

HALAMAN JUDUL

**APLIKASI *ISLAMIC PARENTING* PANDUAN ORANG TUA MENDIDIK
DAN MENGAWASI PERKEMBANGAN AGAMA ISLAM ANAK**



**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar
Sarjana Komputer pada Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Alauddin Makassar**

**Oleh:
ANDAR
NIM: 60200110015**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN ALAUDDIN MAKASSAR**

2018

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Andar
NIM : 60200110015
Tempat/Tgl. Lahir : Pompalangi, 18 Desember 1989
Jurusan : Teknik Informatika
Fakultas/Program : Sains dan Teknologi
Judul : Aplikasi *Islamic Parenting* Panduan Orang Tua Mendidik dan Mengawasi Perkembangan Agama Islam anak

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa ini merupakan duplikasi, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Makassar, 27 Maret 2018

Penyusun,



Andar

NIM : 60200110015

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudara **Andar : 60200110015**, mahasiswa Jurusan Teknik Informatika pada Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan dengan judul, “**Aplikasi Islamic Parenting Panduan Orang Tua Mendidik dan Mengawasi Perkembangan Agama Islam Anak**”, memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang Munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk proses selanjutnya.

Makassar, 27 Maret 2018

Pembimbing I



Dr. H. Kamaruddin Tone, MM
NIP. 19571231 199203 1 002

Pembimbing II



Faisal Akib, S.Kom. M.Kom
NIP. 19761212 200501 1 005

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “*Aplikasi Islamic Parenting Panduan Orang Tua Mendidik dan Mengawasi Perkembangan Agama Islam anak*” yang disusun oleh Andar, NIM 60200110015, mahasiswa Jurusan Teknik Informatika pada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang *munaqasyah* yang diselenggarakan pada Hari senin, Tanggal 27 Maret 2018 M, bertepatan dengan 9 Rajab 1439 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dalam Ilmu Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika.

Makassar, 27 Maret 2018 M.

9 Rajab 1439 H.

DEWAN PENGUJI :

Ketua : Dr. Wasilah, S.T., M.T

Sekretaris : A. Muhammad Syaffar, S.T., M.T.

Munaqisy I : Faisal, S.T., M.T.

Munaqisy II : Dr. Sohrah, M.Ag.

Pembimbing I : Dr. H. Kamaruddin Tone, M.M.

Pembimbing II : Faisal Akib, S.Kom., M.Kom.

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Diketahui oleh :

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Alauddin Makassar,



Prof. Dr. H. Arifuddin, M.Ag.

NIP. 19691205 199303 1 001

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Setinggi puja dan sedalam syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT atas rahmat, hidayah dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dan juga shalawat beriring salam penulis haturkan kepada Rasulullah SAW yang telah memberikan syafaat-Nya bagi kita semua. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat keserjanaan pada Universitas Islam Negeri Jurusan Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi. Adapun judul skripsi ini adalah " **Aplikasi Islamic Parenting Panduan Orang Tua Mendidik dan Mengawasi Perkembangan Agama Islam Anak** ".

Dengan semua keterbatasan yang penulis miliki, maka skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, baik keluarga, pihak Universitas dan Fakultas Sains dan Teknologi, pihak perusahaan tempat penulis melakukan pengumpulan data, dan pihak lainnya. yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta dukungannya baik secara moril maupun materiil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tiada terhingga kepada seluruh pihak yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada :

1. Teristimewa, tulisan ini saya persembahkan kepada Ayahanda Muhajar, yang dengan sangat luar biasa memberikan ilmu-ilmu tentang kehidupan yang beliau ketahui kepada penulis serta membiayai studi penulis, kepada Ibunda Halima

tercinta yang senantiasa menyalurkan semangat dan kasih sayang yang tiada henti kepada penulis.

2. Bapak Prof. Dr. H. Musafir Pababbari, M.Si. selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar.
3. Bapak Prof. Dr. Arifuddin Ahmad, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar.
4. Bapak Faisal, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan bapak. A. Muhammad Syafar, S.T., M.T. selaku Sekretaris Jurusan Teknik Informatika.
5. Bapak Dr. H. Kamaruddin Tone, MM. selaku pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Faisal Akib, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktunya dan senantiasa memberikan saran serta dukungannya dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
7. Seluruh dosen, staf dan karyawan Jurusan Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar yang telah memberikan sumbangsih baik tenaga maupun pikiran.
8. Sahabat – sahabat dari Teknik Informatika Angkatan 2010 yang namanya sulit disebutkan satu persatu, terimakasih untuk kalian semua yang telah memberikan pengalaman – pengalaman yang sangat berarti bagi penulis,

semoga Allah SWT senantiasa menerangi hidup kita dengan cahaya ilmu-Nya kepada kita.

9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah dengan tulus ikhlas memberikan doa dan motivasi kepada penulis sehingga dapat terselesaikan skripsi ini.

Penulis sadar bahwa tentunya dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan untuk itu saran dan kritik dari pembaca yang sifatnya membangun sangat diharapkan, demi pengembangan kemampuan penulis ke depan dan dapat dikirim melalui email: andar@gmail.com

Akhirnya harapan penulis semoga hasil penyusunan skripsi ini memberi manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan demi kesejahteraan umat manusia harapan itu penulis haturkan kehadiran yang Maha Kuasa, agar limpahan rahmat dan karunia-Nya tetap diberikan, semoga senantiasa dalam lindungan-Nya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ALA UDDIN
M A K A S S A R

Makassar, 27 Maret 2018

Penyusun



Andar

NIM : 60200110015

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan masalah.....	9
C. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus	9
1. Fokus Peneliatian.....	9
2. Deskripsi Fokus	10
D. Kajian Pustaka.....	11
E. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian.....	12
1. Tujuan Pemelitan.....	12
2. Kegunaan Penelitian.....	12
BAB II.....	14
TINJAUAN PUSTAKA.....	14
A. Islamic Parenting.....	14
B. Pendidikan Anak	14
C. Aqidah	14
D. Akhlaq	15
E. Aplikasi.....	15
F. Android	15
G. Java.....	16
H. Android SDK.....	16

I. SQLite	17
J. Daftar Simbol.....	17
1. Daftar Simbol Flowmap Diagram.....	17
2. Daftar Simbol Use Case Diagram.....	19
3. Daftar Simbol Class Diagram	21
4. Daftar Simbol Sequence Diagram	23
BAB III.....	25
METODOLOGI PENELITIAN.....	25
A. Jenis dan Lokasi Penelitian	25
B. Pendekatan Penelitian.....	25
C. Sumber Data	25
D. Metode Pengumpulan Data	26
1. Studi Literatur	26
2. Studi Dokumentasi.....	26
3. Observasi	26
E. Instrumen Penelitian.....	27
1. Perangkat Keras	27
2. Perangkat Lunak	27
F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	27
1. Pengolahan Data	27
G. Analisis Data	28
H. Metode Perancangan Aplikasi.....	28
I. Teknik Pengujian Sistem.....	30
BAB IV	32
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	32
A. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan	32
B. Analisis Sistem yang diusulkan.....	34
1. Analisis Masalah.....	34
2. Analisis Kebutuhan Sistem.....	37
3. Analisis Kelemahan	38
C. Perancangan Sistem.....	38
1. Use Case Diagram	38

2.	Class Diagram.....	40
3.	Struktur Navigasi	42
4.	Perancangan Tabel.....	42
5.	Perancangan Interface.....	48
BAB V.....		56
IMPLEMENTASI DAN ANALISIS HASIL		56
A.	Implementasi	56
1.	Interface	56
B.	Pengujian	64
1.	Prosedur Pengujian	64
2.	Hasil Pengujian.....	65
BAB VI.....		70
PENUTUP.....		70
A.	Kesimpulan.....	70
B.	Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA		72
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		73

DAFTAR GAMBAR

III-1 Model Waterfall.....	29
VI-1 Analisis Sistem Berjalan.....	32
IV-2 Use Case Diagram	39
IV-3 Class Diagram.....	41
IV-4 Struktur Navigai	42
IV-5 Rancangan Landing Page	49
IV-6 Rancangan Navigation Drawer.....	50
IV 7 Rancangan Isi Materi	51
IV-9 Rancangan Inputan Sholat.....	52
IV-10 Rancangan Inputan Sedekah.....	54
IV-11 Rancangan Grafik Sholat.....	55
V-1 Antarmuka Landing Page (Beranda)	56
V-2 Antarmuka Materi Sholat.....	57
V-3 Antarmuka Detail Sholat.....	58
V-4 Antarmuka Halaman Aktifitas	59
V-5 Antarmuka Evaluasi Sholat.....	60
V-6 Antarmuka Input Data Sholat	61
V-7 Antarmuka Grafik	62
V-8 Antarmuka Navigation Drawer.....	63

DAFTAR TABEL

II-1 Daftar Simbol Flowmap Diagram (Sumber : Jogiyanto, 2001)	18
II-2 Daftar Simbol Class Diagram (Sumber : Booch, 1999).....	21
II-3 Daftar Simbol Sequence Diagram (Sumber : Rosenberg, 2007)	23
IV-1 Tabel Materi	43
VI-2 Tabel Anak	43
IV-3 Tabel Evaluasi Sholat	44
IV-4 Bacaan Al Qur'an.....	44
IV-5 Tabel Hafalan Al Qur'an.....	45
IV-6 Tabel Hafalan Doa.....	45
IV-7 Tabel Sedekah.....	46
IV-8 Tabel Pengetahuan Islam.....	46
IV-9 Tabel Teman.....	47
IV-10 Tabel Hafalan Hadist	47
IV-11 Tabel Akhlak	48
IV-12 Tabel Cerita Anak.....	48
V-1 Pengujian Landing Page	65
V-2 Pengujian Halaman Materi Fiqih (Sholat)	66
V-3 Pengujian Materi Rukun Sholat	66
V-4 Pengujian Halaman Aktifitas	67
V-5 Pengujian Halaman Evaluasi Sholat	68
V-6 Pengujian Halaman Evaluasi Sholat	68
IV-7 Pengujian Grafik Sholat.....	69

ABSTRAK

Nama : Andar
Nim : 60200110015
Jurusan : Teknik Informatika
Judul : Aplikasi *Islamic Parenting* Panduan Orang Tua Mendidik dan Mengawasi Perkembangan Agama Islam Anak
Pembimbing I : Dr. H. Kamaruddin Tone, MM.
Pembimbing II : Faisal Akib, S.Kom., M.Kom.

Salah satu tanggung jawab yang paling banyak diabaikan oleh orang tua muslim adalah tanggung jawab memahamkan dan mengajarkan agama Islam pada anaknya. Sekalipun pada masa sekolah agama Islam diajarkan pada setiap jenjang pendidikan namun keterbatasan kualitas dan kuantitas pendidikan yang diterima sangat terbatas. Sementara pendidikan agama Islam pada anak idealnya dimulai pada masa kandungan, dan hukum menuntut ilmu agama adalah wajib bagi setiap individu muslim. Pembuatan aplikasi *Islamic Parenting* ini diharapkan dapat membantu orang tua untuk mendidik dan memberikan pemahaman kepada anaknya tentang pendidikan agama Islam dasar, amalan-amalan wajib dan rutin, pembentukan karakter, akal, jiwa dan fisik.

Aplikasi dibangun dengan menggunakan Android Studio dengan Bahasa pemrograman Java dan database SQLite. Antar muka aplikasi menggunakan konsep *Material Design*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan strategi *design and creation*, serta pengujian yang dilakukan adalah pengujian *blackbox*.

. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi panduan pendidikan agama Islam dasar bagi anak yang dapat dijalankan pada perangkat android versi *Lollipop – Oreo* versi 8.1. Dengan menggunakan aplikasi ini orang tua dapat mengetahui materi-materi dasar yang seharusnya diajarkan sejak dini kepada anaknya. Selain itu, metode yang ditonjolkan pada aplikasi adalah keteladanan, sehingga orang tua akan menjadi karakter yang selalu menjadi panutan bagi anak.

Kata Kunci: *Islamic Parenting*, Pendidikan Anak, Android, Java

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Asy-Syaikh Muhammad al-Khidr Husain *rahimahullah* pernah berkata “Kebanyakan orang belum menyadari bahwa anak-anak adalah unsur umat ini. Hanya saja seorang anak bersembunyi di balik tabir kekanak-kanakannya. Apabila kita singkap tabir itu, pasti kita akan temukan dia berdiri sebagai salah satu penyangga bangunan umat ini. Akan tetapi, ketentuan Allah pasti berjalan, yaitu bahwa tabir tersebut tidak akan tersingkap selain dengan bimbingan dan pendidikan secara berkala, sedikit demi sedikit. Oleh karena itu, harus dilakukan dengan perencanaan yang matang dan bertahap. Demikianlah gambaran secara umum kondisi umat Islam saat ini berkaitan dengan pendidikan anak-anak mereka (Suwaid, 2010). Sangat sedikit yang memahami jika anak-anak adalah salah satu bagian terpenting dalam barisan umat. Jika ditelaah lebih dalam dan dikaji berdasarkan Al-qur’an dan Hadist, terdapat sangat banyak keutamaan dan kedudukan anak-anak, diantaranya, Penerus generasi umat Islam. Tidak dapat dipungkiri, nasib umat Islam 30-40 tahun berikutnya ditentukan oleh anak-anak umat Islam saat ini. Status penerus ini menyangkut segala aspek bukan hanya dari segi eksistensi secara kuantitas atau hal-hal lain yang bersifat fisik namun yang terpenting adalah kualitas secara spiritual, moral dan kemampuan mengemban amanah sebagai penjaga kelurusan ajaran Islam dan sebagai khalifah di muka bumi.

Dalam surah Luqman, nasehat-nasehat Luqmanul Hakim selalu diawali dengan kata “*Yaa bunayya*” yang artinya “Wahai anakku” sebagaimana dalam Al-Qur’an Surah Luqman/31: 13, yang berbunyi:

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ وَ يَبْنِي لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ
لُظْلَمٌ عَظِيمٌ ۝۱۳

Terjemahnya:

Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar" (Departemen Agama: 2010)

Anak adalah nikmat dari Allah (salah satu pembawa kebaikan dan penyebab masuknya surga bagi orang tuanya). Dalil tentang hal ini sangat banyak. Namun cukuplah sekiranya kisah nabi Zakaria AS. Yang diceritakan langsung oleh Allah dalam Al Qur’an memberikan kita pemahaman tentang kedudukan Anak sebagai anugerah yang sangat besar kepada setiap orang tua. Kisah mahsyur ini dapat ditemukan dalam Al Qur’an surah Maryam ayat 1 sampai 15. Berikut doa yang sangat menyentuh dari nabi Zakaria ketika memohon keturunan kepada Allah SWT dan jawaban Allah atas doa hambanya yang disampaikan oleh-Nya dengan perkataan “Kabar gembira” (as-Sa’idi, 2007).

Allah SWT befirman dalam QS. Maryam/19: 7, yang berbunyi:

يٰۤاٰمَنُۢمُؤْمِنِيۡنَ اِنَّا نُبَشِّرُكَ بِغُلٰمٍ اَسْمٰهُوَ يٰحْيٰى لَمْ نَجْعَلْ لَهٗو مِنْ قَبْلُ سَمِيًّا ۝۷

Terjemahnya:

Hai Zakaria, sesungguhnya Kami memberi kabar gembira kepadamu akan (beroleh) seorang anak yang namanya Yahya, yang sebelumnya Kami belum pernah menciptakan orang yang serupa dengan dia (Departemen Agama, 2010).

Anak adalah tanggung jawab yang paling besar yang dengan sebab melalaikannya bisa menyebabkan orang tua menjadi penghuni neraka. Pembahasan mengenai tanggung jawab terhadap anak ini sangatlah panjang. Dalam Al Qur'an maupun hadist dijelaskan lebih terperinci misalnya kewajiban menyusui selama 2 tahun bagi seorang ibu, kewajiban menafkahi anak bagi seorang ayah, rumah adalah madrasah pertama bagi seorang anak, anjuran berlemah-lembut kepada anak dan masih banyak lagi. Cukupilah sekiranya ayat Allah sebagai berikut sebagai dalil tentang perintah Allah terhadap anak dan istrinya (keluarganya). Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an Surah At-Tahrim/66: 6 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ٦

Terjemahnya: **UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang (Departemen Agama, 2010)

Jika sekiranya seorang anak dan istri diperintahkan oleh Allah untuk dijaga dari api neraka maka tidak diragukan lagi secara tidak langsung ada kewajiban yang harus dilakukan agar dapat terhindar dari api neraka. Dalam tafsir As-Sa'di Syaikh Abdurrahman as-Sa'di menjelaskan ayat diatas dengan tafsir, Menjaga diri dengan menunaikan perintah Allah dan menjauhi larangan-Nya serta bertaubat dari perbuatan yang membuat Allah murka dan mengundang azab serta menjaga

keluarga dan anak-anak dengan cara mendidik , mengajarkan serta memaksa mereka menunaikan perintah-perintah Allah SWT (as-Sa'di, 2007)

Keutamaan dan kedudukan anak dalam Islam yang telah disebutkan di atas seharusnya menjadi perhatian utama orang tua dalam mendidik anaknya khususnya bagi yang hanya menyekolahkan anaknya pada sekolah-sekolah umum dengan pendidikan agama yang sangat minim.

Berikut beberapa jalur atau kesempatan bagi anak untuk mendapatkan pelajaran agama Islam di sekolah dasar negeri.

1. 2 jam pelajaran Agama Islam dalam seminggu.
2. Kegiatan keagamaan rutin misalnya pada perayaan Maulid Nabi, Isra' Mi'raj dan pengajian yang diikuti oleh anak-anak. Pada umumnya kegiatan seperti ini berlangsung efektif untuk mendapatkan pelajaran selama 2-3 jam. Dalam setahun bisaanya dilangsungkan 2-5 kali kegiatan serupa.
3. Kegiatan pesantren kilat, halal bi halal dan kegiatan semisal itu. Bisa dilakukan 1-3 hari. Jumlah jam dan jenis pelajaran bisaanya bervariasi. Namun secara umum pesantren kilat mengambil waktu seperti jam pelajaran normal di sekolah. Kegiatan pesantren kilat bisaanya diadakan 2-3 kali dalam setahun.
4. Nasihat-nasehat dari tempat anak belajar membaca Al Qur'an. Sangat beruntung jika ada kegiatan semacam ini karena bisa dilakukan setiap hari. Namun pada kenyataannya, dari beberapa Taman Pendidikan Al Qur'an yang dikunjungi oleh penulis, hanya ada satu yang rutin memberikan

pelajaran agama kepada santrinya. Itupun hanya dengan durasi 12-20 menit dan tidak dilangsungkan setiap hari.

5. Pendidikan di rumah. Pendidikan inilah yang seharusnya lebih dimaksimalkan. Namun belum dapat diketahui secara pasti seberapa banyak pendidikan agama yang diberikan oleh orang tua kepada anaknya di rumah.

Jika dikalkulasikan dengan mengambil nilai tengah, dalam setahun seorang anak menerima pelajaran agama Islam hanya sebanyak 150 jam. Dan jika terdapat pelajaran di rumah totalnya sekitar 200 jam. Jumlah jam ini tentu saja sangat minim. Jika dibandingkan dengan pelajaran lainnya seperti matematika, ilmu alam, Bahasa Indonesia dan pelajaran lainnya. Mengapa jumlah jam yang kelihatannya banyak itu sebenarnya sangat kurang?. Jawabannya sederhana. Dalam setahun terdapat 365 hari. Jika dalam setahun hanya terdapat 150-200 jam pelajaran agama maka setiap harinya pelajaran agama hanya berlangsung 30-45 menit saja. Hal ini tentu saja sangat menyedihkan. Dan semakin menjauhkan kehidupan anak dari pemahaman dan pengamalan agama Islam yang lurus. Sementara itu kita diperintahkan oleh Allah untuk mengamalkan agama Islam ini secara sempurna. Allah SWT berfirman dalam QS. Al Baqarah/2: 208 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا ادْخُلُوا فِي السِّلْمِ كَآفَّةً وَلَا تَتَّبِعُوا خُطَوَاتِ الشَّيْطَانِ إِنَّهُ
لَكُمْ عَدُوٌّ مُّبِينٌ ٢٠٨

Terjemahnya:

Hai orang-orang yang beriman, masuklah kamu ke dalam Islam keseluruhan, dan janganlah kamu turut langkah-langkah syaitan. Sesungguhnya syaitan itu musuh yang nyata bagimu (Departemen Agama 2010)

Berikut penjelasan ayat ini dalam tafsir As-Sa'di. Ini merupakan perintah Allah kepada orang-orang yang beriman untuk masuk kedalam Islam secara keseluruhan. Maksudnya, dalam seluruh syariat-syariat agama, mereka tidak meninggalkan sesuatu pun darinya. Dan agar mereka tidak seperti orang-orang yang menjadikan hawa nafsunya sebagai tuhannya. Apabila hawa nafsunya itu sejalan dengan syariat maka dia kerjakan, namun bila bertentangan dengannya, dia tinggalkan. Yang wajib adalah menundukkan hawa nafsunya kepada agama dan ia melakukan segala perbuatan baik dengan segenap kemampuannya, dan apa yang tidak mampu ia lakukan, maka dia berusaha dan berniat melakukannya dan menjangkauinya dengan niatnya tersebut (as-Sa'di, 2007)

Agama Islam ini bukanlah sekedar deretan kewajiban-kewajiban atau kegiatan-kegiatan yang dilakukan karena adanya aturan yang telah diamalkan oleh orang-orang tua kita sejak zaman Rasulullah SAW. Namun jauh melebihi itu semua, Islam datang untuk sebagai kebutuhan bagi semua umat manusia agar segala aspek kehidupannya berjalan dengan penuh kebaikan untuk mencapai kebahagiaan yang sesungguhnya baik di dunia dan di akhirat dengan jalan atau cara yang sebaik-baiknya. Singkatnya, agama Islam tidak akan dapat dipisahkan dari segala aspek kehidupan umat Islam. Maka cukupkah hanya dengan mempelajari agama ini hanya dalam waktu 30-45 menit saja dalam sehari?. Tentu saja tidak..

Dalam sebuah kitab karya DR. Abdullah Nashih 'Ulwan yang berjudul Tarbiyatul Aulad Fil Islam atau Pendidikan Anak dalam Islam disebutkan tujuh tanggung jawab pendidikan untuk seorang anak.

1. Tanggung jawab pendidikan iman/aqidah/ibadah
2. Tanggung jawab pendidikan moral/akhlaq
3. Tanggung jawab pendidikan fisik/jasmani
4. Tanggung jawab pendidikan akal
5. Tanggung jawab pendidikan kejiwaan
6. Tanggung jawab pendidikan social
7. Tanggung jawab pendidikan seks

Ketujuh jenis tanggung jawab pendidikan anak tersebut masing-masing terdiri atas pokok bahasan pokok bahasan yang luas. Berdasarkan hadis-hadist Rasulullah SAW, masalah pendidikan anak sudah dimulai dengan doa agar mendapatkan keturunan yang baik (Abdurrahman, 2006).

