BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada masa sekarang *mobile phone* berkembang begitu pesat, hal ini menyebabkan segala sesuatu yang akan dikerjakan tidak lepas dari peran teknologi. Hal ini dibuktikan dengan fakta bahwa setiap orang saat ini sangat tergantung pada teknologi, seperti ketergantungan pada penggunaan komputer dan *mobile phone* dalam kehidupan sehari-hari. Namun perkembangan teknologi ini menyebabkan setiap orang yang menggunakannya terutama anak remaja terbiasa dengan sesuatu yang serba instan, hal ini akan mengakibatkan kemalasan karena kemudahan-kemudahan yang telah disediakan oleh teknologi tersebut. Kemalasan yang diakbitkan karena perkembangan teknologi ini dapat berakibat buruk bagi individu tersebut, padahal perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini dapat digunakan sebagai salah satu alat bantu untuk melatih dan mengasah otak seorang individu. Hal ini sangat diperlukan karena pada kehidupan sehari-hari diperlukan adanya keseimbangan dalam memfungsikan otak kiri dan kanan.

Aplikasi yang terdapat pada *mobile phone* merupakan media pembelajaran langsung dengan pola *learning by doing*. Pembelajaran yang dilakukan dalam aplikasi yang terdapat di *mobile phone* terbilang cukup praktis dan memudahkan bagi orang yang malas membawa buku, karena aplikasi di *mobile phone* bisa menjadi sarana pembelajaran yang menyamai buku, hal ini adalah merupakan suatu metode untuk membangkitkan motivasi belajar.

Walaupun banyak aplikasi *freeware* yang tersedia, akan tetapi aplikasi yang di inginkan terkadang tidak ada, padahal aplikasi tersebut menunjang untuk pembelajaran dan aplikasi dalam *mobile phone* bisa di kemas lebih menarik sehingga setiap orang akan merasa nyaman dan tidak bosan untuk membacanya. Dari masalah tersebut yaitu tekhnologi *mobile phone* yang disokong dengan tekhnologi java sehingga mobile phone dapat dilengkapi berbagai fitur. Dengan adanya teknologi ini maka setiap orang sekarang dapat menikmati aplikasi dengan menggunakan *mobile phone* dan tidak kalah pentingnya memungkinkan pengembangan aplikasi edukasi yang dapat dirasakan oleh setiap kalangan mana saja dan dapat dilakukan dimana saja.

Maka dari itu, penulis termotivasi untuk merancang dan membangun suatu aplikasi mengenal huruf hijaiyah dan hukum tajwid di *mobile phone* berbasis java dengan menggunakan netbeans IDE dengan bentuk aplikasi yang menyajikan gambar dan suara agar dapat memudahkan setiap orang dalam menjalankan aplikasi lebih termotivasi untuk belajar karena tampilan – tampilan yang enak untuk di gunakan.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah,maka disimpulkan beberapa masalah yang ada, diantaranya adalah :

1. Masih banyak orang yang tidak mengenal huruf – huruf hijaiyah dan hukum – hukum tajwid.
2. Kurang praktisnya bila membawa buku pembelajaran tajwid.
3. Terbatasnya waktu pembelajaran menggunakan buku.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah :

1. Bagaimana aplikasi yang akan dibangun agar orang yang belum tahu menjadi tahu.
2. Media apa yang digunakan agar belajar tajwid menjadi lebih praktis.
3. Bagaimana aplikasi yang dibuat agar bisa digunakan kapan saja dan dimana saja.

1.3 Maksud dan Tujuan penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari pembuatan skripsi ini adalah untuk membuat aplikasi mobile phone berupa aplikasi pembelajaran huruf – huruf hijaiyah dan hukum – hukum tajwid pada mobile phone.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Melakukan perancangan dan pembangunan aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah dan hukum tajwid berupa pengenalan huruf dan hukum dengan unsure multimedia pada mobile phone, sehingga bagi pengguna bahan pembelajaran dan latihan dengan tampilan lebih menarik, menyenangkan dan interaktif bagi penggunanya.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Diharapkan aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah dan hukum tajwid yang telah di rancang dan dibangun dapat memotivasi dan membantu penggunanya untuk belajar dengan cepat tapi menyenangkan dan tidak membosankan.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Bagi penulis dapat menambah wawasan ilmu di bidang akademik melalui penerapan ilmu yang telah dipelajari serta diharapkan untuk meningkatkan kinerja dan wawasan penulis untuk kedepannya

1.5 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini diperlukan batasan masalah, agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud dan tujuan yang dicapai.

Adapun batasan-batasannya adalah sebagai berikut :

a. Aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah dan hukum tajwid ditulis dengan bahasa pemrograman J2ME dan diaplikasikan pada mobile phone.

b. Hanya dapat digunakan pada ponsel barbasis symbian.

c. Hanya dapat menginput dari keypad.

d. Output berupa tampilan gambar dan suara.

e. Aplikasi ini adalah edukatif

f. Dibuat menggunakan NETBeans IDE 7.0.1

g. Dapat digunakan oleh 6 tahun keatas.

h. Materi hanya dasar – dasarnya saja.

i. Aplikasi yang dibangun meliputi materi dan teknik menjawab yang bertujuan untuk melatih penggunanya dan media pembelajaran.

1.6 Waktu Pembuatan

Terlihat pada tabel pengerjaan aplikasi pembelajaran huruf – huruf hijaiyah dan hukum – hukum tajwid pada *mobile phone* kurang lebih 4 bulan terhitung di mulai pada bulan september 2012 sampai dengan desember 2012.

Tabel 1.1 Waktu Pembuatan

No	Aktivitas	Waktu															
		September 2012				Oktober 2012				November 2012				Desember 2012			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisis Kebutuhan	■	■	■	■												
2	Desain Sistem					■	■	■									
3	Penulisan Kode Program								■	■	■	■	■				
4	Pengujian Program													■			
5	Penerapan Program														■		

6	Perbaikan Program														