

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengenalan tokoh-tokoh Islam sejak usia dini merupakan hal yang penting. Khususnya untuk pengenalan orang-orang pertama pemeluk agama Islam atau biasa disebut sebagai Assabiqunal Awwalun. Pengenalan Assabiqunal Awwalun pada anak-anak dapat memberikan manfaat baik secara psikologis maupun perilaku perkembangan anak-anak, karena dengan adanya anak-anak memahami dan memaknai sejarah singkat mengenai tokoh-tokoh Islam maka banyak hal yang dapat dipelajari dan dijadikan contoh dalam penerapan kehidupan sehari-hari. Hal yang sangat berpengaruh dikalangan anak-anak saat ini adalah maraknya penggunaan gadget. Penggunaan *gadget* pada kalangan anak-anak, bisa digunakan untuk alat atau media pembelajaran untuk anak, sehingga anak-anak akan terfokus dengan kegiatan yang positif. Membuka fitur-fitur yang dapat membantu dalam proses belajar anak, tidak hanya digunakan untuk bermain *games* dimana dapat memunculkan dampak negatif untuk perkembangan psikologis anak.

Game yang disajikan di dalam flash banyak ditemukan *game* edukasi seperti belajar terkait berbagai macam bahasa, cerdas cermat, berhitung dan masih banyak yang lainnya namun, masih sedikit ditemukan *game* mengenai pengenalan agama Islam baik dari tokoh-tokoh Islam yang berpengaruh maupun sejarah

mengenai Islam. Meskipun ditemukan terdapat beberapa *game* Islami seperti belajar huruf hijaiyah, lagu anak muslim dan shalawat, murottal juz amma anak muslim, kumpulan doa anak muslim dan masih banyak lagi. Terkait pengenalan tokoh muslim khususnya Assabiqunal Awwalun masih sangat sedikit ditemukan pada permainan anak. Sehingga pembuatan game terkait pengenalan Assabiqunal Awwalun dapat membantu anak-anak untuk lebih mudah mendapatkan informasi, selain itu anak-anak akan lebih mudah mengingat ketika permainan didahulukan dengan pembelajaran singkat dan dilanjutkan dengan beberapa soal kuis. Hal ini mampu dijadikan sebagai sarana untuk mengasah otak, yaitu dalam berfikir dan melatih daya ingat.

1.2 Rumusan Masalah

Mengetahui tokoh-tokoh Islam baik dari nama, julukan bahkan sejarah singkat merupakan hal yang penting bagi setiap orang khususnya untuk anak-anak, dimana masa kanak-kanak akan lebih mudah untuk mengingat dan menyerap Ilmu baru yang dapat terbawa hingga dewasa. Terlalu sedikitnya permainan anak-anak mengenai tokoh-tokoh Islam pada *gadget* yang menjadi permainan utama anak di era globalisasi ini maka penulis merancang dan membangun sebuah aplikasi multimedia berbasis *flash* tentang pengenalan Assabiqunal Awwalun yang menarik untuk dibaca dengan informasi yang mudah dimengerti dan dipahami. Pembangunan aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan pengguna untuk lebih mengenal tentang Assabiqunal Awwalun.

1.3 Tujuan Penelitian

- Mengenalkan anak-anak SD terkait tokoh-tokoh Assabiqunal Awwalun
- Memudahkan anak-anak SD untuk menggali informasi mengenai Assabiqunal Awwalun

1.4 Batasan Masalah

1. Aplikasi Edukasi dirancang berdasarkan sejarah singkat tokoh pemeluk agama Islam pertama kali
2. Ditujukan untuk anak-anak Sekolah Dasar khususnya kelas 3 sampai dengan kelas 6
3. Tokoh-tokoh pemeluk agama Islam pertama terdapat 40 orang.

No.	Nama	No.	Nama
1	Khadijah binti Khuwailid	21	Sulaith bin Amru
2	Ali bin Abi Thalib	22	'Iyas bin abi robiah
3	Abu Bakar Ash-Shidiq	23	Asma' binti salamah
4	Zaid bin Haritsah	24	Khunais bin khudafah As-sahmi
5	Utsman bin Affan	25	Amir bin Rabiah
6	Zubbair	26	Abdullah bin jahsy
7	Sa'ad bin Abi Waqash	27	Ja'far bin Abi Thalib
8	Thalhah bin Ubaidilah	28	Asma' binti umais
9	Abdurrahman bin Auf	29	Hathib bin Harits
10	Abu Ubaidah bin Al-Jarrah	30	,Fatimah binti Al-Mujlal
11	Abu Salamah bin Abdul Assad	31	Saudarnya, Khattab
12	Arqom bin Abil Arqom	32	Fakihah binti yasar