Pada usia selanjutnya Rasulullah SAW mengajarkan mereka tentang agama Islam sesuai dengan kemampuan mereka dalam menerima pelajaran. Dengan nasehat-nasehat yang menyentuh dan tetap memperhatikan kebutuhan mereka sebagai seorang anak terutama dalam hal bermain.

Lalu bagaimanakah orang tua mendidik anak pada saat sekarang ini? Fakta yang bisa kita temukan adalah semakin terpinggirkannya cara mendidik dan materi didik yang telah dicontohkan oleh Rasulullah. Selain itu siaran TV yang tidak dibatasi dengan begitu mudah menjadi tontonan anak. Berbagai kegiatan yang benar-benar menguras tenaga seperti game online, dan media social juga sudah bisa diakses oleh anak-anak usian di bawah 10 tahun.

Permasalahan di atas menjadi latar belakang dibutuhkan sebuah aplikasi Android yang dapat membantu orang tua dalam mendidik anaknya secara Islami sekaligus melakukan pengawasan terhadap pengamalan ilmu yang telah diajarkan kepada anak-anaknya. Aplikasi ini nantinya diharapkan dapat digunakan oleh orang tua khususnya yang hanya mampu menyekolahkan anaknya di sekolah umum (bukan sekolah agama atau sekolah berbasis pendidikan Islam), namun juga tidak dibatasi untuk semua orang tua yang ingin mencoba menerapkannya. Selain untuk anak, aplikasi ini juga secara tidak langsung dapat berfungsi sebagai panduan bagi orang tua tentang bagaimana cara mendidik anak sesuai dengan yang dicontohkan oleh Rasulullah SAW.

Alasan dipilihnya *platform* mobile khususnya system operasi android karena teknologi informasi yang paling dominan adalah *Smartphone*. Dalam sehari yang terdiri dari 24 jam, seseorang bisa berjarak tidak lebih dari 10 meter dari smartphonenya selama kira-kira 20 jam. Perinciannya sebagai berikut. Dalam aktifitas berupa profesi atau pekerjaan misalnya bekerja di kantor, belajar pada jam-jam kuliah atau sekolah, menjaga barang-barang dagangan di toko atau dipasar, berkeliling mengantarkan pesanan dan pada berbagai pekerjaan lainnya yang memakan waktu sekitar 8-10 jam, sebagian besar pelakunya bisa dipastikan membawa handphone di sakunya atau di tasnya, meletakkan handphone di meja kerjanya, atau mengontrol smarthphonenya menggunakan perangkat lain semacam smartwatch dari ruangan di sebelah ruangan kerjanya. Setelah kembali ke rumah dan melakukan aktifitas ringan semisal memasak, menyiram bunga di ta man, menonton TV, membaca buku, dan lain-lain, notifikasi dan penanda adanya

komunikasi melalui smartphone masih dapat didengar atau di terima yang artinya jarak seseorang dengan smartphonenya tidak lebih atau lebih sedikit dari 10 meter. Aktifitas ringan ini bisaanya dilakukan 2-3 jam (Jika ditotalkan semua aktifitas semacamnya). Apalagi pada saat beristirahat bahkan tertidur. Handphone bisaanya diletakkan hanya sekian sentimeter atau meter dari telinga. Waktu tidur kebanyakan orang bisaanya 5-6 jam. Aktifitas lain yang bahkan smartphone menjadi bawaan wajib adalah pada saat keluar rumah. Ke mall, tempat hiburan, ke tempat olahraga berkunjung ke rumah teman dan kerabat atau kegiatan lainnya. Aktifitas sejenis ini bisaanya memakan waktu 3-4 jam. Totalnya $(8+2+6+3) - (10+3+6+4) = 19$ sampai 23 jam. Kira-kira 20 jam dalam sehari.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, rumusan masalah yang dapat disebutkan adalah, bagaimana cara membangun aplikasi *Islamic Parenting* sebagai panduan orang tua dalam mendidik dan mengawasi perkembangan agama Islam pada anak?

C. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus

1. Fokus Penelitian

Agar dalam pengerjaan tugas akhir ini bisa terarah, maka penelitian ini difokuskan pada pembahasan sebagai berikut :

1. *User* atau pengguna yang akan menggunakan aplikasi ini adalah orang tua atau orang dewasa yang akan mendidik anak berdasarkan metode yang akan disajikan di dalam aplikasi.

2. Target penggunaan aplikasi atau pengimplementasian aplikasi adalah anak dengan usia 3-10 tahun.
3. Aplikasi membagi pendidikan Islam menjadi dua kategori rentang usia yaitu 3-5 tahun dan 6-10 tahun
4. Aplikasi menyediakan fitur materi yang akan diajarkan untuk terlebih dahulu harus dipahami oleh orang tua
5. Aplikasi menyediakan fitur yang berisi keutamaan mendidik anak dengan baik, balasan Allah SWT pada orang tua berupa surga dan ancaman bagi yang melalaikan anaknya
6. Aplikasi menyediakan fitur tata cara ibadah berdasarkan berdasarkan dalil-dalil shahih
7. Aplikasi menyediakan pembahasan *aqidah* dan *akhlaq*
8. Fitur pengawasan ibadah berupa pencatatan ibadah-ibadah wajib maupun Sunnah yang dilakukan oleh anak yang dapat ditampilkan grafiknya setiap bulan atau setiap tahun
9. Fitur pengawasan akhlaq berupa daftar riwayat kelakuan baik maupun buruk yang dilakukan oleh anak yang akan menjadi bahan acuan lainnya bagi orang tua dalam mendidik anak. Fitur ini ditampilkan dalam bentuk tabel

2. Deskripsi Fokus

Untuk mempermudah pemahaman dan memberikan gambaran serta menyamakan persepsi maka dikemukakan penjelasan yang sesuai dengan focus penelitian sebagai berikut:

- a. *User* adalah pengguna yang akan berinteraksi atau menggunakan aplikasi.
- b. *User Target* adalah target pengguna dalam mengimplementasikan fitur aplikasi
- c. Fitur adalah modul-modul berupa fasilitas yang dapat digunakan dalam aplikasi. Biasanya merupakan kategori berdasarkan fungsi tertentu dalam aplikasi
- d. Ibadah merupakan ritual rutin yang dilakukan seseorang berdasarkan syarat dan ketentuan tertentu
- e. Akhlaq merupakan tabiat atau sifat atau kelakuan seseorang
- f. Pendidikan anak yang sebenarnya adalah apa yang diperoleh oleh anak semenjak ia lahir sampai pada usia di mana dia telah siap untuk menikah. Namun beberapa referensi menyebutkan bahwa anak hanya yang berusia antara 1-18 tahun saja.

D. Kajian Pustaka

Terdapat beberapa penelitian tentang aplikasi pendidikan Islam anak-anak. Namun bentuk aplikasi lebih fokus kepada satu pokok bahasan seperti pelajaran membaca al-qur'an, pelajaran sholat, wudhu dan lain-lain, contohnya "Pengembangan Aplikasi Informasi Shalat Berbasis Multimedia Menggunakan *Flaslite Mobile Application*" (Daud, 2011).

Penelitian lain yang juga berkaitan erat namun hanya sebatas pendidikan akhlak saja yaitu "Aplikasi Mobile Pendidikan Akhlak Untuk Anak" (Susilo, 2014).

Hanya saja aplikasi yang dibangun hanya berupa informasi saja tanpa ada panduan dan pengawasan penerapan aplikasi pada anak. Dengan kata lain aplikasi yang dibangun hanya berupa aplikasi informasi digital saja.

Selain itu terdapat juga berbagai game bertema edukasi khususnya game edukasi Islami. Yang menjadi salah satu sumber informasi bagi penulis yaitu “Pengembangan Game Edukasi Tajwid Al Qur’an Berbasis Android” (Isna, I Ketut, & I Gede, 2016). Unsur yang ditunjukkan dalam aplikasi ini adalah bejajar dengan *fun* agar pelajaran lebih terasa mudah dan tidak membosankan bagi anak.

E. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun membangun aplikasi *Islamic Parenting* sebagai panduan orang tua dalam mendidik dan mengawasi perkembangan agama Islam pada anak.

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan bagi dunia akademik

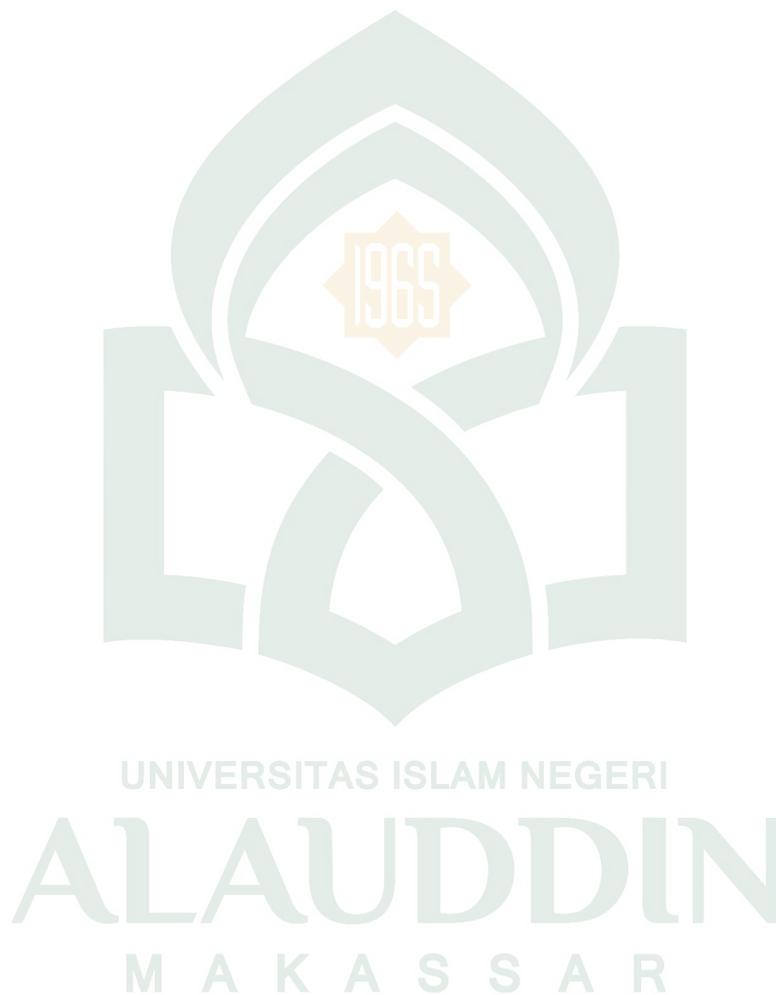
Sebagai kontribusi positif di bidang keilmuan teknologi informasi dan sebagai wujud nyata implementasi teknologi informasi pada bidang keagamaan dan pendidikan.

b. Kegunaan bagi pengguna

Sebagai panduan bagi pengguna untuk mengajarkan agama Islam kepada anak-anak.

c. Kegunaan bagi penulis

Dapat mengembangkan wawasan keilmuan yang didapatkan di bangku kuliah maupun secara otodidak, dalam memahami tentang pengembangan aplikasi berbasis Android dan menambah wawasan pendidikan agama Islam khususnya untuk anak.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Islamic Parenting

Islamic Parenting merupakan istilah untuk cara mendidik anak seperti yang disebutkan dalam Al Qur'an dan hadist Rasulullah SAW. Selain itu juga merujuk kepada kisah-kisah para ulama yang diakui kesuksesannya dalam menuntut ilmu (Suwaid, 2010)

