

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masjid adalah rumah Allah *Subhanahu wata'ala* yang berada di atas bumi. Masjid memiliki kedudukan yang sangat mulia di dalam Islam dan di mata para pemeluknya. Masjid adalah tempat bersatunya jiwa-jiwa kaum mukminin dalam mendekati diri kepada Allah *Subhanahu wata'ala* dan wadah untuk berkumpulnya jasmani mereka agar saling mempererat tali persaudaraan serta bertukar manfaat dan informasi. Di dalam masjid dahulu Rasulullah *Shallallahu 'alaihi wasallam* mendidik para sahabatnya di atas agama ini. Dari masjid beliau muncul generasi umat Islam pertama yang menebarkan cahaya ke seluruh penjuru bumi. Karena itu, masjid Nabi *Shallallahu 'alaihi wasallam* di Madinah bisa dikatakan sebagai universitas Islam pertama, dengan guru besarnya adalah Rasulullah *Shallallahu 'alaihi wasallam* dan para sahabat sebagai mahasiswanya. Masjid mempunyai sejarah panjang yang mampu menetaskan para ulama dan da'i yang handal keilmuannya serta mampu memberikan kontribusi yang besar bagi umat.

Selain itu masjid adalah sarana vital untuk membentuk karakteristik umat dan syiar Islam yang menonjol, maka sesampainya di Madinah ketika berhijrah, yang dilakukan oleh Rasulullah *Shallallahu 'alaihi wasallam* pertama kali adalah membangun masjid bersama para sahabat. Setelah berdiri tegak masjid tersebut dengan segala kesederhanaan yang ada, masjid beliau tidak hanya berfungsi sebagai tempat pembinaan dan ritual keagamaan. Rasulullah *Shallallahu 'alaihi wasallam* mengatur urusan kenegaraan, menentukan strategi perang dan mengirim

pasukan, mengobati orang yang sakit, serta menyambut suatu perundingan negara asing. Afwan (2013).

Karena sedemikian besar kedudukan masjid, maka ada beberapa adab/sopan santun yang ditentukan oleh agama ketika seorang berada di dalamnya. Siapa saja yang mengagungkan syiar Allah *Subhanahu wata'ala*, maka itu pertanda ketakwaan.

Dengan seiring berkembangnya zaman dan dasar tersebut maka tidak ada salahnya kalau adab-adab di masjid tersebut dapat dikembangkan dengan memanfaatkan kemajuan informasi. Sebuah Aplikasi multimedia interaktif berbasis android merupakan salah satu cara untuk mengatasi permasalahan ini, dikarenakan keunggulannya yang dapat menyajikan informasi tidak hanya berbentuk teks dan gambar, tetapi dapat menampilkan suara dan animasi yang diharapkan bisa memberi kemudahan dalam penyampaian adab-adab di masjid pada kalangan remaja.

Android merupakan suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan) yang meliputi Sistem Operasi, Middleware dan Aplikasi Inti. Kehadiran *smartphone* Android memberikan alternatif baru bagi para pengguna *smartphone*. Sebuah *smartphone* adalah perangkat mobile yang tidak hanya untuk melakukan komunikasi suara atau teks tapi lebih dari itu.

Menurut karena dengan seiring arus globalisasi tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat menyebabkan peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting. Penggunaan *Gadget* di kalangan pelajar masa kini merupakan sebuah keharusan untuk memilikinya, misalnya seperti *handphone*, tablet, laptop, dan berbagai macam gadget lainnya. *Gadget* dapat merubah makna dari “kesendirian”. Akan tetapi kesendirian itu dapat menjadi suatu suasana yang lebih ramai dan hidup. Dengan satu *gadget* yang canggih bisa digunakan untuk mendengarkan musik, bermain *aplikasi*, Internet, foto-foto, menonton video, dan lain-lain. Dengan permainan yang tepat bisa mendapatkan nilai dan fungsi yang lebih dari sebuah *smartphone*. Dengan dasar tersebut maka tidak ada salahnya jika adab beribadah di masjid tersebut diimplementasikan di dalam Android,

mengingat sudah banyak orang yang telah memiliki *handphone* berbasis Android. Harfiyanto (2015).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan yang dihadapi yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membangun *Aplikasi* etika beribadah dimasjid melalui teknologi *smartphone* berbasis android?
2. Bagaimana perancangan tampilan *Aplikasi* etika beribadah dimasjid melalui teknologi *smartphone* berbasis android menarik dan mudah digunakan serta cepat dimengerti oleh *user*?
3. Bagaimana mengenalkan adab dan etika ketika beribadah dimasjid melalui teknologi *smartphone* berbasis android?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini terdapat batasan masalah yaitu:

