

**APLIKASI MULTIMEDIA BAHASA ARAB SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA SEKOLAH MENENGAH
ATAS (SMA) NEGERI 1 BAKAM**

Jevri lasmana

Teknik Informatika STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
Jl.Jend. Sudirman Selindung Lama Pangkalpinang Kepulauan Babel
Email : jevri lasmana@yahoo.com

Abstract

Language is basically a communication tool such as system sounds generated emblem human vocal organs. One of which is the Arabic language, which is one foreign language well-loved by the people of Indonesia. Language tends to be more difficult than in English because it has a different alphabet. This time Arabic has been applied in several high schools. But the middle school learning mostly still use books, learn to use the media in fact sometimes tedious book. Instructional media in the smartphone is very much once encountered, especially android based smartphone. Because fitur-fitur in android smartphone can be used to assist in the learning media. With features in the smartphone, then made an application in Arabic as the medium of learning based on Android at SMAN 1 Bakam.

Development of systems used to build these applications are using eclipse, java script language program. The design of the system used is a UML diagram. This application is expected to simplify the process of the arabic word via android smartphone.

Keyword : Android, Arabic, learning

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

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.

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah membuat Aplikasi Multimedia Bahasa Arab sebagai Media pembelajaran, supaya pembelajaran Bahasa Arab menjadi efektif.

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 Metode Penelitian

Dalam pembuatan skripsi ini penulis menggunakan metode penelitian, antara lain:

- a. Studi Pustaka
- b. Analisa
- c. Rancangan Aplikasi
- d. Uji Coba dan Evaluasi

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Aplikasi

Aplikasi adalah program siap pakai. Program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain. Contoh-contoh aplikasi ialah program pemroses kata dan *Web Browser*. Aplikasi akan menggunakan sistem operasi (OS) komputer dan aplikasi yang lainnya yang mendukung. Istilah ini mulai perlahan masuk ke dalam istilah teknologi informasi semenjak tahun 1993, yang biasanya juga disingkat dengan *app*. Secara historis, aplikasi adalah *software* yang dikembangkan oleh sebuah perusahaan. *App* adalah *software* yang dibeli perusahaan dari tempat pembuatnya. Industri PC tampaknya menciptakan istilah ini untuk merefleksikan medan pertempuran persaingan yang baru, yang paralel dengan yang terjadi antar sistem operasi yang dimunculkan.

2.2 Multimedia

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menampilkan sebuah informasi yang berupa gabungan antara teks, *audio*, *video* dan grafik sehingga si pengguna tersebut bisa berinteraksi, bernavigasi, berkomunikasi, dan berkreasi dengan komputer.

2.3 Pembelajaran

Pembelajaran adalah perubahan tingkah laku yang melibatkan keterampilan kognitif, yaitu penguasaan ilmu dan perkembangan kemahiran intelek.

2.4 Bahasa Arab

Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang dipergunakan oleh para anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri, percakapan (perkataan) yang baik, tingkah laku yang baik, sopan santun, baik budinya, menunjukkan bangsa, budi bahasa atau perangai serta tutur kata menunjukkan sifat dan *tabiat* seseorang (baik buruk kelakuan menunjukkan tinggi rendah asal

atau keturunan). [Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, 1997, hlm:77]. Arab adalah nama bangsa di Jazirah Arab dan timur tengah. [Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, 1997, hlm:62]. Jadi dapat kami ambil kesimpulan bahwa Bahasa Arab adalah tutur kata yang digunakan oleh bangsa di jazirah arab dan timur tengah.

2.5 Android

Android merupakan OS *Mobile* yang tumbuh di tengah OS lainnya yang berkembang dewasa ini. Os lainnya seperti *Windows Mobile*, *i-Phone OS*, *Symbian*, dan masih banyak lagi juga menawarkan kekayaan isi dan keoptimalan berjalan di atas perangkat *hardware* yang ada. Akan tetapi, OS yang ada ini berjalan dengan memprioritaskan aplikasi inti yang dibangun sendiri tanpa melihat potensi yang cukup besar dari aplikasi pihak ketiga. Oleh karena itu, adanya keterbatasan dari aplikasi pihak ketiga untuk mendapatkan data asli ponsel, berkomunikasi antar proses serta keterbatasan distribusi aplikasi pihak ketiga untuk *platform* mereka.

2.6 Eclipse IDE

Eclipse adalah sebuah IDE (*Integrated Development Environment*) untuk mengembangkan perangkat lunak dan dapat dijalankan di semua *platform* (*platform independent*). Berikut ini adalah sifat dari *Eclipse* :

a. Multi-platform

Target sistem operasi *Eclipse* adalah *Microsoft Windows*, *Linux*, *Solaris*, *AIX*, *HP-UX*, dan *OS X*.

b. Multi-language

Eclipse dikembangkan dengan bahasa pemrograman *java*, akan tetapi *Eclipse* mendukung aplikasi berbasis bahasa pemrograman lainnya, seperti *C/C++*, *Cobol*, *Perl*, *PHP*.

c. Multi-role

Selain sebagai IDE untuk pengembangan aplikasi, *Eclipse* juga bisa digunakan untuk aktifitas dalam siklus pengembangan perangkat lunak seperti dokumentasi, tes perangkat lunak, pengembangan *web*.

