

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Mayoritas agama penduduk di Indonesia adalah beragama Islam. Salah satu ajaran agama Islam yang sangat dianjurkan dalam rangka membentuk sumber daya manusia yang mempunyai nilai kebersamaan, tidak mementingkan suku, ras, golongan, kedudukan dan menomorsatukan persaudaraan dalam ajaran Islam adalah ibadah Haji. Seperti yang tertera pada Al-Qur'an surat Al-Hajj: 22 ayat 27-28. Ibadah haji dalam tata aturannya mempunyai syarat dan rukun yang harus dikerjakan secara sempurna.

Dengan adanya kemajuan teknologi di zaman sekarang ini, khususnya dalam aspek pendidikan ibadah haji, Manasik haji pada dasarnya adalah memberikan pelajaran atau informasi mengenai tata cara melaksanakan ibadah haji yang tidak hanya terbatas pada calon jama'ah haji, melainkan juga mampu ditujukan kepada masyarakat umum, baik itu pelajar maupun non pelajar yang bertujuan memperoleh pengetahuan tentang tata cara ibadah haji yang baik dan benar.

Pengembangan metode diharapkan dapat meningkatkan mutu sejak dini kepada para pelajar akan pengetahuan dan pemahaman akan tata cara ibadah haji maupun perilaku. Tetapi pada kenyataannya masih banyak jama'ah haji Indonesia yang masih belum sepenuhnya memahami tata cara peribadatan haji.

Sampai saat ini media yang digunakan dalam pembelajaran manasik masih berupa gambar, kaset *audio*, kaset *video*, dan *slide powerpoint*. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan media yang diperlukan dalam pembelajaran manasik adalah dengan mengkombinasikan *platform android* dan teknologi *augmented reality*. *Android* merupakan *platform* yang menjadi *trend* masa kini, yang

hampir dimiliki oleh setiap *mobile phone* dan digunakan setiap orang. Aplikasi yang dapat di dapatkan dengan gratis memberikan kemudahan bagi penggunanya. Membangun dan mengembangkan aplikasi dalam *platform android* juga dimudahkan dengan adanya banyak tutorial dan pengembang, karena android merupakan *platform* yang bersifat *open source*. Sama halnya teknologi *augmented reality*, yang mana merupakan penggabungan antara dunia nyata dan dunia maya, di mana obyek *virtual over layed* pada dunia nyata, sehingga memberi efek menarik dalam penerapannya. *Tool* yang dapat digunakan untuk membangun teknologi *augmented reality* juga mudah didapatkan.

Hal tersebut yang mendasari peneliti ingin mengaplikasikan suatu metode pembelajaran Manasik Haji dengan media *mobile phone* yang berbasis *android* dengan teknologi *augmented reality*. Dimana dengan *mobile phone* akan mempermudah dan lebih *flexible* penggunaannya, dan dengan memasukkan teknologi *augmented reality* yang akan memberikan efek menarik dan menyenangkan ketika mempelajarinya.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang didapat dari latar belakang tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan suatu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran Manasik agar dapat dipahami secara interaktif.
2. Bagaimana proses implementasi pada aplikasi media pembelajaran Manasik tersebut.

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikaji maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Merancang media pembelajaran manasik haji berbasis *Android Device* dengan teknologi *Augmented Reality*.
2. Merancang interaksi dan implementasi untuk media pembelajaran manasik tersebut.

#### 1.4. Batasan Masalah

Untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah dalam penyusunan penelitian ini maka peneliti memberikan batasan masalah, yaitu:

1. Aplikasi yang akan dirancang merupakan aplikasi yang bersifat mendidik yang berupa suatu bentuk animasi yang berjalan bertahap dalam pembelajaran manasik haji, menggunakan suatu teknologi *Augmented Reality* dan berbasis *Android*.
2. Isi dari aplikasi yaitu :  
Pengenalan dan Pembelajaran Manasik Haji dalam bentuk animasi 3D dengan teknologi *Augmented Reality* berbasis *Android Device*.

#### 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi pengguna  
Membantu pengguna mempelajari proses kegiatan Manasik Haji dengan media yang menarik yang mudah dan *flexible*.
2. Bagi peneliti  
Manfaat bagi peneliti yaitu dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang di dapat selama proses perkuliahan dan wawasan baru yang didapat dari luar perkuliahan.

#### 1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Pustaka  
Studi pustaka dilakukan dengan cara mencari informasi tentang penelitian baik berupa buku-buku, jurnal-jurnal, internet, dan juga dari sumber lainnya yang mendukung perancangan system berdasarkan landasan teori yang ada.

## 2. Eksperimen

Melakukan praktek percobaan dalam membentuk objek dan aplikasi supaya sesuai dengan materi serta tidak *error* saat dijalankan.

### 1.7. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan Tugas Akhir yang memuat uraian secara garis besar isi sebagai berikut:

#### BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

#### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II Berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan dan pembuatan sistem.

#### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab III Menguraikan gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan, perancangan sistem baik secara umum maupun spesifik.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS

Bab IV Memaparkan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

#### BAB V PENUTUP

Bab V Menguraikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.