

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pada era globalisasi ini pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat cepat dan menghasilkan inovasi - inovasi baru yang harus diimbangi dengan kemampuan beradaptasi terhadap teknologi tersebut. Salah satu dari bidang tersebut adalah teknologi informasi yang berbasis mobile. Dalam dunia pendidikan di Indonesia terutama dalam penunjang pendidikan keagamaan pemakaian teknologi masih sangat minim, banyak ditemukan majlis-majlis ilmu kurang memperhatikan bagaimana cara menyampaikan pembelajaran tersebut agar menarik, oleh karena itu penulis mencoba merubah keadaan tersebut dengan membuat aplikasi pembelajaran menggunakan teknologi mobile agar nantinya user lebih tertarik untuk belajar dengan menambahkan fitur gambar dan suara dan video dibandingkan diajar secara langsung tanpa fasilitas tersebut. Hal ini mendorong penulis untuk mengembangkan aplikasi tersebut. Oleh karena itu, kita diharapkan untuk kreatif dan dapat berkarya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi diri sendiri maupun untuk orang lain. Sebagai umat Muslim

tentu menyadari, bahwa Shalat merupakan tiang agama, yang pertama kali dihisab dihari akhir nanti. Shalat bukan sekedar rutinitas yang dijalankan tanpa tuntunan dalam hubungan manusia dengan Rabb-nya, Tetapi ibadah yang harus dilaksanakan sesuai dengan tata cara nabi yang benar. Pendeknya, Shalat adalah ibadah yang tidak sekedar dijalankan secara serampangan tetapi harus dengan dalil yang benar. Dengan pertimbangan tersebut maka penulis ingin menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh untuk membuat aplikasi pembelajaran Shalat menggunakan teknologi mobile untuk mempermudah mempelajari dan menjalankan Shalat wajib dan Shalat sunah.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dibuat suatu rumusan masalah, yaitu :

“Bagaimana membangun sebuah aplikasi pembelajaran mengerjakan Shalat wajib dan Shalat sunah menggunakan teknologi mobile menggunakan J2ME”.

### **1.3. Ruang Lingkup**

Mengingat luasnya permasalahan yang timbul maka diperlukan batasan untuk menghindari meluasnya masalah dalam pembahasan, yaitu :

1. Akan dibuat suatu perangkat lunak untuk panduan mengerjakan Shalat wajib dan Shalat sunah beserta bacaannya.
2. Data berupa gambar yang ditampilkan pada perangkat lunak tersebut menggunakan format png.
3. Data berupa suara yang diputar pada perangkat lunak tersebut disimpan dalam format wav.
4. Aplikasi ini dibangun dengan menerapkan teknologi berbasis J2ME.
5. Ponsel yang digunakan mendukung teknologi Java dengan MIDP 2.0 dan CLDC 1.1.

### **1.4. Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi pembelajaran tentang tata cara mengerjakan Shalat wajib lima waktu menggunakan teknologi mobile, sehingga lebih mudah untuk mempelajari dan mengerjakan Shalat wajib dan Shalat sunah dimanapun pengguna berada.