1. Materi yang dibahas Aplikasi ini yaitu:
 - Aturan dan do'a-do'a masuk masjid.
 - Aturan dan do'a-do'a ketika adzan.
 - Aturan dan niat shalat.
 - Tata aturan shaf shalat.
 - Cara menjadi makmum dan menjadi imam.
 - Larangan kegiatan di masjid.
 - Aturan Iktikaf.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dalam latar belakang dan rumusan masalah, maka selanjutnya ditetapkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun sebuah *Aplikasi* multimedia yang digunakan untuk mengenalkan adab-adab beribadah di masjid dan menghasilkan Aplikasi edukasi adab-adab

beribadah di masjid dengan menggunakan multimedia untuk membantu memudahkan masyarakat luas, agar lebih mengerti adab dan etika yang harus diperhatikan ketika beribadah di masjid.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat Aplikasi ini adalah untuk lebih mengenalkan etika dan adab-adab yang harus diperhatikan ketika berada di dalam masjid.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah suatu cara berurutan yang dilakukan dalam penelitian. Metode yang digunakan untuk membantu dalam pengerjaan penelitian adab beribadah di masjid yaitu:

1. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini adalah studi literatur, yaitu mempelajari materi dengan mencari referensi dari berbagai buku, artikel, tulisan-tulisan pada situs Internet, maupun media informasi terkait adab beribadah di masjid.

2. Metode Pengembangan Aplikasi

Metode pengembangan Aplikasi yang digunakan untuk membuat Aplikasi ini adalah:

a. Analisis Kebutuhan

Mengumpulkan berbagai data dan materi tentang adab beribadah di masjid.

b. Perancangan

Merancang dan membuat Diagram HIPO (*Hierarchy Plus Input Process Output*) sebagai media perancangan Aplikasi adab beribadah di masjid. Membuat rancangan antarmuka (*interface*).

c. Implementasi

Setelah rancangan *Aplikasi* adab beribadah di masjid ini dibuat maka perancangan diwujudkan *Aplikasi*. Tahap ini merupakan tahap yang

sangat penting untuk melihat proses tercapainya tujuan sehingga dapat diketahui hasil dari pembuatan sebuah *Aplikasi*.

d. Pengujian

Pada tahapan ini merupakan tahapan akhir dari proses-proses sebelumnya. Pengujian ini dilakukan dengan memberikan kuesioner pada kalangan remaja di lingkungan sekitar masjid baiturohman sukoharjo, sehingga *Aplikasi* yang telah dibuat harus diuji sehingga dapat mengetahui hasil sesuai dengan kebutuhan.

1.7 Sistematika penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan tugas akhir ini terdiri dari beberapa bab yang mencakup gambaran dari keseluruhan masalah dan penyelesaiannya. Sistematika penyusunan terdiri dalam 5 bab yang isinya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan pada Aplikasi edukasi adab-adab ketika beribadah di masjid berbasis android.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi pembahasan dasar teori yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan tugas akhir ini. Teori yang dijelaskan mengenai materi serta istilah-istilah yang berhubungan dengan adab-adab dan ketika beribadah di masjid berbasis android.

BAB III METODOLOGI

Di dalam bab ini akan dibahas mengenai metode yang dipakai untuk membuat Aplikasi ini. Menjelaskan tentang pembuatan rancangan Aplikasi edukasi adab-adab ketika beribadah di masjid berbasis android. Pada bagian implementasi perangkat lunak

membahas mengenai batasan implementasi Aplikasi yang akan dibangun serta membuat konsep antar muka (*interface*) yang akan dibangun untuk pembuatan Aplikasi ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Membuat uraian hasil penelitian dan pembahsan dari setiap aktivitas dan bagian-bagian yang dilakukan dalam pembuatan Aplikasi edukasi adab-adab ketika beribadah di masjid berbasis android. Selain itu juga membahas kelebihan serta kekurangan Aplikasi dalam penerapan hasil yang dicapai.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan pernyataan singkat dan tepat yang dijabarkan dari hasil pembuatan Aplikasi edukasi adab-adab ketika beribadah di masjid berbasis android. Bab ini juga berisi saran-saran yang membangun untuk pengembangan Aplikasi yang lebih di masa depan.