

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di zaman teknologi ini, masyarakat mulai mengalihkan perhatiannya dari media cetak menuju media elektronik. Akhir-akhir ini, perangkat *mobile* bernama *smartphone* (telepon cerdas) mulai digemari banyak orang. Perangkat multimedia ini banyak sekali manfaatnya. Hampir menggantikan peran dari komputer maupun laptop. Hal itu tentu tidak lepas dari profesi masyarakat yang menginginkan segalanya bersifat instan dan praktis.

Di bidang agama islam misalnya, aplikasi-aplikasi bernuansa islami banyak tersedia di *smartphone*. Salah satu contohnya adalah Al-Qur'an digital. Dari aplikasi tersebut, pengguna dapat membaca, mendengarkan, dan menghafal Al-Qur'an dengan praktis. Namun, sejauh ini belum ada untuk kategori *game* islami.

Berbicara mengenai agama islam, sebagai orang muslim pasti mengenal yang namanya asmaul husna. Baru-baru ini muncul metode baru untuk menghafal 99 asmaul husna yang disebut dengan metode Hanifida. Metode praktis yang menggabungkan benda dan kalimat sehingga lebih mudah untuk dihafalkan.

Penelitian sebelumnya dengan judul “Klasifikasi Efektifitas Menghafal Asmaul Husna Melalui Pembelajaran Hanifida Menggunakan *Game* Edukasi dengan Metode *Fuzzy*”, masih berbasis *desktop*. Melihat banyaknya masyarakat yang menggunakan *smartphone* berbasis *android*, aplikasi tersebut perlu dikembangkan lagi ke dalam versi *mobile*. Jadi, pengguna akan lebih leluasa dalam belajar asmaul husna. Selain itu, jika dibandingkan dengan komputer ataupun laptop, *smartphone* lebih banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Mulai dari *browsing*, *chatting*, hingga bermain *game*. Penggunaan metode *fuzzy* masih tetap digunakan pada penelitian ini untuk mengklasifikasikan tingkat efektifitas menghafal asmaul husna pada pengguna.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, perumusan masalah dalam penelitian Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah membuat *game* edukasi yang menyenangkan sebagai media belajar menghafal asmaul husna melalui perangkat portable *mobile android*.
- b. Bagaimanakah cara menciptakan *game* edukasi agar dapat digunakan oleh anak-anak sampai orang dewasa berbasis *mobile android*.

1.3. Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan perumusan dan pembahasan masalah yang telah disebutkan di atas, dapat dijelaskan tujuan dari Tugas Akhir sebagai berikut:

- a. Pemanfaatan teknologi pada dunia pendidikan khususnya di bidang agama.
- b. Pengguna dapat menghafal 99 asmaul husna secara menyenangkan melalui *game* edukasi berbasis *mobile android*.
- c. *Game* dijalankan melalui *smartphone* menjadikan pengguna lebih leluasa memainkan *game* ini dimanapun dan kapanpun.

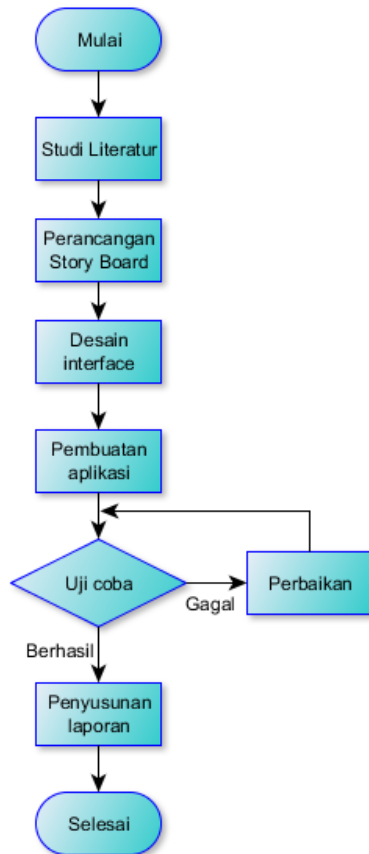
1.4. Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu melebar, masalah yang dibahas pada Tugas Akhir ini dibatasi pada :

- a. *Game* berjalan pada *Android 2.3 Gingerbread* sampai versi *4.3 Jelly Bean*.
- b. *Game* yang dibangun adalah *game* edukasi berbasis *mobile android*.
- c. Metode pembelajaran *game* menggunakan metode Hanifida.

