**PROPOSAL**

**PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN HURUF HIJAIYAH BERBASIS ANDROID**



oleh :

Hesti Mayanti

NIM: 200250501026

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS TOMAKAKA MAMUJU**

**2021**

# **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat hidayah dan karunianya, shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Rasulullah SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal yang berjudul “Perancangan Aplikasi Huruf Hijaiyah Berbasis Android”

Adapun tujuan dari penyusunan proposal ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan tugas mata kuliah Pemrograman Mobile. Program studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Tomakaka Mamuju.

Dengan keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang dimiliki oleh penulis, maka dari itu penulis membutuhkan peran dari pihak lain dalam proses penyelesaian proposal ini. Oleh karena itu ijinkanlah penulis untuk menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak terkait, terutama Dosen pengampu mata kuliah Pemrograman Mobile Bapak Musliadi Kh, S. Kom., M. Kom

Mamuju, 25 November 2021

**DAFTAR ISI**

[**KATA PENGANTAR** ii](#_Toc88787614)

[**DAFTAR ISI** iii](#_Toc88787615)

[**BAB I** 1](#_Toc88787616)

[**PENDAHULUAN** 1](#_Toc88787617)

[**1.1** **Latar Belakang** 1](#_Toc88787618)

[**1.2** **Rumusan Masalah** 1](#_Toc88787619)

[**1.3** **Batasan Masalah** 2](#_Toc88787620)

[**1.4** **Tujuan dan Manfaat Penelitian** 2](#_Toc88787621)

[**1.4.1** **Tujuan Penelitian** 2](#_Toc88787622)

[**1.4.2** **Manfaat Penelitian** 2](#_Toc88787623)

[**BAB II** 4](#_Toc88787624)

[**KAJIAN PUSTAKA** 4](#_Toc88787625)

[**2.1** **Definisi Huruf Hijaiyah** 4](#_Toc88787626)

[**2.2** **Alat Perancangan Sistem** 4](#_Toc88787627)

[**2.2.1** **Adobe XD** 4](#_Toc88787628)

[**2.2.2** **Android Studio** 5](#_Toc88787629)

[**2.3** **Waterfall** 6](#_Toc88787630)

[**BAB III** 10](#_Toc88787631)

[**PERANCANGAN SISTEM** 10](#_Toc88787632)

[**3.1** **Analisis Sistem** 11](#_Toc88787633)

[**3.2** **Metode Penelitian** 11](#_Toc88787634)

[**3.3** **Teknik Pengumpulan Data** 12](#_Toc88787635)

[**3.4** **Analisa Sistem Berjalan** 12](#_Toc88787636)

[**BAB IV** 13](#_Toc88787637)

[**PENUTUP** 13](#_Toc88787638)

[**2.1** **Kesimpulan** 13](#_Toc88787639)

[**2.2** **Saran** 13](#_Toc88787640)

[**DAFTAR PUSTAKA** 14](#_Toc88787641)

# **BAB I**

# **PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Pada zaman sekarang sangat diperlukan Media pembelajaran mobile dimana tampilan bentuk visual yang sangat menarik dan memberikan banyak manfaat untuk kepentingan dalam dunia pendidikan. Pemakaian aplikasi mobile pembelajaran dalam proses mengajar juga membangkitkan motivasi belajar dan membawa pengaruh psikologi terhadap anak didik, dengan adanya aplikasi mobile dapat dimanfaatkan sebagai alat dalam proses pembelajaran yang interaktif karena lebih menyenangkan dimana pembelajaran adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks dan gambar.

Oleh sebab itu, penulis mencoba mencari solusi untuk membuat aplikasi mobile pengenalan huruf hijaiyah berbasis android.

Dengan adanya aplikasi mobile ini mempermudah bagi anak anak untuk mengenal huruf hijaiyah dan bisa kapan saja belajar mengenal huruf hijaiyah

* 1. **Rumusan Masalah**
     1. Bagaimana Membuat Desain Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Adobe XD
     2. Bagaimana Merancang Membuat Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Android
  2. **Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang dihadapi adalah Bagaimana cara mendesain dan mengimplementasikan Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Adobe XD berbasis Android.

* 1. **Tujuan dan Manfaat Penelitian**
     1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penyusunan proposal ini adalah untuk membuat desain menggunakan Adobe XD dan mengimplementasikan Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Android.

