

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini berkembang dengan begitu pesat, karena teknologi informasi merupakan teknologi yang menghubungkan komputer dengan jalur komunikasi yang berkecepatan tinggi yang dapat membawa data seperti gambar dan suara. teknologi tersebut dengan cepat memberikan perubahan besar terhadap gaya hidup manusia saat ini. Salah satunya adalah semakin banyaknya pengguna smartphone terutama pengguna android. Karena, android merupakan perangkat yang bergerak pada sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis linux. Selanjutnya selanjutnya android dapat dikatakan sebagai OS (Operating system) mobile yang tumbuh ditengah OS lainnya yang berkembang di masa ini (Santoso dan Okky Pebriayani, 2017).

Menurut Buyens aplikasi *mobile* berasal dari kata *application* dan *mobile*. *Application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju (seperti dikutip dalam Harumy dan Amrul, 2018). Sedangkan *mobile* dapat diartikan sebagai perpindahan dari suatu tempat ke tempat yang lain. Kata *mobile* mempunyai arti bergerak atau berpindah, sehingga aplikasi *mobile* menurut Purnama adalah sebutan untuk aplikasi yang berjalan di *mobile device* (seperti dikutip dalam Harumy dan Amrul, 2018).

Dimasa sekarang ini, banyak kalangan anak-anak yang menggunakan smartphone berbasis android baik di lingkungan rumah maupun dilingkungan sekolah, seperti saat ini banyak kita jumpai dimana saja dan kapan saja, karena android saat ini merupakan kebutuhan dalam menuntut ilmu dan menggarak informasi lainnya. Namun, untuk pembelajaran sangatlah minim, khususnya mengenai aplikasi pembelajaran doa-doa islami harian untuk anak-anak sekarang,

karena doa merupakan hal sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan doa juga merupakan ibadah yang merefleksikan permohonan pertolongan dan pengharapan kasih sayang seorang manusia sebagai hamba dengan menunjukkan sikap butuh dan tidak memiliki kuasa serta daya upaya dan kekuatan, kecuali atas pertolongan Allah SWT. Untuk membangkitkan motivasi minat belajar terhadap doa harian perlu dikembangkan suatu metode pembelajaran yang menarik bagi anak-anak dimana pun dan kapan pun mereka berada tanpa harus membawa buku lagi, karena kita dapat melihat dimasa sekarang ini motivasi anak-anak untuk belajar agama tidak begitu diperhatikan.

SD Negeri 4 Muara Dua merupakan Sekolah dasar yang beralamat di Jl. Patih Rani, Mns Mee, Kec. Muara Dua, Kota Lhokseumawe, Aceh. Pada Sekolah ini proses pembelajaran dilakukan dengan membaca buku panduan. Akan tetapi proses pembelajaran tersebut hanya dilakukan di lingkungan sekolah saja. Ketika anak-anak pulang sekolah mereka sibuk untuk bermain sehingga dapat menghambat proses pembelajaran. Buku panduan juga sangat merepotkan jika harus dibawa kemana-mana dibandingkan dengan telepon selular atau *handphone*. Pembelajaran doa-doa harian di sekolah tersebut masih terdapat masalah yaitu masih menggunakan bahasa lisan dengan mengajak anak untuk berdoa bersama dan ternyata kurang efektif, karena ketika belajar anak merasa bosan dan tidak interaktif, sehingga anak tidak konsentrasi dalam belajar doa-doa harian. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan di SD Negeri 4 Muara Dua hampir semua siswa siswi memiliki *Smartphone*, dari 30 siswa yang ditanyai hampir semuanya menjawab lebih memilih belajar menggunakan *Smartphone* dibandingkan menggunakan buku biasa, karena lebih praktis, mudah dibawa dan tidak membosankan. Pada waktu tertentu siswa siswi diperbolehkan membawa dan menggunakan *Smartphonenya*, misalnya pada saat siswa-siswi sedang melakukan pembelajaran komputer atau kegiatan jam belajar tambahan seperti les sore. Sehingga hal ini mendukung dalam penerapan aplikasi yang akan dilakukan disekolah tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas pengembangan aplikasi pembelajaran doa harian untuk anak berbasis android sangat diperlukan, guna menunjang kegiatan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menarik serta mempermudah proses pembelajaran anak dan menjadi media yang cocok bagi anak jaman sekarang. Hasil yang diharapkan dari penelitian dan perancangan game edukasi ini adalah dapat menciptakan suatu model pembelajaran baru yang dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran-pelajaran yang diajarkan. Disamping itu, jika dilihat dari nilai praktisnya, informasi yang dimuat dalam bentuk buku memang mudah untuk dibawa, tetapi akan lebih baik jika informasi dalam bentuk buku diubah kedalam bentuk digital, karena akan lebih mudah lagi untuk dibawa kemana-mana dalam ukuran yang lebih kecil, lebih praktis dan tidak membosankan. Perancangan aplikasi pembelajaran doa harian untuk anak berbasis android ini dibuat menggunakan android studio dan firebase sebagai databasenya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang aplikasi pembelajaran doa harian untuk anak berbasis android?
2. Bagaimana cara mengembangkan aplikasi pembelajaran doa harian untuk anak berbasis android menggunakan metode waterfall?
3. Bagaimana cara melakukan *black box testing dan usability testing* pada aplikasi pembelajaran doa harian untuk anak berbasis android menggunakan metode waterfall?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah menjadi lebih jelas dan terarah maka diperlukan adanya batasan masalah. Adapun ruang lingkup dalam susunan laporan ini di batasi, yaitu:

1. Aplikasi ini menyajikan kumpulan doa berupa doa sehari-hari pagi dan petang dan latihan quiz bergambar.
2. Aplikasi dapat dijalankan pada perangkat yang mendukung sistem operasi

berbasis Android 5.0 (*lollipop*) atau lebih dan bersifat *online*.

3. Aplikasi ini berisi informasi yang berupa gambar, tulisan arab beserta artinya dan audionya.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penyusunan penelitian ini adalah:

1. Merancang aplikasi pembelajaran doa harian untuk anak berbasis android.
2. Mengembangkan aplikasi pembelajaran doa harian untuk anak berbasis android menggunakan metode waterfall.
3. Melakukan pengujian perangkat lunak berdasarkan metode waterfall menggunakan *black box testing* dan *usability testing* pada aplikasi pembelajaran doa harian untuk anak berbasis android.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari perancangan aplikasi pembelajaran doa harian untuk anak berbasis android menggunakan metode waterfall ini adalah untuk memudahkan anak-anak dalam mengetahui dan membaca doa sehari-hari dimana pun dan kapan pun, meningkatkan daya tarik anak-anak dalam belajar, dan dengan adanya media seperti latihan quiz bergambar yang ada dalam aplikasi dapat meningkatkan minat belajar, efektifitas, efisiensi dalam belajar dan menghafal doa harian.

1.6. Sistematika Penulisan

Adapun Sistematika didalam Penulisan Penyusunan Laporan pada penelitian ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang pengertian teori yang berhubungan dengan pembahasan dan isi laporan, dimana menjelaskan sekilas

teori-teori dasar mengenai konsep dasar tentang aplikasi yang dibuat.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang jadwal penelitian, desain penelitian, teknik pengumpulan data, alat dan bahan, serta alur penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang analisa sistem, perancangan system dan implementasi sistem yang akan dilakukan.

BAB IV PENUTUP

Pada bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan serta saran dari penelitian yang telah dilakukan.