

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Istilah komunikasi merupakan suatu kegiatan manusia yang berupa interaksi antara satu manusia maupun lebih, dalam konsep komunikasi bukan hanya berhubungan dengan tata cara berbicara yang baik dan benar saja tetapi juga berhubungan dengan masalah etika dalam bicara. Di dalam ajaran agama islam sebuah komunikasi memiliki etika, agar jika seseorang melakukan komunikasi dengan yang lain, lawan bicaranya dapat memahami apa yang disampaikan. Dalam pandangan Agama Islam, komunikasi juga merupakan bagian yang sangat penting karena segala interaksi sosial yang dilakukan setiap harinya tak luput dari komunikasi. Komunikasi yang dimaksudkan adalah komunikasi yang bernuansa islami, apa itu komunikasi bernuansa islami? Yaitu komunikasi yang berdasarkan dengan akhlakul karimah atau yang memiliki etika. Komunikasi yang didasari dengan berakhlak alkarimah adalah sebuah komunikasi yang berdasarkab pada Al-Quran dan Hadits (Sunnah Nabi).

Memang dalam Agama Islam tidak mengenal istilah komunikasi juga ilmu komunikasi. Tidak akan kita jumpai istilahnya baik di Al-Qur'an dan Hadits. Namun, dari Al-Qur'an dan Hadits tersebut, dapat kita temukan prinsip dasar yang berhubungan dengan komunikasi [1].

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi begitu pesat dan semakin canggih, yang menjadikan terinteraksi antar manusia menjadi lebih mudah untuk dilakukan. Namun demikian, dengan perkembangan teknologi ini jika seseorang tidak dibekali dengan Iman dan Ketakwaan di dalam dirinya tidak akan berjalan dengan baik, karena dalam kegiatan sehari-hari harus memiliki ilmu, iman dan ketakwaan yang kuat agar ilmu yang ada dalam diri tidak menyimpang dari agama.

Tetapi untuk umat islam di Indonesia memiliki wadah untuk berbagi ilmu sekaligus memperkuat keimanan dan ketakwaan yaitu dikenal dengan istilah Remaja Masjid. Remaja Masjid merupakan sebuah organisasi yang mewadahi

berbagai aktivitas remaja muslim di Indonesia yang bertujuan untuk memakmurkan masjid. Remaja Masjid juga merupakan wadah alternatif untuk membina remaja muslim yang berakhlak dan dibutuhkan oleh umat. Dengan berfokus pada aktifitas tentang kemasjidan, tentang agama islam, tentang berbagai ilmu, keremajaan dan juga kreativitas dari remaja, tidak hanya itu organisai ini juga menjadi wadah untuk para remaja dalam mengembangkan bakat yang ada di dalam dirinya, namun tetap dalam naungan atau pembinaan *Ta'mir* (Pengurus) Masjid.

Karena masjid juga berfungsi sebagai wadah untuk melakukan aktifitas pendidikan Dan masjid juga telah digunakan dari awal perkembangan agama islam sebagai tempat untuk melakukan kegiatan dakwah. Bahkan hingga saat ini, budaya remaja masjid masih mudah dijumpai. Tetapi karena keadaan saat ini kegiatan remaja masjid hampir tidak bisa dilakukan dengan cara berkumpul untuk bertukar ilmu di masjid.

Dengan permasalahan ini, penulis ingin memberikan solusi sesuai dengan perkembangnya teknologi saat ini yaitu menyediakan wadah untuk berbagi pengetahuan antar remaja tidak hanya pada satu masjid saja tetapi dengan remaja yang berbeda masjid juga dapat dilakukan yaitu dengan media komunikasi berupa *video conference*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan pada latar belakang, maka didapatkan rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana kita membuat *mobile conference* untuk media *sharing knowledge* antar remaja masjid dengan menggunakan metode *exchange provider*?

1.3. Tujuan

Mengimplementasikan teknologi multimedia sebagai sarana *sharing knowledge* antar forum remaja yaitu dengan menerapkan *Mobile Conference* sebagai medianya serta menggunakan *exchange provider* sebagai metodenya.

