1. **Latar belakang**

Perkembangan teknologi saat ini sudah mencakup berbagai aspek kehidupan dalam masyarakat. Salah satu aspek yang banyak mendapat pengaruh positif dari pekembangan teknologi adalah pendidikan. Banyak perkembangan teknologi yang dapat dirasakan langsung oleh masyarakat umum, salah satunya yakni media pembelajaran. Bentuk media pembelajaran saat ini sangatlah beragam, mulai dari tutorial, permainan edukasi, sampai dengan aplikasi yang menyediakan pembelajaran.

Munculnya berbagai macam aplikasi tersebut terkadang tidak disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan masyarakat umum. Masih banyak terdapat aplikasi yang ditujukan untuk anak-anak, namun isi dan alur aplikasinya masih kurang sesuai. Selain itu, terdapat juga aplikasi yang baik untuk anak-anak, namun pengoperasian dari aplikasi tersebut terkesan rumit apabila ditujukan untuk anak-anak.

Perkembanga pembuatan aplikasi-aplikasi tersebut memang sangat beragam, namun ada beberapa hal yang masih jarang dalam pengembangannya. Salah satunya ialah media pembelajaran huruf hijaiyah yang ditujukan untuk pemula atau khususnya anak-anak.

1. **Tujuan dan Sasaran**
   1. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai melalui kerjasama ini adalah :

* + - 1. Membuat aplikasi interaktif untuk pengenalan huruf hijaiyah.
      2. Membuat aplikasi yang menjadi media pembelajaran untuk huruf hijaiyah bagi anak-anak.
  1. Sasaran

Anak-anak yang masih belajar awal mengenai huruf hijaiyah dengan rentang usia 3-5 tahun.

1. **Project Planning**

**Konsep Aplikasi**

Aplikasi yang digunakan sebagai sebagai media pengenalan huruf hijaiyah yang diperuntukkan bagi anak-anak dengan rentang usia 3-5 tahun. Aplikasi ini mengenalkan huruf hijaiyah baik secara tulis maupun lisan, tampilan lisan dan tulisan merupakan tampilan dari huruf hijaiyah dan harakatnya yang dipilih oleh pengguna. Untuk mengukur kemampuan dari pengguna dalam mengenal huruf hijaiyah disediakan layanan quiz yang berisi keluaran suara, sementara dalam aplikasi menyediakan pilihan jawaban dari suara yang dikeluarkan. Quiz memiliki dua tingkat kemampuan dari pengguna, yakni mudah dan sulit.

**Kebutuhan akan sumber daya**

* Manusia

Leader of project : Vivan Eko Wicaksono

Planning : Winda Sulistyana

Analysis : Siska Dwi Hernaning

Implementation : Yudha Awaludin Fitro

Design : Siti Madrikotun

Maintenance and Documentation: Vivan Eko Wichaksono

Testing : Winda Sulistyana

* Perangkat Lunak

Komponen Off the self : Adobe Photoshop, Corel Draw, Adobe Flash.

* Perangkat Keras

Komputer : Untuk menjalankan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan perangkat lunak.

Printer : Untuk pencetakan laporan

1. **Jadwal Kegiatan**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| KEGIATAN | WAKTU | | | | | | | | |
| OKTOBER | | | | NOVEMBER | | | | |
| MINGGU I | MINGGU II | MINGGU III | MINGGU IV | MINGGU I | MINGGU II | MINGGU III | MINGGU IV | MINGGU V |
| **Planning** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| -Konsep aplikasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| -Schedule (control strategi) |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Analisis data** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| -analisis kebutuhan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| -analisis sistem |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| -flowchart |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Desain** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| -desain huruf hijaiyah |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| -desain lay out dan komponen |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| -editing huruf hijaiyah |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| - Rekaman suara |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Implementation** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| -pembuatan program |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| -testing |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Manual and Documentation** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| -pembuatan manual program |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| -dokumentasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

1. **Checklist Kegiatan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| KEGIATAN | CHECKLIST | TANGGAL SELESAI | KETERANGAN |
|
|
| **Planning** |  |  |  |
| -Konsep Aplikasi |  |  |  |
| -Schedule (control strategi) |  |  |  |
|  |  |  |  |
| **Analisis data** |  |  |  |
| -analisis kebutuhan |  |  |  |
| -analisis sistem |  |  |  |
| -flowchart |  |  |  |
|  |  |  |  |
| **Desain** |  |  |  |
| -desain huruf hijaiyah |  |  |  |
| -desain lay out |  |  |  |
| -editing huruf hijaiyah |  |  |  |
|  |  |  |  |
| **Implementation** |  |  |  |
| -pembuatan program |  |  |  |
| -testing |  |  |  |
|  |  |  |  |
| **Manual and Documentation** |  |  |  |
| -pembuatan manual program |  |  |  |
| -dokumentasi |  |  |  |