2.7 Teori Unified Modelling Language

UML yang merupakan singkatan dari *Unified Modelling Language* adalah sekumpulan pemodelan konvensi yang

digunakan untuk menentukan atau menggambarkan sebuah *system* perangkat lunak dalam kaitannya dengan objek.

2.8 Rational Rose

Rational Rose adalah alat pemodelan visual yang digunakan untuk membantu dalam analisis dan desain sistem perangkat lunak berorientasi obyek.

Rational Rose digunakan untuk memodelkan sistem sebelum *coding* dibuat, sehingga kita dapat memastikan bahwa sistem tersebut secara arsitektur sudah baik dari awalnya. Dengan menggunakan sebuah model kita dapat menemukan kelemahan lebih awal sehingga biaya untuk memperbaikinya tidak mahal. *Rational Rose* mendukung pemodelan bisnis, membantu kita memahami bisnis yang terjadi pada sistem, membantu analisis sistem dengan memungkinkan kita untuk merancang *Use Case* dan *Use Case Diagram* untuk menunjukkan fungsionalitas dari sistem.

3. Metode Penelitian

3.1 Langkah – Langkah Dalam Penelitian

a. Studi Pustaka

Penulis mencari informasi dan pengetahuan mengenai Bahasa Mandarin baik melalui buku dan internet.

b. Analisa

Dalam tahapan analisa dilakukan proses analisa masalah, analisa sistem, dan analisa kebutuhan. Dilanjutkan dengan memgambarkannya dalam bentuk *activity diagram* sistem berjalan, *use case diagram*.

c. Rancangan Aplikasi

Dalam merancang aplikasi, penulis menggunakan *class diagram* (*boundary class*), algoritma per *methode* (*boundary class*), *flowchart*, dan rancangan layar.

d. Uji Coba dan Evaluasi

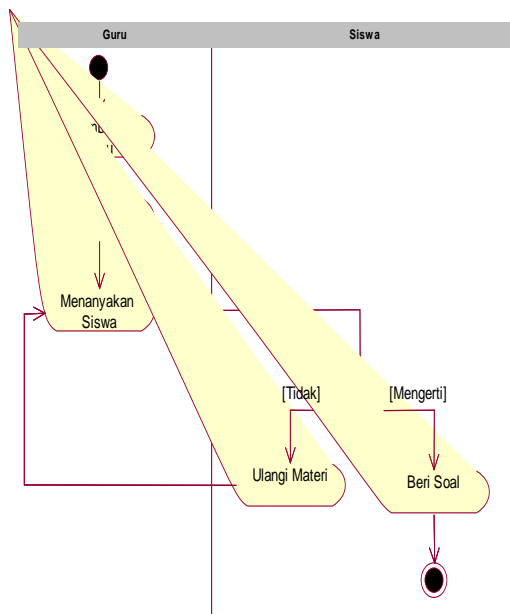
Pada metode ini dilakukan implementasi aplikasi pada perangkat *smartphone* atau *tablet* berbasis android. Uji coba dan Evaluasi menggunakan metode pengujian *blackbox* dan digunakan ketika terjadi kesalahan terhadap jalannya aplikasi.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Activity Diagram Sistem Berjalan

Analisis terhadap sistem yang berjalan dimaksudkan untuk mempelajari terhadap suatu sistem yang sedang dijalankan oleh suatu organisasi atau instansi, sehingga mampu memperkirakan dan merincikan seluruh dokumen ataupun prosedur yang terlibat didalamnya. Adapun sistem berjalan yang terjadi di SMA Negeri 1 Bakam adalah sebagai berikut :

- a. Guru dan murid bertemu secara langsung di dalam suatu ruangan kelas.
- b. Guru membuat dan menyampaikan materi secara langsung kepada siswa.
- c. Murid mempelajari materi yang telah disampaikan guru.
- d. Materi yang ada hanya dalam buku.



