

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era digital saat ini, teknologi informasi telah merambah ke berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam hal ibadah dan praktik keagamaan. Salah satu cabang ilmu keislaman yang sangat penting untuk dipahami oleh umat Muslim adalah fiqih. Fiqih mencakup hukum-hukum syariah yang mengatur berbagai aspek kehidupan sehari-hari, mulai dari ibadah hingga muamalah. Namun, tidak semua umat Muslim memiliki akses mudah ke sumber-sumber yang dapat memberikan panduan praktis mengenai fiqih [1].

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan aplikasi berbasis Android menjadi salah satu solusi yang efektif untuk memberikan panduan ibadah fiqih kepada umat Muslim. Saat ini, sudah banyak aplikasi Android yang berkaitan dengan agama Islam beredar di pasar digital. Contoh aplikasi tersebut adalah:

1. Muslim Pro - Menawarkan panduan shalat, pengingat waktu shalat, bacaan doa-doa harian, dan informasi tentang arah kiblat, namun cenderung bersifat umum dan tidak fokus pada aspek fiqih yang mendalam [2].
2. Umma - Menyediakan artikel, video, kursus tentang Islam, serta fitur Tanya Ustadz untuk konsultasi seputar agama, tetapi tidak memberikan penekanan mendalam pada fiqih [3].
3. Muslim Kids Guide - Menawarkan materi edukasi dasar tentang Islam untuk anak-anak, seperti cerita Nabi dan doa-doa harian, sehingga kurang relevan untuk panduan fiqih orang dewasa [4].
4. Learn Islam - Mencakup berbagai topik Islam seperti sejarah, fiqih, aqidah, dan hadits dengan kuis dan latihan, tetapi tetap bersifat umum tanpa penekanan mendalam pada fiqih [5].

5. Islamic Quiz - Menguji pengetahuan pengguna tentang berbagai aspek Islam melalui kuis, namun lebih fokus pada pengujian pengetahuan ketimbang penyediaan panduan praktis mengenai fiqih [6].

Studi terhadap aplikasi sejenis menunjukkan bahwa meskipun aplikasi-aplikasi ini memberikan berbagai manfaat, kebanyakan dari mereka cenderung bersifat umum dan tidak secara khusus fokus pada satu cabang ilmu keislaman tertentu, seperti fiqih. Berbeda dengan aplikasi lain, aplikasi panduan ibadah fiqih berbasis Android "Ahsanta" dirancang dengan fokus khusus pada ibadah fiqih. Aplikasi ini tidak hanya memberikan panduan umum, tetapi juga menawarkan penjelasan yang lebih mendalam dan praktis mengenai ajaran-ajaran fiqih yang mencakup berbagai aspek kehidupan sehari-hari umat Muslim. Studi terhadap aplikasi sejenis juga mengungkap bahwa ada kebutuhan untuk aplikasi yang lebih terfokus, yang dapat membantu pengguna memahami dan mengamalkan fiqih dengan lebih baik dalam konteks kehidupan sehari-hari [7].

Dengan pendekatan yang terfokus ini, "Ahsanta" diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi umat Muslim dalam memahami dan mengamalkan ajaran fiqih, sekaligus mengisi celah yang ada dalam aplikasi-aplikasi keislaman yang sudah ada [8].

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan aplikasi panduan ibadah fiqih berbasis Android yang mudah digunakan oleh pengguna.
2. Bagaimana memastikan bahwa konten yang disajikan dalam aplikasi "Ahsanta" sesuai dengan ajaran fiqih yang benar.
3. Bagaimana mengukur efektivitas aplikasi "Ahsanta" dalam membantu pengguna memahami dan mengamalkan ajaran fiqih.

1.3 Ruang Lingkup Masalah

Ruang lingkup masalah dalam penelitian ini mencakup:

1. Pengembangan aplikasi panduan ibadah fiqih berbasis Android "Ahsanta".
2. Penyusunan konten panduan ibadah fiqih yang sesuai dengan ajaran Islam.
3. Pengujian dan evaluasi aplikasi untuk memastikan kehandalan dan efektivitasnya.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi panduan ibadah fiqih berbasis Android yang dapat membantu pengguna, khususnya umat Muslim, dalam memahami dan mengamalkan ajaran fiqih secara praktis dan mudah diakses. Aplikasi ini dirancang untuk menjadi alat yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, memberikan panduan yang jelas dan terstruktur tentang praktik ibadah sesuai dengan syariah.