B. Pendidikan Anak

Pendidikan anak yang sebenarnya adalah apa yang diperoleh oleh anak semenjak ia lahir sampai pada usia di mana dia telah siap untuk menikah. Namun beberapa referensi menyebutkan bahwa anak hanya yang berusia antara 1-18 tahun saja. Namun pada kenyataannya orang tua masih bertanggung jawab pada anaknya sampai anaknya menikah. Berdasarkan dalil-dalil dalam Al Qur'an dan Hadist pernyataan ini memang benar. Yang membuat pandangan beberapa penulis berbeda hanya pada sudut pandang jenis tanggung jawab orang tua dan pendidikan yang akan diberikannya (Abdurrahman, 2006)

C. Aqidah

Aqidah adalah dasar agama Islam berupa mengenal Allah dan mengesakannya, tidak mensekutukan-Nya dengan apapun dan beribadah hanya kepadanya (Asyqar, 2014)

D. Akhlaq

Akhlaq adalah tabiat atau kelakuan atau perbuatan seseorang. Terdapat akhlaq yang baik yang biasanya disebut akhlaq mulia dan terdapat juga akhlaq yang buruk (Istadi, 2016)

E. Aplikasi

Aplikasi merupakan proses atau prosedur aliran data dalam infrastruktur teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan oleh para pengambil keputusan yang sesuai dengan jenjang dan kebutuhan (Indrajit dan Djokopran, 2012)

F. Android

Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan *platform* yang bersifat *open source* bagi para pengembang untuk menciptakan sebuah aplikasi (Suhas Holla & Mahima M. Katti, 2012) Awalnya, Google Inc. mengakuisi Android Inc. yang mengembangkan *software* untuk ponsel yang berada di Palo Alto, California Amerika Serikat. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah *Open Handset Alliance*, yaitu konsorsium dari 34 perusahaan *hardware*, *software*, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia. Telepon pertama yang memakai sistem operasi Android adalah HTC Dream, yang dirilis pada 22 Oktober 2008. Pada penghujung tahun 2009 diperkirakan di dunia ini paling

sedikit terdapat 18 jenis telepon seluler yang menggunakan Android. (Burd, 2014)

G. Java

Java menurut definisi Sun adalah bahasa berorientasi objek yang dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi mandiri, aplikasi berbasis internet, serta aplikasi untuk perangkat-perangkat cerdas yang dapat berkomunikasi lewat internet atau jaringan komunikasi. Dalam Java ada 2 (dua) jenis program berbeda, yaitu aplikasi dan *applet*. Aplikasi adalah program yang bisaanya disimpan dan dieksekusi dari komputer lokal sedangkan *applet* adalah program yang bisaanya disimpan pada komputer yang jauh, yang dikoneksikan pemakai lewat *web browser* (Burd, 2014)

H. Android SDK

Android SDK merupakan *tools* bagi para *programmer* yang ingin mengembangkan aplikasi berbasis Google Android. Android SDK mencakup seperangkat alat pengembangan yang komprehensif. Android SDK terdiri dari *debugger*, *libraries*, *handset emulator*, dokumentasi, contoh kode, dan *tutorial*. Saat ini Android sudah mendukung arsitektur x86 pada Linux (distribusi Linux apapun untuk *desktop* modern), Mac OS X 10.4.8 atau lebih, Windows XP atau Vista. Persyaratan mencakup JDK, Apache Ant dan Python 2.2 atau yang lebih baru. IDE yang didukung secara resmi adalah Android Studio 1.32 atau lebih dengan menggunakan *plugin Android Development Tools* (ADT), dengan ini pengembang dapat

menggunakan teks editor untuk mengedit *file* Java dan XML serta menggunakan peralatan *command line* untuk menciptakan, membangun, melakukan *debug* aplikasi Android dan pengendalian perangkat Android (misalnya, *reboot*, menginstal paket perangkat lunak dengan jarak jauh). Aplikasi Android dipaketkan ke dalam format *.apk* dan disimpan pada folder/*data/app*. Pengguna dapat menjalankan perintah *adb root* untuk mengakses *folder* tersebut karena *root* memiliki izin untuk mengakses *folder* tersebut. (Burd, 2014)

I. *SQLite*

SQLite merupakan sebuah *DBMS Open source* seperti halnya MySQL, Firebird, dan lain-lain. Dengan ukuran *file* yang sangat kecil *SQLite* layak dipertimbangkan untuk pemilihan sebuah *DBMS* relasional (RDBMS). Di dalam pustaka *SQLite* terdapat beberapa fasilitas yang dapat digunakan untuk memanipulasi data ataupun mendefinisikan data (Burd, 2014)

J. *Daftar Simbol*

1. *Daftar Simbol Flowmap Diagram*

Flowmap atau bagan alir adalah bagan yang menunjukkan aliran di dalam program atau prosedur sistem secara logika. *Flowmap* ini berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *flowmap* ini harus dapat

memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi.

Table II-1 Daftar Simbol Flowmap Diagram (Sumber : Jogiyanto, 2001)

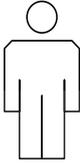
Simbol	Nama	Keterangan
	Terminator awal / akhir program	Simbol untuk memulai dan mengakhiri suatu program
	Dokumen	Menunjukkan dokumen berupa dokumen input dan output pada proses manual dan proses berbasis computer
	Proses Manual	Menunjukkan kegiatan proses yang dilakukan secara manual.
	Proses Komputer	Menunjukkan kegiatan proses yang dilakukan secara komputerisasi

	Arah aliran data	Menunjukkan arah aliran dokumen antar bagian yang terkait pada suatu sistem.
	Penyimpanan Manual	Menunjukkan media penyimpanan data / informasi secara manual
	Data	Simbol input/output digunakan untuk mewakili data input/output

2. Daftar Simbol Use Case Diagram

Use case diagram merupakan gambaran scenario dari interaksi antara pengguna dengan sistem. *Use case diagram* menggambarkan hubungan antara aktor dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi.

Tabel 1 Daftar Simbol Use Case Diagram (Sumber : Booch, 1999)

Simbol	Nama	Keterangan
	<p><i>Actor</i></p>	<p>Menspesifikan himpunan peran yang dimainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i>.</p>
	<p><i>Use Case</i></p>	<p>Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil terukur bagi suatu actor.</p>
	<p>System</p>	<p>Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.</p>
	<p><i>Unidirectional Association</i></p>	<p>Menggambarkan relasi antara <i>actor dengan use case</i> dan proses berbasis computer.</p>

	<i>Dependencies or Instantiates</i>	Menggambarkan kebergantungan (<i>dependencies</i>) antar <i>item</i> dalam diagram
	<i>Generalization</i>	Menggambarkan relasi lanjut antar <i>use case</i> atau menggambarkan struktur pewarisan antar <i>actor</i>

3. Daftar Simbol *Class Diagram*

Class Diagram merupakan diagram yang menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

Tabel II-2 Daftar Simbol *Class Diagram* (Sumber : Booch, 1999)

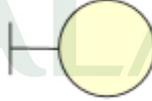
Simbol	Nama	Keterangan						
<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">Nama <i>Class</i></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">+ atribut</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">+ atribut</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">+ atribut</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">+ <i>method</i></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">+ <i>method</i></td> </tr> </table>	Nama <i>Class</i>	+ atribut	+ atribut	+ atribut	+ <i>method</i>	+ <i>method</i>	<i>Class</i>	<p>Blok - blok pembangun pada pemrograman berorientasi obyek.</p> <p>Terdiri atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari class.</p> <p>Bagian tengah mendefinisikan property/atribut class. Bagian</p>
Nama <i>Class</i>								
+ atribut								
+ atribut								
+ atribut								
+ <i>method</i>								
+ <i>method</i>								

		akhir mendefinisikan method-method dari sebuah class.
	<i>Association</i>	Menggambarkan relasi asosiasi
	<i>Composition</i>	Menggambarkan relasi komposisi
	<i>Dependencies</i>	Menggambarkan relasi dependensi
	<i>Aggregation</i>	Menggambarkan relasi agregat

4. Daftar Simbol *Sequence Diagram*

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem berupa *message* terhadap waktu. Pembuatan *sequence diagram* bertujuan agar perancangan aplikasi lebih mudah dan terarah.

Tabel II-3 Daftar Simbol *Sequence Diagram* (Sumber : Rosenberg, 2007)

Simbol	Nama	Keterangan
	Actor	Menggambarkan actor pada <i>sequence diagram</i>
	Control	Menggambarkan unsur kendali pada diagram
	Boundary	Menggambarkan kelas batasan (<i>boundary</i>) pada diagram
	Entity	Menggambarkan kelas entitas pada diagram

→	<i>Dependencies or Instantitiates</i>	Menggambarkan pesan antar dua objek

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

Adapun jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian *Design and Creation*. Penelitian ini lebih terfokus kepada perancangan dan pembangunan aplikasi atau sistem dengan memperhatikan kebutuhan utama pengguna. Selain itu landasan teori juga bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian.. Tujuan penulis menggunakan metode ekperimental karena akan dilakukan eksperimen terhadap variable-variabel input untuk menganalisis *output* yang dihasilkan.

Pada penelitian ini, lokasi penelitian dilakukan di laboratorium pemrograman dasar jurusan Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar.

B. Pendekatan Penelitian

Adapun pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan saintifik yaitu pendekatan berdasarkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

C. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini diperoleh dari kumpulan buku mengenai pemrograman android dan pendidikan agama Islam untuk anak,

juga berasal dari e-book, jurnal tentang penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, serta dari dunia maya atau internet.

D. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah studi literatur, studi dokumentasi dan observasi.

1. Studi Literatur

Studi literatur adalah metode pengumpulan data dengan cara mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan seperti membaca buku atau jurnal.

2. Studi Dokumentasi

Dengan mempelajari dokumentasi program serupa yang berupa source code untuk digunakan sebagai contoh dalam proses pembuatan perangkat lunak.

3. Observasi

Yaitu dengan mengamati proses secara langsung terhadap beberapa perangkat lunak yang sejenis.

Tujuan penulis menggunakan metode studi literatur yaitu untuk mengumpulkan referensi yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan.

E. Instrumen Penelitian

Adapun instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah:

1. Perangkat Keras

- a. Laptop Lenovo Ideapad 500, AMD FX 8800P Radeon R7 12 Compute Core, 4C+8G 2.10GHz
- b. *Smartphone* Android 7.1.2 Xiaomi Mi 5C

2. Perangkat Lunak

- a. Eclipse Luna
- b. SQLite Manager
- c. ADT
- d. JDK
- e. AVD
- f. Windows 10 Home SL
- g. Android 8.0

F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

1. Pengolahan Data

Pengolahan data merupakan proses data yang diolah menjadi sesuatu yang lebih berguna, berupa informasi. Pada penelitian ini, metode pengolahan data yang akan digunakan adalah berikut :

- a. Editing

Yaitu proses memeriksa data yang telah terkumpul dengan tujuan mengurangi kesalahan dan kekurangan yang ada pada data.

b. Koding

Yaitu dengan mengklasifikasikan yang dilakukan dengan cara memberi tanda/kode pada data.

