

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Media pembelajaran adalah komponen penunjang dari sistem pembelajaran. Salah satu hal terpenting dalam umat muslim adalah mempelajari dan membaca Al-Quran, namun dalam proses mempelajarinya haruslah mengenal ilmu yang dasar, yaitu huruf hijaiyah terlebih dahulu. Dengan adanya media pembelajaran, belajar akan lebih komunikatif dan menyenangkan, dan juga media pembelajaran dapat melatih motorik dan sensorik khususnya pada anak.

Huruf hijaiyah kini diperkenalkan melalui pembelajaran Iqro yang juga dilakukan dengan metode dibaca berulang-ulang sampai lancar. Tidak hanya metode pengulangan, saat di kelas atau pengajian berlangsung, metode pembelajaran yang masih digunakan saat ini yaitu guru menerangkan di papan tulis dan siswa mendengarkan, biasanya waktu belajar yang dilaksanakan cukup singkat yakni dari sehabis ashar hingga menjelang maghrib, padahal huruf hijaiyah itu sendiri tidak dapat dikuasai dalam waktu yang singkat. Karena perkembangan globalisasi pula, siswa lebih senang memainkan *smartphone* yang dimiliki sambil bermain *game*. Padahal mempelajari dan membaca Al-Quran merupakan sebuah kewajiban.

Maka dari itu dibutuhkan adanya metode pembelajaran terbaru untuk belajar huruf hijaiyah yang dapat dipelajari dimana saja, kapan saja dan mudah dibawa kemana-mana, bahkan ada dalam *smartphone* yang menjadi media yang selalu dibawa kemana-mana oleh anak kecil hingga orang dewasa zaman sekarang. Maka dari itu, didapatkan sebuah ide untuk membuat sebuah “Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Android Bertemakan *Flat Design* (Hujay Apps)”. Menggunakan tema *Flat Design* itu sendiri karena dengan ciri khasnya yaitu desain dua dimensi yang cocok digunakan oleh orang dewasa dan berwarna-warni yang disenangi oleh

anak-anak, yang saat ini sedang tenar digunakan oleh masyarakat luas, khususnya desainer grafis dan pembuat animasi dan atau aplikasi. Tujuannya agar bisa diterima oleh semua umur. Flat Desain itu sendiri adalah desain dengan pendekatan minimalis yang menekankan kegunaan, dengan desain yang bersih tanpa ada bevel, bayangan, tekstur, berfokus pada tipografi, warna-warna cerah dan ilustrasi dua dimensi yang merupakan interpretasi dari kehidupan nyata, contohnya mengubah benda dalam kehidupan nyata, seperti kalender, menjadi ilustrasi realistis kecil, tapi para pendukung *flat design* mengidentifikasi aplikasi dengan sederhana, seperti gambar *icon*. Dengan adanya aplikasi tersebut diharapkan pembelajar dapat semangat dalam mempelajari huruf hijaiyah.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Android Bertemakan *Flat Design* adalah.

1. Bagaimanakah memfasilitasi agar dapat mempelajari huruf Hijaiyah yang bisa dipelajari dimana saja dan kapan saja?
2. Bagaimanakah agar pembelajaran huruf hijaiyah dapat menarik perhatian secara visual oleh pengguna (dilihat dari *interface*)?

1.3 Tujuan

Tujuan Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Membuat aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah di *smartphone*, yang memiliki fitur membaca teori huruf hijaiyah, menulis huruf hijaiyah, permainan dan kuis.
2. Dengan membuat *interface* dengan *Flat Design*, yaitu desain dua dimensi yang cocok untuk orang dewasa dan juga berwarna-warni yang dapat menarik perhatian anak-anak.

1.4 Batasan Masalah

Ruang lingkup dari Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Android bertemakan *Flat Design* adalah.

1. Fitur menulis huruf hijaiyah pada aplikasi tidak dapat mendeteksi kesalahan.
2. Aplikasi ini dibuat untuk pengguna yang sudah/masih bisa membaca latin bahasa Indonesia.