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan Pemahaman Agama: Memfasilitasi umat Islam dalam memahami dan mengamalkan ibadah fiqih dengan benar sesuai dengan tuntunan syariat.
2. Memberikan Akses Informasi yang Mudah: Menyediakan referensi fiqih yang komprehensif dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital.
3. Mendukung Pendidikan Agama: Membantu lembaga pendidikan Islam dalam menyediakan materi pembelajaran fiqih yang sistematis dan interaktif.
4. Mempermudah Proses Belajar: Mempermudah umat Islam, khususnya yang baru mempelajari fiqih, dalam memahami tata cara ibadah sehari-hari.

1.5 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Waterfall. Metode ini dipilih karena mengikuti alur yang sistematis dan terstruktur, sehingga memudahkan dalam pengelolaan proyek yang memiliki kebutuhan yang sudah jelas sejak awal.

Tahapan-tahapan yang akan dilakukan meliputi:

1. Analisis Kebutuhan: Mengidentifikasi dan mendokumentasikan semua kebutuhan dan tujuan pengembangan perangkat lunak.
2. Desain: Merancang arsitektur dan antarmuka aplikasi berdasarkan kebutuhan yang telah diidentifikasi.
3. Implementasi: Mengembangkan fitur-fitur aplikasi sesuai dengan desain yang telah dirancang.
4. Pengujian: Menguji aplikasi untuk memastikan bahwa semua fungsi bekerja dengan baik dan bebas dari kesalahan.
5. Pemeliharaan: Melakukan perbaikan dan pembaruan aplikasi setelah peluncuran berdasarkan umpan balik dan masalah yang ditemukan.

Keunggulan dari metode Waterfall adalah struktur yang jelas dan dokumentasi yang kuat di setiap tahapannya, sehingga memudahkan dalam pengendalian proyek dan memastikan bahwa setiap fase selesai sebelum melanjutkan ke fase berikutnya. Hal ini mengurangi risiko terjadinya masalah besar di kemudian hari dan cocok untuk proyek yang memiliki persyaratan yang stabil dan tidak berubah.

1.6 Teknik Pengambilan Data

Berikut adalah teknik pengambilan data pembuatan aplikasi Ahsanta:

1. Kuesioner
Kuesioner digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan minat pengguna terhadap aplikasi yang menyediakan panduan ibadah fiqih secara praktis dan mudah diakses.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pengguna potensial untuk memahami tantangan yang mereka hadapi dalam mempelajari dan mengamalkan fiqih tanpa panduan yang memadai.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mengkaji kekurangan pada aplikasi keislaman yang sudah ada, sehingga memperkuat alasan perlunya pengembangan aplikasi Ahsanta.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini diatur untuk memberikan struktur yang jelas dan mendetail dalam penyajian informasi mengenai pengembangan aplikasi panduan ibadah fiqih berbasis Android, "Ahsanta."

Laporan ini dimulai dengan BAB I: Pendahuluan, yang mencakup beberapa sub-bagian penting. Di dalam bab ini akan dibahas latar belakang masalah, perumusan masalah, ruang lingkup masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengembangan perangkat lunak, serta sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan ini.

Selanjutnya, BAB II: Tinjauan Pustaka akan menguraikan dasar teori yang relevan dengan penelitian ini. Bab ini juga mencakup penelitian terdahulu yang menjadi acuan, serta landasan teori yang mendasari pengembangan aplikasi "Ahsanta."

BAB III: Analisa dan Antarmuka Pengguna berfokus pada analisis sistem yang dilakukan untuk mengembangkan aplikasi ini. Selain itu, bab ini juga membahas desain antarmuka pengguna, yang merupakan bagian penting dalam memastikan aplikasi mudah digunakan oleh pengguna.

BAB IV: Implementasi dan Pengujian Sistem menjelaskan proses implementasi sistem yang telah dikembangkan. Di dalamnya, terdapat laporan hasil pengujian aplikasi untuk memastikan bahwa sistem berfungsi sesuai dengan yang diharapkan.

Laporan ini ditutup dengan BAB V: Kesimpulan dan Saran, yang berisi kesimpulan dari hasil penelitian serta saran untuk pengembangan lebih lanjut. Dengan sistematika penulisan ini, diharapkan laporan penelitian dapat tersusun dengan baik dan memberikan informasi yang lengkap serta jelas mengenai pengembangan aplikasi "Ahsanta."

