

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Di era modern saat ini hampir semua kegiatan dapat dilakukan dengan android, bahkan anak- anak sudah mulai terbiasa menggunakan android . Karena banyak orangtua yang bekerja dan menitipkan anaknya ke pengasuh atau sanak saudara , maka anak anak diberikan smartphone dengan tujuan agar masih terjalin komunikasi dengan orangtua mereka . Seperti yang kita tahu , otak anak akan lebih cepat menerima gambar , tulisan , warna , dan suara maka dibuatlah aplikasi edukasi pengenalan huruf hijaiyah berbasis android dengan harapan agar anak dapat menggunakan smartphone untuk hal positif selain untuk berkomunikasi dengan orangtuanya .

Aplikasi pengenalan huruf hijaiyah adalah suatu aplikasi edukatif yang berisi pembelajaran mengenal huruf hijaiyah serta latihan untuk mengingatnya. Aplikasi edukatif yang dirancang dan dibuat untuk mengenal dan merangsang daya pikir anak mulai usia 3-8 tahun untuk mengingat huruf hijaiyah sebelum akhirnya dapat membaca surat-surat pendek Al-Qur'an. Penelitian ini mengacu pada penelitian Firda Saragih yang berjudul Aplikasi Mobile Pengenalan Huruf Hijaiyah yang membahas tentang pengembangan aplikasi mengenal huruf hijaiyah dengan tanda baca dan latihan , kekurangan dari aplikasinya adalah huruf hijaiyah ditampilkan hanya berupa gambar dan tulisan tanpa adanya suara penjelasan tentang huruf yang sedang dipelajari. Serta dari penulis Agatha Yudi Setiawan, yang berjudul Game Huruf Hijaiyah hanya berupa *game* mengingat , kekurangan dari aplikasi ini adalah tidak ada pengenalan satu persatu huruf dan tidak ada latihan mengingat.

Dengan adanya aplikasi pengenalan huruf hijaiyah memudahkan anak untuk belajar dan mengenal huruf hijaiyah menggunakan smartphone dengan atau tanpa pengawasan orang tua anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan . Karena penting untuk anak-anak mengenal huruf hijaiyah , dengan begitu anak mempunyai bekal untuk melanjutkan membaca surat-surat pendek Al-Qur'an.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah anak tertarik untuk belajar huruf hijaiyah ?
2. Apakah memudahkan proses belajar mengingat huruf hijaiyah ?
3. Apakah aplikasi mudah digunakan dan dipahami ?

1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi pengenalan huruf hijaiyah berbasis android hanya berbentuk pengenalan dalam bentuk gambar, suara dan tulisan
2. Aplikasi pengenalan huruf hijaiyah berbasis android hanya menampilkan huruf hijaiyah tanpa tanda baca
3. Latihan yang diberikan hanya berupa gambar dan tulisan
4. Latihan yang diberikan hanya berjumlah 5 soal

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan proyek akhir ini adalah membuat aplikasi yang mudah digunakan dan mudah dipahami sehingga anak tertarik untuk belajar dan mengenal Huruf Hijaiyah, memudahkan proses pembelajaran mengenal huruf hijaiyah dengan bermain sambil belajar.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan metode penelitian pada pembuatan proyek akhir ini, penulisan menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

1. Studi literature

Pada metode ini merupakan pengumpulan informasi yang diperlukan untuk pembuatan aplikasi. Informasi tersebut diperoleh dengan cara membaca jurnal yang tersedia di perpustakaan Akademi Telkom Jakarta atau buku-buku yang ada di perpustakaan lain untuk mendukung penulisan dalam proyek akhir ini.

2. Perancangan dan Implementasi

Pada tahap ini merupakan tahap proses penerapan sistem informasi terhadap aplikasi berdasarkan hasil studi literatur dan mengimplementasikan hasil dari rancangan tersebut.

3. Uji Coba Aplikasi

Dalam tahapan ini dilakukan untuk menguji hasil dan mengetahui cara kerja aplikasi.

1.6 Sistematika Penelitian

Secara umum sistematika penulisan tugas akhir terdiri dari bab–bab dengan metode penyampaian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang penulisan proyek akhir, maksud dan tujuan penulisan proyek akhir, rumusan masalah, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika yang digunakan dalam penulisan proyek akhir

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan pengertian mengenai landasan pemikiran yang berisi teori-teori yang mengenai masalah maupun sistem yang berkaitan dengan judul pada proyek akhir.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan membahas mengenai prinsip kerja dari kinerja aplikasi

BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISA HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan langkah - langkah dan teknik pengujian yang digunakan dalam tahap perancangan, serta analisa system dari aplikasi game anak pengenalan nama-nama buah berbasis android

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan yang didapat dari pembuatan proyek akhir ini juga berisi tentang saran serta petunjuk untuk pengembangan ilmu pengetahuan.