

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi *smartphone* saat ini cukup pesat. Berbagai merk *smartphone* ditawarkan di pasar global yang mempunyai fitur-fitur yang berbeda. Dalam lima tahun ini (berkisar antara tahun 2010 s.d. 2015), penetrasi ponsel di Indonesia mengalami kenaikan drastis, berdasarkan hasil survei dari “*MarkPlus Insight Netizen*” [1] Survei menyebutkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai 61 juta orang pada tahun 2012. Jumlah itu membuat persentase pengguna internet dibanding jumlah penduduk adalah 23,5%. Dari jumlah tersebut, 40% di antaranya mengakses internet lebih dari 3 jam sehari. Adapun jumlah pengguna internet yang menggunakan perangkat *mobile* seperti ponsel dan tablet mencapai 58 juta jiwa. Sebuah penelitian yang dikutip *detikINET* dari *Silicon India* menyebutkan Indonesia menempati posisi ke delapan negara dengan pengguna internet terbanyak di dunia. Penelitian dari *Boston Consulting Group* menilai jumlah pengguna internet di Indonesia akan terus meningkat. Sampai angka tiga kali lipat di tahun 2015 dibandingkan tahun 2010.

Menurut “*Ranjit Atwal*” [2] (Direktur Riset di Gartner), bahwa pasar perangkat cerdas akan terus berkembang dan pembeli akan memilih perangkat yang diperlukan untuk memenuhi keinginan dan kebutuhan mereka, dan salah satu OS yang tetap menjadi pilihan adalah android. *Gartner* memperkirakan bahwa

platform Google akan mengalami peningkatan 26% dalam penjualan perangkat berplatform android, selama tahun 2014 bila dibandingkan dengan tahun 2013.

Operating System	2012	2013	2014	2015
Android	503,690	877,885	1,102,572	1,254,367
Windows	346,272	327,956	359,855	422,726
iOS/Mac OS	213,690	266,769	344,206	397,234
RIM	34,581	24,019	15,416	10,597
Chrome	185	1,641	4,793	8,000
Others	1,117,905	801,532	647,572	528,755
Total	2,216,322	2,300,402	2,474,414	2,621,678

Source: Gartner (December 2013)

Gambar 1. 1 Hasil Riset Penjualan smartphone berbasis Android menurut Gartner

Android merupakan sistem operasi yang berbasis *open source*. android memiliki berbagai keunggulan sebagai *software* yang memakai basis kode komputer yang bisa didistribusikan secara *open source* Sehingga pengguna dapat mengembangkan sistem operasi sesuai dengan kebutuhan dan keinginannya. Banyaknya aplikasi *mobile* yang ditawarkan, termasuk aplikasi *mobile* hafalan doa pendek sehari-hari yang bisa diakses dimana saja dan kapan saja.

Seperti kita ketahui bersama bahwa kebutuhan manusia bukan hanya unsur duniawi saja seperti halnya teknologi tetapi juga unsur yang lain, misalnya kebutuhan rohani seperti doa. Doa merupakan hal yang penting sekali dalam kehidupan kita yang menunjang untuk kelancaran beraktifitas dan memohon perlindungan dari ALLAH SWT.

Menurut pembimbing yang sekaligus Kepala Sekolah murid TK Tunas Muda Yogyakarta, Ibu Setyo Rahayu S.Pd mempunyai pendapat bahwa: "60 % dari orang tua murid TK tersebut bekerja diluar rumah, mereka tidak punya banyak

waktu untuk mengajari anaknya belajar agama khususnya doa sehari-hari. 3 dari 5 ibu mengaku bahwa mereka sudah merasa cukup anak-anaknya belajar doa sehari-hari di TK/TPA AlQuran". Dan yang menjadi hal serius dalam hal ini adalah sedikit orang yang peka bahwa pendidikan agama untuk anak itu penting. Faktannya, sekarang banyak orang tua yang sibuk dengan pekerjaannya peran orang tua yang tidak memiliki waktu yang cukup untuk mengajarkan kepada anaknya.