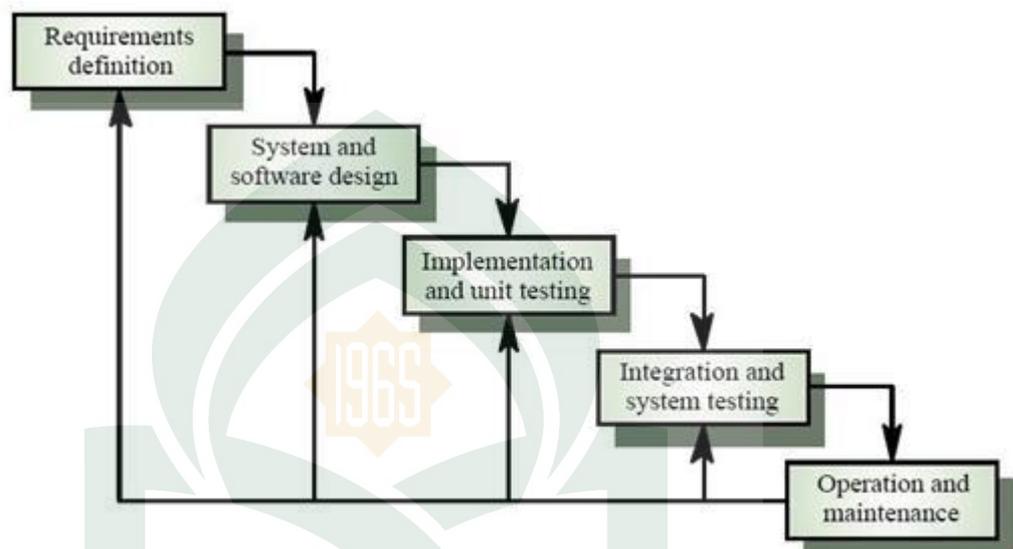
G. Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses mengatur atau mengorganisasikan data dari hasil pengumpulan data yang dilakukan dengan tujuan mendapatkan hipotesa kerja yang akan dilakukan. Pada penelitian ini, penulis menggunakan analisis data kualitatif, yaitu analisis yang prosesnya berjalan terus-menerus sepanjang kegiatan lapangan dilakukan. Peneliti merumuskan hipotesis, dan mencatat tema sepanjang studi tersebut. Sewaktu penelitian berjalan, beberapa hipotesis dihilangkan atau dibuang, atau dijernihkan, dan hipotesis baru dirumuskan untuk diuji dengan data yang ada. (Tiro, 2011)

H. Metode Perancangan Aplikasi

Pada penelitian ini, metode perancangan aplikasi yang digunakan adalah metode *waterfall*. Model *Waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*, dimana proses pengerjaannya bertahap dan harus menunggu tahap sebelumnya selesai dilaksanakan kemudian memulai tahap selanjutnya. Metode ini dipilih oleh penulis dikarenakan proses perancangan aplikasi dilakukan tahap demi

tahap dimulai dari *Requirements analysis and definition*, *System and Software design*, *Implementation, Integration and System testing* dan *Operation and maintenance* (Pressman, 2001).



Gambar III-1 Model Waterfall

Berikut ini adalah deskripsi dari tahap model *Waterfall* :

1. *Requirements analysis and definition*

Proses menganalisis kebutuhan sistem kemudian pengumpulan kebutuhan secara lengkap yang sesuai dengan sistem yang akan dibangun, sehingga nantinya sistem yang telah dibangun dapat memenuhi semua kebutuhan.

2. *System and software design*

Desain dikerjakan setelah analisis dan pengumpulan data dikumpulkan secara lengkap. Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur

perangkat lunak, representasi *interface*, dan *detail* (algoritma) prosedural.

3. *Implementation*

Proses menerjemahkan desain ke dalam suatu bahasa yang bisa dimengerti oleh komputer.

4. *Integration and system testing*

Proses pengujian dilakukan pada logika, untuk memastikan semua pernyataan sudah diuji. Lalu dilanjutkan dengan melakukan pengujian fungsi sistem untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input akan memberikan hasil yang aktual sesuai yang dibutuhkan.

5. *Operation and maintenance*

Pada proses ini dilakukan pengoperasian sistem yang telah selesai dibangun dan melakukan pemeliharaan.

I. Teknik Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan proses pengeksekusian sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem perangkat lunak tersebut cocok dengan spesifikasi sistem dan berjalan dengan lingkungan yang diinginkan. Pengujian sistem sering diasosiasikan dengan pencarian *bug*, ketidak sempurnaan program, kesalahan pada baris program yang menyebabkan kegagalan pada eksekusi sistem perangkat lunak.

Adapun pengujian system yang digunakan pada tugas akhir ini adalah *Black Box*. *Black Box testing* yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian

dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan (Rosa dan Shalahuddin, 2011).

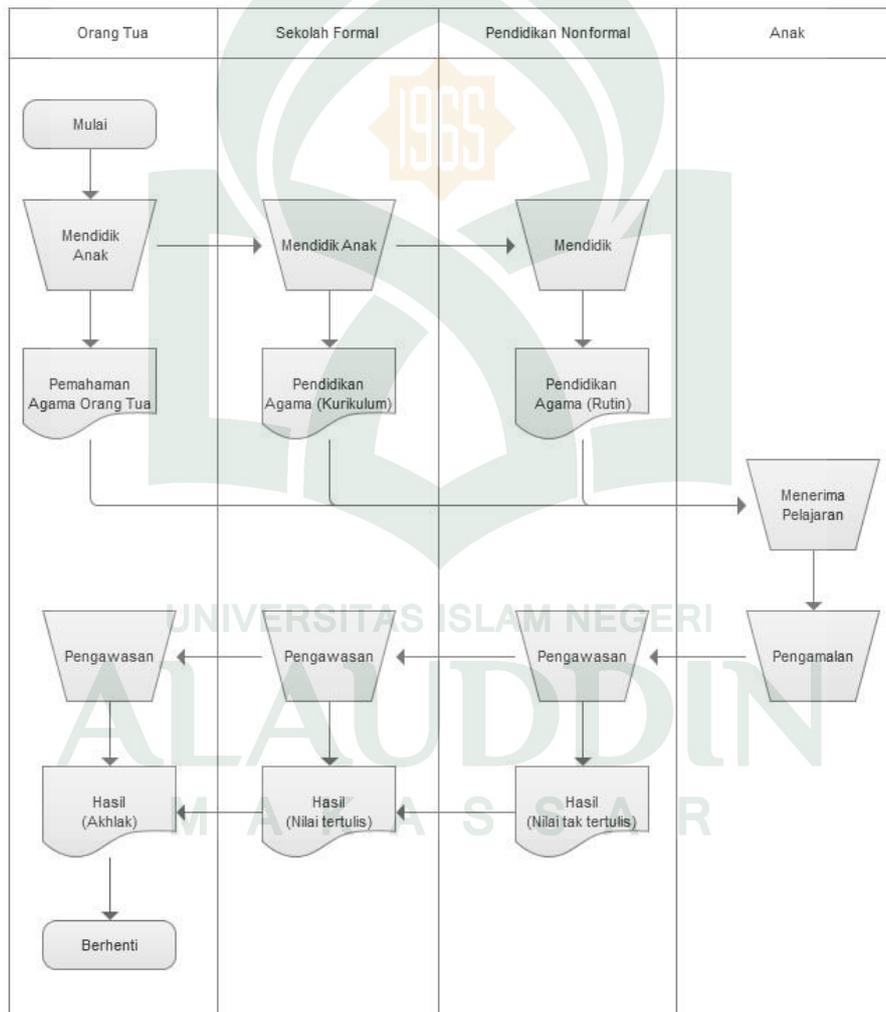


BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

A. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Berikut flow map yang menjelaskan secara umum model pendidikan agama Islam anak di Indonesia.



Gambar VI-2 Analisis Sistem Berjalan

Permasalahan ini sebenarnya sangat kompleks. Hal ini disebabkan banyaknya perbedaan dalam menjalankan syariat agama Islam khususnya dalam hal ilmu fiqih. Termasuk diantaranya tata cara mendidik dan menuntut ilmu yang paling terkenal tentu saja saja 4 Madzhab sama-sama memiliki banyak pengikut. Salah satu fenomena lain yang sedang berkembang di Indonesia adalah banyaknya organisasi atau ormas agama Islam yang mengembangkan metode sendiri dalam hal ini. Oleh sebab itu data awal yang dikumpulkan dari hasil observasi sistem pendidikan agama Islam dasar pada anak hanyalah yang bersifat factual dengan mengedepankan persamaan dalam hal metode yang paling umum, manajemen waktu, pengawasan dan keterlibatan orang tua secara langsung. Agar lebih mudah dipahami, metode pendidikan agama Islam dalam keluarga dibagi menjadi 3 bagian diantaranya:

1. Golongan A (keluarga dengan pendidikan agama diatas rata-rata)

Pada golongan ini orang tua benar-benar menyadari pentingnya pendidikan agama bagi anak. Mereka bahkan mengutamakan pendidikan agama di atas pendidikan yang lain. Bentuk kepedulian yang tinggi tersebut diterapkan dengan melakukan pengawasan yang ketat terhadap pendidikan agama anak. Kebanyakan menyekolahkan anak pada sekolah Islam, memperhatikan hafalan anak, memberikan makanan yang tidak meragukan apalagi haram, senantiasa mencoba mengetahui sebagian besar apa yang dilakukan anaknya dalam sehari dan mengarahkannya pada ketaatan beragama dan yang terpenting adalah bagaimana perkembangan iman dan

akhlak anaknya. Semua bentuk perhatian tersebut juga diaplikasikan dalam bentuk sikap keteladanan.

2. Golongan B (keluarga dengan pendidikan agama rata-rata)

Pada golongan ini, kebanyakan orang tua juga masih memperhatikan pendidikan agama anaknya namun dengan pengawasan yang kurang. Begitu pula dengan sikap keteladanan kepada anak. Meskipun demikian mereka masih berupaya memberikan pendidikan pada anak dalam bentuk pendidikan formal dan nonformal dengan namun dengan mempercayakan sepenuhnya pada tenaga pengajar.

3. Golongan C (keluarga dengan pendidikan agama yang kurang)

Orang tua pada golongan sama sekali tidak memperhatikan pendidikan agama pada anak. Hal terbesar yang diberikan pada anak dalam masalah keagamaan mungkin saja hanyalah pelajaran mengaji di lingkungan sekitar rumahnya. Kondisi ini ditandai dengan tidak adanya pemahaman-pemahaman dalam hal dasar sesekalipun seperti rukun iman dan rukun Islam.

B. Analisis Sistem yang diusulkan

1. Analisis Masalah

Dari ketiga golongan yang dikemukakan diatas maka berikut analisis masalah sebagai yang akan menjadi acuan dalam pembuatan aplikasi.

Ada beberapa hal menarik yang dapat dilihat dari ketiga golongan tersebut yang dapat dijadikan acuan dalam pengembangan aplikasi, diantaranya:

- a. Pada dasarnya terdapat perbedaan di antara ketiganya dalam memahami kedudukan anak. Sebab andai saja semuanya memahami hakikat keberadaan anak dalam keluarga sebagaimana yang dijelaskan dalam Al Qur'an dan Hadist maka mereka benar-benar akan mempersiapkan bekal perjalanan anak sampai ke akhirat. Masa depan anak yang ada dalam perencanaan orang tua tidak hanya sampai pada kesuksesan di dunia namun jauh sampai ke lam akhirat kelak dengan tujuan tertinggi berjumpa dengan Allah di surga.
- b. Bentuk pendidikan terbaik dari orang tua adalah keteladanan. Metode pembelajaran inilah yang menjadi inti dari kesuksesan agama Islam bertahan selama ribuan tahun bahkan sampai pada hari kiamat kelak. Para sahabat mencoba melakukan apapun yang dilakukan oleh Rasulullah Muhammaad SAW. Begitu pula Rasulullah selalu mengajarkan berbagai bentuk ibadah dengan mencontohkan. Hal ini turun-temurun dilakukan oleh generasi-generasi Islam hingga sampai pada hari ini. Semuanya tersimpan dalam ribuan buku karya para ulama sampai pada hari ini. Metode pengajaran keteladanan ini adalah metode yang sebenarnya mudah dilakukan, dengan syarat orang tua memiliki pengetahuan agama yang baik juga. Tidak semata menyuruh anak untuk beribadah dan bersikap baik namun terlebih dahulu melakukan hal serupa

Perbedaan lain dari ketiga golongan orang tua di atas terletak pada pengawasan terhadap anak khususnya dalam masalah pendidikan agama. Padahal pengawasan ini adalah bagian terpenting dari suatu pendidikan. Pengawasan yang dimaksud jika dikaitkan dengan sikap keteladanan adalah apa yang di kenal dalam agama Islam sebagai *muhasabah*. Namun karena anak kecil belum mampu melakukan muhasabah pada dirinya sendiri maka *muhasabah* ini dilakukan oleh orang tuanya.

