

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Sholat jenazah yaitu salat yang dilakukan dengan empat takbir tanpa rukuk, i'tidal, sujud, dan duduk. Jenazah dishalatkan dihadapan jamaah yang menshalatinya. Disebut shalat gaib bila jenazah tidak berada di tempat untuk di shalatkan atau berada di tempat lain. Sholat ini merupakan salah satu kewajiban terhadap jenazah dan hukumnya fardhu kifayah yang artinya kewajiban ini dianggap sudah terpenuhi bila di dalam suatu wilayah ada beberapa orang yang melakukannya. Akan tetapi bila tidak ada satu pun yang melakukannya, maka semua orang di wilayah itu berdosa ^[1].

Pada era saat ini perkembangan teknologi multimedia memungkinkan terjadinya penyampaian informasi yang interaktif dan menarik. Dengan adanya variasi – variasi media yang dapat memanfaatkan teknologi sebagai bantuan dalam system pembelajaran yang menjadikan dasar dilakukannya penyusunan tugas akhir ini. Dirancangnya sebuah metode pembelajaran berbasis Augmented Reality yang mengarah pada pembelajaran mengenai keagamaan khususnya pada tatacara sholat jenazah yang baik dan benar ^[2].

Dari hasil penelitian tentang sholat jenazah, banyak orang yang jarang atau hampir tidak pernah melakukan sholat jenazah. Karena berbagai alasan seperti kurangnya metode pembelajaran yang lebih interaktif sehingga anak tidak dapat mempraktekannya secara berulang. Dan ada pula yang beranggapan bahwa metode yang saat ini kurang membantu ^[3].

Aplikasi Sholat Jenazah berbasis Augmented Reality ini akan menjelaskan tata cara sholat jenazah dalam bentuk 3D sehingga objek terlihat lebih nyata. Aplikasi ini akan mempraktekan tata cara sholat jenazah mulai dari niat, takbir 1 – 4, salam dan doa setelah sholat jenazah. Dengan memanfaatkan teknologi AR ini maka diharapkan bagi yang baru belajar gerakan dan bacaan shalat jenazah akan semakin antusias dan tertarik dengan tuntunan shalat jenazah yang sudah dilengkapi dengan teknologi *Augmented Reality* dan yang jauh lebih penting adalah pengguna bisa melihat gambaran nyata dari gerakan-gerakan shalat jenazah yang menyerupai aslinya.

1.2 Perumusan masalah

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah yang dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Bagaimana caranya agar anak dapat mempelajari tentang sholat jenazah menggunakan metode yang dapat menampilkan animasi?
2. Bagaimana caranya agar anak dapat tertarik untuk mempelajari tatacara sholat jenazah?
3. Bagaimana cara meningkatkan daya serap anak dalam proses belajar tentang sholat jenazah?
4. Bagaimana caranya agar aplikasi ini menjadi acuan untuk anak mempelajari sholat jenazah?

1.3 Batasan Masalah

Dalam perumusan masalah dapat dijelaskan definisi, asumsi, dan lingkup yang menjadi batasan masalah pada pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya dapat digunakan pada platform android.
2. Target user pada penggunaan aplikasi dapat digunakan oleh pelajar berusia 16 tahun sampai 18 tahun.
3. Aplikasi sholat jenazah ini menyajikan tata cara shalat mulai dari niat, sholat jenazah, doa sholat jenazah .
4. Terdapat menu Education dan Quiz yang dapat menambah pengetahuan tentang sholat jenazah dan dapat mengetahui sejauh mana pengetahuan anak tentang sholat jenazah.
5. Aplikasi sholat jenazah berbasis Augmented Reality (AR) dalam bentuk animasi 3D.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi sholat jenazah berbasis augmented reality ini antara lain:

1. Menggunakan metode Augmented Reality dapat menampilkan object pembelajaran dalam bentuk 3D.
2. Membangun sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai pembelajaran dan latihan untuk pelajar usia 16 – 18 tahun.
3. Dengan adanya menu kuis dapat melatih sejauh mana pengetahuan tentang sholat jenazah.
4. Pada aplikasi Sholat Jenazah ini menggunakan metode Augmented Reality yang dapat menampilkan animasi. Dengan dilengkapinya beberapa menu dan fitur yang dapat membantu proses belajar anak.
5. Terdapat menu Education yang dapat memberikan teori tentang sholat jenazah dan terdapat pula menu Quiz yang digunakan untuk melatih sejauh mana pengetahuan anak tentang sholat jenazah.

1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah

Tahapan-tahapan yang akan dilakukan pada pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Tahap studi literatur
Mencari referensi yang berhubungan dengan topik tugas akhir ini, yaitu Teknik penggabungan gerakan sholat jenazah, tata cara sholat jenazah yang baik dan benar menurut ahli ulama, penggabungan gerakan dalam bentuk animasi dan berbagai macam informasi yang berhubungan dengan augmented reality dan sholat jenazah.
- b. Tahap pencarian dan pengumpulan data
Pada tahap ini dilakukan pengumpulan yaitu melalui tinjauan lapangan dan wawancara dengan ahli. Pengumpulan data ini juga dengan teknik studi literatur, yaitu pengumpulan data melalui referensi baik buku, jurnal maupun website. Data-data yang dikumpulkan adalah source code aplikasi, maupun referensi guna melengkapi kebutuhan pembuatan aplikasi.
- c. Wawancara
Melakukan wawancara dengan narasumber juga terhadap target pengguna yang akan menjadi sasaran.
- d. Tahap perancangan sistem
Merancang sistem yang sesuai dengan identifikasi kebutuhan. Seperti interface, program, multimedia, poster, video.
- e. Tahap implementasi
Pada tahap ini, dilakukan implementasi codingan / penulisan kode program berdasarkan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya.
- f. Tahap pengujian dan analisis
Pada tahap pengujian dan analisis hasil terhadap aplikasi yang telah dibuat. Pengujian dan analisis dilakukan dengan metode blackbox terhadap fungsionalitas aplikasi.
- g. Tahap pembuatan laporan
Membuat laporan tugas akhir yang berisi dokumentasi tahap-tahap yang dilakukan untuk menyelesaikan tugas akhir serta hasil analisisnya.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

a. Dhimas Yusuf P

Peran : Active View Developer

Tanggung Jawab:

- Algorithm Design
- Coding Application

b. Rahayu Pangestu Aprilia

Peran : Dokumentasi

Tanggung Jawab:

- Pembuatan Buku Proyek Akhir
- Design Interface
- Pembuatan Logo
- Pembuatan Poster

c. Nurwinda Manurung

Peran : Designer

Tanggung Jawab:

- Pembuatan Animasi
- Pembuatan UserManual
- Video promosi