

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Ibrani merupakan bahasa yang penting bagi agama Nasrani dan Yahudi, Bahasa Ibrani dan Bahasa Yunani adalah bahasa yang dipergunakan untuk menuliskan kitab suci atau autographa (tulisan langsung si penulis Alkitab yang telah mendapatkan Ilham Allah). Mempelajari kedua bahasa tersebut sangat penting, untuk menyempurnakan keterbatasan-keterbatasan terjemahan Alkitab dalam bahasa Indonesia. Bahasa Ibrani digunakan pada cabang ilmu theologia. Saat ini untuk mempelajari bahasa Ibrani, masyarakat umum harus mengikuti ilmu kependetaan. Selain itu, literatur mengenai bahasa Ibrani sulit ditemukan di toko buku.

Menristekdikti menyebutkan angka pengguna smartphone di Indonesia kini mencapai sekitar 25% dari total penduduk atau sekitar 65 juta orang. Sehingga jumlah tersebut merupakan market potensial dari produk ini. Indonesia adalah "raksasa teknologi digital Asia yang sedang tertidur". Jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 250 juta jiwa adalah pasar yang besar. Pengguna smartphone Indonesia juga bertumbuh dengan pesat. Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif smartphone di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif smartphone terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika. [9]

Berdasarkan perkembangan teknologi Android yang sangat pesat hingga mencapai 37,93% berdasarkan akses internet di tingkat global [10] dan kurangnya sumber referensi maka dalam penelitian ini akan di bangun aplikasi pembelajaran huruf Ibrani yang digunakan sebagai media pendukung bahasa Ibrani dan dapat digunakan oleh masyarakat yang ingin mempelajari bahasa Ibrani.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah yang dapat ditentukan adalah bagaimana membangun sebuah aplikasi pembelajaran huruf Ibrani berbasis Android.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup permasalahan meliputi:

1. Multimedia interaktif ini menampilkan fitur :
 - a) Pengenalan huruf Ibrani
 - b) Pengenalan angka Ibrani
 - c) Sejarah bahasa Ibrani
2. Aplikasi ini menggunakan data yang di tampilkan berupa huruf dan angka menggunakan format PNG.
3. Aplikasi ini memiliki menu pembelajaran menulis, membaca huruf dan angka.
4. Aplikasi ini dibuat menggunakan Game Maker Studio versi 1.2
5. Pembelajaran huruf Ibrani ditampilkan dalam bentuk suara, animasi, dan teks.
6. Sistem Operasi Android 7.0 Nougat

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun multimedia interaktif pembelajaran huruf Ibrani untuk sebagai alat bantu belajar bahasa Ibrani.

1.5 Manfaat Penelitian

Adanya skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

- a) Multimedia ini diharapkan dapat menambah wawasan dan membantu masyarakat umum dan calon pendeta atau pastor untuk mengenal dan belajar Huruf Ibrani.
- b) Dapat menjadi referensi bagi pengembang multimedia sejenis

1.6 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini meliputi:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan pengumpulan data, penulis menggunakan metode sebagai berikut:

a. Metode Observasi

Merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap seluruh kegiatan yang dilakukan pada objek penelitian yang akan diteliti.

b. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku atau literatur yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu metode pengembangan Multimedia versi Luther. Metode ini mempunyai tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. *Concept*

Tahap *concept* (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll).

2. *Design*

Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

3. *Material Collecting*

Material Collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap assembly. Pada beberapa kasus, tahap Material Collecting dan tahap Assembly akan dikerjakan secara linear tidak paralel.

4. *Assembly*

Tahap assembly (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design.

5. *Testing*

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6. *Distribution*

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

1.6.3 Metode Analisis Sistem

Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi analisis kebutuhan dan analisis kelayakan.

1.6.4 Metode perancangan Sistem

Perancangan yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi struktur navigasi dan perancangan antarmuka, menentukan material collecting.

1.6.5 Implementasi

Implementasi yang dilakukan meliputi implementasi antarmuka.

1.6.6 Testing

Pengujian dalam penelitian ini menggunakan *blackbox testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas pada penulisan skripsi ini, maka penulis membagi penulisan secara sistematis kedalam lima bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan teori-teori dasar maupun teori-teori khusus yang mendasari penulisan skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang analisis dan perancangan sistem secara umum dari keseluruhan rancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan tentang pembahasan sistem yang diusulkan, perangkat yang dibutuhkan baik perangkat keras maupun perangkat lunak yang akan digunakan untuk menjalankan sistem yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi garis besar dari keseluruhan hasil penelitian dan saran berisi garis besar saran-saran yang perlu diambil untuk tindak lanjut yang lebih baik dari pemecahan masalah.