

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Berikut ini merupakan daftar referensi dari penelitian yang pernah dilakukan dan penelitian yang akan diajukan.

Tabel 2.1 Tabel Daftar Referensi

No	Parameter	Judul	Obyek	Platform	Bahasa Pemrograman
1.	Farhan Bil Islam (2016)	Aplikasi tuntunan sholat wajib dan sunah berbasis windows phone 8.1	Masyarakat umum	Windows 8.1	C#
2.	Irwanto (2016)	Aplikasi android media pembelajaran pendidikan anak usia dini (PAUD) menggunakan web service	Orangtua atau guru PAUD	Android	Android
3.	Lestari (2014)	Aplikasi panduan mengurus jenazah menurut syariat Islam berbasis desktop	Masyarakat umum	Desktop	Java
4.	Nanang Setiyoko (2014)	Aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah berbasis android	Masyarakat umum	Android	Java
5.	Novita Eka Fitria (2014)	Aplikasi pembelajaran kuliner berbasis web	Masyarakat umum	Web	PHP
6	Ramadhani Dwi Hasanah (2018)	Aplikasi pembelajaran agama Islam untuk anak – anak berbasis desktop	Orang tua yang memiliki anak TK dan SD kelas 1	Desktop	Flash Action Script 3.0

Perbedaan penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian yang akan diusulkan terletak pada materi pembelajaran yang terdiri dari rukun Islam, rukun iman dan doa sehari – hari. Pengguna aplikasi yaitu orangtua yang memiliki anak – anak sekolah TK dan SD kelas 1. Aplikasi ini berbasis desktop dan menggunakan bahasa pemrograman *Flash Action Script 3.0*.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Pengertian Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata *application* yaitu bentuk benda dari kata kerja *to apply* yang dalam bahasa Indonesia berarti pengolah. Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu tehnik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan. Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi *user*. (Lesmardin, 2014)

2.2.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses atau upaya menciptakan kondisi belajar dalam mengembangkan kemampuan minat bakat siswa secara optimal, sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kompetensi dan tujuan

pembelajaran tercapai secara optimal apabila pemilihan pendekatan, metode, strategi, dan model-model pembelajaran tepat dan disesuaikan dengan materi, tingkat kemampuan siswa, karakteristik siswa, kemampuan sarana dan prasarana dan kemampuan guru dalam menerapkan secara tepat guna pendekatan, metode, strategi dan model-model pembelajaran (La Iru & La Ode S.A, 2012).

2.2.3 Agama Islam

Agama adalah sebuah realitas yang senantiasa melingkupi manusia. Agama muncul dalam kehidupan manusia dalam berbagai dimensi dan sejarahnya. Sebuah agama biasanya melingkupi tiga persoalan pokok, yaitu :

1. Keyakinan (*credial*), yaitu keyakinan akan adanya suatu kekuatan supranatural yang diyakini mengatur dan mencipta alam.
2. Peribadatan (*ritual*), yaitu tingkah laku manusia dalam berhubungan dengan kekuatan supranatural tersebut sebagai konsekuensi atau pengakuan dan ketunduknya.
3. Sistem nilai yang mengatur hubungan manusia lainnya atau alam semesta yang dikaitkan dengan keyakinan tersebut.

Kata Islam berasal dari bahasa arab diangkat dari kata “salima” yang berarti selamat sentosa. Dari asal kata itu dibentuk kata *aslama* yang artinya memelihara diri, tunduk, patuh dan taat. Kata kerja *aslama* berasal dari kata benda “*assalamu, assilmu, assalamatu, dan assalamu*”, yang berarti :

- a. Bersih dari cacat lahir dan batin yang dari padanya, diharapkan bahwa seorang muslim ialah seorang yang bersih jasmani dan rohaninya, perkataan, perbuatan dan segala tindakannya dari hal-hal yang tercela.
- b. Keamanan dan perdamaian yang dari padanya diharapkan bahwa seorang muslim ialah seorang yang senantiasa berusaha menciptakan keamanan dan perdamaian, baik dengan sesama muslim maupun non muslim
- c. Patuh dan taat yang dari padanya diharapkan bahwa seorang muslim itu ialah seorang yang senantiasa patuh dan taat akan segala ketentuan dan peraturan Allah.

Menurut pengertian khusus, Islam ialah segala apa yang dibawah oleh nabi Muhammad saw.sebagaimana yang diturunkan Allah dalam Al-qur'an dan disampaikan oleh nabi Muhammad dalam sunnahnya yang shahih, berupa peintah-perintah, larangan-larangan serta petunjuk-petunjuk untuk kebahagiaan manusia didunia dan kesejahteraan diakhirat kelak.

