

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi yang paling vital bagi manusia. Tanpa adanya bahasa, setiap orang akan merasa kesulitan untuk menyampaikan ide dan pendapat yang ada dalam pikiran mereka. Bahasa juga merupakan alat komunikasi yang paling baik dan sempurna dibandingkan alat-alat komunikasi lainnya. Dan salah satu bahasa yang sering kita dengar adalah Bahasa Arab. Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa internasional dan mempelajari Bahasa Arab hukumnya wajib bagi umat Islam, karena Bahasa Arab merupakan bahasa Al-Qur'an yang merupakan kitab suci agama Islam. Dan juga Bahasa Arab adalah bahasa yang akan digunakan apabila akan menunaikan rukun islam yang ke lima yaitu menunaikan ibadah haji ke Baitullah di Mekkah.

Masyarakat saat ini sudah banyak sekali yang menggunakan *smartphone* untuk kebutuhan sehari-hari. Android merupakan sistem operasi yang sedang berkembang saat ini daripada *smartphone* yang lain, karena Android mempunyai banyak keunggulan misalnya sistem operasi bisa diubah sesuai dengan keinginan pengguna dan mudahnya mengembangkan aplikasi tanpa dipungut biaya sehingga banyak para pengembang memilih Android sebagai sistem operasinya.

Smartphone mempunyai peranan penting dalam dunia informasi. Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, pemanfaatan perangkat *smartphone* sebagai gadget pendamping dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari sudah sangat lumrah bagi sebagian umat manusia. Saat ini pengguna *smartphone* Android semakin banyak, hal itu memberikan inspirasi untuk membuat sebuah aplikasi pembelajaran Bahasa Arab. Dengan adanya aplikasi pembelajaran ini, diharapkan para pengguna *smartphone* Android terutama anak-anak akan lebih mengenal dan menguasai Bahasa Arab serta akan semakin senang untuk mempelajari Bahasa Arab. Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dibuatlah aplikasi *mobile* dan skripsi dengan judul **"Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Media Gambar dan Suara Berbasis Android"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah bagaimana cara membuat Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Media Gambar dan Suara Berbasis Android?

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan para pengguna bisa dengan mudah belajar Bahasa Arab yang merupakan salah satu bahasa internasional.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah saya buat di atas, dibuatlah batasan masalah untuk mencegah melebarnya pembahasan yang telah ditentukan.

Batasan masalah dari skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini dibuat untuk menampilkan pembelajaran Bahasa Arab dilengkapi gambar dan suara.
2. Aplikasi ini hanya terbatas menampilkan aplikasi pembelajaran Bahasa Arab dilengkapi gambar dan suara berbasis Android.
3. Aplikasi ini berisi pembelajaran Bahasa Arab berupa subjek, yaitu sebagai berikut.
 - a. Angka satu sampai lima belas.
 - b. Nama-nama buah, maksimal lima belas biji buah.
 - c. Nama-nama hewan, maksimal lima belas ekor hewan.
 - d. Angka yang digunakan berupa angka muannats.
4. Aplikasi ini untuk *Smartphone* Android minimal versi 2.2 (Froyo).
5. Aplikasi ini tidak dikenakan biaya karena berupa aplikasi *offline*. Kecuali pada saat menginstal aplikasi secara *online* maka dibutuhkan biaya internet.
6. Aplikasi ini tidak menggunakan *database*.
7. Aplikasi ini lebih ditujukan kepada anak-anak sehingga gambar yang digunakan lebih menyerupai bentuk kartun. Tapi bisa juga digunakan oleh masyarakat umum.

8. Resolusi gambar yang digunakan adalah 600x800 dip, 300x300 dip, 300x100 dip, 70x70 dip.
9. Target aplikasi ini adalah *smartphone* dengan ukuran layar 2,7 inci sampai 5,4 inci.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian saya ini antara lain.

1. Menghasilkan sebuah aplikasi yang berfungsi untuk memberikan pembelajaran Bahasa Arab menggunakan media gambar dan suara.
2. Pengguna akan lebih mudah dalam mempelajari Bahasa Arab kapanpun dan dimanapun.
3. Menyelesaikan kuliah di STMIK AMIKOM dan mendapatkan gelar sarjana S1.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian yang saya buat ini adalah sebagai berikut.

1. Mempermudah pengguna *smartphone* dalam belajar Bahasa Arab dimanapun berada.
2. Membuat pengguna terutama anak-anak lebih tertarik dalam belajar Bahasa Arab karena aplikasi ini dilengkapi gambar dan suara.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan saya gunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian.

2. Analisis

Analisis digunakan untuk merancang gambaran aplikasi yang akan dibuat berdasarkan data yang telah dikumpulkan sehingga memenuhi kebutuhan konsumen atau user. Sehingga mempermudah dalam perancangan aplikasi.

3. Perancangan

Tahapan ini berupa proses perancangan desain aplikasi serta penulisan listing program yang akan dibuat.

4. Implementasi dan uji coba

Proses ini bertujuan untuk menguji aplikasi. Apakah masih terdapat *bug* dalam aplikasi tersebut atau aplikasi yang dibuat sudah bisa berfungsi dengan baik.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang mudah dimengerti dan komprehensif mengenai isi dalam penulisan skripsi ini, secara global dapat dilihat dari sistematika pembahasan skripsi di bawah ini.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas kerangka penulisan dalam penelitian meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem, selain itu pada bab ini juga dijelaskan tentang perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat *smartphone*, pengujian dan hasil aplikasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan isi laporan dan saran untuk menambah kesempurnaan aplikasi.