1.4. Batasan Masalah

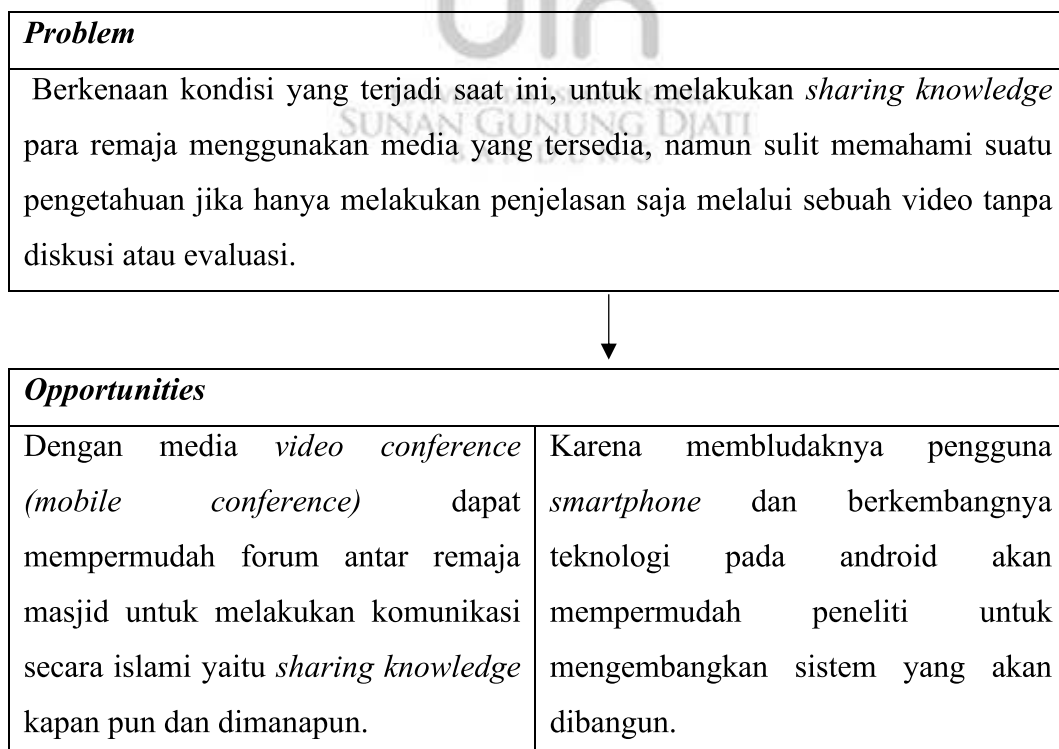
Pada penelitian ini ada beberapa batasan masalah yang ditetapkan, diantaranya:

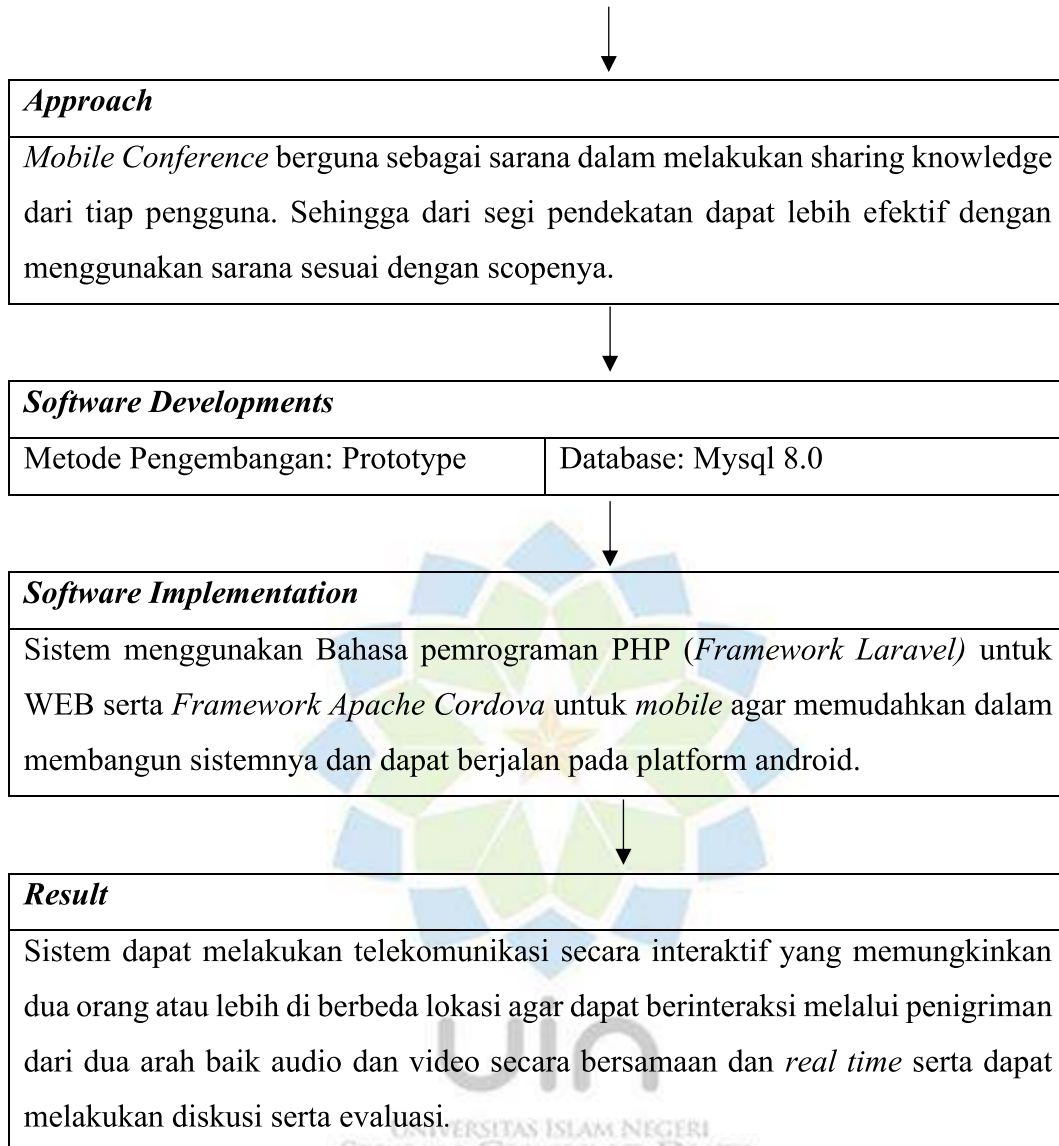
1. Aplikasi yang akan dibangun berupa aplikasi web dan mobile yang menjadi sarana untuk video conference.
2. Aplikasi web yang dibangun menggunakan *Framework Laravel*
3. Aplikasi mobile yang dibangun menggunakan *Apache Cordova*.
4. Aplikasi yang di bangun untuk video *conference* antar remaja masjid.
5. Aplikasi yang dibangun dapat meng-upload file dokumen dan melakukan diskusi.
6. Aplikasi yang dibangun dapat meng-evaluasi pengguna dengan menyediakan soal-soal pilihan ganda.

1.5. Kerangka Pemikiran

Dalam pembuatan suatu aplikasi perlunya menggambarkan secara global alur logika dalam pembuatan aplikasi tersebut yangn dituangkan dalam sebuah kerangka pemikiran.

Dengan demikian penulis menggambarkan kerangka pemikiran pada Gambar 1.1:





Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran

1.6. Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir

1.6.1 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini terdiri dari beberapa tahapan, dimana didalamnya terdapat beberapa metode penelitian diantaranya:

1. Studi Literatur

Pada tahap ini penulis melakukan pengamatan dan mempelajari situs-situs atau referensi yang sudah ada yang memiliki topik yang berkaitan dengan sistem yang akan dibangun.

2. Wawancara

Pada tahap ini penulis melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak yang akan berkaitan dengan sistem yang bertujuan untuk mengetahui data apa saja yang diperlukan untuk ditampilkan pada objek yang sedang diteliti.

3. Pengamatan

Pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan data yaitu dengan cara mengadakan suatu pengamatan dan peninjauan langsung pada individu yang nantinya akan menggunakan software yang akan dibangun.

