangan dan Implementasi

Bab ini membahas tentang perencanaan, pengembangan penelitian, laporan dan implementasi yang akan dijalankan pada penelitian ini.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dan saran tentang hasil penelitian yang telah dibuat oleh peneliti