

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Allah SWT berfirman :

وَلِلَّهِ الْأَسْمَاءُ الْحُسْنَىٰ فَادْعُوهُ بِهَا ۖ وَذَرُوا الَّذِينَ يُلْحِدُونَ فِي أَسْمَائِهِ ۚ
سَيُجْزَوْنَ مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ ﴿١٨٠﴾

Artinya : “Hanya milik Allah Asmaa ul Husna, maka bermohonlah kepada-Nya dengan menyebut Asmaa ul Husna itu dan tinggalkanlah orang-orang yang menyimpang dari kebenaran dalam (menyebut) nama-nama-Nya. Nanti mereka akan mendapat balasan terhadap apa yang telah mereka kerjakan” (QS 7/Al A’raaf : 180).

Dalam hadist Nabi Muhammad SAW juga disebutkan : “Sesungguhnya Allah mempunyai 99 nama, yaitu seratus kurang satu. Siapa saja yang menghafalnya, niscaya ia masuk surga” (HR. Bukhori).

Asmaa ul Husna adalah nama-nama Allah yang terbaik dan yang Agung yang berjumlah sebanyak 99 (sembilan puluh sembilan) nama. Menghafal, mengetahui dan mengamalkannya, alangkah baiknya bila ketiganya dirangkaikan atau dipadukan, yaitu : menghafalnya, kemudian mengetahui isi kandungan maknanya dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari di antara nama-nama Allah Yang Maha Agung itu. (Hasan, 2003).

Seiring dengan berkembangnya teknologi, saat ini sudah banyak aplikasi berbasis *smartphone* yang diciptakan. Pengenalan Asmaa ul Husna saat ini masih banyak didominasi buku. Hal ini menjadikan kurang menarik ketika ingin mengetahui tentang Asmaa ul Husna sehingga menimbulkan efek malas untuk mempelajari Asmaa ul Husna. Penelitian ini akan memanfaatkan perkembangan teknologi berbasis *Mobile Windows Phone* yang sedang berkembang saat ini. Penelitian ini memilih materi mengenai pengenalan Asmaa ul Husna karena saat ini banyak umat Islam yang kurang mengenal dan memahami Asmaa ul Husna. Penelitian ini akan membuat aplikasi berbasis *Windows Phone* dengan harapan mampu menarik kembali minat umat Islam untuk mempelajari Asmaa ul Husna.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah Aplikasi Pengenalan Asmaa ul Husna, yaitu sebuah aplikasi edukasi berbasis *Windows Phone* yang bertemakan keagamaan. Aplikasi ini berisi daftar Asmaa ul Husna yang menampilkan 99 nama Allah berupa gambar dengan tulisan Arab, disertai penjelasan mengenai artinya. Melalui Aplikasi ini, kita sebagai umat Islam diharapkan bisa mengenal dan mempelajari Asmaa ul Husna lebih dalam dan berusaha mengamalkannya. Aplikasi ini disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara dan video sehingga akan lebih menarik dan mudah untuk digunakan. Aplikasi ini juga menyertakan fitur pencarian dan quis yang berupa soal tebak gambar, guna mengetahui sejauh mana kemampuan pengguna mendalami materi yang didapat dari aplikasi ini.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut bisa dirumuskan Bagaimana Membuat Aplikasi Asmaa ul Husna Berbasis *Windows Phone* Menggunakan Visual Basic.Net yang menarik dan mudah digunakan.

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam penyusunan penelitian ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan maka peneliti memberikan batasan masalah, pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi dibuat untuk umat Islam sebagai media pembelajaran.
2. Aplikasi yang dibuat berisi daftar Asmaa ul Husna yang menampilkan 99 nama Allah berupa gambar dengan tulisan Arab, suara pelafalan, disertai penjelasan mengenai arti dari nama-nama Asmaa ul Husna, dan dibuat dengan menggunakan *software* pendukung *Microsoft Visual Studio 2010*.
3. *Mobile Application* ini hanya dapat dijalankan pada telepon seluler dengan sistem operasi *Windows Phone*.
4. Proses pembuatan aplikasi menggunakan alat bantu berupa handphone dengan layar 3,7 inchi sebagai acuan resolusi layar pada aplikasi.
5. Pada aplikasi ini hanya berisikan tentang :
 - a. Pengertian Asmaa ul Husna.
 - b. Daftar Asmaa ul Husna yang menampilkan 99 nama Allah.
 - c. Penjelasan mengenai arti nama-nama Asmaa ul Husna.
 - d. Suara pelafalan pada setiap nama Allah.

- e. Video seputar Asmaa ul Husna.
- f. 99 soal tebak gambar yang akan menampilkan 10 soal dan dipilih secara acak dari 99 Asmaa ul Husna.
- g. Fasilitas *Searching*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun aplikasi Asmaa ul Husna berbasis *mobile windows phone* yang menarik dan mudah digunakan oleh umat Islam sehingga pengguna dapat mengenal dan memahami tentang Asmaa ul Husna.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi pengguna

Aplikasi ini dapat dijadikan sebagai media yang menarik dan interaktif yang dapat membantu pengguna belajar tentang Asmaa ul Husna. Selain itu terdapat quis tebak gambar untuk mengukur kemampuan pengguna tentang Asmaa ul Husna.

2. Bagi peneliti

Manfaat yang didapat bagi peneliti adalah dapat mengetahui cara membuat aplikasi berbasis *mobile windows phone*. Hasil penelitian akan menambah pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai *Mobile Application*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi ini. Sistematika penulisannya adalah 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

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

BAB III METODE PENELITIAN

Menguraikan gambaran objek penelitian, analisis semua permasalahan, perancangan sistem baik secara umum maupun spesifik.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

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

BAB V PENUTUP

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