

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Bahasa pada dasarnya adalah alat komunikasi yang berupa sistem lambang bunyi yang dihasilkan alat ucap manusia. Salah satunya merupakan Bahasa Arab yang merupakan salah satu bahasa asing yang cukup digemari oleh masyarakat Indonesia. Bagi umat muslim dianjurkan untuk mengerti Bahasa Arab dasar untuk dapat memahami dan mempermudah menghafal Al-Quran. Bahasa Arab cenderung lebih sulit dari pada Bahasa Inggris karena memiliki perbedaan abjad. Saat ini Bahasa Arab sudah diterapkan di beberapa Sekolah Menengah Atas.

*Smartphone* merupakan barang yang menjadi kebutuhan pokok bagi semua orang baik untuk berkomunikasi satu sama lain maupun untuk kebutuhan lainnya. Semakin hari perkembangan *smartphone* menjadi semakin canggih yang membuat *smartphone* dapat digunakan untuk melakukan berbagai macam hal seperti mendengarkan musik, menonton *video*, *internet-an*. Android adalah [sistem operasi](#) berbasis [Linux](#) yang dirancang untuk *smartphone* dan [tablet](#). *Eclipse* adalah sebuah [IDE](#) (*Integrated Development Environment*) untuk mengembangkan perangkat lunak dan dapat dijalankan di semua *platform* (*platform-independent*).

Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bakam merupakan Sekolah Menengah Atas negeri yang didirikan pertama kali di kecamatan Bakam. Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Bakam beralamat di Jl. Raya Pangkalpinang - Mentok Km. 42 Dalil – Bakam kelurahan Dalil, kecamatan Bakam, kabupaten Bangka. Pada sekolah SMA Negeri 1 Bakam, kegiatan belajar mengajar di sekolah hanya sekedar penyampaian lisan dari guru dan buku paket sehingga siswa/i hanya dapat mendapatkan pelajaran Bahasa Arab di sekolah. Sistem pembelajarannya sudah efektif, tetapi masih bisa lebih efektif lagi dengan adanya aplikasi Bahasa Arab sebagai media pembelajaran yang bisa membantu siswa/i dalam memahami pembelajaran Bahasa Arab yang bisa digunakan dimanapun dan kapanpun yang dapat diakses melalui *smartphone* mereka. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan

dapat memberikan sistem pembelajaran yang interaktif kepada siswa/i selain di sekolah. Aplikasi ini menggunakan *input* berupa sentuhan dari *user* lalu aplikasi akan mengeluarkan arti, pelafasan, dan cara baca dalam bentuk audio Bahasa Arab berdasarkan materi yang dipilih.

Dari latar belakang diatas, penulis ingin membuat aplikasi yang berjudul **“Aplikasi Multimedia Bahasa Arab Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada SMA Negeri 1 Bakam”** .

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah Bagaimana rancangan dan pembuatan aplikasi multimedia Bahasa Arab Sebagai Media Pembelajaran berbasis android pada SMA Negeri 1 Bakam?

## **1.3 Batasan Masalah**

Untuk memberikan ketegasan dalam cakupan penulisan ini, perlu ditetapkan batasan penulisan sebagai berikut :

- a. Pokok pembelajaran meliputi peralatan-peralatan yang terdiri dari (peralatan kelas, peralatan rumah, peralatan kantor, peralatan dapur, peralatan kamar, peralatan olahraga), kata ganti dalam Bahasa Arab, profesi, dan bilangan yang sesuai dalam kurikulum tetapi materi yang didapat dari guru hanya garis besarnya saja.
- b. Isi dari materi aplikasi dijabarkan atas pemikiran pembuat aplikasi sesuai kurikulum yang diberikan guru pelajaran Bahasa Arab.
- c. Pengguna aplikasi ini adalah siswa/i yang berada atau tingkat kelas satu,
- d. Siswa/i hanya dapat menggunakan aplikasi ini secara *offline*,
- e. Jenis *smartphone* yang digunakan untuk membuka aplikasi Bahasa Arab berbasis Android yang memiliki OS versi 2.2 (*Froyo*) keatas, dimana telah terpasang aplikasi.

#### **1.4 Tujuan Penulisan**

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah :

- a. Siswa dapat belajar lebih efektif dengan menggunakan *smartphone*-nya.
- b. Memberikan alternatif pembelajaran Bahasa Arab kepada siswa/i sehingga siswa/i dapat mengakses aplikasi dimanapun dan kapanpun.
- c. Sebagai syarat memperoleh gelar sarjana (Strata Satu) di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

#### **1.5 Metode Penulisan**

Dalam upaya melengkapi data-data atau informasi dalam pengerjaan perancangan aplikasi ini, maka penulis memperoleh data-data informasi yang dibutuhkan tersebut dengan beberapa metode. Metode tersebut adalah sebagai berikut:

##### 1) Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada guru yang bersangkutan disini guru Bahasa Arab guna mendapat informasi secara rinci dan detail.

##### 2) Studi Pustaka

Penulis juga mengambil beberapa data referensi dari buku-buku dan internet untuk mendapatkan dan melengkapi data informasi yang dibutuhkan dalam pembuat aplikasi ini.

##### 3) Analisa

Dalam melakukan analisa terhadap masalah, penulis memanfaatkan satu diagram yang disediakan oleh *Unified Modeling Language* (UML) yaitu *Activity Diagram*. *Activity Diagram* ini digunakan untuk menguraikan proses yang sedang berlangsung.

##### 4) Rancangan Aplikasi

Dalam merancang aplikasi, penulis membuat rancangan layar dengan memanfaatkan salah satu diagram dari UML yaitu *Use Case Diagram*. *Use Case Diagram* digunakan untuk menjelaskan apa saja rancangan yang sesuai untuk membuat aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab tersebut.

## 5) Uji Coba dan Evaluasi

Pada metode ini dilakukan implementasi aplikasi pada perangkat *smartphone* berbasis Android. Evaluasi digunakan ketika terjadi kesalahan terhadap jalannya aplikasi.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang dilakukan dan kejelasan mengenai penulisan hasil penelitian. Oleh sebab itu laporan ini ditulis dengan sistematika sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi menjelaskan uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian yang dilakukan penulis serta sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan tinjauan pustaka yang menguraikan teori-teori yang digunakan penulis sebagai landasan dalam mendukung penelitian ini, sesuai dengan permasalahan yang dihadapi.

### **BAB III PEMODELAN PROYEK**

Bab ini berisi mengenai isi dari PEP (*Project Execution Plan*) seperti *Objective* Proyek, Identifikasi *Stakeholder*, Identifikasi *Deliverables*, Penjadwalan Proyek, RAB, Struktur Tim Proyek, Analisa Resiko, dan Meeting Plan.

### **BAB IV ANALISA DAN RANCANGAN**

Bab ini penulis membahas mengenai analisa masalah, perancangan aplikasi yang memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil *testing* dan implementasinya.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan kesimpulan dan saran yang memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil *testing* dan implementasinya.