Aplikasi akan dibagi menjadi 3 bagian utama yaitu:

- a. Modul pemahaman keutamaan anak dan ilmu dasar mendidik anak
Berisi materi pokok pemahaman tentang anak baik kedudukan, keutamaan dan berbagai hal lain tentang anak di dalam agama Islam. Selain itu modul ini berisi hal-hal yang terelbih dahulu harus diperhatikan dan dipahami oleh orang tua untuk mendidika anaknya sesuai dengan ajaran Islam.
- b. Modul pengetahuan ilmu yang akan diajarkan pada anak
Modul ini kebanyakan berisi dasar-dasar ilmu agama diantaranya rukun iman, rukun Islam, dan ilmu fiqih ibadah dasar.
- c. Modul pengawasan
Modul ini berisi aktifitas pengamalan ilmu agama yang telah diajarkan. Dapat berupa shalat, bacaan atau hafalan Al qur'an, jadwal sedekah, daftar teman dan lain-lain.

2. Analisis Kebutuhan Sistem

a. Kebutuhan Antarmuka

Kebutuha-kebutuhan antarmuka aplikasi adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi dibuat dengan konsep Material Design agar dapat memberikan tampilan visual yang menarik dan tetap responsive.
2. Tampilan antarmuka terdiri dari 3 bagian utama sesuai dengan hasil analisis masalah yaitu modul keutamaan anak, modul pengetahuan fiqih dasar dan modul pengawasan
3. Aplikasi menampilkan bagian-bagian dasar penginputan seperti teks input, radio, checklist, tombol, date picker dan grafik hasil pengawasan.

b. Kebutuhan Data

Data yang dibutuhkan dalam pembanguna aplikasi ini diantaranya:

- 1) Data keutamaan dan kedudukan anak dalam Islam
- 2) Data tentang materi-materi dasar yang diberiakn kepada anak
- 3) Data tentang penyajian dalam bentuk angka dan grafik.

c. Kebutuhan Fungsional

Fungsi-fungsi yang berjalan pada apikasi ini adalah:

- 1) Sebagai panduan bagi orang tua dalam mendidik anaknya berdasarkan tuntunan Islam
- 2) Apliaksi digunakan oleh orang tua untuk mempelajari keutamaan anak dalam Islam

- 3) Aplikasi berisi pelajaran agama dasar yang dapat dipelajari terlebih dahulu oleh orang tua untuk diajarkan pada anaknya
- 4) Aplikasi dapat menerima inputan data aktifitas atau amalan yang dikerjakan oleh anak
- 5) Aplikasi dapat menyajikan grafik untuk kebutuhan pengawasan perkembangan agama Islam anak.

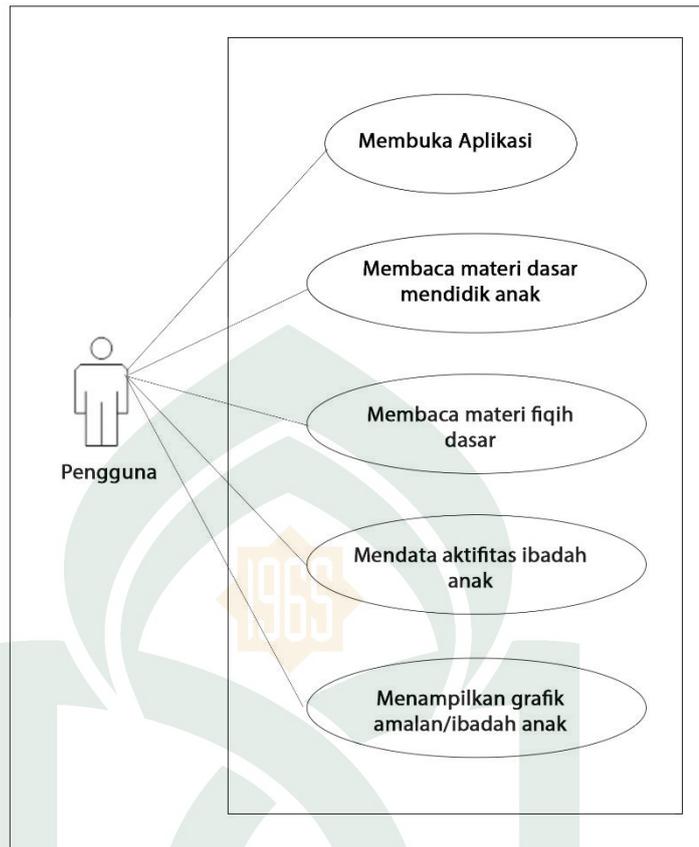
3. Analisis Kelemahan

Aplikasi memiliki keterbatasan pada penyajian luasnya persoalan agama terutama dalam fiqih ibadah. Meskipun demikian aplikasi dibangun pada rujukan hadist-hadist shahih saja. Adapun mengenai perbedaan dalam hal semisal gerakan sholat, bacaan dalam sholat yang beragam, pada aplikasi hanya disajikan yang secara umum digunakan di Indonesia saja namun tentu saja hanya yang memiliki dalil yang shahih saja.

C. Perancangan Sistem

1. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan gambaran skenario dari interaksi antara pengguna dengan sistem. *Use case diagram* menggambarkan hubungan antara aktor dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi.



Gambar IV-3 Use Case Diagram

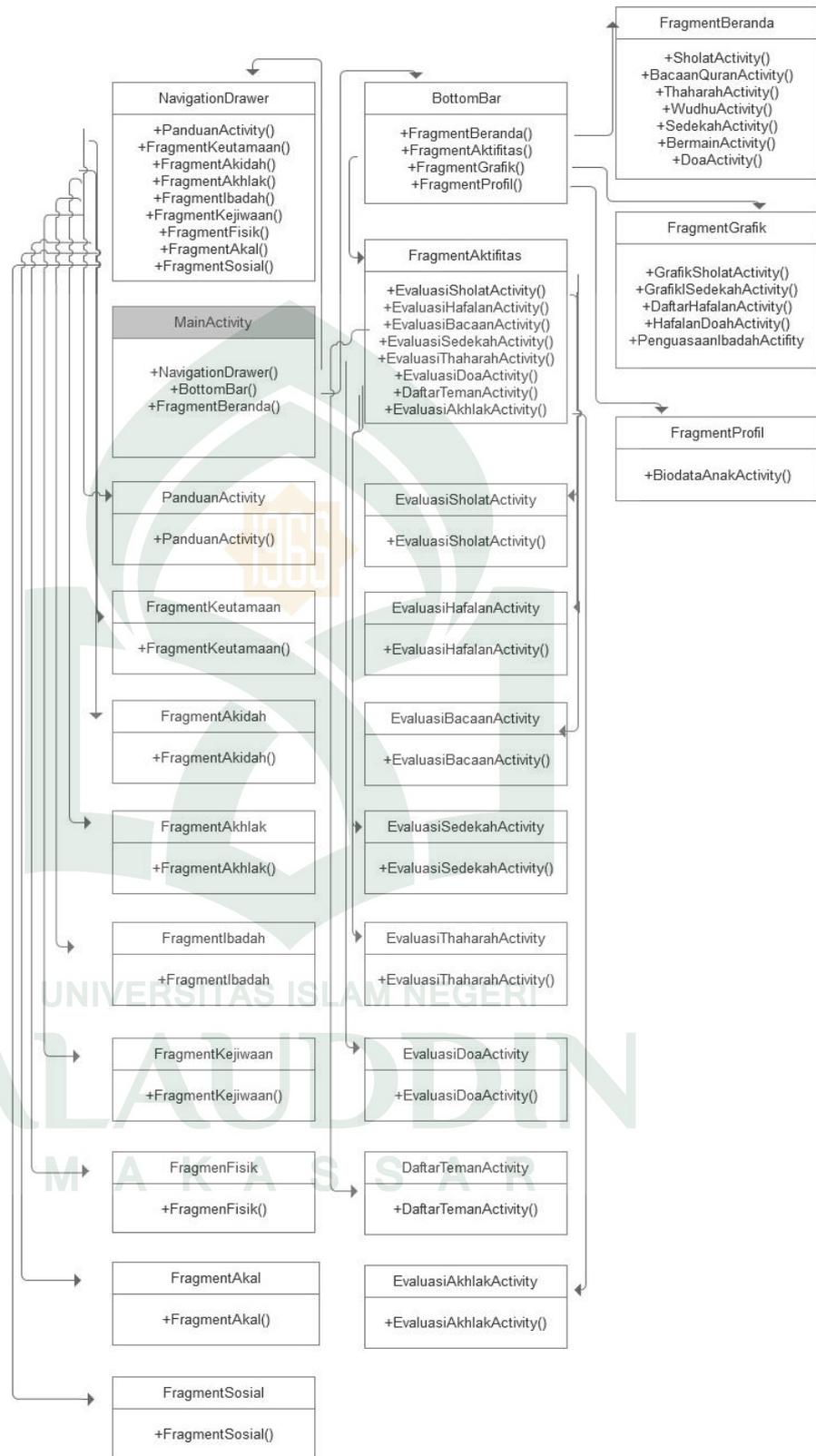
Berdasarkan use case diagram di atas dapat dilihat bahwa penggunaan aplikasi dibagi menjadi 2 kategori fitur yaitu:

1. Fitur yang hanya sesekali dibuka karena jika sudah dikuasai maka tidak perlu dibuka lagi kecuali jika ingin melakukan pemantapan penguasaan materi. Fitur ini terdiri dari materi:
 - a. Materi keutamaan anak
 - b. Materi pendidikan agama Islam dasar anak
 - c. Materi ibadah
 - d. Evaluasi ibadah yang cukup diketahui tata cara pelaksanaannya seperti wudhu.

