

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi berkembang dengan kecepatan yang terus meningkat, dan cara orang belajar terus berkembang dan berubah. Penggunaan media elektronik seperti smartphone adalah salah satunya. Media pembelajaran yang saat ini lebih populer dari media seperti buku dan media bacaan lainnya. Dengan hadirnya media elektronik, gambar, tampilan video, dan suara dapat divisualisasikan secara bersamaan, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik daripada membaca buku biasa.

Menurut (Indrajit, 2011). Secara keseluruhan pertumbuhan teknologi semakin pesat di berbagai bidang, salah satunya adalah smartphone. Teknologi smartphone ini ditopang oleh sistem operasi yang terus berkembang, sehingga fitur-fitur yang terdapat pada smartphone seperti berbagi informasi terus berkembang. Teknologi informasi adalah teknologi yang berkaitan dengan proses pengolahan data menjadi informasi dan pendistribusian data informasi dalam batas-batas ruang dan waktu.

Kemajuan luar biasa dalam teknologi informasi telah menyebabkan Android muncul sebagai sistem operasi paling populer untuk smartphone. Fakta bahwa Android adalah open source memudahkan pengembang untuk membuat aplikasi Android. Android adalah sistem operasi smartphone yang dibangun di atas kernel Linux.(Arifianto 2011)

Android menyediakan platform yang fleksibel bagi pengembang untuk membangun aplikasi yang dapat digunakan pada berbagai jenis smartphone. Pengembangan aplikasi pendidikan yang dapat menggantikan buku sebagai sumber informasi merupakan salah satu kegunaan utama Android. Dengan pengembangan berkelanjutan Android dan fokus untuk memberikan pengalaman terbaik kepada pengguna.

Smartphone juga dapat dijadikan sebagai sarana dakwah, termasuk sebagai media pendidikan penunjang terutama saat anak mempelajari kisah sahabat Rasulullah S.A.W. Penting untuk meniru kehidupan para Sahabat Rasulullah S.A.W, karena dengan itu kita dapat bertindak sesuai dengan petunjuk agama dan membentuk akhlak baik dalam diri kita, khususnya bagi anak-anak yang harus dikenal sejak dini. Dalam hal ini masih banyak yang kurang berminat membaca buku referensi sejarah, kurang tanggap, dan kurang mengetahui nama-nama para Sahabat Rasulullah.

Menurut (Taqwim, 2018) Anak-anak khususnya generasi sekarang cenderung lebih mengenal sosok influencer seperti youtuber, tiktokers, selebgram dan juga tokoh fiksi yang sering dijumpai melalui film-film diberbagai media digital dibandingkan mengenal para tokoh Sahabat Rasulullah SAW.

Ada juga yang kesulitan mencari cerita para tokoh sahabat Rasulullah S.A.W melalui internet, yang sangat tidak nyaman karena membutuhkan koneksi data dan memakan kuota internet pengguna. Dengan aplikasi ini, pengguna hanya perlu membuka aplikasi dan tidak perlu lagi mencari di internet.

Menurut (Rizky, 2011). Perancangan mendefinisikan apa yang harus dilakukan dengan menggunakan berbagai alat, seperti deskripsi arsitektur dan informasi rinci tentang komponen dan kendala yang muncul dalam proses pengoprasian.

Menurut (Hidayat, 2016). Perancangan adalah representasi, perencanaan, dan sketsa dari beberapa elemen yang menjadi satu kesatuan dan berfungsi.

Menurut (Kusmanto, 2018). Aplikasi adalah alat unik yang dirancang untuk melakukan tugas sesuai dengan persyaratan dan merupakan perangkat lunak yang siap digunakan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti akan membuat judul "***Perancangan Aplikasi Pengenalan Sahabat Rasulullah S.A.W Berbasis Android***" yang dapat membantu pengguna mengetahui sejarah cerita sahabat Rasulullah S.A.W. Peneliti juga memberikan fitur kuis dalam aplikasi berupa pertanyaan, bertujuan untuk melatih ingatan dan pengetahuan setelah menggunakan aplikasi tersebut. Serta menyediakan video animasi agar lebih menarik minat anak-anak untuk mengenal tokoh sahabat Rasulullah S.A.W. Penulis berharap dengan

adanya aplikasi tersebut nantinya dapat memotivasi anak-anak dalam memilih inspirasinya sesuai nilai-nilai yang terkandung dalam cerita Sahabat Rasulullah S.A.W

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan diatas, berikut rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimana caranya agar anak-anak dapat tertarik untuk mengenal tokoh sahabat Rasulullah S.A.W ?
2. Bagaimana tinjauan Islam mengenai *Aplikasi Pengenalan Sahabat Rasulullah S.A.W Berbasis Android* menurut pandangan Islam ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi pengenalan sahabat Rasulullah S.A.W yang menyediakan berbagai macam fitur interaktif berbasis android.
2. Mengetahui tinjauan Islam mengenai aplikasi pengenalan Sahabat Rasulullah S.A.W berbasis android.

## **1.4 Batasan Penelitian**

Pada penelitian ini memiliki batasan-batasan agar tujuan penelitian dapat tercapai diantaranya :

1. Aplikasi yang dibuat di perangkat mobile.
2. Sasaran pengguna adalah anak-anak Indonesia.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- I. Menghasilkan sebuah aplikasi pengenalan sejarah sahabat Rasulullah S.A.W berbasis android untuk anak-anak yang ingin mengenal tentang para sahabat Rasulullah S.A.W.
- II. Menarik minat masyarakat terutama anak-anak dalam mengenal sejarah islam khususnya para sahabat Rasulullah S.A.W.