

**APLIKASI PENGENALAN NAMA HEWAN DALAM BAHASA  
INGGRIS-ARAB UNTUK ANAK-ANAK**



**TUGAS AKHIR**

Diajukan Guna Memenuhi Syarat Untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Satu Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik  
Universitas Muhammadiyah Surakarta

**Oleh:**

**ELY UTOMO**

**NIM: D 400 050 017**

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
20010**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **APLIKASI PENGENALAN NAMA HEWAN DALAM BAHASA INGGRIS-ARAB UNTUK ANAK-ANAK**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pada era globalisasi ini pemanfaatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berkembang dengan sangat cepat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru yang harus diimbangi dengan kemampuan beradaptasi terhadap teknologi tersebut. Salah satu dari bidang tersebut adalah teknologi informasi yang berbasis Komputer Multimedia.

Pemakaian komputer beserta aplikasinya sekarang sudah merambah berbagai usia. Tidak hanya pemakaian orang dewasa saja. Akan tetapi sekarang anak-anak sudah mulai dikenal dengan komputer. Hal ini dikarenakan komputer sangat aplikatif untuk berbagai hal baik itu untuk pembelajaran atau alat bantu.

Anak-anak pada umumnya mudah menyerap hal-hal yang bersifat menarik dan mengundang perhatian. Dan daya tangkap terhadap masukan yang tinggipun menjadi keunggulan anak-anak dalam proses belajar. Dengan ini anak-anak sudah mulai dikenalkan dengan bahasa asing. Untuk mempermudah anak-anak dalam belajar bahasa asing, maka dibutuhkan suatu media yang lebih menarik. Untuk itulah penulis mencoba membuat Aplikasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris-Arab Untuk Anak-Anak.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan dengan judul dan masalah yang ada, maka penulis mempunyai gagasan Bagaimana cara membuat sebuah “Aplikasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris-Arab Untuk Anak-Anak”.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang sebuah Aplikasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris-Arab Untuk Anak-Anak.

## **1.4 Pembatasan Masalah**

Penyusunan aplikasi ini akan mengalami berbagai masalah yang dihadapi oleh penulis. Oleh karena itu pada pengaplikasian ini hanya dibatasi pada lingkup anak-anak saja. Aplikasi ini bias digunakan untuk pembelajaran pengenalan anak-anak khususnya pada tingkat Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar. Pembatasan masalah diadakan dengan maksud agar nanti tidak terjadi penyimpangan dari permasalahan yang dibahas tersebut. Proses pemasukan aplikasi pada program ini meliputi bermacam-macam pengetahuan dan jenis-jenis hewan dalam bahasa Inggris dan Arab. Aplikasi ini dibuat dengan konsep sederhana dan menarik, yang penulis sampaikan disini sederhana sederhana dan menarik yaitu dari tampilannya dan penyajian aplikasi ini. Sehingga dalam penyajian informasinya atau cara pembelajarannya lebih mudah, dan dalam penyelesaiannya digunakan

program *java netbeans*, dan untuk jumlah hewan dalam aplikasi ini hanya berjumlah tiga puluh nama hewan dan tiga puluh soal saja dan tidak menggunakan *database*.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### 1.5.1 Penulis

Untuk mengaplikasikan teori pemrograman komputer yang didapat di bangku kuliah ke dalam kehidupan yang nyata.

### 1.5.2 Umum

Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan untuk mencoba meningkatkan mutu dan fasilitas dalam proses belajar mengajar dan mendorong dalam memanfaatkan kemajuan bidang teknologi informasi yang menyuguhkan berbagai macam kemudahan dalam belajar terutama teknologi di bidang komputer.

### 1.5.3 Akademik

Sebagai tolak ukur keberhasilan akademik dalam menciptakan manusia yang siap terjun dalam kehidupan masyarakat dengan bekal yang telah dimiliki.