2. Fitur yang dibuka secara berkala dan terus menerus. Fitur ini terdiri dari:
 - a. Fitur pengawasan ibadah yang dilakukan secara berkala seperti sholat, bacaan Al qur'an dan sedekah rutin
 - b. Fitur penambahan data tertentu anak seperti data teman, cita-cita anak, rencana perlakuan atau pemberian tertentu untuk anak

2. *Class Diagram*

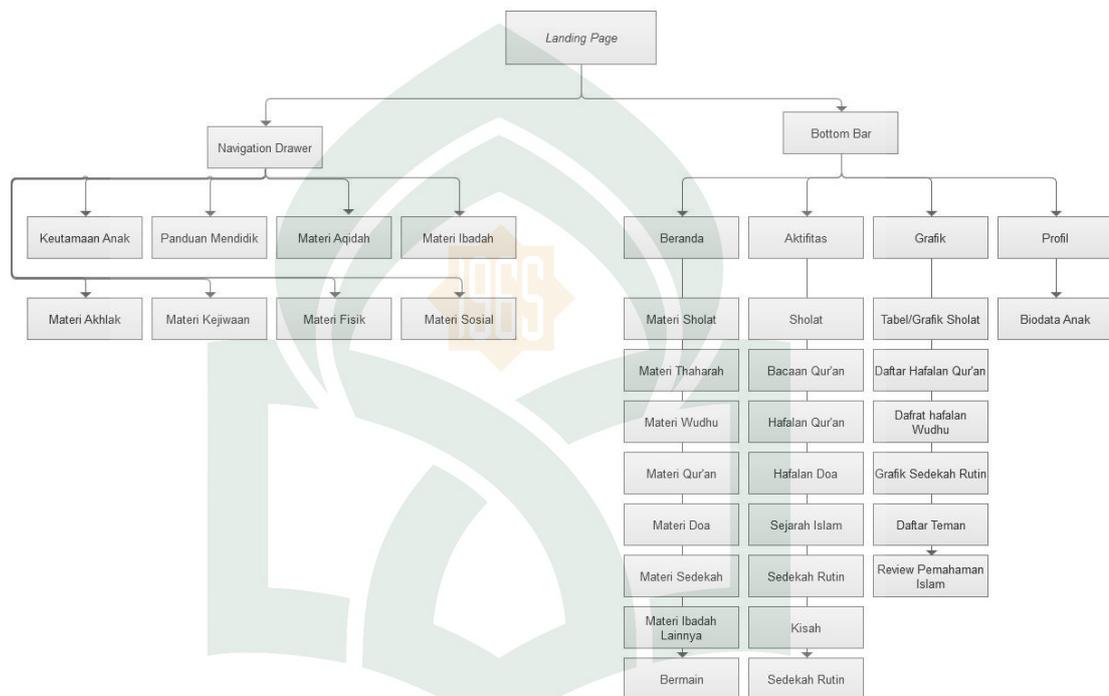
Class Diagram merupakan diagram yang menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.



Gambar IV-4 Class Diagram

3. Struktur Navigasi

Aplikasi ini menggunakan struktur navigasi *Hierarchiacal Model*, di mana menu utama adalah pusat navigasi yang merupakan penghubung ke semua fitur pada aplikasi.



Gambar IV-5 Struktur Navigai

4. Perancangan Tabel

Penggunaan *database* dalam aplikasi ini yaitu untuk menampung semua data yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi ini. Berikut rincian tabel yang yang digunakan:

a. Tabel Materi

Tabel IV-1 Tabel Materi

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	id	Integer	Primary Key, Auto Incremeent
2	kategori	Text	
3	judul	Text	
4	isi	Text	

b. Tabel Anak

Tabel VI-2 Tabel Anak

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	id	Integer	Primary Key, Auto Incremeent
2	nama	Text	
3	Tpt_lahir	Text	
4	Tgl_lahir	DateTime	
5	bio	Text	
6	ket	Text	

c. Tabel Evaluasi Sholat

Tabel IV-3 Tabel Evaluasi Sholat

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	id	Integer	Primary Key, Auto Incremeent
2	nama_sholat	Text	
3	waktu_sholat	time	
4	waktu_pelaksanaan	time	
5	status	boolean	
6	ket	Text	

d. Tabel Bacaan Al Qur'an

Tabel IV-4 Bacaan Al Qur'an

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	id	Integer	Primary Key, Auto Incremeent
2	nomor_surah	Integer	
3	Nama_surah	Text	
4	Jumlah_ayat	Text	
5	ket	Text	

M A K A S S A R

e. Tabel Hafalan Al Qur'an

Tabel IV-5 Tabel Hafalan Al Qur'an

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	id	Integer	Primary Key, Auto Incremeent
2	Jumlah_surah	Text	
3	Jumlah_ayat	Text	
4	ket	Text	

f. Tabel Hafalan Doa

Tabel IV-6 Tabel Hafalan Doa

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	id	Integer	Primary Key, Auto Incremeent
2	Nama_doa	Text	
3	Jumlah_doa	Integer	
4	ket	Text	

g. Tabel Sedekah

Tabel IV-7 Tabel Sedekah

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	id	Integer	Primary Key, Auto Incremeent
2	Tgl_sedekah	DateTime	
3	Tempat_sedekah	Text	
4	Yg_disedekahkan	Text	
5	ket	Text	

h. Tabel Pengetahuan Islam

Tabel IV-8 Tabel Pengetahuan Islam

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	id	Integer	Primary Key, Auto Incremeent
2	topik	text	
3	kategori	Text	
4	jumlah	Text	
5	ket	Text	

i. Tabel Teman

Tabel IV-9 Tabel Teman

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	id	Integer	Primary Key, Auto Incremeent
2	Nama_teman	Text	
3	Jenis_kelamin	Text	
4	Alamat_teman	Text	
5	tlp	Text	

j. Tabel Hafalan Hadist

Tabel IV-10 Tabel Hafalan Hadist

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	id	Integer	Primary Key, Auto Incremeent
2	kategori	Text	
3	Jumlah_hadist	Integer	
4	keterangan	text	

k. Tabel Akhlak

Tabel IV-11 Tabel Akhlak

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	id	Integer	Primary Key, Auto Incremeent
2	Nama_Akhlak	Text	
3	pemahaman	boolean	
4	nilai	int	
5	ket	Teks	

1. Tabel Cerita Anak

Tabel IV-12 Tabel Cerita Anak

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	id	Integer	Primary Key, Auto Incremeent
2	judul	Text	
3	waktu	Time	
4	isi	Text	
5	ket	Text	

5. *Perancangan Interface*

Perancangan antarmuka (*interface*) merupakan bagian penting dalam perancangan aplikasi, karena berhubungan dengan tampilan dan interaksi pengguna dengan aplikasi. Adapun perancangan antarmuka pada aplikasi ini yaitu sebagai berikut:

a. *Landing Page*

Landing Page adalah halaman yang pertama kali ditampilkan ketika aplikasi baru dibuka.

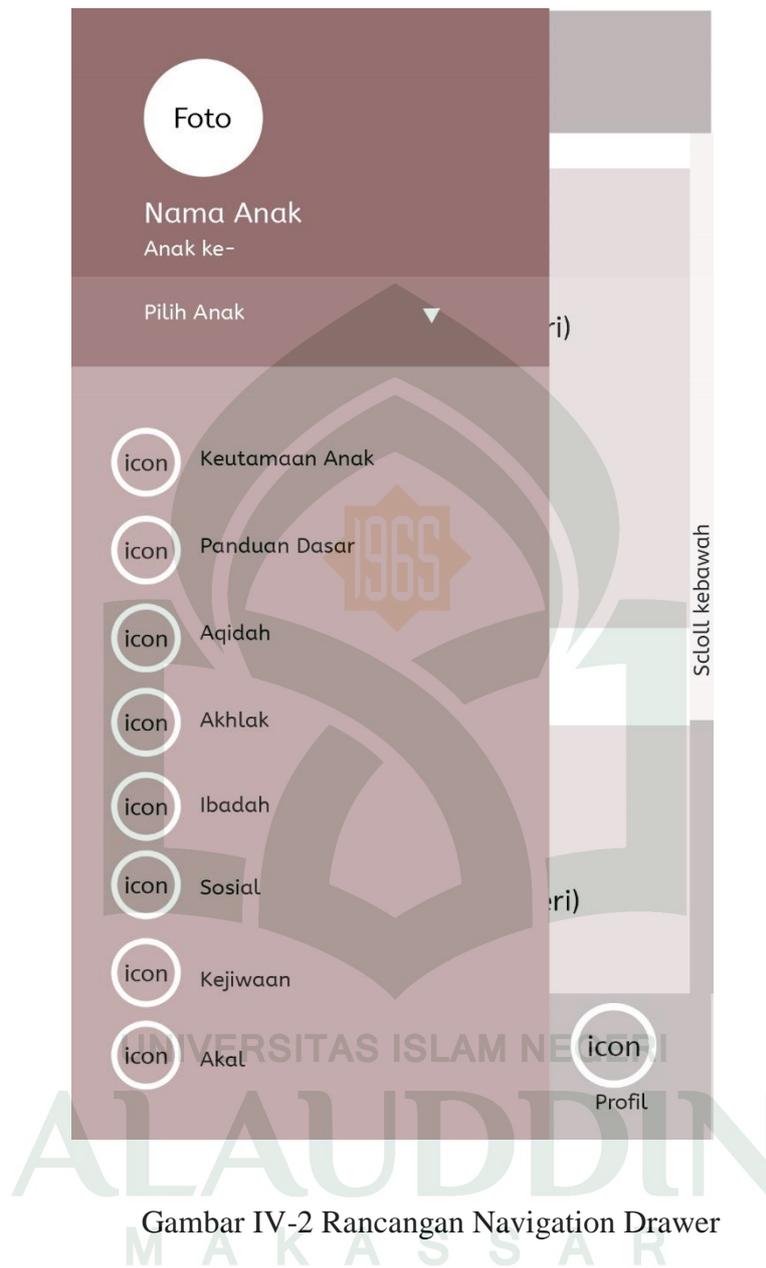


Gambar IV-1 Rancangan Landing Page

Materi yang ditampilkan pada *Landing Page* adalah materi fiqih ibadah.

Yang disediakan hanyalah tombol untuk mengakses materi selengkapnya.

b. *Navigation Drawer*



Gambar IV-2 Rancangan Navigation Drawer

Menu-menu untuk materi dasar pendidikan untuk anak yang juga sangat penting untuk dipahami oleh orang tua sebelum mendidik anaknya.

c. Materi



Gambar IV-3 Rancangan Isi Materi

Semua materi yang berupa bacaan akan ditampilkan seperti pada desain user interface di atas.

d. Aktifitas Sholat



Gambar IV-4 Rancangan Inputan Sholat

Evaluasi pelaksanaan sholat anak dapat dilakukan satu persatu atau sekaligus di akhir hari.

e. Aktifitas Hafalan

Hafalan Surah

Nama Surah An nas ▼

Ayat 1-3

Keterangan Terbata-bata

Selesai

icon icon icon icon

Beranda Aktifitas Grafik Profil

Gambar IV-5 Rancangan Antarmuka Bacaan Qur'an

Desain ini juga digunakan untuk hafalan doa dan hafalan-hafalan lainnya.