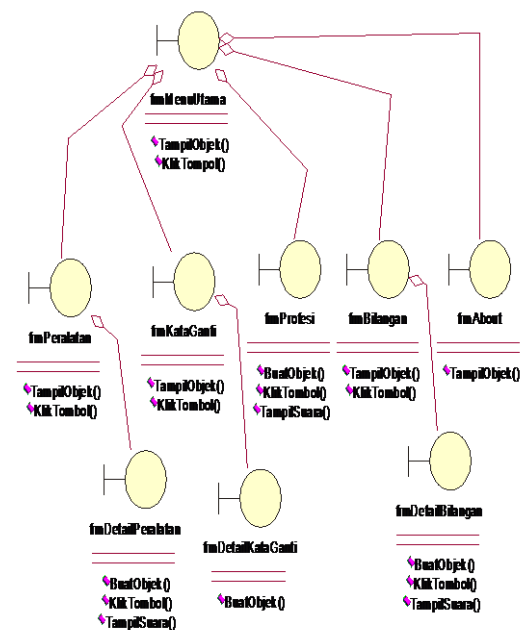
Gambar 4.1 Activity Diagram Sistem Berjalan

4.2 Use Case Diagram



Gambar 4.2 Use Case Diagram

4.3

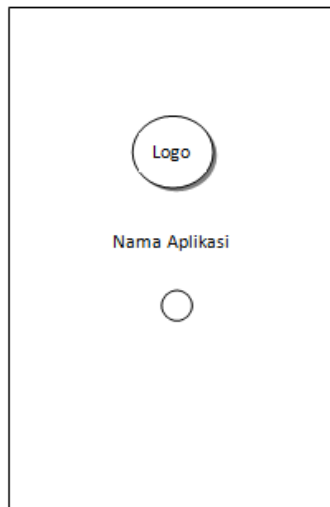


Gambar 4.3 Class Diagram (Boundary Class)

4.4 Rancangan Layar

Rancangan layar yang akan digunakan dalam aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- a. **Rancangan Layar Splash Screen**
Menampilkan layar splash screen selama 3 detik.



Gambar 4.10 Rancangan Layar Splash Screen

- b. **Rancangan Layar Menu Utama**
 Berisi menu peralatan, kata ganti, profesi, bilangan, *about*, dan *exit*.



Gambar 4.11 Rancangan Layar Menu Utama

- c. **Rancangan Layar Menu**



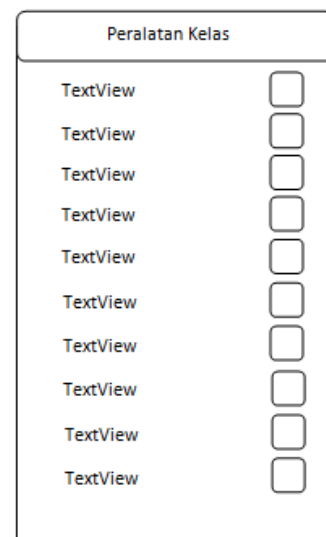
u Peralatan

Berisi menu peralatan kelas, peralatan dapur, peralatan kamar, peralatan olahraga, peralatan kantor, peralatan rumah.

Gambar 4.12 Rancangan Menu Peralatan

- d. **Rancangan Layar Menu Peralatan Kelas**

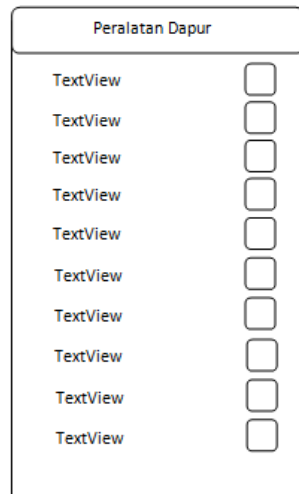
Menampilkan *button* dari berbagai macam peralatan kelas, terdapat *character*, penyebutan dalam bahasa arab, dan artinya



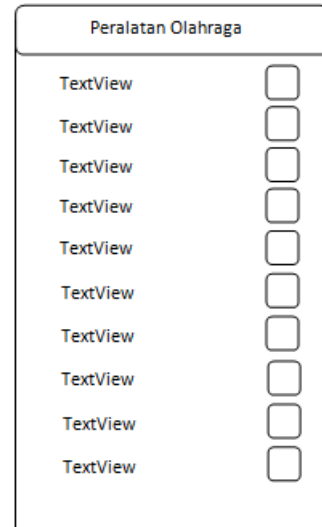
Gambar 4.13 Rancangan Menu Peralatan Kelas

- e. **Rancangan Layar Isi Peralatan Dapur**

Menampilkan *button* dari berbagai macam peralatan Dapur, terdapat *character*, penyebutan dalam bahasa arab, dan artinya



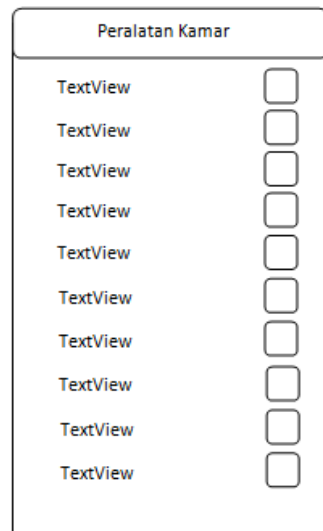
Gambar 4.14 Rancangan Menu Peralatan Dapur