Menurut pengertian umum, Islam ialah segala apa yang disyariatkan oleh Allah dengan perantaraan para nabi dan rasul-Nya yang berupa perintah-perintah, larangan-larangan serta petunjuk-petunjuk untuk kebahagiaan manusia baik didunia maupun diakhirat. (Ilmusaudara,2015)

Materi-materi agama Islam yang akan dikaji adalah sebagai berikut :

➤ Rukun Islam yang terdiri dari :

1. Syahadat. Kata “syahadatain” artinya ‘dua kalimat syahadat’. Dua kalimat ini merupakan gerbang bagi orang nonmuslim ketika masuk Islam. Lafal syahadatain adalah

أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ
وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ

Artinya : “Saya bersaksi bahwa tiada Tuhan yang berhak disembah selain Allah, dan saya bersaksi bahwa Muhammad adalah utusan Allah.”

2. Sholat. Kata sholat berasal dari bahasa Arab yang artinya doa atau ungkapan. Sedangkan menurut istilah, sholat berarti serangkaian kegiatan ibadah tertentu dalam Islam yang dimulai dengan melakukan takbiratul ihram dan diakhiri dengan salam dengan syarat dan rukun yang telah ditentukan dalam syari'at. Sholat merupakan ibadah wajib bagi pemeluk agama Islam. Sebagai muslim, hukumnya wajib untuk mendirikan sholat lima waktu yaitu sholat Subuh, Dzuhur, Ashar, Maghrib dan yang terakhir Isya.
3. Puasa. Menurut bahasa puasa berasal dari kata “Assiyam” yang artinya “menahan diri”. Sedangkan menurut istilah syara' puasa adalah menahan diri dari segala sesuatu yang dapat membatalkan puasa mulai dari terbit fajar hingga terbenamnya matahari. Setiap muslim diwajibkan untuk berpuasa. Hal ini berdasarkan perintah Allah SWT dalam Al-qur'an surat Al-baqarah ayat 183 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا كُتِبَ عَلَيْكُمُ الصِّيَامُ كَمَا كُتِبَ
عَلَى الَّذِينَ مِن قَبْلِكُمْ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ

Artinya: "Hai orang-orang yang beriman, diwajibkan atas kamu berpuasa sebagaimana telah diwajibkan atas orang-orang sebelum kamu, supaya kamu bertakwa.(Al-baqarah:183)

4. Zakat. Menurut bahasa zakat artinya membersihkan diri atau mensucikan diri. Sedangkan menurut istilah zakat adalah kadar harta tertentu yang wajib dikeluarkan kepada orang yang membutuhkan atau yang berhak menerimanya dengan beberapa syarat tertentu sesuai dengan syariat Islam. Zakat terbagi menjadi dua yaitu zakat fitrah dan zakat mal.
5. Haji. Haji adalah mengunjungi Baitullah (Ka'bah) di Mekah untuk melakukan amal ibadah tertentu dengan syarat-syarat tertentu pula. Ibadah Haji merupakan salah satu dari rukun Islam. Menunaikan ibadah haji diwajibkan atas setiap muslim yang mampu mengerjakannya dan seumur hidup sekali. Bagi mereka yang mengerjakan haji lebih dari satu, hukumnya sunah.

➤ Rukun Iman yang terdiri dari :

1. Iman kepada Allah artinya mempercayai adanya Allah SWT, membenarkan dan menyakini dalam hati, melisankannya, dan mengamalkannya. Membenarkan serta menyakini bahwa Allah ada dengan segala kesempurnaan dan keagungan-Nya, selanjutnya mengakui secara lisan dan mengamalkan dengan perbuatan.

2. Iman kepada malaikat artinya percaya bahwa malaikat adalah makhluk gaib, yang diciptakan dari nur (cahaya). Mereka memiliki akal dan tidak mempunyai nafsu. Karena itu, mereka senantiasa patuh kepada Allah SWT serta tidak pernah mendurhakai-Nya.
3. Iman kepada rasul artinya meyakini dengan sepenuh hati bahwa Rasul itu benar-benar utusan Allah SWT yang ditugaskan untuk membimbing umatnya ke jalan yang benar agar selamat di dunia dan akhirat.
4. Iman kepada kitab artinya mempercayai dan meyakini bahwa Allah SWT telah menurunkan kitab-kitabnya kepada para Rasul agar kitab-kitabnya itu dijadikan sebagai pedoman hidup umat manusia agar mereka memperoleh kebahagiaan dunia dan akhirat.
5. Iman kepada hari kiamat artinya mempercayai dan meyakini bahwa seluruh alam semesta dan segala isinya pada suatu saat nanti akan mengalami kehancuran dan mengakui bahwa setelah kehidupan ini akan ada kehidupan yang kekal yaitu akhirat.
6. Iman kepada qada dan qadar artinya percaya dengan sepenuh hati bahwa Allah SWT telah menentukan segala sesuatu yang akan terjadi untuk makhluknya (qada dan qadar) . Setiap manusia , telah di ciptakan dengan ketentuan – ketentuan dan telah di atur nasibnya sejak zaman azali.

