

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi dibidang mobile smarthphone, hampir sebagian besar pekerjaan manusia kini bisa diselesaikan dengan menggunakan smartphome. Dengan demikian, smartphome dapat dikatakan sebagai salah satu alat bantu manusia dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Perkembangan teknologi selalu mempunyai peran yang sangat besar dan ikut memberikan arah perkembangan segala aspek kehidupan. Salah satu bidang yang terpengaruh adanya perkembangan teknologi smartphome adalah di bidang pendidikan atau pendidikan keagamaan seperti mempelajari huruf hijaiyah.

Mempelajari huruf hijaiyah hukumnya wajib bagi umat islam, karena umat islam wajib bisa membaca aksara arab agar dapat membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar. Apalagi jika dipelajarinya sejak usia dini. Menurut fatwa dari Syaikh Khalid Abdul Mu'im Ar Rifa'i usia yang paling *afidhul* untuk mulai mengajarkan Al-Qur'an kepada anak adalah sajak usia 3 tahun, karena ketika itu akalnya mulai berkembang, memorinya masih murni, ia masih senang dengan kisah-kisah dan ia masih mudah menuruti apa yang diperintahkan.

Kini makin banyak tempat baca tulis Al-Qur'an, dengan harapan dapat membantu orang tua untuk mengajarkan anaknya mempelajari Al-Qur'an sejak dini. Tetapi sering kali hal demikian masih dirasa kurang, orang tua tetap wajib dituntut untuk membimbing anak-anaknya baca tulis Al-Qur'an, karena pada dasarnya orang tualah yang lebih banyak menghabiskan waktu dirumah bersama

anaknyanya, sehingga anak lebih dengan cepat memahami dan menguasai baca tulis Al-Qur'an.

Anak-anak zaman sekarang cenderung lebih tertarik dengan smartphone dibanding buku pelajaran, media pembelajaran seperti buku dirasa membosankan bagi anak-anak dan dirasa kurang efektif. Orang tua memerlukan keterampilan untuk mengarahkannya. Jika mengajarkan anak menggunakan aplikasi mobile dirasa lebih efektif karena terlihat lebih menarik dan orang tua dapat mengajarkannya kapan saja, terlebih bisa mengajarkan sambil bersantai.

Menurut survei yang dilakukan statistika pada tahun 2017, jumlah pengguna ponsel android di Indonesia pangsa pasarnya adalah 88,37%, sedangkan IOS pangsa pasarnya hanya 3,84% dan 7,79% menggunakan system operasi lain. Berdasarkan latar belakang masalah diatas penulis ingin membuat suatu aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah berbasis android dengan menggunakan Adobe Flash CS6. Media pembelajaran huruf hijaiyah tersebut dapat digunakan oleh anak usia 3 sampai 5 tahun dengan bimbingan dari orang tua karena tujuan dari aplikasi ini adalah untuk membantu para orang tua mengenalkan huruf hijaiyah pada anaknya agar terkesan lebih menarik dan tidak monoton serta mudah dipahami oleh anak-anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana cara membuat aplikasi Ngaji Yuk berbasis android yang dapat mempermudah orang tua untuk mengajarkan anaknya membaca huruf hijaiyah agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari tujuan pembahasan maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini ditujukan untuk anak usia 3 sampai 5 tahun.
2. Aplikasi ini berbasis android.
3. Menggunakan bahasa pemrograman *Actionscript 3.0*
4. Sebagai aplikasi pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah membuat aplikasi ngaji yuk berbasis android untuk mempermudah orang tua mengajarkan anaknya membaca huruf hijaiyah agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah agar mempermudah orang tua mengenalkan huruf hijaiyah kepada anaknya dirumah dan membuat metode pembelajaran lebih efektif dan tidak membosankan untuk anak-anak.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan dan penyelesaian perancangan aplikasi Ngaji Yuk yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan anak usia 3 sampai 5 tahun dan orang tua yang memiliki anak usia 3 sampai 5 tahun, terlebih pada orang tua yang peduli dengan pendidikan agama anaknya.

1.6.1.2 Metode Kuesioner

Metode pengumpulan data dengan cara menyebarkan sekumpulan pertanyaan kepada beberapa responden, yang butir-butir dari pertanyaannya berhubungan dengan masalah penelitian dan mempunyai makna, guna menguji hipotesis.

1.6.2 Metode Analisis

Pada tahap analisis, dilakukan proses identifikasi menggunakan metode analisis pengumpulan data kualitatif.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahap perancangan, dilakukan pada proses pra produksi yang diantaranya adalah pembuatan ide atau konsep, navigasi dan perancangan *interface*.

1.6.4 Metode Pengembangan MDLC

Metode pengembangan system yang digunakan adalah MDLC. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan MDLC dengan empat tahap yaitu, proses produksi, dimana pembuatan fitur-fitur utama, tahap evaluasi dan

penambahan beberapa fitur baru, proses penggabungan layout, lalu ada tahap testing yang terbagi menjadi 2, yaitu alpha dan beta. Testing alpha adalah testing yang dilakukan oleh penulis sendiri, sedangkan testing beta nantinya akan dilakukan oleh orang tua yang memiliki anak usia 3 sampai 5 tahun. Setelah

sistem berjalan lancar maka akan dilanjutkan pada tahap *release*, pada tahap ini aplikasi ngaji yuk sudah siap diunggah ke *playstore*.

1.6.5 Metode Testing

Setelah aplikasi selesai dibuat maka akan dilakukan testing, *white box* dan *black box*.

1.6.6 Metode Implementasi

Pada tahap implementasi, aplikasi yang telah selesai di buat akan di unggah di *playstore*.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahi lebih jelas tentang penulisan penelitian ini, maka penulis mengelompokkan materi penulisan menjadi lima bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang uraian Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang Kajian Pustaka dan Dasar Teori yang melandasi permasalahan penelitian.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan tentang analisi yang digunakan dan penjelasan tahap pra produksi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang tahap produksi dan paska produksi pembuatan aplikasi ngaji yuk.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang dapat diberikan oleh penulis dan penelitian yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

