

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Seiring dengan era globalisasi, teknologi informasi dan komunikasi seperti internet telah berkembang sangat pesat, sehingga interaksi dan penyampaian informasi akan berlangsung dengan cepat. Pengaruh globalisasi ini dapat berdampak positif dan negatif. Orang-orang dari berbagai tempat saling bertukar informasi, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Informasi tersebut dapat berupa berita terkini, informasi *fashion*, pendidikan, kesehatan, kuliner, penjualan online, maupun jejaring sosial. Informasi lain dalam bidang keislaman, yaitu kegiatan berdakwah misalnya, kecanggihan penyebaran informasi tersebut seharusnya dapat dimanfaatkan untuk peningkatan kualitas dakwah. Keberadaan dakwah sangat penting dalam Islam. Dakwah dan Islam tidak dapat dipisahkan antara yang satu dengan yang lainnya. Setiap muslim diwajibkan menyampaikan dakwah Islam kepada seluruh umat manusia sehingga mereka dapat merasakan ketenteraman dan kedamaian. Dasar hukum kewajiban dakwah tersebut banyak disebutkan dalam Al Qur'an. Di antaranya adalah Surat Ali Imran ayat 104 yaitu *"dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar, merekalah orang-orang yang beruntung"* (QS. Ali Imran: 104).

Selain kewajiban berdakwah, Islam mewajibkan umatnya untuk menuntut ilmu. Semakin banyaknya ilmu agama, semakin kita bertakwa kepada Allah dan pandai membentengi diri dari kemaksiatan. Dalam QS. Fathir ayat 28 disebutkan, *"Sesungguhnya yang takut kepada Allah di antara hamba-hamba-Nya, hanyalah ulama"*. Ibnu Katsir rahimahullah pernah berkata, *"Sesungguhnya yang paling takut pada Allah dengan takut yang sebenarnya adalah para ulama (orang yang berilmu)." Karena semakin seseorang mengenal Allah Yang Maha Agung, Maha Mampu, Maha Mengetahui dan Dia disifati dengan sifat dan nama yang sempurna dan baik, lalu ia mengenal Allah lebih sempurna, maka ia akan lebih memiliki sifat takut dan akan terus bertambah sifat*

takutnya.” (Tafsir Al Qur’an Al ‘Azhim, 6: 308) (Tuasikal, 2013). Umar bin Abdil Aziz rahimahullah juga pernah berkata “*Barangsiapa yang beribadah kepada Allah tanpa ilmu, maka ia lebih banyak merusak dibandingkan memperbaiki*” (Baraba, 2016), maka dari itu ilmu menjadi sesuatu yang wajib, dan tidak ada alasan untuk meninggalkannya dengan didukung perkembangan teknologi seperti saat sekarang ini. Jika seseorang meninggalkan ilmu agama dan hanya belajar ilmu dunia, tentulah hak batin seseorang tidak terpenuhi. Jikalau seseorang meninggalkannya, maka iblis dan jin akan menguasainya sehingga ia hanya mengejar dunia dan akan kehilangan tujuan akhirnya. Al-Imam Ibnul Jauzi rahimahullah pernah berkata “*Ketahuilah bahwa, perangkap iblis pertama atas manusia adalah menghalangi mereka menuntut ilmu agama, karena ilmu adalah cahaya, apabila telah padam lentera-lentera mereka maka dengan mudah iblis menjerumuskan mereka dalam kegelapan*” (Jauzi, 2016).

Potensi perkembangan teknologi Indonesia didukung oleh beberapa hal sebagai berikut, yaitu untuk pemakaian internet, menurut lembaga riset pasar e-marketer populasi netter Tanah Air mencapai 83,7 juta orang pada 2014. Angka yang berlaku untuk setiap orang yang mengakses internet setidaknya satu kali setiap bulan itu mendudukkan Indonesia di peringkat ke-6 terbesar di dunia dalam hal jumlah pengguna internet. Pada 2017, e-marketer memperkirakan netter Indonesia bakal mencapai 112 juta orang, mengalahkan Jepang di peringkat ke-5 yang pertumbuhan jumlah pengguna internetnya lebih lamban (Hidayat, 2014). Lalu, untuk perkembangan teknologi seperti *smartphone*, Indonesia tercatat sebagai negara di Asia Tenggara yang warganya terbanyak menggunakan android. Totalnya yakni pengguna 41 juta pengguna atau pangsa pasarnya 94%. Sementara iOS di Indonesia hanya digunakan 2,8 juta pengguna atau 6% (Rachman, 2015).

