

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam ajaran umat Islam, Sholat ialah berharap kepada Allah dengan sepenuh hati dan jiwa raga, dengan segala kekhusyu'an di hadapan Allah dan ikhlas yang disertai dengan hati yang selalu berzikir, berdo'a & memujinya (Shiddieqy, 2015) Hal tersebut karena ibadah Sholat dilakukan 5 waktu dalam sehari yang setiap gerakan memiliki manfaat dan arti yang berbeda serta membaca doa – doa sesuai bacaan pada Hadist yang telah ditetapkan. Adapun syarat wajib untuk melaksanakan Sholat yang terdiri dari Muslim (Beragama Muslim), Berakal sehat, Baliqh, Suci dari hadas kecil dan besar, dan Sadar. Selain syarat wajib, terdapat juga syarat sah untuk melaksanakan Sholat yaitu telah masuk waktu Sholat, menghadap kiblat, menutup aurat, mengetahui tata cara pelaksanaannya. Kiblat merupakan arah yang merujuk mengikuti bangunan Ka'bah di Masjidil Haram, Makkah, Arab Saudi. Menghadap arah kiblat merupakan bagian dari syarat wajib melaksanakan Sholat.

Selain itu juga, ibadah sholat mempunyai pengaruh yang besar terhadap pengendalian hawa nafsu, terutama bagi orang yang melaksanakannya dengan khusyu (bersungguh-sungguh) dan hanya mengharapkan ridha Allah semata. Perumpamaan ibadah sholat yang dilaksanakan, terutama ibadah sholat 5 waktu adalah seperti air sungai yang berada di depan pintu rumah seseorang, kemudian dia mandi di dalamnya setiap hari lima kali, yang pasti akan membersihkan dirinya dari kotoran. Begitu juga sholat 5 waktu yang dilakukan oleh seseorang dengan ikhlas, pasti bakal menghapus dosa-dosa sebagaimana air menghilangkan najis dan kotoran yang ada di badan. Sesungguhnya sholat fardhu itu antara yang satu dengan yang lainnya adalah penghapus dosa selama yang bersangkutan tidak melakukan dosa-dosa besar (Hakim, 2008)

Sholat 5 waktu dalam sehari merupakan salah satu Rukun Islam yang wajib di jalankan setiap umat Islam. Banyak orang yang masih kurang pengetahuan tentang tata cara dan bacaan Sholat yang benar. Serta banyak umat Islam yang sedang berpergian ke suatu tempat atau daerah yang ingin melaksanakan Sholat tetapi tidak mengetahui arah kiblat yang benar. Di era globalisasi yang semakin maju ini telepon seluler atau lebih dikenal dengan nama ponsel atau *handphone* saat ini menjadi salah satu alat komunikasi populer, Karena perkembangan alat komunikasi yang satu ini belakangan berubah secara signifikan. Ini dibuktikan dengan kemampuan ponsel dijejali dengan berbagai macam *Software* dan *Hardware* multimedia seperti kamera, pemutar musik, kemampuan berselancar di internet dan lain – lain (Rudi, 2009) berharap memudahkan para Umat Islam mengetahui tatacara dan bacaan Sholat yang benar mulai dari gerakan, bacaan, dan arah kiblat. Sistem Informasi ini mulai dari tata cara pengambilan wudhu beserta bacaan mulai dan mengakhiri mengambil wudhu, lalu niat untuk sholat, gerakan Sholat, arah kiblat yang benar. Penulis mendapatkan data dari wawancara di Masjid-Masjid wilayah Yogyakarta. Sistem ini menampilkan teks dalam Bahasa Arab beserta terjemahan Bahasa Indonesia.

Dalam aplikasi ini memiliki informasi Arah Kiblat dengan metode *Global Positioning System* yang berarti menunjuk arah kordinat ke lokasi Ka'bah karena, bentuk bumi yang bulat jarak ini membentuk busur besar sepanjang permukaan bumi, lokasi Ka'bah berdasarkan pengukuran menggunakan *Global Positioning System (GPS)* maupun menggunakan software Google Earth secara astronomi berada di 21° 25' 21.04" Lintang Utara dan 39° 50' 34.04" (Amiral, 2010) Kedua metode ini merupakan metode yang sangat akurat dalam mendapatkan informasi tata cara Sholat, bacaan, dan arah kiblat yang benar. Hasil dari sistem ini akan memberikan informasi mengenai tata cara Sholat, Wudhu, Bacaan 114 Surah Ayat-ayat Al-Qur'an, Lokasi Masjid, Arah Kiblat dan Informasi Islam lainnya secara benar berdasarkan data-data dari hasil wawancara serta bantuan media sosial yang telah diproses. Sehingga memudahkan para umat Islam dapat mengetahui informasi melalui *Smartphone* Android.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang masalah di atas maka penulis dapat membuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun Aplikasi Religiositas Islam dengan elemen multimedia yang memberikan Informasi Ibadah Sholat, Tatacara Bersuci, Surah Ayat Al-Qur'an dan dasar-dasar ajaran tentang Islam lainnya dimana pun dan kapan pun ?
2. Bagaimana membangun suatu sistem yang memberikan informasi lokasi masjid di wilayah Yogyakarta dengan menggunakan metode AR (*Augmented Reality*) dan Arah Kiblat penentu arah sholat menggunakan metode GPS (*Global Positioning System*)?