Dengan adanya uraian yang telah di ungkapkan di atas, maka dari itu peneliti mengambil judul penelitian 'Perancangan Aplikasi *Mobile* Hafalan Doa Pendek Sehari-hari Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android di TK Tunas Muda Yogyakarta' memberikan pilihan media aplikasi *mobile* untuk di pelajari anak. Melalui proses pembuatan aplikasi *mobile* hafalan doa pendek sehari-hari diharapkan dapat membantu peran guru dan orang tua untuk mengenalkan pada putra putrinya tentang teknologi yang ada saat ini. Karena sebenarnya dengan bantuan teknologi ini orang tua justru dimudahkan dengan adanya media-media pembelajaran khusus bagi anak-anak usia dini yang dikemas dalam bentuk *software* atau aplikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, maka dapat di rumuskan permasalahan yang ada dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat aplikasi *mobile* hafalan doa pendek sehari-hari untuk anak usia dini berbasis android di TK Tunas Muda Yogyakarta yang bisa di gunakan melalui perangkat *mobile* ?

1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi ini lebih fokus secara mendalam ke arah yang di harapkan, maka penulis memberikan batasan-batasan. Adapun batasan pada penelitian ini adalah:

1. Membuat aplikasi *mobile* pada *platform* Android yang memungkinkan hanya dapat di jalankan atau di implementasikan pada *smartphone/mobile device* berbasis android dengan versi minimum android versi *4.2.2 jelly bean*.
2. Aplikasi *mobile* ini hanya sebatas membantu anak usia dini dalam proses penghafalan doa pendek sehari-hari.dengan bantuan gambar dan audio.
3. Hafalan doa pendek sehari-hari ini hanya di tujukan untuk anak usia 0 hingga 6 tahun. (Undang-undang Sisdiknas No 20 Tahun 2003)
4. Hafalan doa yang di tampilkan hanya doa-doa sehari-hari.
5. Materi yang di tampilkan di sesuaikan dengan pengguna aplikasi.
6. Inputan media pembelajaran menggunakan *Touchpad*
7. Resolusi layar yang di gunakan oleh media pembelajran ini adalah 500 x 800 piksel

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk memudahkan serta menarik minat para anak dalam mempelajari hafalan doa pendek sehari-hari melalui *mobile/gadget*.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian skripsi ini adalah:

1. Sebagai syarat kelulusan Program Studi STRATA-1 Teknik Informatika di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Membuat sebuah aplikasi *mobile* hafalan doa pendek sehari-hari untuk anak usia dini dalam bentuk android.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan 3 cara yakni:

1. Wawancara

Pada tahap wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan data-data yang di butuhkan dalam membuat aplikasi *mobile* hafalan doa pendek sehari-hari, yakni dengan cara menanyakan beberapa pertanyaan kepada Kepala TK Tunas Muda Yogyakarta.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang bersangkutan, laporan tugas akhir/skripsi, catatan perkuliahan dan lain-lain, untuk mendapatkan dasar-dasar teori teori yang di perlukan dalam penyusunan skripsi.

3. Observasi

Metode obserasi atau pengamatan merupakan salah satu metode pengumpulan data yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang di butuhkan dengan cara melakukan pengamatan langsung.

1.5.2 Metode Analisis Data

Pada tahap ini di lakukan analisis sebagai berikut:

1. Analisis yang akan dilakukan pada pembuatan aplikasi *mobile* hafalan doa pendek pendek sehari-hari untuk usia dini berbasis android ini adalah SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*)
2. Analisis Kebutuhan
 - a) Analisis kebutuhan fungsional
 - b) Analisis kebutuhan non fungsional

1.5.3 Metode Pengembangan

Metode Pengembangan yang peneliti gunakan adalah metode Pengembangan SDLC *waterfall* dari Jogiyanto H.M (2010:59) yang terdiri atas beberapa bagian yaitu: Rekayasa perangkat lunak (*system engineering*), *Requirements analysis*, *Design* (perancangan), *Coding* (implementasi), *Testing* (pengujian), *Maintenance* (perawatan).

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan Tugas Akhir/Skripsi ini akan di susun menurut sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang, rumusan permasalahan, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada landasan teori, penelitian ini membahas dan menyimpulkan mengenai teori yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Selain itu, ada juga penjelasan mengenai *software* atau aplikasi apa saja yang digunakan untuk membuat perancangan tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Analisis perancangan ini berisikan tahapan-tahapan utama untuk penyusunan skripsi mengenai gambaran object, permasalahan, dan pembuatan animasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Implementasi dan pembahasan ini membahas mengenai hasil dari implementasi pembuatan animasi serta pengujian guna mengetahui apakah animasi tersebut sudah bekerja dengan baik sesuai dengan perancangan yang dilakukan sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan menjelaskan tentang kesimpulan dari skripsi ini disertai dengan saran-saran.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi daftar sumber dan literatur, baik itu buku, jurnal ataupun artikel dari internet yang menjadi acuan dan referensi untuk penyusunan dan pembuatan skripsi ini.