Gambar 4.16 Rancangan Layar Peralatan Olahraga

f. Rancangan Layar Menu Peralatan Kamar

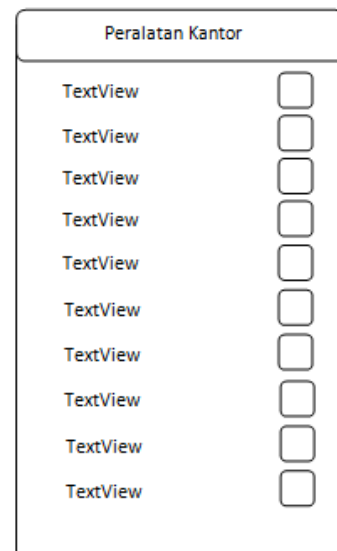
Menampilkan *button* dari berbagai macam peralatan kamar, terdapat *character*, penyebutan dalam bahasa arab, dan artinya



Gambar 4.15 Rancangan Layar Menu Peralatan Kamar

h. Rancangan Layar Isi Peralatan Kantor

Menampilkan *button* dari berbagai macam peralatan kantor, terdapat *character*, penyebutan dalam bahasa arab, dan artinya



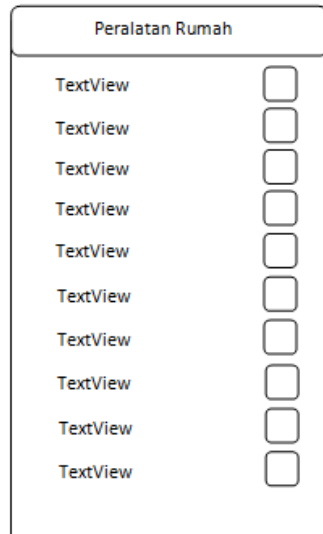
Gambar 4.17 Rancangan Layar Menu Peralatan Kantor

g. Rancangan Layar Isi Peralatan Olahraga

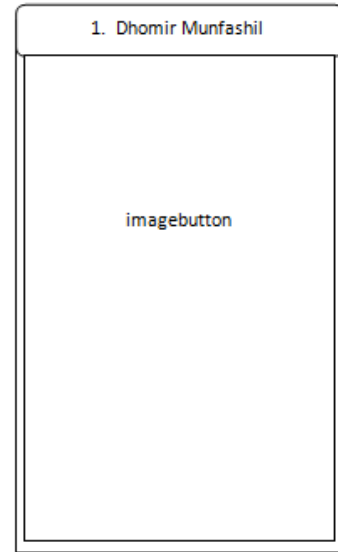
Menampilkan *button* dari berbagai macam peralatan olahraga, terdapat *character*, penyebutan dalam bahasa arab, dan artinya

i. Rancangan layar Isi Peralatan Rumah

Menampilkan *button* dari berbagai macam peralatan rumah, terdapat *character*, penyebutan dalam bahasa arab, dan artinya



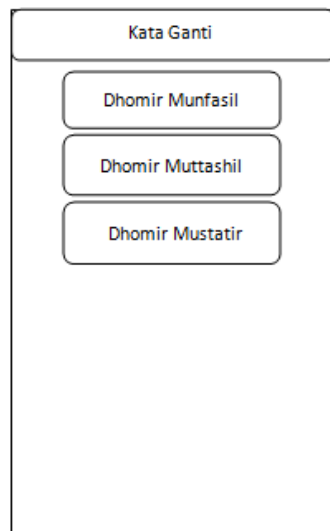
Gambar 4.18 Rancangan Layar Menu Peralatan rumah



Gambar 4.20 Rancangan Layar Menu *Dhomir Munfashil*

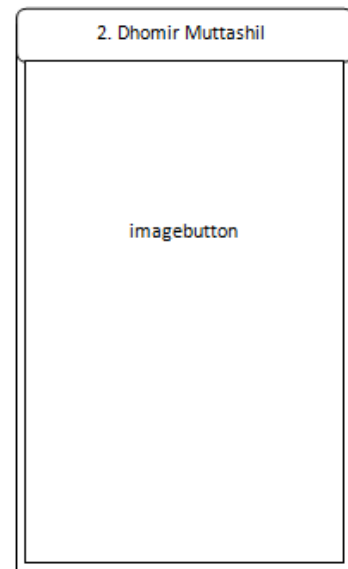
j. Rancangan Layar Menu Kata Ganti

Berisi menu dhomir munfashil, dhomir muttashil, dan dhomir mustatir



Gambar 4.19 Rancangan Layar Menu Kata Ganti

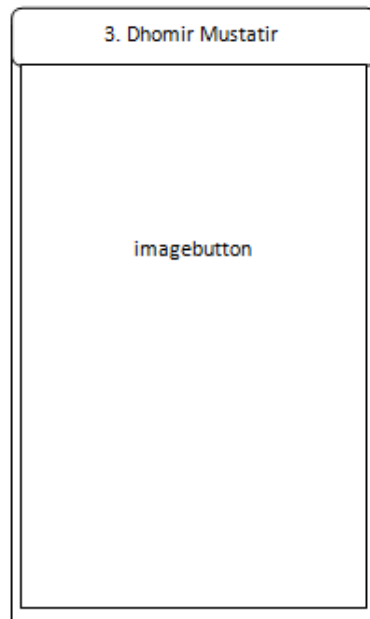
l. Rancangan Layar Isi *Dhomir Muttashil*



