



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia termasuk salah satu negara dengan penduduk muslim terbesar di dunia, yaitu dari 100 persen penduduk Indonesia, 88 persennya adalah muslim. Bahkan bisa dibilang Indonesia negara penduduk muslim yang terbanyak di dunia, yang mencapai 202.861.000 populasi muslim (Kim, 2015). Dan tidak sedikit juga muslim Indonesia yang tinggal di luar negeri. Dalam Islam menjalin tali silaturahmi sesama muslim sangat dianjurkan, dan juga muslim biasanya untuk tinggal di negeri lain, membutuhkan proses adaptasi dengan kehidupan di sana. Seperti masih mencari tahu lokasi-lokasi yang akan menjadi tempat untuk sering di kunjungi.

Oleh karena itu dengan perkembangan teknologi saat ini, agar memudahkan dalam menjalin tali silaturahmi dan dalam beradaptasi di negeri lain. Muslim Indonesia dapat menggunakan layanan aplikasi mobile yang akan dibangun. Seperti "*Holland in Indonesian*" sebuah aplikasi mobile yang berbasis android. Yaitu aplikasi tersebut digunakan untuk memudahkan orang Belanda yang tinggal maupun hanya berkunjung ke Indonesia. Di dalam aplikasi tersebut terdapat informasi lokasi-lokasi yang berbasis orang Belanda seperti kedutaan Belanda di Indonesia yang memang sudah disediakan oleh admin. Adapun fitur lain dalam aplikasi tersebut adalah pemberitahuan informasi sebuah acara yang berhubungan dengan Belanda.

Sedangkan aplikasi *mobile* yang akan dibangun, fitur yang ada di dalamnya yaitu dapat menemukan lokasi-lokasi tempat yang muslim Indonesia butuhkan serta informasi tempat tersebut. Informasi lokasi-lokasi tidak hanya berisikan alamat saja, melainkan juga ada informasi berupa gambar atau foto yang ditambah oleh admin maupun user, Informasi dapat diberi komentar tentang informasi tersebut oleh pengguna, Jadi pengguna bisa bertanya tentang informasi tersebut jika kurang dimengerti terkait dengan informasi tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan yaitu dapat diperoleh rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana membangun aplikasi bergerak *Moslem Indonesian in Everywhere* serta apa saja yang dibutuhkan muslim indonesia saat berada di luar negeri.

1.3. Batasan Masalah

Berikut batasan masalah penelitian :

1. Kebutuhan pengguna diperoleh dari wawancara muslim indonesia yang pernah keluar negeri dan beberapa dari berita mengenai muslim indonesia yang ada di luar negeri.
2. Studi kasus di Daerah Istimewa Yogyakarta.
3. Muslim Indonesia yang ada di Indonesia sebagai penguji aplikasi.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai penelitian ini yaitu membangun sebuah Aplikasi Bergerak *Moslem Indonesian In Everywhere* serta menemukan kebutuhan muslim indonesia saat di luar negeri.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian tugas akhir ini sebagai berikut :

1. Bagi penulis :
 - a. Dapat membangun sebuah aplikasi mobile yang dapat memudahkan muslim Indonesia beradaptasi di negeri lain.
 - b. Mendapatkan pengalaman dalam membangun aplikasi.
 - c. Mendapatkan pengalaman dalam penelitian, yang akan menjadi sebuah ilmu dalam meneliti.
2. Bagi pengguna aplikasi :
 - a. Memberikan kemudahan pengguna muslim Indonesia dalam beradaptasi di negeri lain.
 - b. Memudahkan terjalinnya tali silaturahmi antar sesama orang indonesia yang muslim di luar negeri.

1.6. Metodologi Penelitian

Agar menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, Oleh karena itu Metodologi penelitian yang menggambarkan bagaimana langkah atau strategi yang dilakukan dalam penelitian tugas akhir ini dengan metode *waterfall* yang terbagi menjadi beberapa tahap, yaitu:

1. Pengumpulan Data.

Tahap ini dilakukan dengan menggali informasi yang terkait pada penelitian, yaitu melalui wawancara atau memberikan kuesioner kepada orang muslim Indonesia yang pernah pergi keluar negeri, dan juga bisa melalui buku-buku dan sumber informasi yang ada pada internet.

2. Pengembangan Aplikasi.

a. Analisis Aplikasi

Pada tahap ini menganalisis data yang telah terkumpul agar dapat mengidentifikasi permasalahan muslim indonesia di luar negeri.

b. Perancangan Aplikasi

Hasil dari tahapan sebelumnya dijadikan masukan dalam merancang aplikasi yang akan dibangun, yaitu dengan membuat rancangan antar muka, relasi tabel, dan UML (diagram use case dan diagram activity).

c. Implementasi Aplikasi

Desain rancangan aplikasi bergerak *Moslem Indonesian in Everywhere* akan diimplementasikan berdasarkan hasil tahapan sebelumnya yaitu perancangan aplikasi, yang akan dibangun susunan kode program aplikasi Android.

d. Pengujian Aplikasi

Aplikasi yang telah dibangun akan diujikan kepada muslim indonesia. Mereka akan menggunakan aplikasi tersebut, dan diminta memberikan komentar atau masukan untuk pengembangan aplikasi versi selanjutnya.

1.7. Sistematika Penulisan

Pembuatan laporan penelitian ini mempunyai struktur dan kerangka penulisan yang dijelaskan seperti di bawah ini:

BAB I PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian serta manfaat dari penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian aplikasi bergerak *Moslem Indonesian in everywhere*.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas tentang kebutuhan muslim indonesia di luar negeri, gambaran umum tentang teori yang diterapkan dalam aplikasi yang akan dibangun, dan perbandingan aplikasi bergerak *Moslem Indonesian in Everywhere* dengan aplikasi yang sejenis.

BAB III METODOLOGI

Membahas penjelasan tentang kebutuhan perangkat lunak yang berisikan analisis kebutuhan antarmuka, membahas tentang perancangan sistem yang meliputi analisis desain UML(diagram use case, diagram activity), relasi tabel dan rancangan antar muka. Serta juga membahas perancangan pengujian aplikasi meliputi kompatibilitas, usability, dan fungsionalitas.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisikan tentang implementasi aplikasi bergerak *Moslem Indonesian in Everywhere*, hasil dari pengujian pada perangkat android, membahas kelebihan dan kelemahan aplikasi bergerak *Moslem Indonesian in Everywhere* berdasarkan hasil dari pengujian pengguna.

BAB V PENUTUP

Memuat kesimpulan-kesimpulan dari seluruh rangkaian proses, baik pada tahap analisis, perancangan, implementasi, terutama pada hasil pengujian terhadap pengguna. Bab ini juga membahas saran yang dapat digunakan untuk pengembangan lebih lanjut, dan berisikan keritik dalam penelitian tugas akhir ini.