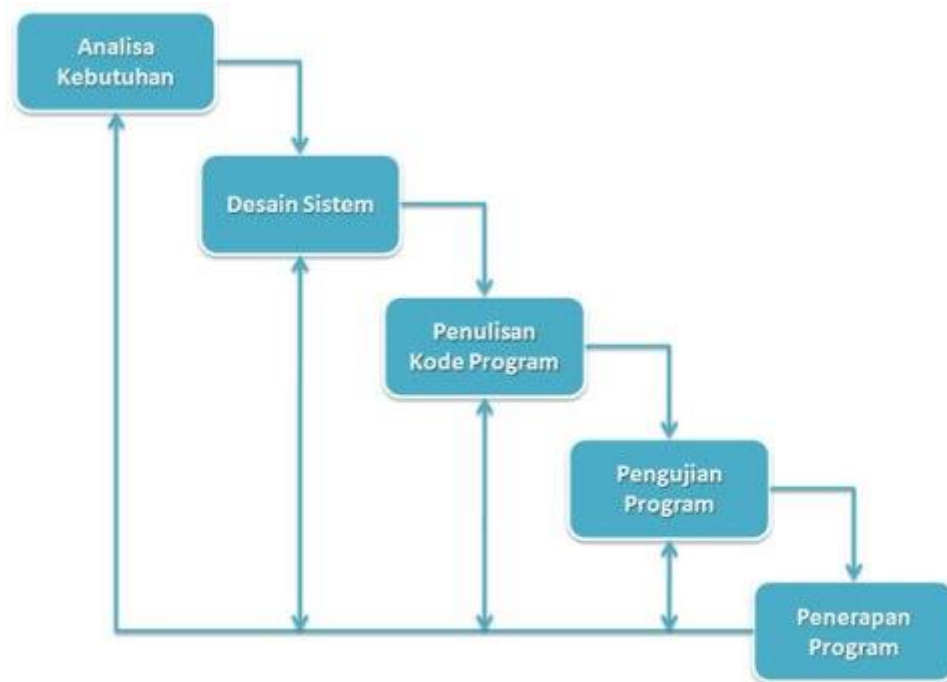
1.5 Definisi Operasional

Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Android Bertemakan *Flat Design* (Hujay Apps) adalah suatu aplikasi yang berfungsi sebagai media pembelajaran huruf hijaiyah yang bisa digunakan oleh semua umur. Dalam aplikasi ini terdapat teori mengenai huruf hijaiyah itu sendiri, termasuk cara membacanya dan cara menyambung huruf, beserta harokatnya. Aplikasi ini juga terdapat soal pertanyaan untuk mengetahui seberapa jauh penguasaan ilmu huruf hijaiyah, dengan di akhir pertanyaan terdapat *score*/nilai dari hasil menjawab pertanyaan.

Dalam aplikasi ini juga terdapat permainan yang juga masih berkaitan dengan pembelajaran huruf hijaiyah, yang harapannya pembelajar dapat merasakan sensasi bermain sambil belajar. Tidak hanya itu, dalam aplikasi ini juga terdapat fitur menulis yang bisa mengajarkan kita bagaimana cara menulis huruf hijaiyah yang benar.

1.6 Metode Pengerjaan

Linear Sequential Model (atau disebut juga "*classic life cycle*" atau "*waterfall*") adalah metode pengembangan perangkat lunak dengan pendekatan sekuensial. Model ini adalah model klasik yang bersifat sistematis dan berurutan dalam membangun perangkat lunak. Adapun tahapannya yang saling terkait dan mempengaruhi yaitu:



Gambar 1. 1 Metode *Waterfall* [11]

Tahapan-tahapan *waterfall* sebagai berikut:

1. Analisa Kebutuhan.

Analisis kebutuhan merupakan tahap pertama yang menjadi dasar proses pembuatan aplikasi ini selanjutnya. Kelancaran proses pembuatan aplikasi secara keseluruhan dan kelengkapan fitur aplikasi sangat tergantung pada hasil analisa kebutuhan ini. Untuk memperoleh informasi tentang kebutuhan aplikasi dilakukan dengan cara membagikan kuisisioner. Kuisisioner diberikan kepada calon pengguna aplikasi ini seperti para siswa, guru, orang tua dan para pembelajar yang harus belajar huruf hijaiyah.

2. Desain Sistem.

Desain dalam tahap ini desainer membuat desain program sesuai dengan hasil analisa kebutuhan analisa sistem, yang digambarkan dengan *use case*, perancangan basis data meliputi BPMN dan struktur tabel. Tahap ini dilakukan sebelum melakukan *coding*. Desain disini membantu dalam

menspesifikasikan kebutuhan *hardware* dan mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. Penulisan Kode Program.

Setelah desain selesai, maka *programmer* segera menerapkan desain ke dalam bahasa pemrograman dengan menggunakan bahasa java berbasis android.

4. Pengujian Program.

Pengujian program dilakukan untuk menguji kesalahan-kesalahan program maupun fungsi dari sistem. Pengembang melakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat sehingga mengetahui kesalahan ataupun kekurangan yang ada pada aplikasi yang telah dibuat.

5. Penerapan Program.

Mendapatkan *feedback* dari *requirement* yang telah didapatkan dan implementasinya. Serta perawatan terhadap aplikasi yang telah dibuat agar dapat digunakan untuk waktu yang lama. Dalam hal ini, pengembang menerapkan atau meng-*install software* yang telah selesai dibuat dan diuji ke dalam lingkungan yang sesuai dengan tujuan dibangunnya aplikasi yaitu semua orang yang ingin belajar huruf hijaiyah.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Adapun jadwal pengerjaan proyek akhir dari analisa kebutuhan sampai penerapan program adalah sebagai berikut.

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan 2017

No.	Kegiatan	Tahun 2017															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Analisa Kebutuhan																
2.	Desain Sistem																
3.	Penulisan Kode Program																
4.	Pengujian Program																
5.	Penerapan Program																

Tabel 1. 2 Jadwal Pengerjaan 2018

No.	Kegiatan	Tahun 2018															
		Januari				Februari				Maret				April			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Analisa Kebutuhan																
2.	Desain Sistem																
3.	Penulisan Kode Program																
4.	Pengujian Program																
5.	Penerapan Program																