Gambar 4.21 Rancangan Layar Menu isi *dhomir Muttashil*

k. Rancangan Layar Isi Dhomir Munfashil

m. Rancangan Layar Isi *Dhomir Mustatir*



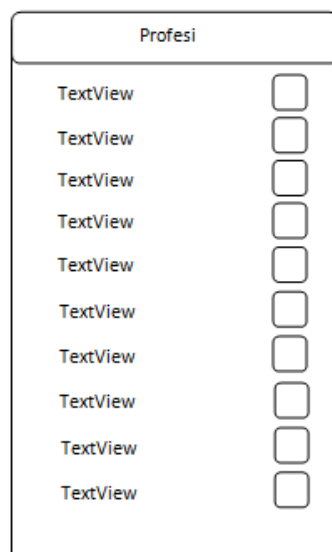
Gambar 4.22 Rancangan Layar isi menu *Dhomir Mustatir*

- o. Rancangan Layar Menu Bilangan**
 Berisikan menu satuan, belasan, puluhan, ratusan, ribuan, dan lainnya



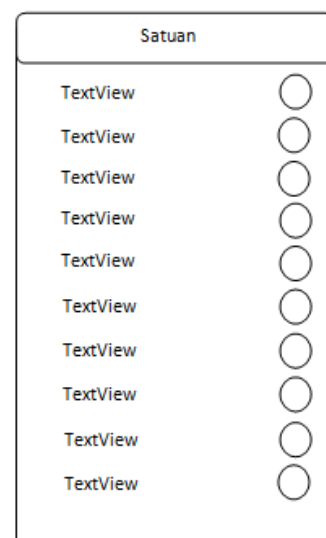
Gambar 4.24 Rancangan Layar Menu Bilangan

- n. Rancangan Layar Menu Profesi**
 Menampilkan *button* dari berbagai macam profesi, terdapat *character*, penyebutan dalam bahasa arab, dan artinya



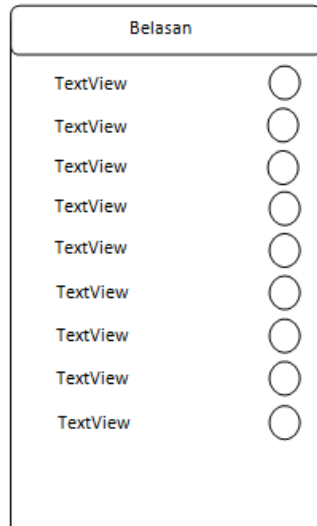
Gambar 4.23 Rancangan Layar Menu Profesi

- p. Rancangan Layar Isi Satuan**
 Menampilkan *button* dari berbagai macam bilangan satuan dari satu sampai sembilan, terdapat *character*, penyebutan dalam bahasa arab, dan artinya



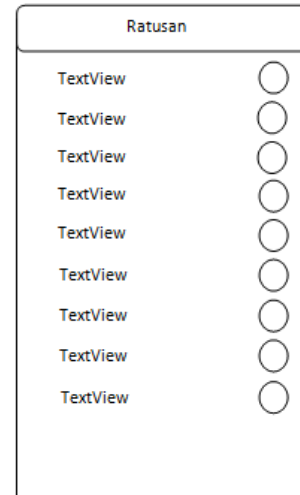
Gambar 4.25 Rancangan Layar Menu Satuan

- q. **Rancangan Layar Isi Belasan**
Menampilkan *button* dari berbagai macam bilangan belasan dari sebelas sampai sembilan belas, terdapat *character*, penyebutan dalam bahasa arab, dan artinya



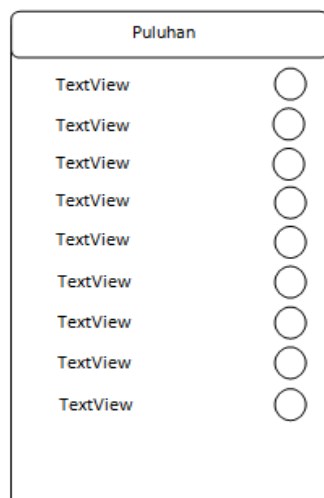
Gambar 4.26 Rancangan Layar Menu Belasan

- Menampilkan *button* dari berbagai macam bilangan ratusan dari seratus sampai sembilanratus, terdapat *character*, penyebutan dalam bahasa arab, dan artinya