1.5. Metodologi Penelitian

Sebelum membangun sebuah aplikasi, perlu adanya metodologi peneliti sebagai langkah-langkah yang akan ditempuh ketika mengerjakan sebuah aplikasi. Jadi, ketika mulai mengerjakan aplikasi tersebut, seorang pengembang sudah mengerti langkah-langkah berikutnya yang harus dikerjakan. Pada Gambar 1.1 merupakan diagram metodologi penelitian dalam membangun *game* edukasi Hanifida.



Gambar 1.1 Diagram Alir Metodologi Penelitian

Keterangan :

1. Studi Literatur

Proses ini dilaksanakan untuk mematangkan akan pemahaman kita dalam merancang aplikasi yang akan kita bangun. Pencarian literatur dilakukan di berbagai media. Mulai dari *internet* hingga buku tutorial yang tersedia di perpustakaan dan toko buku.

2. Perancangan *Story Board*

Penyusunan *story board* dikerjakan di beberapa lembar kertas sesuai dengan kebutuhan. Kertas yang digunakan biasanya menggunakan A4. *Story board* merupakan gambaran awal secara umum dari aplikasi yang lebih menjolkan pada tampilan aplikasi. Dikerjakan menggunakan pensil maupun pena. *Story board* juga menjelaskan tiap-tiap halaman yang ada pada aplikasi serta fungsi dari menu-menu yang ada.

3. Desain *Interface*

Dikerjakan langsung menggunakan media digital, yaitu komputer. Pengerjaan desain *interface* mengacu pada rancangan *story board*. Pengerjaan desain *interface* dilakukan menggunakan *Inkscape* maupun langsung pada *Adobe Flash*.

4. Pembuatan Aplikasi

Aplikasi akan dibangun menggunakan *software Adobe Flash CS6* yang merupakan versi terbaru dari *software Flash*. *Adobe Flash CS6* memiliki fitur yang dapat digunakan untuk menciptakan aplikasi berbasis *Android*. Hal tersebut bisa dilakukan karena dukungan *ActionScript 3.0* serta adanya *Adobe AIR* sebagai *bridge* atau penghubung antara *Adobe Flash* dengan arsitektur *Android*.

5. Uji Coba

Pengujian dilakukan secara langsung terhadap anak luar biasa. Dari pengujian pertama dan seterusnya, akan dicatat beberapa kekurangan yang harus ditambahkan agar anak luar biasa mudah untuk menggunakan aplikasi tersebut. Tidak lupa kuisisioner akan menjadi media untuk mengetahui tingkat pemahaman anak luar biasa terhadap aplikasi tersebut.

6. Pembuatan Laporan

Laporan penelitian dikerjakan yang berisikan data-data akan dikerjakan setelah aplikasi sudah lulus pengujian.

1.6. Sistematika Penulisan

Berikut merupakan sistematika penulisan dari tugas akhir ini, antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Bab 1 menjelaskan awal mula ataupun latar belakang yang menjadi alasan kenapa sebuah penelitian dilaksanakan. Selain itu, bab I juga berisikan tujuan, perencanaan, dan perumusan masalah.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bagian yang berisikan landasan teori sebagai penguat implementasi dari penelitian. Penjelasan yang ditulis harus menggunakan bahasa sendiri walaupun landasan teori tersebut didapatkan dari media cetak atau digital. Tidak berhenti sampai itu, daftar pustaka dari setiap landasan teori yang digunakan harus dilampirkan.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Bagian ini menjelaskan tentang rancangan awal dari penelitian atau sistem. Di dalam bab III berisikan gambar rancangan aplikasi, *flowchart*, dan kebutuhan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI

Merupakan bagian pokok yang dilaporkan dalam sebuah penelitian. Jika sebelumnya pada bab III berisikan rancangan maupun tampilan sistem, pada bab IV berisikan tampilan sistem, bagaimana sistem itu berjalan, dan hasil uji coba sistem.

BAB V PENUTUP

Berisikan kesimpulan yang didapatkan dari percobaan dan saran yang ditujukan terhadap sistem dengan tujuan agar sistem lebih baik lagi.

(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)