Dengan tingginya penggunaan android dan internet, mendorong industri aplikasi *mobile* turut meningkat. Menurut Selliane Halia Ishak (2013), Deputy Direktur Industri Perangkat Lunak Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), hingga saat ini jumlah pengguna perangkat *mobile* telah melebihi jumlah populasi penduduk Indonesia, “*Industri aplikasi mobile berpotensi untuk terus tumbuh, pelanggan mobile data saat ini sudah sampai 110% jumlah penduduk Indonesia*” (Mahardy, 2013). Kesimpulannya dari data – data tersebut, pengembangan aplikasi android di Indonesia menjadi peluang yang menjanjikan.

Yogyakarta, dimana pengembangan aplikasi ini dilakukan juga memiliki potensi didalamnya. Pertama, jumlah mahasiswa yang sedang tugas belajar di Perguruan Tinggi Swasta (PTS) lebih dari 220.000. Jika digabungkan dengan mereka yang ada di Perguruan Tinggi Negeri (PTN) bisa melebihi angka 350.000 (Hardiyanto, 2018). Seperti yang kita ketahui, pengguna smartphone didominasi oleh kelompok usia pelajar. Menurut survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), hampir separuh dari total pengguna internet di Indonesia merupakan masyarakat dalam kelompok usia 19-34 tahun (49,52%). Sementara penggunaan terbanyak kedua merupakan kelompok usia 35-54 tahun (29,55%), kelompok usia 13-18 tahun (16,68%), dan usia di atas 54 tahun (4,24%) (Teknologi.id, 2018).

Namun, teknologi informasi memang bagaikan pisau bermata dua yang di sisi lain bisa memberikan manfaat bagi penggunanya, tetapi di sisi lainnya memberikan dampak buruk, data Kepolisian RI menyebutkan dalam sehari terdapat 25.000 alamat protokol internet atau "*IP address*" yang mengunduh muatan-muatan pornografi (Samodro, 2018). Hal tersebut diperburuk dengan adanya kenakalan remaja, data UNICEF tahun 2016 menunjukkan bahwa kekerasan pada sesama remaja di Indonesia diperkirakan mencapai 50 persen. Sedangkan dilansir dari data Kementerian Kesehatan RI 2017, terdapat 3,8 persen pelajar dan mahasiswa yang menyatakan pernah menyalahgunakan narkoba dan obat berbahaya (Wiwin, 2018). Para pakar menyebutkan bahwa kriminalitas remaja disebabkan kurangnya pemahaman terhadap agama. Direktur Pencegahan Badan Nasional Penanggulangan Terorisme (BNPT) Brigadir Jenderal Pol Hamli (2018) mengatakan ada dua faktor yang membuat radikalisme bisa sampai masuk dan mempengaruhi civitas akademik di lingkungan kampus. Salah satu penyebabnya karena pemahaman agama yang kurang (Mohamad, 2018). Irham (2015) dalam penelitian juga menyatakan bahwa jika pemahaman keagamaan sempit dan eksklusif tidak menutup kemungkinan akan cenderung lebih tertutup dan tidak menerima keragaman (Irham, 2015). Sudarsono (2005) dalam bukunya *Kenakalan Remaja* mengungkapkan, "Dalam kenyataan sehari-hari menunjukkan bahwa remaja yang melakukan kejahatan sebagian besar kurang memahami norma agama, bahkan lalai dalam menunaikan perintah-perintah agama antara lain seperti mengikuti acara keagamaan, shalat dan puasa" (Sudarsono, 2005). Yogyakarta, aksi kenakalan mendapat perhatian serius dari Polda Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Kekerasan di jalan, di Yogyakarta biasa dikenal dengan klitih. Yaitu salah satu bentuk anarkisme segerombolan para remaja yang ingin melukai atau

melumpuhkan lawannya dengan kekerasan seperti pisau, gir, pedang samurai, dan senjata lainnya. Berdasarkan rilis akhir tahun yang dikeluarkan oleh Polda DIY, selama tahun 2016 terjadi 43 kasus klitih (Purnomo, 2016). Dari beberapa penjelasan diatas, bahwa kenakalan dan kekerasan remaja yang ada perlu diselesaikan, yaitu salah satunya meningkatkan pemahaman agama, dengan kata lain, ajaran agama akan menjadi pedoman yang baik untuk mengatasi permasalahan remaja yang ada.

