

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini pertumbuhan arus informasi terasa demikian cepat, teknologi elektronik-pun semakin canggih. Sehingga mulai saat ini dan selanjutnya manusia dituntut untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi tersebut agar tidak ketinggalan dalam era globalisasi sekarang saat ini.

Demikian pula dengan kualitas sumber daya manusia dalam pembangunan dewasa ini sudah seharusnya untuk ditingkatkan pula sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perubahan-perubahan membawa akibat yaitu tuntutan yang lebih tinggi terhadap kualitas setiap individu untuk bersaing dan meningkatkan kemampuannya guna menyesuaikan dengan kondisi yang terus berkembang saat ini.

Metode pembelajaran huruf Hijaiyah banyak diberikan dengan cara penyampaian secara langsung oleh pemateri dengan bantuan berupa buku-buku yang berisi tentang pengenalan dan pembelajaran huruf hijaiyah yang sudah tersusun berdasarkan tingkatan yang dinamakan dengan jilid 1, jilid 2, dan seterusnya sampai dengan jilid 6. Hal ini memiliki beberapa keterbatasan melihat dari perkembangan teknologi dan tingkat kesibukan dari setiap orang serta jumlah pemateri yang tersedia dari suatu tempat, adapun alasan yang lain adalah termasuk dengan rasa malu apabila bagi mereka yang seorang *muallaf* (baru memeluk agama

islam) dan memiliki usia yang tidak lagi muda. Untuk mempermudah hal tersebut maka diperlukan metode baru pengenalan huruf hijaiyah yang lebih mudah dan menyenangkan sehingga minat belajar akan dapat meningkat. Media belajar yang bersifat *moveable* (mudah dibawa kemana mana) akan lebih efektif.

Setelah melakukan pencarian di *google play* kami menemukan bahwa saat ini aplikasi sejenis yang tersedia hanya membahas pada tataran pengenalan huruf dasar hijaiyah, dan atau hanya contoh penerapan huruf hijaiyah terhadap penamaan objek pada aplikasi berbeda.

Pada kesempatan ini penulis mengambil obyek mengenai pengenalan huruf hijaiyah termasuk dengan contoh penerapan tanda baca pada masing-masing huruf dilanjutkan dengan contoh materi yang sementara masih mengacu pada tingkat jilid pertama. Hal inilah yang mendorong penulis akan perlunya membuat aplikasi untuk pengenalan huruf hijaiyah pada jilid pertama kedalam sebuah aplikasi mobile. Karena itulah penulis terdorong untuk membuat suatu aplikasi yaitu :

“APLIKASI PENGENALAN HURUF HIJAIYAH BERBASIS ANDROID”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana merancang sebuah aplikasi untuk pengenalan huruf hijaiyah berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi ini lebih memfokuskan secara mendalam ke arah yang diharapkan, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah dalam merancang

aplikasi Pengenalan Huruf hijaiyah ini. Dimana untuk materi yang disajikan yang termuat dalam aplikasi ini terbatas pada :

a) Ruang Lingkup penelitian:

1. Teknologi Android
2. Aplikasi *mobile Android based* dilengkapi dengan pengenalan huruf-huruf hijaiyah dilengkapi dengan mp3 sebagai contoh pengucapan.
3. Pengenalan penamaan huruf-huruf dasar hijaiyah tanpa tanda baca dilengkapi dengan mp3 sebagai contoh pengucapan.
4. Aplikasi hanya dapat dijalankan pada ponsel yang mendukung *Android OS* minimal versi 2.2.
5. Aplikasi ini hanya membahas tentang huruf-huruf hijaiyah sampai pada tingkat jilid 1, tanda baca yang digunakan berkisar pada fathah, kasrah, dhommah, fatahatain, kasratain, dhommatain, serta sebagai tambahan fitur adalah contoh panduan gerakan-gerakan sholat dilengkapi dengan mp3 sebagai contoh pengucapan bacaan sholat yang tersusun dalam satu rakaat.

b) Software yang dipergunakan:

1. Script Editor : Eclipse Galileo
2. Android SDK Version : Android SDK

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

a) Internal

1. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya pada kuliah Pemrograman Berorientasi Objek.
2. Mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam membuat aplikasi berbasis Android.
3. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Strata 1 STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

b) Eksternal

1. Sosialisasi teknologi *Android phone* pada semua pihak.
2. Untuk membantu mempermudah belajar mengenal Huruf-huruf Hijaiyah sampai pada tingkatan jilid 1.
3. Mengubah anggapan bahwa belajar dan mengenal huruf-huruf hijaiyah itu sulit, tidak menyenangkan serta hanya terpaku pada Tempat Pembelajaran Al-Qur'an.
4. Mengubah teknik belajar mengenal huruf-huruf hijaiyah sampai pada tingkatatn jilid 1 yang membosankan dengan model baru menggunakan ponsel, yang dapat dilakukan kapanpun dan di manapun.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Pada penyusunan skripsi ini, penulis mengumpulkan data menggunakan beberapa metode diantaranya :

a) Metode Wawancara

Metode ini diterapkan dengan cara melakukan komunikasi langsung dengan beberapa orang atau dalam hal ini adalah para siswa dan para pengajar huruf hijaiyah.

b) Metode Kepustakaan

Untuk mendukung pengembangan aplikasi ini, penulis melakukan studi kepustakaan yaitu dengan mengumpulkan sumber-sumber yang berupa buku atau sumber informasi lain sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Pelaksanaan pembuatan Skripsi ini meliputi beberapa bab sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penyusunan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang hal – hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi yang dibuat, pemaparan teori tentang huruf-huruf hijaiyah, Java dan Android.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan diberikan penjelasan tentang hal-hal yang berhubungan dengan analisis sistem yang meliputi analisis kelemahan, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan. Dalam bab ini juga akan dibahas tentang perancangan dari aplikasi yang akan dibuat, yaitu merancang konsep, merancang isi dan merancang grafik.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang implementasi dan pembahasan yaitu, memproduksi sistem, pengujian sistem, penggunaan sistem, pemeliharaan sistem dan implementasi sistem.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini akan dibahas tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang berguna baik bagi penulis maupun penulis lain yang berminat untuk membuat / mengembangkan aplikasi *Android OS*.