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.

Dewasa ini, terdapat sekitar ribuan juta pengguna *mobile phone / handphone* di dunia, jumlah tersebut akan terus bertambah setiap harinya. Hal ini diakibatkan karena fungsi dari *mobile phone* yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Tentunya dibandingkan dengan komputer *PC*/Laptop, penggunaan media *mobile phone* lebih praktis karena didukung oleh ukuran yang sangat kecil dan mudah dibawa kemana saja yang akan memberikan suatu

kemudahan bagi pengguna untuk mencari suatu informasi yang diinginkan dengan cepat dan mudah.

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 pembelajaran iqra berbasis androiddengan 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. Perlunya fasilitas pembelajaran al-quran yang lebih praktis, dengan adanya aplikasi *mobile phone* ini para pengguna akan lebih mudah untuk belajar iqra.
2. Terbatasnya pembelajaran menggunakan buku, dengan ada nya *voice* dalam aplikasi ini bisa membantu para pengguna untuk cepat paham dalam belajar iqra.

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 iqra menjadi lebih praktis.
3. Bagaimana aplikasi yang dibuat agar bisa digunakan kapan saja dan dimana saja.
4. Bagaimana pencaraian pembelajaran iqra ini dapat digunakan pada *mobile phone* berbasis java tanpa harus terkoneksi *internet.*

1.3 Maksud dan Tujuan penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari pembuatan dan perancangan ini adalah untuk membuat aplikasi *mobile phone* berupa aplikasi pembelajaran iqra dengan menggunakan Eclipse untuk digunakan pada *mobile phone* bersistem operasi *android*.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi media bagi siapapun yang ingin mempelajari iqra membaca iqra terutama anak-anak dengan cara yang tidak membosankan sehingga sistem pembelajaran lebih efektif dan efisien.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Diharapkan aplikasi pembelajaran iqra berbasis *android* yang telah di rancang dan dibangun dapat membantu dan menuntun penggunanya untuk belajar dan memahami isi al-quran dengan cepat tapi menyenangkan dan tidak membosankan.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Bagi penulis sendiri dapat menambah ilmu dan wawasan penerapan ilmu agama yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari - hari karena belajar al-quran merupakan kewajiban setiap muslim.

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 :

1. Aplikasi pembelajaran iqra berbasis android ini ditulis dengan bahasa pemograman *Java.*
2. Aplikasi ini khusus digunakan untuk *mobile phone* bersistem operasi *android* dengan minimal os android *gingerbread* dengan resolusi 340 x 480.
3. Digunakan pada *mobile phone* yang mendukung fasilitas *Java,* tetapi bersistem operasi *Android*.
4. Output berupa gambar dan suara.
5. Aplikasi ini adalah berupa edukatif.
6. Materi hanya dasar – dasarnya saja.
7. Aplikasi yang dibangun meliputi materi dan teknik menjawab yang bertujuan untuk menambah wawasan penggunanya dan media pembelajaran.

1.6 Waktu Pembuatan

Terlihat pada tabel pengerjaan aplikasi pembelajaran iqra berbasis j2me kurang lebih 4 bulan terhitung di mulai pada bulan Februari 2013 sampai Mei 2013.

Tabel 1.1 Waktu Pembuatan

o	Aktivitas	Waktu															
		Februari 2013				Maret 2013				April 2013				Mei 2013			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisis Kebutuhan																
2	Membuat prototype																
3	Menguji Prototype																
4	Memperbaiki Prototype																
5	Pembuatan Laporan																