* + 1. **Manfaat Penelitian**

Manfaat dari Pembuatan Proposal ini untuk mendapatkan pengalaman dan wawasan metode – metode pembuatan aplikasi berbasis Android dan Mendesain Aplikasi Adobe XD.

# **BAB II**

# **KAJIAN PUSTAKA**

* 1. **Definisi Huruf Hijaiyah**

Huruf Hijaiyah merupakan huruf penyusun kata dalam Al Qur an. Seperti halnya di Indonesia yang memilki huruf alfabet dalam menyusun sebuah kata menjadi kalimat, huruf hijaiyah juga memiliki peran yang sama.

* 1. **Alat Perancangan Sistem**
     1. **Adobe XD**

Semakin banyaknya pengguna aplikasi berbasis mobile di seluruh belahan dunia, membuat perusahaan Adobe.Inc mengeluarkan sebuah aplikasi desain yang bernama Adobe XD. Kehadiran software ini seakan melengkapi software desain lain buatan perusahaan yang bermarkas di San Jose, California, Amerika Serikat ini.

Dari segi penamaan, Adobe XD atau experience design ini ditujukan secara khusus bagi para desainer aplikasi mobile atau yang biasa disebut sebagai UX/UI Designer. Resmi diluncurkan pada 14 Maret 2016, Adobe XD pada versi yang pertama (Preview CC v. 0.5) ini, sayangnya baru tersedia untuk platform Apple Mac OS X. Untuk versi Windows sendiri, pihak Adobe mengklaim secepatnya akan segera meluncurkannya pada tahun ini juga.

Konten ini telah tayang di Kompasiana.com dengan judul "Mengenal Adobe XD (Experience Design), Aplikasi Desain Antarmuka Buatan Adobe.

* + 1. **Android Studio**

Pertama kali muncul Android Inc merupakan sebuah perusahaan software kecil yang didirikan pada bulan Oktober 2003 di Palo Alto, California, USA. Perusahaan ini dibangun oleh beberapa senior di beberpa perusahaan yang berbasis IT & Communication, Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears dan Chris White.

Rubin menyatakan bahwa, Android Inc Didirikan untuk mewujudkan mobile device yang lebih fleksibel terhadap lokasi dan preferensi pemilik. Sehingga, Android Inc ingin mewujudkan mobile device yang lebih mengerti pemiliknya selain karena OS nya yang*open source*.

Berawal dari konsepan inilah Android Inc ternyata menarik minat Google untuk memilikinya. Maka, pada bulan Agustus 2005, Akhirnya Android Inc diakuisisi oleh Google Inc. dan seluruh sahamnya dibeli oleh Google.

Perusahaan milik Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears dan Chris White tetap di Android Inc yang dibeli Google, sehingga akhirnya mereka pun ikut  menjadi bagian dari raksasa Google dan sejarah Android. Disini mereka mulai menggunakan platform Linux untuk membuat sistem operasi bagi mobile phone.

Dari sinilah akhirnya banyak pengembang sistem maupun software yang mengembangkan maupun merancang sistem Android menggunakan software – software yang support dengan Android, Contohnya ialah : Android Studio.

* 1. **Waterfall**

Linear sequential model atau metode waterfall adalah metode yang menggambarkan pendekatan sistematis serta berurutan dalam proses pengembangan perangkat lunak. Metode ini diperkenalkan untuk pertama kalinya oleh Winston Royce pada tahun 1970.

Dari definisi diatas dan sebagai metode pengembangan yang telah diperkenalkan sejak lama, metodologi waterfall ini sering kali dianggap kuno. Walau begitu, metode inilah yang paling banyak dipakai dalam Software Engineering (SE).

Metode yang termasuk salah satu classic life cycle dalam pengembangan perangkat lunak ini menggambarkan pendekatan yang berurutan dan sistematis yang dimulai dari spesifikasi kebutuhan pengguna, perencanaan, permodelan, konstruksi, penyerahan sistem atau perangkat lunak kepada pengguna, hingga perawatan sistem.

.

Requirement

Design

Implementation

Verification

Maintenance

* 1. **Tahapan Metode Waterfall**

Dalam pengembangannya metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan yang berurut yaitu requirement (analisis kebutuhan), design system (desain sistem), Coding(pengkodean)*&* Testing(pengujian), Penerapan Program, pemeliharaan. Tahapan tahapan dari metode waterfall adalah sebagai berikut:

1. Requirement Analisis

Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

1. System Design

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain Sistem membantu dalam menentukan perangkat keras(hardware) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

1. Implementation

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit testing.