Kedua, potensi kajian sunnahnya. Data sistem informasi masjid kemenag menyebutkan bahwa jumlah masjid se-kota yogyakarta pada tahun 2014 berjumlah 494 masjid (Kemenag DIY, 2015), atau 7873 masjid untuk keseluruhan yogyakarta, dengan tipologi yaitu masjid negara, masjid raya, masjid agung, masjid besar, masjid jami, dan sebagainya (Kemenag, 2018). Jumlah ini belum termasuk masjid – masjid baru yang belum terdata, dan tipologi lainnya seperti masjid kampus, contohnya Masjid Ulil Albab UII, Masjid Mardiyah UGM, dan lain – lain. Lalu, untuk dari beberapa masjid tersebut ada beberapa yang sudah terdata mengadakan kajian sunnah, pada tahun 2015, 62 kajian rutin di daerah yogyakarta (Muslimah, 2015). Lalu tahun 2017, 45 kajian rutin sekitar kampus Yogyakarta, dan tahun 2018, 40 kajian rutin setiap minggunya hanya disekitar kampus UGM dan UNY (Muslim, 2018). Jumlah tersebut belum termasuk *event – event* yang lain seperti bulan ramadhan, idul fitri, idul adha, tabligh akbar, dan lain – lain. Berdasarkan penjelasan diatas, maka aplikasi tersebut difokuskan di Yogyakarta.

Selain itu, penelitian pembuatan aplikasi tersebut, didasarkan juga kepada aplikasi – aplikasi kajian yang sudah menjamur di situs download aplikasi seperti playstore. Setelah beberapa dari aplikasi tersebut dikaji, peneliti menemukan kekurangan – kekurangan yang ada sebagai aplikasi sistem informasi kajian berdasarkan kebutuhan yang telah peneliti lakukan melalui wawancara kepada 15 responden, seperti ketidaktahuan akan adanya aplikasi pengingat kajian, aplikasi yang beredar hanya terkhusus untuk satu ustadz, aplikasi terlalu global sehingga lambatnya info kajian terbaru, aplikasi tidak disertai fitur - fitur yang mumpuni seperti upload kajian, favorit, notifikasi peta, jarak lokasi kajian dan sebagainya sehingga menyulitkan penggunaanya, dan aplikasi berisi iklan - iklan yang menguras kuota dan mengganggu tampilan aplikasi. Untuk fitur, 100% responden menginginkan adanya notifikasi pengingat, 100% peta lokasi, 93,3% fitur share kajian, 100% upload kajian, 80% kalender kajian, 26,7% rekaman kajian, 73,3% rangkuman kajian, 26,7% livestream kajian, dan 20% rekaman kajian. Peneliti mengambil lima kebutuhan tertinggi karena keterbatasan waktu dan kemampuan.

Selanjutnya, pengembangan aplikasi sistem informasi berbasis android tersebut contohnya seperti hasil - hasil penelitian sebelumnya sebagai referensi yaitu aplikasi tagihan (Agan & Santoso, 2013), pengolahan data transaksi (Hastomo & Yuhana, 2013), sistem informasi layanan usaha (Kusuma et.al., 2015; Fathoni et.al., 2016; Pratama et.al., 2017; Neyfa & Tamara, 2016), sistem pemasaran dan penjualan *online* (Marjito & Tesaria, 2016), pembelajaran (Murtiwiyati & Lauren, 2013), kesehatan (Frima et.al., 2016), penggunaan pada transportasi (Mariani et.al., 2017), dan terakhir yaitu sistem informasi kajian berbasis *web* (Septiani, 2017) dan *mobile* (Sali, Amali, & Suhada, 2018). Maka dari itu, judul pada penelitian laporan ini adalah DESAIN APLIKASI SISTEM INFORMASI KAJIAN KEISLAMAN BERBASIS ANDROID.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat didefinisikan rumusan permasalahan pada penelitian kali ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat tampilan aplikasi agar nyaman bagi pengguna?
2. Bagaimana hasil pengujian usability dengan tingkat keberhasilannya dari rancangan aplikasi?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini efektif dan mencegah meluasnya permasalahan yang ada, maka perlu adanya batasan – batasan, antara lain:

1. Kajian keislaman yang ada hanya ditujukan untuk wilayah yogyakarta
2. Aplikasi ditujukan untuk takmir masjid pada khususnya, dan semua pengguna smartphone berbasis android yang menggunakan aplikasi.
3. Penelitian ini menggunakan kuesioner untuk pengujian aplikasi yang terdiri dari beberapa responden dari takmir masjid dan umum.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan yang diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan penelitian ini ditujukan untuk:

1. Membuat tampilan aplikasi agar nyaman bagi pengguna
2. Mengetahui hasil pengujian usability dari rancangan aplikasi tersebut

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi pihak takmir masjid, dapat menjadikan aplikasi tersebut sebagai tempat menyebarkan info kajian atau acara yang ada, sehingga memudahkan mereka dalam membagi info kepada para jama'ah.
2. Bagi pengguna/masyarakat umum, dapat mengetahui dengan mudah info kajian atau acara yang diadakan oleh pihak takmir masjid.
3. Sebagai bahan rujukan bagi peneliti lain dalam mengembangkan aplikasi yang berorientasi pada pelayanan umat dan bermanfaat bagi masyarakat.