1.7. Metodologi Pengembangan

Adapun dengan metode pada pengembangan perangkat lunak yang akan dipakai pada sistem yang akan dibangun ini adalah dengan menggunakan Metodologi Prototype. Adapun tahapan pada metode pengembangan prototype yang sesuai dengan pengaplikasian sistem di lapangan, diantaranya:

1. Pengumpulan Kebutuhan

Pada tahapan ini penulis melakukan diskusi dengan user (para remaja masjid) mengenai bagaimana kegiatan dan aktifitas yang dilakukan saat ini perihal penutupan masjid yang menjadikan para remaja masjid tidak bisa berkumpul dan melakukan kegiatan untuk memakmurkan masjid. Dengan penulis tahu keluhan para remaja masjid menjadikan penulis memiliki apa saja yang harus ada pada sistem yang akan dibangun, informasi apa saja yang bisa ditampilkan pada sistem, dan sistem dapat melakukan apa aja. Dan pada tahap ini penulis mulai mencatat dan melakukan diskusi mengenai sistem yang akan dibangun tersebut, tujuan dibuatnya sistem itu untuk apa, dan apa aja fitur yang ada pada sistem tersebut sehingga penulis dapat membangun sistem yang sesuai dengan kondisi user.

2. Membangun *Prototyping*

Setelah melakukan pengumpulan kebutuhan sistem, maka selanjutnya penulis melakukan tahapan membangun *prototyping* sistem *mobile conference untuk sharing knowledge forum antar remaja masjid*. Pada tahapan membangun *prototyping* ini yaitu dengan membuat perancangan yang bersifat sementara yang berpusat pada penyajian kepada user (seperti membuat *input* dan contoh dari *output* yang akan ditampilkan) [2].

3. Evaluasi *Prototyping*

Setelah melakukan pengumpulan kebutuhan dan membangun *prototyping*, selanjutnya penulis melakukan tahap evaluasi *prototyping*. Tujuan dilakukannya tahap evaluasi *prototyping* adalah untuk mengetahui apakah alur yang ada pada sistem ini sudah sesuai dengan kondisi user yang akan menggunakan sistem *mobile conference untuk sharing knowledge forum antar remaja masjid* ini.

4. Mengkodekan Sistem

Pada tahapan ini penulis mulai membangun sistem *mobile conference untuk sharing knowledge forum antar remaja masjid* dengan menggunakan Bahasa pemrograman Laravel untuk WEB dan *Framework Apache Cordova* untuk *mobile*.

5. Menguji Sistem

Pada tahapan ini sistem *mobile conference untuk sharing knowledge forum antar remaja masjid* telah selesai dibangun, maka penulis melakukan pengujian sistem, yaitu dengan mengetes terlebih dahulu sistem sebelum digunakan oleh user. Tahapan ini gunanya untuk meminimalisir kesalahan yang akan terjadi pada sistem *mobile conference untuk sharing knowledge forum antar remaja masjid* tersebut.

6. Evaluasi Sistem

Pada tahapan ini dilakukan evaluasi pada sistem oleh pihak user (para remaja masjid) gunanya untuk mengetahui apakah sistem yang telah dibangun ini sudah memenuhi kebutuhan user atau tidak. Jika tidak, maka penulis akan

melakukan kembali tahapan mengkode sistem serta menguji sistem, namun jika sudah memenuhi maka penulis melanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu menggunakan sistem.

7. Menggunakan Sistem

Sistem yang telah melewati tahapan pengujian dan telah dapat digunakan oleh user yaitu para remaja masjid.

1.8. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam laporan tugas akhir ini sebagai gambaran umum dari perangkat lunak dan penelitian yang akan dilakukan, yang terdiri atas 5 bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab pertama ini menjabarkan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : STUDI PUSTAKA

Dalam bab kedua ini menjabarkan mengenai tinjauan pustaka dan landasan teori yang menjelaskan dan pendukung pada penelitian yang dilakukan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ketiga ini menjabarkan mengenai analisis dan rancangan perangkat lunak yang akan dibangun.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Dalam bab keempat ini menjabarkan mengenai implementasi dari perangkat lunak yang sudah dibuat serta pengujian dari perangkat lunak tersebut.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab kelima ini berisikan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran-saran untuk perkembangan selanjutnya untuk perangkat lunak yang telah dibangun.