1. Integration & Testing

Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek  setiap kegagalan maupun kesalahan.

1. Operation & Maintenance

Tahap akhir dalam model waterfall. Perangkat lunak yang  sudah  jadi,  dijalankan  serta dilakukan  pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki  kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

# **BAB III**

# **PERANCANGAN SISTEM**

* 1. **Analisis Sistem**

Analisis merupakan proses awal untuk mempelajari masalah-masalah yang timbul dari suatu sistem yang sedang berjalan, kemudian mencari dan memberikan solusi untuk menyelesaikan masalah yang timbul tersebut. Dalam melakukan perancangan aplikasi media pembelajaran ini. Penulis terlebih dahulu melakukan proses analisa untuk mengetahui semua permasalahan agar dapat memberikan solusi yang tepat untuk masalah yang dihadapi.

* 1. **Metode Penelitian**

Metode penelitian ilmu perpustakaan dan informasi adalah cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data yang obyektif, valid dan reliabel dengan tujuan dapat ditemukan, dibuktikan dan dikembangkan suatu pengetahuan yang dapat digunakan/diaplikasikan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi berbagai masalah dalam bidang perpustakaan dan informasi.

* 1. **Teknik Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk pengumpulan data. Teknik dalam menunjuk suatu kata yang abstrak dan tidak diwujudkan dalam benda, tetapi hanya dapat dilihat penggunaannya melalui: angket, wawancara, pengamatan, ujian (tes), dokumentasi, dan lain-lain. Peneliti dapat menggunakan salah satu atau gabungan teknik tergantung dari masalah yang dihadapi atau yang diteliti.

* 1. **Analisa Sistem Berjalan**

Sistem pembelajaran yang berjalan saat ini merupakan sistem pembelajaran konservatif. Di dalam sistem pembelajaran konservatif ini, para pengajar akan menerangkan pembelajaran dengan menggunakan buku pedomannya dan para murid mendengarkan sambil melihat buku pedoman mereka masing-masing. Di dalam hal ini, pengajar dan murid hanya berkomunikasi melalui buku dan menyebabkan suasana kelas yang pasif.

* 1. **Rancangan Sistem yang Diusulkan**
     1. **Desain Tampilan Awal**

****

* + 1. **Desain Tampilan Utama**

****

# **BAB IV**

# **PENUTUP**

* 1. **Kesimpulan**

Aplikasi media pembelajaran berbasis android ini merupakan media yang berguna untuk membantu murid dan user lainnya dalam mempelajari huruf hijaiyah dan Aplikasi ini hanya bisa dijalankan pada smartphone bersistem operasi android, selain dari sistem operasi android tidak dapat dijalankan.

* 1. **Saran**

Untuk pengembangan lebih lanjut dan penyempurnaan aplikasi ini, maka penulis emberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Aplikasi pembelajaran ini masih dapat dikembangkan lagi dengan dilengkapi full animasi supaya proses belajar lebih menarik.
2. Membuat pilihan backsound sehingga murid dan pengguna lainnya tidak merasa cepat bosan terhadap media pembelajaran ini.

# **DAFTAR PUSTAKA**

Juhmatdri. 2015. Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Membaca Huruf Hijaiyah Dengan Animasi 2D Berbasis Android. [Skripsi]. Medan: STMIK TIME, Program Sarjana. Prastiwi,

Retno Dwi. 2015. Aplikasi Kontrol Keuangan Online Yayasan Perguruan AlWasliyah Perdagangan Berbasis Android. [Tugas Akhir]. Medan Universitas Sumatera Utara, Program Diploma.

Safi’ul. 2015. Pembuatan Media Pembelajaran “Pengenalan Huruf Hijaiyah” Pada Taman Pendidikan Al-Quran AT Takwa. [Skripsi]. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta, Program Sarjana.

Siregar, I.M., Nainggolan, R.Y., Siendow, W. And Wino, W.W. 2010.Mengembangkan Aplikasi Enterprise Berbasis Android. Gava Media, Yogyakarta.

TIM HLIndo Android. 2010.Aplikasi Android SMS Smart Blast. Pt Alex Media Komputindo, Jakarta.