13	Utsman bin Madz'un	33	Mu'mar bin Al-Harits
14	Ubaidah bin Al-Harits	34	Saib ayah utsman bin madz'un
15	Said bin Zaid bin Amru	35	Muthallib bin Azhar
16	Asma'binti As-Shadiq	36	Romlah binti Abi Auf
17	Khabab bin Al-Arat Al-Khaza'i	37	Niham nu'aim bin Abdullah
18	Amir bin Abi Waqash	38	Amir bin Fahirah
19	Abdullah bin Mas'ud	39	Khalid bin Said
20	Mas'ud bin Rabiah	40	Amimah

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan akan bisa memberikan manfaat kepada pengguna yang diantaranya adalah:

1. Mempermudah informasi terkait Assabiqunal Awwalun.
2. Memberikan solusi alternatif dalam mengetahui sejarah singkat terkait Assabiqunal Awwalun.
3. Aplikasi dapat membantu tenaga pengajar dalam mengenalkan Assabiqunal Awwalun kepada anak didiknya.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan:

a. Observasi

Tahap ini ialah tahap melakukan penelitian mengenai pengetahuan anak-anak sekolah dasar tentang orang-orang yang pertama kali masuk islam

(Assabiqunal Awwalun). Dengan cara memberikan kuisioner mengenai Assabiqunal Awwalun.

b. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara pencarian informasi berkaitan dengan aplikasi yang akan dibuat yaitu Aplikasi Pengenalan Assabiqunal Awwalun. Pencarian informasi dilakukan dengan cara studi dan analisis dari buku-buku serta *internet* dan *ebook*.

c. Analisis kebutuhan

Tahap ini adalah menganalisis kebutuhan proses, input, output, dan sistem antar muka dalam pembuatan aplikasi ini.

d. Perancangan sistem

Tahap ini adalah tahap mendefinisikan yang ada serta menggambarkan bagaimana sistem dibangun dalam bentuk perancangan HIPO. Perancangan aplikasi ini meliputi desain *background*, *button*, dan alur sebuah proses yang akan tampil pada aplikasi.

e. Implementasi sistem

Tahap ini adalah tahap pembuatan aplikasi sesuai dengan perancangan aplikasi yang telah disetujui sebelumnya. Adobe Flash digunakan dalam pembuatan aplikasi yang meliputi juga pembangunan proses yang akan berjalan pada aplikasi pengenalan Assabiqunal Awwalun ini. CorelDRAW X4 digunakan untuk pembuatan item-item yang akan dimasukkan dalam Adobe Flash yang meliputi pembuatan *background*, *button*.

f. Pengujian aplikasi

Tahap ini adalah tahap pengujian aplikasi, setelah aplikasi selesai dibuat maka akan di uji coba dengan cara menunjukkan kepada anak-anak sekolah dasar dan diujikan ke guru agama SD untuk mencoba aplikasi tersebut.

g. Penyusunan laporan

Laporan sesuai dengan panduan KPTA teknik informatika UII tahun 2011 yang meliputi dari susunan laporan, penulisan, bahasa, penulisan acuan / kutipan pustaka, warna sampul, penulisan (bab, sub-bab, sub-sub-bab.), penomoran halaman, penulisan daftar pustaka dan terakhir adalah lampiran.

h. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan tugas akhir ini, sistematika penulisan dibagi menjadi beberapa bab yaitu sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi pembahasan secara umum yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini diisikan tentang pembahasan tentang teori yang digunakan sebagai acuan didalam pembahasan masalah, multimedia dan pengertian sistem yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ensiklopedia tokoh pahlawan nasional.

BAB III Metodologi

Berisikan tentang langkah penyelesaian masalah selama melakukan penelitian, baik berupa saat analisis pengumpulan data, hasil analisis, analisis kebutuhan sistem, perancangan perangkat lunak dan implementasi.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Berisikan uraian-uraian hasil penelitian dan pembahasan dari setiap aktifitas dan bagian-bagian yang dilakukan dalam pembuatan sistem, pengujian sistem, analisis kinerja sistem dan kelebihan serta kekurangan dari program tersebut.

BAB V Kesimpulan

Berisikan tentang hasil kesimpulan dari pembuatan aplikasi tersebut serta saran-saran dalam pembangunan sistem selanjutnya.