

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan sehari-hari banyak sekali *do'a* harian yang bisa kita amalkan dari bangun tidur sampai tertidur kembali, mungkin sebagian orang sudah mengetahui dan mengamalkannya, namun ada sebagian orang yang masih belum mengetahui berbagai *do'a* – *do'a* tersebut khususnya untuk anak – anak. Dan berhubungan dengan berkembangnya teknologi komunikasi maka banyak media pembelajaran yang dapat dijalankan pada sebuah sistem operasi ponsel sehingga proses belajar bagi anak – anak akan lebih mudah.

Teknologi merupakan suatu sarana yang dibuat untuk mempermudah kegiatan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Seiring perkembangan zaman, komputer sudah banyak mengalami perubahan yang membuat setiap kalangan dapat menggunakannya dengan mudah baik dari segi bentuk maupun fungsi. Salah satu sistem operasi ponsel yang saat ini sedang banyak digunakan adalah android. Android adalah salah satu *platform* yang memiliki tujuan utama untuk memajukan inovasi perangkat telepon bergerak agar pengguna bisa menambah pengalaman lebih dibandingkan dengan *platform mobile* lainnya. Hingga saat ini android terus berkembang, baik secara sistem dan aplikasinya.

Penggunaan *smartphone*, *ipad*, *tablet pc* dan lain sebagainya misalnya, lebih banyak digunakan dikarenakan lebih mudah untuk

dibawa saat bepergian, dan proses pembelajaran pada anak kini sudah banyak yang memanfaatkan aplikasi dan sistem operasi ponsel untuk pembelajaran yang lebih mudah pada anak.

Dalam kajian ini penulis akan membuat aplikasi belajar mengaji dan do'a harian anak berbasis android dengan menggunakan gambar dan suara yang dapat memberikan pengenalan belajar yang lebih menarik terhadap anak agar pembelajaran dapat diterima dan dipahami dengan baik.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, bahwa yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini yaitu bagaimana merancang dan membuat aplikasi belajar mengaji dan do'a harian untuk anak berbasis android dengan animasi 3 dimensi.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari pembuatan aplikasi ini adalah :

- a) Aplikasi ini menyediakan pembelajaran mengaji dan kumpulan do'a-do'a harian yang sebanyak 5 do'a diantaranya:
 - 1. Do'a makan
 - 2. Do'a akan tidur
 - 3. Doa bangun tidur
 - 4. Do'a ke kamar mandi
 - 5. Do'a keluar kamar mandi
- b) Aplikasi ini dibuat menggunakan CINEMA 4D, unity dan Coreldraw

- c) Aplikasi ini berisi informasi yang berupa gambar, video animasi 3D, tulisan arab dan latin beserta artinya dan suara.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan pembuatan aplikasi ini adalah membuat aplikasi belajar mengaji dan do'a harian untuk anak yang dapat mempermudah proses pembelajaran dengan menggunakan fitur-fitur yang menarik dan mudah dipahami.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari pembuatan aplikasi ini adalah :

- a) Membantu anak dalam belajar
- b) pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama *mobile* aktif.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan antara lain sebagai berikut:

1. Studi pustaka
2. Perancangan Aplikasi
3. Evaluasi Aplikasi
4. Ujicoba Aplikasi

[Halaman ini sengaja dikosongkan]