

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

Dalam melakukan penelitian ini, menggunakan beberapa penelitian yang digunakan sebagai acuan dalam Pembangunan Aplikasi Religiositas.

Dismas (2009) dalam penelitian tugas akhir berjudul “Pembangunan Aplikasi pembelajaran Fisika Berbasis Multimedia Interaktif”, dibangun suatu aplikasi menggunakan Macro Flash Professional 8.0 dengan elemen multimedia teks, suara, grafis dan animasi. Adapaun materi yang disampaikan adalah gerakan lurus beraturan, gerak lurus berubah beraturan, dan hukum newton. Dari pembuatan aplikasi pembelajaran fisikan ini dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi ini membantu dalam penyampaian materi pelajaran fisika berbasis multimedia yang menarik serta membantu para siswa dalam memahami konsep dasar materi pelajaran fisika.

Salim (2015) dalam penelitian tugas akhir berjudul “Pengembangan Aplikasi Pengenalan Bahasa dan Kebudayaan Dayak Dengan Multimedia Interaktif Berbasis Desktop dan *Mobile*” bertujuan untuk membantu anak-anak SD atau SMP dan para pengguna lain menggunakan aplikasi multimedia untuk mudah diterima dan dipahami mengenai bahasa dan kebudayaan Dayak. Dari pembuatan aplikasi pengenalan Bahasa dan kebudayaan Dayak ini dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi ini dapat menyampaikan materi-materi Bahasa dan kebudayaan Dayak agar lebih mudah diterima dan dipahami oleh anak-anak atau penggunanya.

Awwali,dkk (2008) dalam jurnal yang berjudul “Media Pembelajaran Desain Grafis Di SMA I KUDUS Berbasis Multimedia Interaktif”, bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran desain grafis yang diberikan kepada peserta didik kelas XII SMA I KUDUS. Penelitian ini menggunakan aplikasi multimedia yang bersifat “*education*” yaitu multimedia interaktif yang digunakan untuk pembelajaran komputer desain grafis dan diharapkan dengan media ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar

(KBM) disesuaikan dengan kurikulum tahun 2013 merupakan kelanjutan dari kurikulum Berbasis Kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004

Ardiansya (2016) dalam penelitian tugas akhir berjudul “Pengembangan Aplikasi *Mobile* Peta Jalur Pendakian Gunung Berbasis GIS dan GPS”, dibangun agar membantu para pendaki untuk lebih mengetahui dan memahami tentang kondisi geografis jalur pendakian serta memberi informasi secara cepat dan dapat diakses dimanapun. Dari pembuatan aplikasi *mobile* peta jalur pendakian gunung berbasis GIS dan GPS ini dapat ditarik kesimpulan bahwa nantinya dapat memberikan informasi yang lengkap dan berguna bagi para pendaki dalam mendaki gunung secara cepat dan dapat diakses dimanapun

Susetyo,dkk (2012) dalam jurnal yang berjudul “Pembuatan Aplikasi Peta Rute Bus Trans Jogja Berbasis *Mobile GIS* Menggunakan *Smartphone* Android”, bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi berbasis sistem operasi Android yang dapat menjadi salah satu media untuk mengakses informasi mengenai rute Trans Jogja per *shelter* dan koridor serta untuk mengetahui lokasi *shelter* terdekat dari suatu posisi dengan memanfaatkan kombinasi metode *Location Base Service*, pemanfaatan GPS, dan Internet pada *smartphone* berbasis Android.

Take (2015) Adapun juga penelitian dari Gregorios Yulianis Take membangun aplikasi mobile pencarian sentra batik di Yogyakarta berbasis lokasi. Aplikasi ini menggunakan platform Android. Dan dapat digunakan untuk mencari lokasi tempat sentra batik yang terdapat di Yogyakarta dengan implementasi teknologi *Augmented Reality*. Hasil yang dicapai dari aplikasi yang bernama “Tresno Batik” ini yaitu dapat memberikan navigasi kepada pengguna dari tempat awal ke tempat tujuan menggunakan google maps.

**Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian**

Item Pemanding	(Dismas, 2009)	(Salim, 2015)	(Awwali & S)	(Ardiansya, 2016)	(Susetyo, Suprayogi, & Awaluddin, 2012)	(Take, 2015)	*(Muhammad Arif Triwibowo, 2018)
Judul	Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Fisika Berbasis Multimedia	Pengembangan Aplikasi Pengenalan Bahasa dan Kebudayaan Dayak Dengan Multimedia Berbasis Desktop dan <i>Mobile</i>	Media Pembelajaran Desain Grafis Di SMA 1 Kudus Berbasis Multimedia	Pengembangan Aplikasi <i>Mobile</i> Peta Jalur Pendakian Gunung Berbasis GIS dan GPS	Pembuatan Aplikasi Peta Rute Bus Trans Jogja Berbasis <i>Mobile</i> GIS Menggunakan <i>Smartphone</i> Android	Pembangunan Aplikasi Augmented Reality Berbasis Lokasi Untuk Mencari Sentra Batik Di Yogyakarta Berbasis <i>Mobile</i>	Pembangunan Aplikasi Religiositas Berbasis <i>Mobile</i>
Sasaran Pengguna	Umum	Umum	Umum	Umum	Umum	Umum	Umum
Materi	Memperkenalkan Multimedia Pada Pembelajaran Fisika	Memperkenalkan Multimedia Pada Bahasa dan Kebudayaan Dayak Berbasis Desktop dan <i>Mobile</i>	Memperkenalkan Multimedia Pada Pembelajaran Desain Grafis Di SMA 1 Kudus	Memperkenalkan Metode GIS dan GPS Pada Jalur Pendakian Gunung	Memperkenalkan Metode GIS Berbasis <i>Mobile</i> Pada Peta Rute Bus Trans Jogja	Memperkenalkan Metode Augmented Reality Berbasis Lokasi Untuk Mencari Sentra Batik Di Yogyakarta	Memperkenalkan Religiositas Islam Berbasis <i>Mobile</i>

**Tabel 2. 2 Tabel Perbandingan Penelitian**

<b>Elemen Multimedia</b>							
Teks	Ada	Ada	Ada	Ada	Ada	Ada	Ada
Gambar	Ada	Ada	Ada	Ada	Ada	Ada	Ada
Audio	Tidak ada	Ada	Ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Ada
Video	Ada	Ada	Ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Ada
Animasi	Tidak ada	Ada	Ada	Tidak ada	Ada	Ada	Ada
Platform	<i>Mobile</i>	<i>Mobile</i>	<i>Mobile</i>	<i>Mobile dan Web</i>	<i>Mobile Dan Web</i>	<i>Mobile</i>	<i>Mobile</i>

\*) sedang dalam proses penelitian

Sekian dari penjelasan BAB II tentang tinjauan pustaka dengan membandingkan menggunakan table pembanding sebagai dalam penulisan tugas akhir ini. Pada BAB II akan menjelaskan tentang dasar teori yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini.