

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju teknologi juga berkembang dengan cukup pesat, salah satunya adalah *handphone*. Mulai dari *handphone* yang hanya bisa digunakan untuk bicara dan sms hingga *handphone* yang memiliki berbagai fungsi seperti *multimedia*, *multiplayer games*, transfer data, video *streaming* dan lain-lain. Berbagai perangkat lunak untuk mengembangkan aplikasi *handphone* bermunculan, diantaranya yang cukup dikenal luas adalah *Java 2 Micro Edition* (J2ME).

Dengan berbagai fasilitas yang ada pada *handphone* kita juga dapat menambahkan sebuah aplikasi yang nantinya ditujukan untuk anak-anak supaya menjadi lebih menjadi bermanfaat.

Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan para pengguna khususnya anak-anak dapat belajar secara maksimal karena aplikasi ini terinstall pada *handphone* sehingga mudah dibawa kemana-mana anak dapat belajar kapanpun dan dimanapun.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas perumusan masalah yang diambil pada skripsi ini ialah :

1. Bagaimana cara membuat aplikasi pembelajaran supaya dapat digunakan oleh anak-anak dan tentunya akan bermanfaat bagi anak tersebut.
2. Bagaimana cara memanfaatkan alat komunikasi khususnya *handphone* supaya dapat bermanfaat lebih dari sekedar telepon dan sms.

1.3 Ruang Lingkup

Mengingat luasnya permasalahan yang timbul maka diperlukan batasan untuk menghindari meluasnya masalah dalam pembahasan, yaitu :

1. Aplikasi ini digunakan menggunakan bahasa pemrograman java.
2. Aplikasi ini merupakan sarana pembantu pembelajaran bagi anak-anak untuk membantu menghafalkan huruf dari A-Z dan angka 0-9 .
3. Dalam aplikasi ini terdapat soal latihan bertipe *multiple coice* dengan jumlah 10 soal dan nantinya terdapat score atau hasil akhir.

4. Pada aplikasi ini menggunakan media suara dengan yang bertipe *wav (Waveform)* dan juga image dengan tipe *JPEG (Joint Photographic Experts Group)*.
5. Ponsel yang mendukung teknologi Java dengan MIDP 2.0 dan CLDC 1.1, yang artinya aplikasi ini akan berjalan pada *handphone* yang *support* Java dengan MIDP 2.0 dan CLDC 1.1.
6. Aplikasi ini bersifat *install* pada *handphone* dan koneksi untuk mengirim aplikasi berupa file JAR (*Java Archive*) menggunakan kabel data atau *bluetooth*.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat suatu aplikasi pembelajaran yang nantinya aplikasi ini dapat digunakan oleh anak-anak sebagai alat bantu pembelajaran sehingga dapat bermanfaat bagi anak yang menggunakan aplikasi ini.