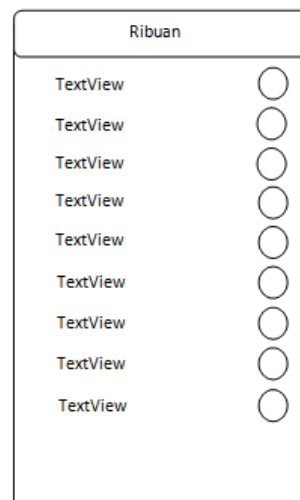
Gambar 4.28 Rancangan Layar Menu Ratusan

- r. **Rancangan Layar Isi Puluhan**
Menampilkan *button* dari berbagai macam bilangan puluhan dari sepuluh sampai sembilanpuluh, terdapat *character*, penyebutan dalam bahasa arab, dan artinya



Gambar 4.27 Rancangan Layar Menu Puluhan

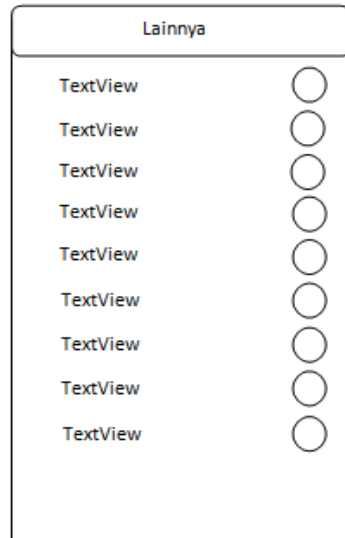
- t. **Rancangan Layar Isi Ribuan**
Menampilkan *button* dari berbagai macam bilangan ribuan dari seribu sampai sembilanribu, terdapat *character*, penyebutan dalam bahasa arab, dan artinya



Gambar 4.29 Rancangan Layar Menu Ribuan

- s. **Rancangan Layar Isi Ratusan**

- u. **Rancangan Layar Isi Lainnya**
Menampilkan *button* dari berbagai macam bilangan, terdapat *character*, penyebutan dalam bahasa arab, dan artinya



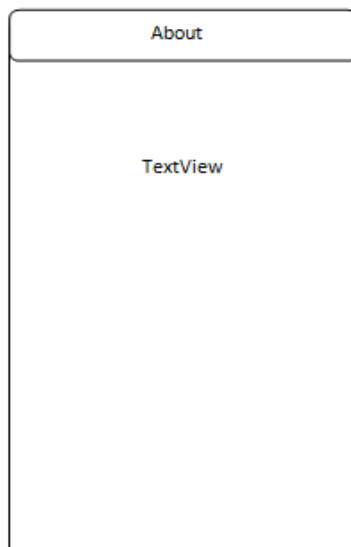
Gambar 4.30 Rancangan Layar Menu Lainnya

- a. **Tampilan Layar *Splash Screen***
Tampilan layar *splash screen* ini adalah tampilan awal dijalankannya aplikasi bahasa arab sebagai media pembelajaran berbasis android



Gambar 4.40 Tampilan *Splash Screen*

- v. **Rancangan Layar Menu About**
Menampilkan materi tentang aplikasi



Gambar 4.31 Rancangan Layar Menu *About*

- b. **Tampilan Layar Menu Utama**
Berisi menu peralatan, kata ganti, profesi, bilangan, *about*, dan *exit*.



Gambar 4.41 Tampilan Menu Utama

4.5 Tampilan Layar

- c. **Tampilan Layar Menu Peralatan**

Berisi menu peralatan kelas, peralatan dapur, peralatan kamar, peralatan olahraga, peralatan kantor, peralatan rumah.



Gambar 4.42 Tampilan Menu Peralatan

d. **Tampilan Layar Menu Peralatan Kelas**

Menampilkan *button* dari berbagai macam peralatan kelas, terdapat *character*, penyebutan dalam bahasa arab, dan artinya



Gambar 4.43 Tampilan Menu Peralatan Kelas

e. **Tampilan Layar Isi Peralatan Dapur**

Menampilkan *button* dari berbagai macam peralatan Dapur, terdapat *character*, penyebutan dalam bahasa arab, dan artinya



Gambar 4.44 Tampilan Menu Peralatan Dapur

f. **Tampilan Layar Menu Peralatan Kamar**

Menampilkan *button* dari berbagai macam peralatan kamar, terdapat *character*, penyebutan dalam bahasa arab, dan artinya



Gambar 4.45 Tampilan Menu Peralatan Kamar

g. Tampilan Layar Isi Peralatan Olahraga

Menampilkan *button* dari berbagai macam peralatan olahraga, terdapat *character*, penyebutan dalam bahasa arab, dan artinya



Gambar 4.46 Tampilan Menu Peralatan Olahraga

h. Tampilan Layar Isi Peralatan Kantor

Menampilkan *button* dari berbagai macam peralatan kantor, terdapat *character*, penyebutan dalam bahasa arab, dan artinya