1.6 Sistematika Penelitian

Agar penulisan tugas akhir ini terstruktur dan tersusun dengan baik, maka selanjutnya sistematika penulisan dibagi menjadi lima bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang, alasan dan potensi dilapangan sehingga dilakukannya penelitian, selanjutnya dapat dirumuskan masalah yang menjadi pertanyaan mendasar bagi penelitian ini, yaitu bagaimana merancang desain sistem dan tampilan aplikasi kajian keislaman berbasis android ini, serta pengujiannya. Selanjutnya akan dijabarkan rumusan masalah yang ada menjadi beberapa tujuan penelitian yang konkret beserta dengan batasan – batasan yang ada agar penelitian menjadi terfokus sehingga dapat tercapai tujuan dengan keterbatasan kemampuan peneliti. Selain itu, akan dijabarkan pula manfaat penelitian ini, baik bagi pihak admin dan *user*, dan para peneliti lainnya sebagai referensi untuk penelitian kedepannya.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam tinjauan pustaka akan ditunjukkan beberapa penelitian lain yang sejenis. Penelitian yang dijadikan referensi berasal dari jurnal – jurnal ilmiah yang telah dipublikasikan. Disamping itu, akan dibahas pula landasan – landasan teori yang mendukung dan menguatkan analisa dalam penelitian ini, seperti pengertian studi islam, kajian, lalu yang berhubungan dengan aplikasi seperti pengenalan android sebagai basis utama dari aplikasi yang akan dikembangkan, android studio sebagai alat untuk merancang aplikasi, desain antarmuka atau *user interface* untuk perancangan halaman

antarmuka, *database* sebagai media penyimpanan data, *usability* sebagai metode pengujian, metode ADDIE sebagai tahapan untuk merancang suatu aplikasi, didalamnya ada *Use Case* dan *Activity Diagram*, DFD, dan ERD sebagai metode pembantu, bentuk – bentuk ekstensi file seperti java, php, xml, dan hal – hal lain yang digunakan pada penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini, berisi mengenai gambaran tentang metode dan tahap – tahapan atau alur dalam membangun aplikasi ini dari awal hingga akhir. Mulai dari objek penelitian yaitu masyarakat umum dan takmir masjid, terkhusus lagi pengguna android, yang mana aplikasi yang dibuat berbasis android. Lalu ruang lingkup penelitian yang berfokus pada rancangan sistem, *database*, antarmuka, serta fungsi sesuai kebutuhan. Bahan dan alat penelitian yang terdiri dari alat pengembangan aplikasi seperti android studio, XAMPP, dan sebagainya, dan metode ADDIE dengan didalamnya terdapat *Use Case* dan *Activity Diagram*, DFD, dan ERD sebagai metode pembantu, serta *SUS Questionnaire*. Terakhir yaitu prosedur penelitian yang berisi diagram alir penelitian mulai dari pendahuluan sampai kesimpulan dan saran, dan teknik analisis data dengan variabel bebas yaitu aplikasi yang akan dibuat, dan variabel terikat yaitu hasil tingkat kegunaan dari aplikasi.

BAB IV PENGOLAHAN DATA

Bab ini berisi olahan proses data dari metode yang dipakai untuk merancang aplikasi tersebut, yaitu metode ADDIE dengan didalamnya terdapat *Use Case* dan *Activity Diagram*, DFD, dan ERD sebagai metode pembantu, dan *SUS Questionnaire*. Metode ADDIE dirancang mulai dari analisis mengenai kebutuhan, desain sistem dan cara kerja, *Use Case* dan *Activity Diagram* untuk menggambarkan hubungan vital antara sistem dan pengguna dan penggambaran proses bisnis, DFD untuk penggambaran hak akses admin dan pengguna aplikasi serta hubungan antara asal dan tujuan dari jalannya proses pengembangan rancangan aplikasi dengan merancang *database* menggunakan ERD, implementasi hasil nyata dari pengembangan, dan evaluasi menggunakan kuesioner *SUS Questionnaire*.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memuat hasil perancangan aplikasi pada bab sebelumnya dimana akan dibahas hasil rancangan *database* yang digambarkan dengan relasi table, hasil rancangan antarmuka berupa *screenshot* desain aplikasi, serta hasil perhitungan *SUS Questionnaire*.

BAB VI KESIMPULAN

Bab ini berisikan kesimpulan dari proses pengembangan aplikasi sistem informasi kajian tersebut bahwa aplikasi dapat berjalan dan layak dipakai, serta saran untuk pengembangan kedepan karena mengingat keterbatasan peneliti dalam mengembangkan aplikasi tersebut.