

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di zaman modern ini sangat pesat dengan adanya tipe dan spesifikasi semakin canggih dan pintar. Terutama *smartphone* yang digunakan oleh manusia tidak harus dengan merk terkenal di era ini. Pengguna *smarthphone* Android di Indonesia pada kuartal pertama tahun 2015 yaitu 3,13 juta. Dari 361 juta total download, jumlah peminat *game* masih mendominasi dengan 45,61%. Persentase ini berbanding terbalik dengan peminat buku / edukasi hanya 2,59% saja.

Kini semakin sering kita dapati anak-anak bermain gadget canggih. Bahkan, banyak anak usia SD yang telah dibelikan gadget oleh orang tuanya. Jadilah mereka banyak menghabiskan waktu bermain di dunia maya. Di satu sisi, sebagian orang tua senang anaknya bermain ponsel pintarnya. Tidak merepotkan orang tua, alasannya. Ada pula yang memposisikan gadget seperti *babby sitter* sehingga orang tua memberikan gadget kepada anaknya yang masih balita. *Smartphone*, sebagaimana alat lainnya, tentu memiliki manfaat.

Pembelajaran Do'a Sehari-hari yang interaktif menggunakan media-media elektronik saat ini seperti aplikasi edukasi masih jarang digunakan, bahkan aplikasi edukasi yang bertemakan pembelajaran tentang doa sehari-hari sudah banyak tersedia di *google playstore*. Dengan adanya beberapa masalah diatas, maka penulis memilih judul "PEMBUATAN APLIKASI EDUKASI "CHILDREN PRAYER" UNTUK ANAK – ANAK BERBASIS ANDROID", yang diharapkan dapat memberikan pendidikan dan kemudahan yang lebih menarik, efektif dan berdaya guna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu Bagaimana membuat Aplikasi “Children Prayer”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi “Children Prayer”. Diperlukan batasan masalah, maka penulis memberikan batasan – batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini memberikan informasi tentang do'a yang harus diucapkan sehari – hari dengan contoh gambar praktik dan bacaannya.
2. Aplikasi ini memudahkan pengguna menghafal do'a untuk anak sekolah dasar melalui suara.
3. Aplikasi ini memberikan pentingnya berdoa dalam segala aktifitas.
4. Pengguna aplikasi ini masyarakat Indonesia pada umumnya dan anak – anak sekolah dasar khususnya.
5. Software yang digunakan Eclipse dan Android SDK.
6. Aplikasi ini hanya dapat berjalan pada Android versi 2.2 keatas.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi mobile “Children Prayer”
2. Dapat membuat aplikasi mobile yang dapat membantu pengguna atau user dalam membaca dan mendengarkan do'a dan bacaan dzikir.
3. Memberikan informasi kepada user tentang do'a dan bacaan dzikir, dengan bacaan latin dan suara menggunakan media player.

1.5 Metode Penelitian

Langkah – langkah yang diambil dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1) Metode Studi Pustaka

Mempelajari sumber pustaka yang dapat dijadikan rujukan dari buku seputar aplikasi mobile dan doa sehari – hari.

2. Pengembangan Software :

Metode yang digunakan dalam pengembangan software adalah *System Development Life Cycle (SDLC)*.

1.2 Sistematika Penulisan

Dalam 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 meliputi latar belakang, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang hal – hal yang berhubungan dan mendukung dalam perancangan dan pembuatan aplikasi mobile yang dibuat.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai analisis aplikasi dan perancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang diimplementasikan kedalam perangkat *smartphone*, pengujian aplikasi dan hasilnya.

BAB V : PENUTUP

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