Gambar 4.47 Tampilan Menu Peralatan Kantor

i. Tampilan layar Isi Peralatan Rumah

Menampilkan *button* dari berbagai macam peralatan rumah, terdapat *character*, penyebutan dalam bahasa arab, dan artinya



Gambar 4.48 Tampilan Menu Peralatan rumah

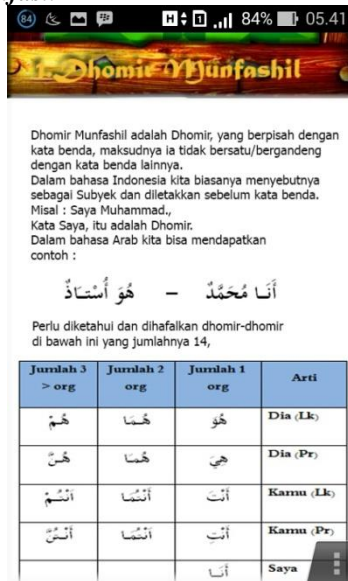
j. Tampilan Layar Menu Kata Ganti

Berisi menu dhomir munfashil, dhomir muttashil, dan dhomir mustatir



Gambar 4.49 Tampilan Menu Kata Ganti

k. Tampilan Layar Isi Dhomir Munfashil



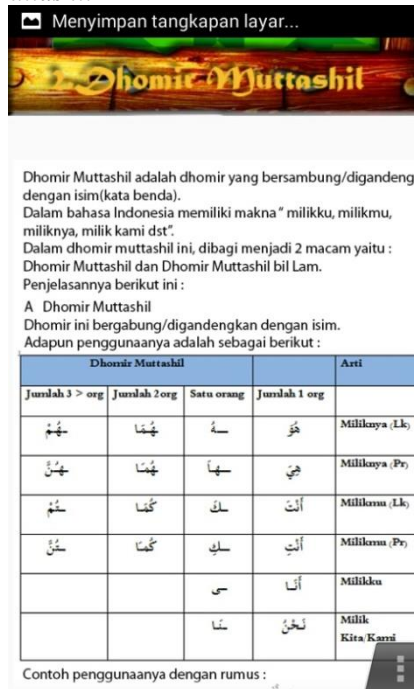
Gambar 4.50 Tampilan Menu Dhomir Munfashil

m. Tampilan Layar Isi Dhomir Mustatir



Gambar 4.52 Tampilan Menu Dhomir Mustatir

l. Tampilan Layar Isi Dhomir Muttashil



Gambar 4.51 Tampilan Menu Dhomir Muttashil

n. Tampilan Layar Menu Profesi

Menampilkan *button* dari berbagai macam profesi, terdapat *character*, penyebutan dalam bahasa arab, dan artinya



Gambar 4.53 Tampilan Menu Profesi

- o. **Tampilan Layar Menu Bilangan**
Berisikan menu satuan, belasan, puluhan, ratusan, ribuan, dan lainnya



Gambar 4.54 Tampilan Menu Bilangan

- p. **Tampilan Layar Isi Satuan**
Menampilkan *button* dari berbagai macam bilangan satuan dari satu sampai sembilan, terdapat *character*, penyebutan dalam bahasa arab, dan artinya



Gambar 4.55 Tampilan Menu Satuan

- q. **Tampilan Layar Isi Belasan**
Menampilkan *button* dari berbagai macam bilangan belasan dari sebelas sampai sembilan belas, terdapat *character*, penyebutan dalam bahasa arab, dan artinya



Gambar 4.56 Tampilan Menu Belasan

- r. **Tampilan Layar Isi Puluhan**
Menampilkan *button* dari berbagai macam bilangan puluhan dari sepuluh sampai sembilanpuluh, terdapat *character*, penyebutan dalam bahasa arab, dan artinya



Gambar 4.57 Tampilan Menu Puluhan



Gambar 4.59 Tampilan Menu Ribuan

- s. **Tampilan Layar Isi Ratusan**
Menampilkan *button* dari berbagai macam bilangan ratusan dari seratus sampai sembilanratus, terdapat *character*, penyebutan dalam bahasa arab, dan artinya



Gambar 4.58 Tampilan Menu Ratusan

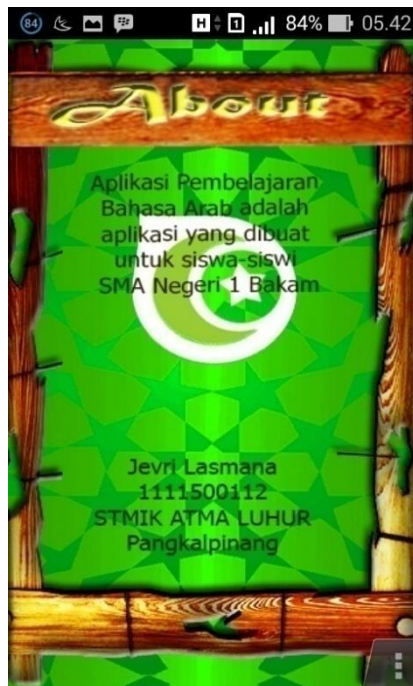
- u. **Tampilan Layar Isi Lainnya**
Menampilkan *button* dari berbagai macam bilangan, terdapat *character*, penyebutan dalam bahasa arab, dan artinya



