

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pada zaman modern ini perkembangan game semakin meningkat pesat dan populer seiring dengan majunya perkembangan teknologi informasi. Game merupakan salah satu media hiburan masyarakat yang dapat menghilangkan kejenuhan atau sekedar untuk mengisi waktu luang. Terdapat banyak game yang dapat di mainkan di *smartphone* dan *tablet*, baik game yang sederhana sampai game yang cukup rumit dalam pembuatannya.

Dari banyaknya teknologi informasi yang sedang berkembang saat ini, salah satu yang muncul adalah teknologi informasi berbasis *mobile*. Teknologi yang berkembang untuk *smartphone* dan *tablet* saat ini salah satunya adalah sistem operasi android.

Al-Qur'an merupakan kitab suci agama islam. Umat islam percaya bahwa Al-Qur'an merupakan puncak dan penutup wahyu Allah yang diperuntungkan bagi islam dan bagian dari rukun iman. Membaca Al-qur'an bernilai ibadahnya dan mengamalkannya merupakan yang diperintahkan dalam agama. Didalam Islam seorang muslim harus bisa membaca Al-Quraan dengan benar.

Membaca kitab Al-Quran tidaklah semudah membaca bacaan yang lain tentu ada aturan yang harus dilakukan atau *tart*. Dalam ayat ini Allah memerintakan

Nabi Muhammad SAW supaya membaca Al-Qur'an secara seksama atau *tartil* yakni membaca Al-Quran dengan perlahan-perlahan dengan bacaan yang fasih serta merasakan arti dan maksud dari ayat-ayat yang di baca. Ilmu tajwid sendiri adalah suatu ilmu yang mempelajari bagaimana cara membunyikan atau mengucapkan huruf-huruf yang terdapat dalam kitab suci Al-Quran maupun bukan.

Secara umum ilmu tajwid menggunakan cara dan metode lama dalam proses memahami dan mempelajari bacaan ilmu tajwid. Aplikasi tebak Bacaan ini diharapkan belajar tajwid lebih menyenangkan bagi pengguna, karena selain dikemas dalam bentuk permainan, game tebak kata ini juga secara tidak langsung membuat pengguna belajar ilmu tajwid. Berdasarkan alasan tersebut maka dibuatlah pembuatan penelitian dengan judul "**Pembuatan Game Edukasi untuk Anak Tentang Tajwid Berbasis Android**".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah adalah "Bagaimana cara membuat game edukasi untuk anak tentang Tajwid berbasis android?".

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar dalam pembahasan nantinya tidak panjang lebar maka penulisan akan membatasi beberapa masalah yang dibahas pada pembuatan game ini, diantaranya:

1. Pembuatan game ini menggunakan software Android Studio
2. Pembuatan game ini untuk umur 6-10 tahun
3. Pembuatan game ini menggunakan voice untuk bacaannya.
4. Game ini hanya dapat dimainkan secara *single player*.

#### **1.4 Tujuan penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat game edukasi untuk anak tentang ilmu tajwid berbasis android.
2. Sebagai syarat kelulusan S1 pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA Jurusan Teknik informatika.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaatnya antara lain:

1. Bagi mahasiswa
  - a) Melatih mahasiswa dalam menerapkan dan ketrampilan yang diperoleh dari kuliah STMIK AMIKOM Yogyakarta
1. Bagi masyarakat
  - a) Dapat dijadikan sebagai hiburan yang dimainkan dalam smartphone dan tablet.
  - b) Sebagai saranan dalam pembelajaran tajwid.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam suatu penyusunan laporan, diperlukan data data yang dapat menggambarakan objek secara jelas dan juga dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam menyusun skripsi adalah sebagai berikut:

### 1. Metode pengumpulan data

Metode yang di gunakan adalah:

#### a. Metode Studi pustaka

Metode ini dilakukan dengan mendapatkan teori-teori atau konsep-konsep dari sejumlah literature, buku pemrograman android, pemograman java, Teori buku Tajwid, jurnal ataupun referensi-referensi lainnya yang dapat mendukung pembuatan game ini .

#### b. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan untuk mendapatkan persetujuan ke ahli tajwid tentang bacaan bacaan nya.

## 1.7 Sistematik penulisan laporan

Sistematik penulisan pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab sebagai berikut:

## BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas mencakup latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan laporan.

## BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam perancangan dan pembuatan aplikasi yang dibuat, serta dibahas antara lain pengklasifikasian Ilmu Tajwid, sistem android dan java sebagai perangkat lunak yang digunakan.

## BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi analisis masalah yang menguraikan tentang analisis kebutuhan sistem dan rancangan aplikasi yang menjelaskan tentang konsep .

## BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan menguraikan tentang implementasi dan pembahasan yaitu memproduksi sistem, pengujian sistem, penggunaan sistem hasil testing dan implementasinya

## BAB V: PENUTUP

Bab ini akan menguraikan kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini,serta beberapa saran dari penyusun.

#### DAFTAR PUSTAKA

Halaman ini merupakan bahan-bahan yang menjadi refrensi/literature atas penelitian yang dilakukan.