- Doa sehari-hari terdiri dari doa sebelum dan setelah makan, doa sebelum dan bangun tidur, doa untuk kedua orang tua, doa selamat dunia akhirat.

2.2.4 Adobe Macromedia Flash

Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. (Kaka Mariska,2014)

2.2.5 Flash Action Script 3.0

ActionScript adalah bahasa pemrograman yang dibuat berdasarkan ECMAScript, yang digunakan dalam pengembangan situs web dan perangkat lunak menggunakan platform Adobe Flash Player. ActionScript juga dipakai pada beberapa aplikasi basis data, seperti Alpha Five. Bahasa ini awalnya dikembangkan oleh Macromedia, tapi kini sudah dimiliki dan dilanjutkan perkembangannya oleh Adobe, yang membeli Macromedia pada tahun 2005. Action Script terbaru saat ini adalah Action Script 3.0. Action Script 3.0

adalah bahasa terbaru dari edisi yang sebelumnya dikenal dengan Action Script 2.0. Action Script 3.0 memiliki beberapa kelebihan dibanding pendahulunya, antara lain fitur yang ditawarkan adalah file pada Action Script 3.0 dapat dibuat terpisah saat runtime.

Action Script digunakan untuk mempermudah pembangunan suatu aplikasi atau animasi. Biasanya semakin kompleks animasi pada Flash, maka akan semakin banyak memakan *frame*. Dengan Action Script, penggunaan *frame* tersebut dapat dikurangi, bahkan dapat membuat animasi yang kompleks hanya dengan satu *frame* saja. Struktur Flash menggunakan struktur bahasa *Dot Syntax*. Dot atau titik (.) digunakan untuk menunjukkan metoda atau properti yang terkait dengan objek.

Objek adalah suatu tipe data seperti suara, gambar, teks, yang digunakan untuk mengontrol movie. Semua objek merupakan bagian dari suatu kelas. Objek pada Flash dapat berupa gambar yang nampak , hingga sesuatu yang abstrak (tidak nampak), misalnya tanggal, data, atau deteksi input dari mouse. Objek dapat dikenali dan digunakan setelah terlebih dahulu diberi nama. Proses penamaan suatu objek disebut *instantiating*. Selain objek yang didefinisikan, pada Flash terdapat *predefined* class yang terdiri dari objek yang bisa dipakai di dalam movie. Beberapa diantaranya, *MovieClip*, *Color*, *Sound*, *Button*, *Stage*, *Text Field*, dan *Text Format*. Pada dasarnya Action Script adalah bahasa pemrograman yang dibangun dari class-class yang telah dibuat oleh developer Flash. Programmer dapat menggunakan class tersebut dengan script-script yang sederhana dan mudah untuk diingat. (Rizky Edma, 2016)

2.2.6 Multimedia

Dalam industri elektronika, multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996) atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks (McCormick, 1996) atau Multimedia adalah kombinasi paling sedikit dua media input dan output dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002) atau Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Robin dan Linda, 2001). Definisi yang lain dari multimedia, yaitu dengan menempatkannya dalam konteks, seperti yang dilakukan oleh Hofstetter (2001) multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan aksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Dalam definisi ini terkandung empat komponen penting multimedia. Pertama harus ada komputer, kedua harus ada link yang terhubung, ketiga harus ada alat navigasi dan keempat multimedia menyediakan tempat untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi dan ide dari diri sendiri. (M. Suyanto, 2003)

2.2.7 UML

Menurut Nugroho (2005), UML merupakan bahasa untuk visualisasi, spesifikasi, konstruksi, serta dokumentasi. UML sebagai suatu cara untuk mengkomunikasikan idenya kepada para pemrogram serta calon pengguna

sistem/perangkat lunak. Dengan adanya bahasa yang bersifat standar, komunikasi perancang dengan pemrogram (komunikasi antar anggota kelompok pengembang) serta calon pengguna diharapkan menjadi mulus (Nugroho,2005).

2.2.8 PHP

PHP merupakan singkatan rekursif dari PHP Hypertext Preprocessor, adalah bahasa pemrograman yang dapat digunakan untuk tujuan umum, sama seperti bahasa pemrograman lain: C, C++, Pascal, Python, Perl, Ruby, dan sebagainya. Meskipun demikian, PHP lebih populer digunakan untuk pengembangan aplikasi web. Dalam proses pembuatan halaman web, PHP tidak memerlukan kode yang panjang seperti pada Perl dan Python karena kode PHP dapat disisipkan didalam kode HTML.

PHP dapat dijalankan dalam sebagian besar sistem operasi, termasuk Linux, Windows, dan Mac OS X. selain itu, PHP juga mendukung sebagian server web yang ada saat ini, seperti : Apache, IIS, nginx, dan lighttpd. Dengan demikian, jika menggunakan PHP maka dapat bebas memilih sistem operasi dan sever web yang diinginkan. (Budi Raharjo, 2015)