1.3 Batasan Masalah

Penulis membuat batasan masalah yang akan dijadikan pedoman dalam pembuatan aplikasi, yaitu :

1. Aplikasi Religiositas Islam memfokuskan mengenai hal yang berhubungan dengan Ajaran Agama Islam, di antaranya mengenai Ibadah Sholat, Tatacara Bersuci, Bacaan Surah Ayat Al-qur'an, penentu Arah Kiblat dan mencari Lokasi Masjid.
2. Aplikasi ini beroperasi pada sistem *Mobile* Android minimal versi 4.2
3. Aplikasi ini dibangun untuk rekomendasi lokasi Masjid di wilayah Yogyakarta.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas tujuan penelitian ini adalah :

1. Membangun Aplikasi Religiositas Islam dengan elemen multimedia kepada umat Islam agar mengetahui informasi mengenai Ibadah Sholat,

Tatacara Bersuci, Surah Ayat Al-Qur'an dan dasar-dasar ajaran tentang Islam lainnya di mana pun dan kapan pun.

2. Membangun suatu sistem yang dapat memberikan informasi mengenai lokasi Masjid di wilayah Yogyakarta dengan memberikan marker di dalam peta menggunakan metode *Augmented Reality* dan Arah Kiblat sebagai penentu arah sholat dengan metode *Global Positioning System*.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Survei Lapangan

Peneliti mengamati langsung lokasi untuk mengumpulkan data *latitude* dan *longitude* setiap lokasi dengan GPS. Data koordinat diambil pada setiap titik lokasi masjid yang ada.

2. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara mencari dan mempelajari teori-teori literatur dari buku, jurnal, skripsi ataupun media lain yang memiliki topik serupa dengan Aplikasi Multimedia, *Augmented Reality* dan Bahasa Pemrograman *Java for Android*.

3. Kuisisioner

Kuisisioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada orang lain yang dijadikan responden untuk dijawabnya.

4. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode Pembangunan perangkat lunak meliputi proses sebagai berikut:

a. Analisis

Analisis dilakukan dengan menganalisis permasalahan yang muncul dan menentukan spesifikasi kebutuhan sistem yang akan dibuat. Hasil analisis berupa dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Perancangan

Perancangan sistem dilakukan dengan merancang sistem berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektur perangkat lunak, deskripsi data dan deskripsi prosedural. Hasil perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak Implementasi (DPPL).

c. Implementasi

Implementasi adalah proses *coding* (pengembangan aplikasi dari hasil *design* pada tahap analisis dan perancangan. Aplikasi Religiositas akan diimplementasikan dengan menggunakan *desktop* dan *mobile* Android dengan bahasa pemrograman *Java for Android* dan dibangun menggunakan *tools* Adobe Priemiere Pro CS6 dan Corel Draw X6.

d. Pengujian

Pengujian dilakukan pada saat proses implementasi telah selesai. Pengujian akan dilakukan terhadap fungsionalitas yang ada di dalam hasil implementasi dan pengujian terhadap pengguna.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

a) Bab I PENDAHULUAN

Pada Bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode yang digunakan, dan sistematika penulisan laporan.

b) Bab II TINJAUAN PUSTAKA

Pada Bab ini akan dijelaskan hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan masalah terkait, sesuai dengan topik penelitian tugas akhir ini.

c) Bab III LANDASAN TEORI

Pada Bab ini akan dijelaskan tentang dasar-dasar teori, pendapat serta sumber lain yang akan digunakan sebagai acuan dalam penulisan tugas akhir ini.

d) Bab IV ANALISIS DAN DESAIGN PERANGKAT LUNAK

Pada Bab ini akan dijelaskan mengenai analisis dan desain perangkat lunak yang akan dibuat.

e) Bab V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

Pada Bab ini akan dijelaskan tentang hasil implementasi dan pengujian yang dilakukan terhadap sistem.

f) Bab VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab ini akan dijelaskan kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan serta saran untuk pengembangan lebih lanjut.

g) DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini berisi tentang daftar pustaka yang digunakan pada pembahasan tugas akhir ini.

h) LAMPIRAN

Bagian ini berisi tentang lampiran yang mendukung laporan tugas akhir. Terdiri dari SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak) dan DPPL (Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak).

Sekian dari penjelasan BAB I tentang Pendahuluan dari latar belakang pembuatan aplikasi, rumusan masalah batasan, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistem penulisan tugas akhir.