Gambar 4.60 Tampilan Menu Lainnya

- t. **Tampilan Layar Isi Ribuan**
Menampilkan *button* dari berbagai macam bilangan ribuan dari seribu sampai sembilanribu, terdapat *character*, penyebutan dalam bahasa arab, dan artinya

- v. **Tampilan Layar Menu About**
Menampilkan materi tentang aplikasi



Gambar 4.61 Menu About

4.6 Kelebihan dan Kekurangan Program

Kelebihan atau keunggulan aplikasi ini adalah :

- Aplikasi ini hanya menampilkan materi sehari-hari yang sering diucapkan.
- Aplikasi ini bisa dibilang *user friendly*, sehingga murid tidak sulit untuk menggunakan aplikasi ini.
- Aplikasi ini memiliki desain tampilan antar muka yang sederhana.

Kelemahan atau kekurangan aplikasi ini adalah :

- Tidak adanya fitur *auto update* langsung dari aplikasi untuk menambah materi pelajaran.
- Tidak adanya *button stop*, maka *audio* yang keluar tidak dapat berhenti sebelum selesai.

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan beberapa hal mengenai Aplikasi Bahasa Arab Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada SMA Negeri 1 Bakam ini adalah sebagai berikut:

- Apabila aplikasi ini benar-benar diimplementasikan di SMA Negeri 1 Bakam, maka akan sangat

membantu dalam proses pembelajaran bahasa arab. Karena aplikasi ini dapat dijadikan sebagai media pelengkap dalam belajar untuk menghilangkan rasa jenuh murid ketika mereka belajar.

- Dikarenakan berperan sebagai media pembelajaran, kapan saja dan dimana saja murid dapat belajar dengan menggunakan aplikasi ini karena sudah terinstal dalam perangkat androidnya.

5.2 Saran

- Aplikasi hanya berjalan di satu *operating system* yakni android. Hal ini menyebabkan murid yang menggunakan perangkat *mobile non android OS* misalnya IOS, Windows Phone, dan lain sebagainya tidak bisa menggunakan dan memanfaatkan aplikasi ini. Mudah-mudahan di pengembangan selanjutnya bisa dibuat aplikasi serupa untuk *mobile platform* lainnya.
- Aplikasi hanya fokus pada pembelajaran bahasa arab kelas 1 saja, sehingga materi penggunaan aplikasi akan sangat minim sekali, maka dari itu penulis berharap supaya pengembangan aplikasi ini bisa lebih merata, dari kelas satu sampai kelas tiga
- Minimnya materi sehingga tidak bisa membuat murid betah berlama-lama menggunakan aplikasi. Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya, aplikasi dikembangkan seperti pembelajaran bahasa arab lanjutan sehingga bisa menambah wawasan pengguna.

Daftar Pustaka

- Bentley, Lonnie D and Whitten Jeffrey L. *Systems Analysis and Design for the Global Enterprise Seventh Edition International Edition*. New York : McGraw-Hill, 2007.
- Febrian, Jack dan Farida Andayani. *Kamus Komputer dan Istilah Teknologi Informasi*. CV Informatika, 2002.
- Fowler, Martin. *UML Distilled Edisi 3*. Yogyakarta : Andi, 2005.

Hermawan, Stephanus. *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta : CV Andi Offset, 2011.

Hughes, Bob and Mike Cotterell. *Software Project Management Third Edition*. London : McGraw-Hill, 2002.

Lethbridge, Timothy C, etc. *Object Oriented Software Engineering : Practical Software Development Using UML And Java*. Singapore : McGraw-Hill International, 2002.

Olson, David L. *Managerial Issues of Enterprise Resource Planning Systems*. New York : McGraw-Hill Inc, 2004.

PMBOK Guide. *A Guide to The Project Management Body of Knowledge Third Edition*. Pennsylvania : Project Management Institute, 2004.

Schwalbe, Kathy. *Information Technology Project Management Second Edition*. Cambridge : Course Technology, 2000.

Schwalbe, Kathy. *Information Technology Project Management Third Edition*. Canada : Thompson, 2004.

Sugandi, Achmad, dkk. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang : IKIP PRESS, 2000.

Ulum, I. *Intellectual Capital : Konsep dan Kajian Empiris*. Yogyakarta : Graha Ilmu, 2009.

Wendy, Boggs and Michael Boggs. *UML with Rational Rose*. Sybex, 2002.

Whitten, Jeffrey L, etc. *System Analysis and Design Methods*. The McGraw-Hill Companies Inc, 2004.