

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada saat sekarang ini hampir setiap orang menggunakan smartphone, baik untuk tujuan komunikasi, mencari informasi bahkan belajar juga dapat dilakukan di smartphone. Dari Lembaga Riset Teknologi Marketing Emarketer terdapat 2 miliar smartphone aktif di dunia. Menurut laporan Indonesia akan melampaui 100 juta pengguna smartphone aktif pada tahun 2018, yang menjadikan Indonesia sebagai Negara dengan populasi pengguna smartpohoe terbesar nomor empat di dunia[4].

Android merupakan salah astu *smartphone* yang paling banyak di gunakan di Indonesia. Kelebihan dari android sendiri merupakan sistem yang berbasis *Opensource* yang mudah di kembangkan sehingga para pengembang aplikasi *mobile* dapat dengan mudah mengembangkan dan membuat aplikasi. [6]

Nahwu shorof merupakan ilmu yang digunakan untuk mendalami kaidah bahasa arab. Kedua ilmu tersebut wajib dikuasai untuk bisa memahami kaidah penyusunan kalimat dalam Bahasa arab. Bahasa arab memiliki pola kalimat yang berbeda dengan Bahasa Indonesia. Karena ini tidak hanya berbicara tentang susunan kata dalam suatu kalimat, tetapi juga berbicara huruf terahir yang ada dalam suatu kata dalam suatu kalimat. Bila huruf terahir suatu kata berbeda, maka berbeda pula maknanya. Bagaimana kita bisa memahami dengan benar isi kandungan Al-Qur'an bila kita tidak memahami

bahasanya? Bagaimana kita dapat menyelami lautan hikmah dalam hadits-hadits rasulullah bila Bahasa arab aja tidak mengerti?. Allah subhanahu wa ta'ala berfirman “Sesungguhnya kami menurunkannya berupa Al-Qur’an dengan berbahasa arab, agar kamu memahaminya”.[9]

Adapun tentang pembelajaran Bahasa arab, di Indonesia dan Negara – Negara arab sendiri, penggunaan media dalam pembelajaran Bahasa arab masih sangat minim. Pengembangan metode pembelajaran Bahasa arab di Indonesia dan Negara arab masih jauh tertinggal dari metode pembelajaran Bahasa asing lainnya, hal ini dikarenakan adanya dominasi penggunaan metode Gramatika Terjemah (thariqah qawaid wa tarjamah). [15]

Dari latar belakang tersebut, penulis mengambil judul “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Nahwu dan Shorof Berbasis Android” dengan tujuan memudahkan masyarakat yang ingin belajar dapat mengaksesnya dengan mudah.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari permasalahan yang di uraikan di atas dapat diketahui bahwa rumusan masalah yang tepat dalam penelitian ini adalah “ Bagaimana agar aplikasi pembelajaran Nahwu dan Shorof yang dapat memudahkan masyarakat belajar tentang kaidah Bahasa arab khususnya nahwu dan Shorof”.

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan tetap berada diruang lingkup masalah yang di tentukan, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini dijalankan pada *smartphone* yang menggunakan sistem operasi Android.
- b. Materi pembelajaran *Nahwu Shorof* difokuskan untuk pemula.
- c. Menerapkan pengevaluasian dengan adanya soal-soal latihan untuk mengetahui sejauh mana pengguna memahami pembelajaran.
- d. Aplikasi pembelajaran Nahwu Shorof bersifat offline.
- e. Program ini dirancang menggunakan aplikasi Android Studio.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Membangun aplikasi pembelajaran Nahwu dan Shorof berbasis Android yang dapat memudahkan masyarakat untuk belajar kaidah Bahasa arab.
2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata-1 Jurusan Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5. Metode Penelitian

Langkah-langkah kerja yang digunakan agar lebih mudah dan terarah dalam penelitian yang berjudul “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Nahwu dan Shorof Berbasis Android” adalah sebagai berikut:

1.5.1 Metode Penelitian

A. Pengumpulan data

- Metode Kepustakaan

Memfaatkan sumber pustaka dengan membaca buku dan jurnal yang berkaitan dengan media pembelajaran Nahwu Shorof

- Studi Literatur

Memanfaatkan fasilitas internet untuk mengumpulkan data dengan mengunjungi situs-situs web yang berkaitan dengan media pembelajaran Android dan ilmu *nahwu shorof*

B. Analisa data

Kualitatif

Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data memilih-milihnya menjadi satuan yang dapat dikelola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

C. Metode pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode SDLC. Metode SDLC adalah metode yang sering digunakan oleh penganalisa sistem pada umumnya, inti dari metode SDLC adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linier melalui tahapan-tahapan sebagai berikut.

a. Analisis kebutuhan atau perancangan

Pada tahap perancangan ini dimulai dari pengumpulan kebutuhan yang membantu untuk memahami sebuah aplikasi. Selain itu pada tahap ini juga mendefinisikan *output* yang akan dihasilkan, fitur yang dimiliki oleh aplikasi dan fungsi yang dikembangkan.

b. Perancangan sistem atau *design*

Pada metode ini penulis menekankan pembuatan desain aplikasi sederhana.

c. Pembuatan sistem atau *coding*

Penulis merancang sistem dengan menulis *source code* untuk aplikasi yang dibuat.

d. Pengujian

Pada tahap ini lebih focus pada pengujian fitur dan fungsionalitas dari aplikasi.

1.5.2 Metode Analisis

1. SWOT

Merupakan metode analisis untuk melihat topik permasalahan dari 4 sisi yang berbeda.

2. Analisis Kebutuhan

a. Kebutuhan Fungsional

Merupakan kebutuhan fungsi sistem yang harus disediakan, bagaimana reaksi sistem terhadap input dan apa yang harus dilakukan sistem pada situasi khusus.

b. Analisis Kebutuhan Nonfungsional

Menganalisis kebutuhan pendukung sistem.

3. Analisis kelayakan

Analisis kelayakan sistem merupakan proses dimana kebutuhan sistem yang telah di definisikan pada analisis kebutuhan sistem layak dikembangkan menjadi media informasi atau tidak.

1.5.3 Metode perancangan

Perancangan system atau aplikasi merupakan kegiatan menentukan proses dan data yang diperoleh system baru. Dalam penelitian ini model yang di gunakan adalah ERD untuk menjelaskan hubungan antara data dan basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antra relasi, dan UML untuk menggambarkan alur dari proses analisis dan desain berorientasi objek.

1.5.4 Metode pangujian

Untuk meminimalkan kesalahan-kesalahan yang ada, maka dilakukan pengujian semua aplikasi agar semua fitur dapat berjalan sebagaimana mestinya. Metode yang digunakan adalah metode *white-box* dan *black-box testing*.

1.5.5 Metode implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap dimana sistem telah melewati proses pengujian dan dinyatakan bekerja sesuai fungsinya dan layak digunakan oleh pengguna.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah. Sistematika pnulisan laporan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini terdiri atas latarbelakang, rumusan masalah, batasan masalah tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian, definisi atau model yang berkaitan dengan tinjauan pustaka atau permasalahan yang di teliti, dan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat system.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang gambaran umum analisis masalah system yang berjalan di objek penelitian, solusi yang diberikan, analisis kebutuhan dan kelayakan system serta perancangan system.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi yang meliputi uji coba system, manual program dan pembahasan yang meliputi listing program, database, dan interface.

BAB V. PENUTUP

Bab ini adalah bab terakhir yang berisi tentang kesimpulan, kritik dan saran dari semua pembahasan.

DAFTAR PIUSTAKA