f. Sedekah

Menu icon

Nama Aplikasi

Hari - Tanggal

Sedekah Rutin

Tempat

Jalanan

Sedekah

Makanan

Keterangan

Selesai

icon

Beranda

icon

Aktifitas

icon

Grafik

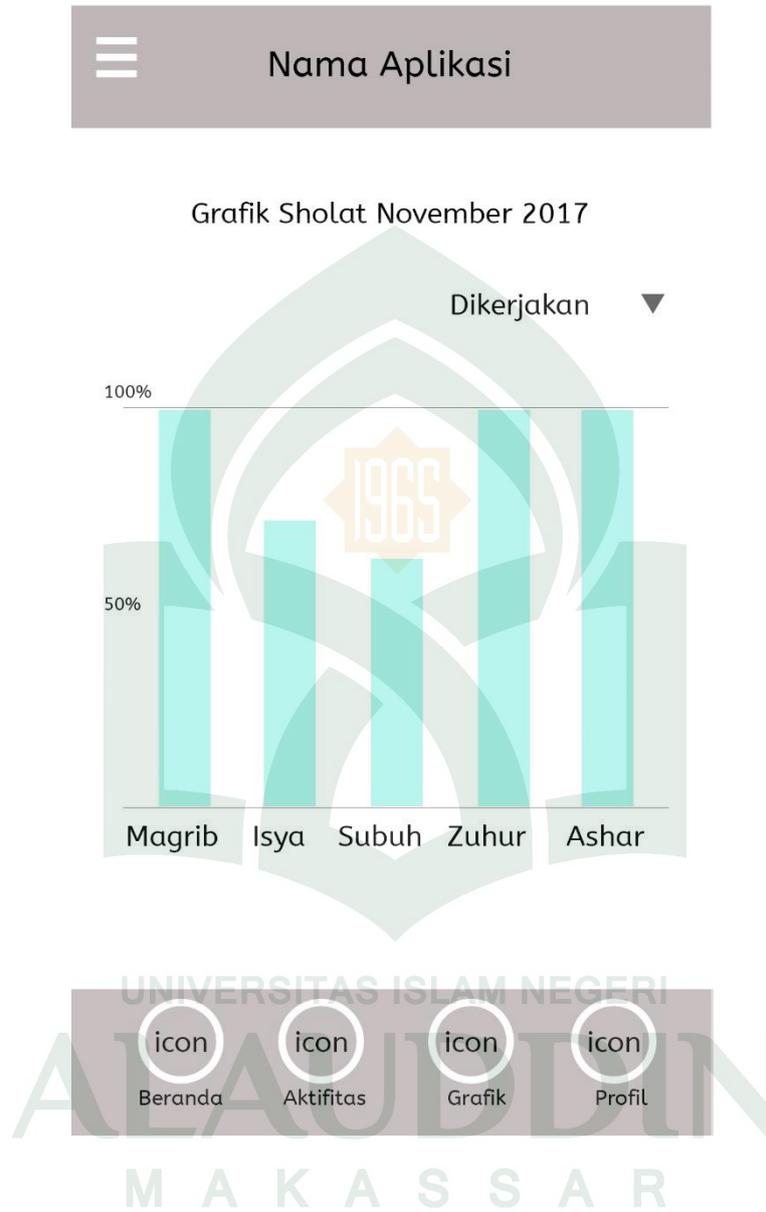
icon

Profil

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ALAUDDIN MAKASSAR

Gambar IV-6 Rancangan Inputan Sedekah

g. Grafik Evaluasi Sholat



Gambar IV-7 Rancangan Grafik Sholat

BAB V

IMPLEMENTASI DAN ANALISIS HASIL

A. Implementasi

1. Interface

a. Antarmuka *Landing Page*

Antarmuka landing page adalah halaman pertama aplikasi yang akan ditampilkan saat pertamakali membuka aplikasi. Pada halaman inilah semua menu utama aplikasi dapat diakses.



Gambar V-1 Antarmuka Landing Page (Beranda)

b. Antarmuka Materi Fiqih (Sholat)

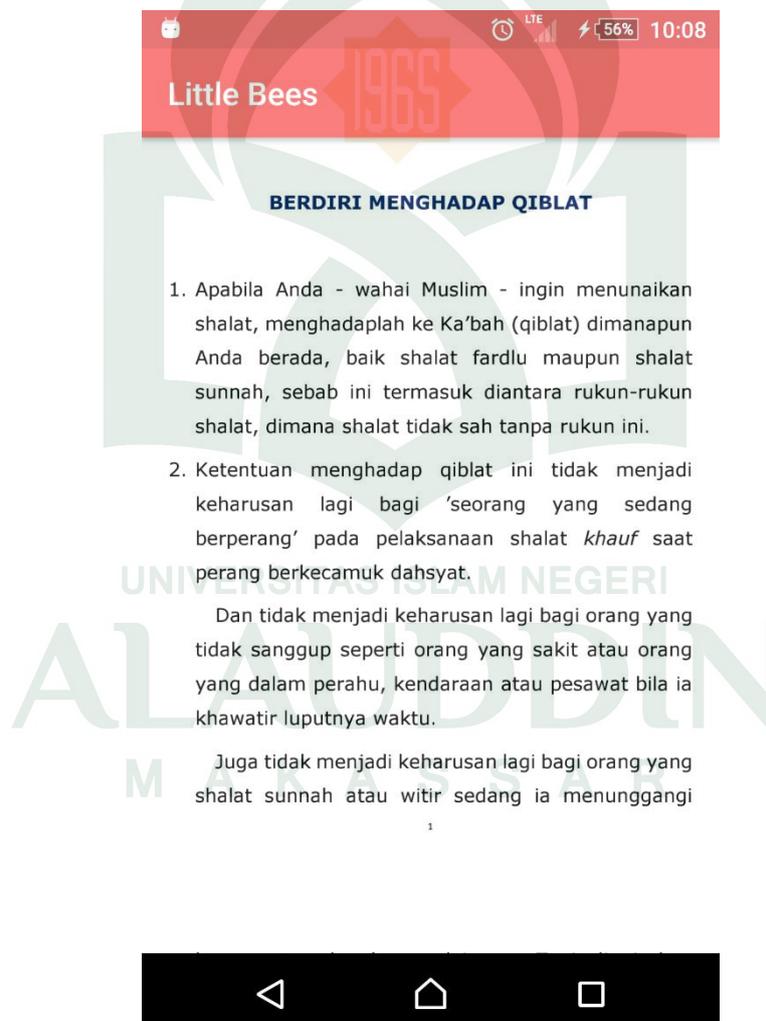
Pada halaman *landing page* (Beranda), menu yang ditampilkan pada bagian halaman utama adalah materi fiqih dasar seperti sholat, wudhu, doa dan lain-lain. Pada dasarnya semua struktur menu dan halaman pada menu ini semuanya sama. Sehingga yang akan dicontohkan cukup materi sholat saja.



Gambar V-2 Antarmuka Materi Sholat

c. Antarmuka Detail Materi Sholat

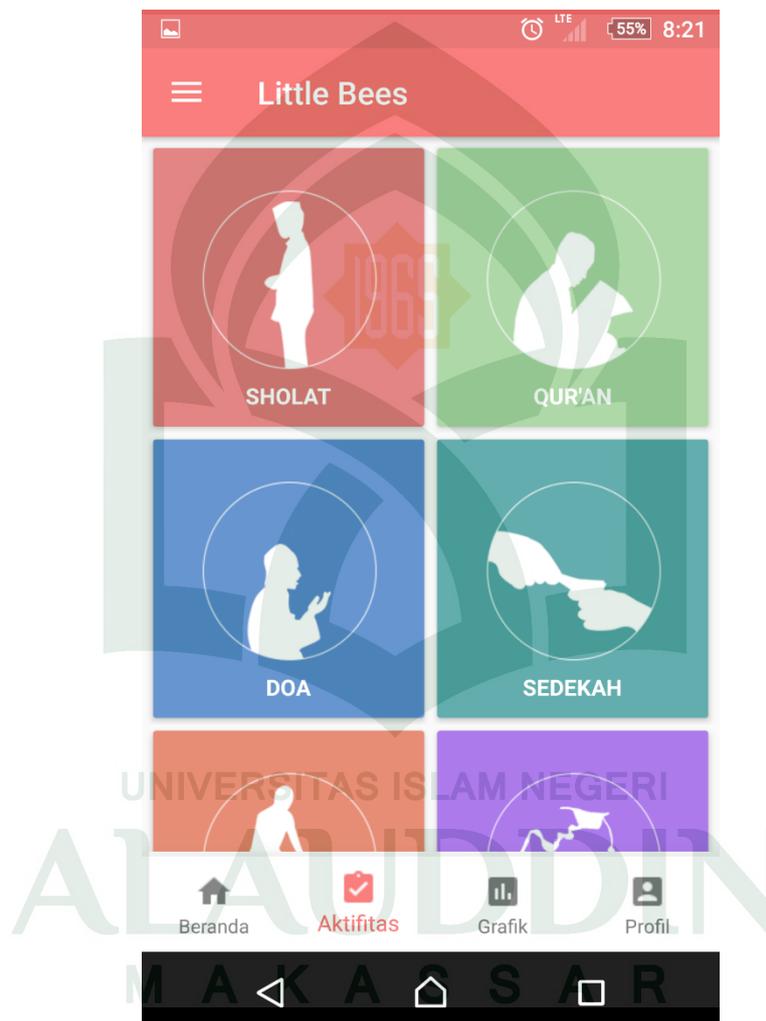
Antarmuka detail materi sholat akan ditampilkan ketika megklik menu pada antarmuka materi sholat. Halaman yang ditampilkan berupa materi tentang detail tata cara pelaksanaan sholat. Materi yang ditampilkan adalah file PDF, sehingga perlakuan interaksi yang lebih dinamis seperti *zoom*, pengaturan layout dan konten yang lebih dinamis dapat dilakukan dengan lebih baik.



Gambar V-3 Antarmuka Detail Sholat

d. Antarmuka Halaman Aktifitas

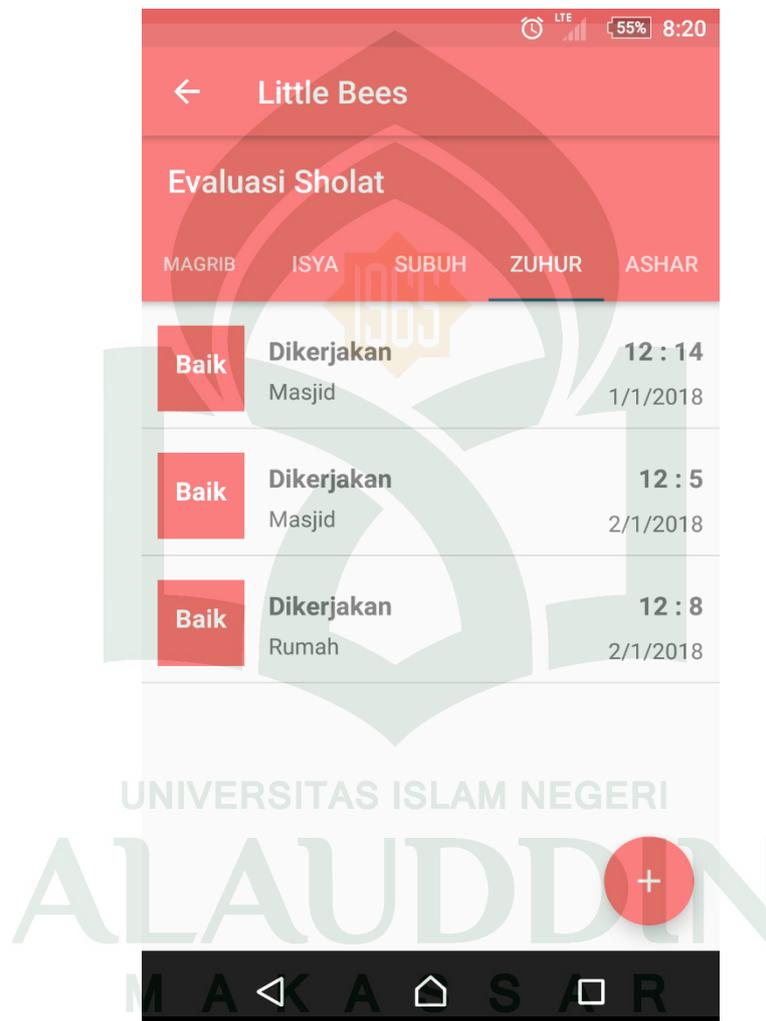
Halaman aktifitas merupakan halaman yang berisi menu evaluasi pelaksanaan ibadah atau amalan yang telah dipelajari. Ibadah tersebut berupa sholat, bacaan Al Qur'an, hafalan doa, sedekah dan lain-lain.



Gambar V-4 Antarmuka Halaman Aktifitas

e. Antarmuka Halaman Evaluasi Sholat

Halaman evaluasi sholat berisi data pengerjaan sholat 5 waktu. Data ini terdiri dari status dikerjakan atau tidak, jam pelaksanaan dan tempat di mana sholat dilaksanakan.



Gambar V-5 Antarmuka Evaluasi Sholat

f. Antarmuka Input Data Sholat

Pada antarmuka inputan data sholat user dapat memasukkan data-data yang akan ditampilkan pada halaman evaluasi sholat dan pada grafik data sholat.



The screenshot shows a mobile application interface titled "Little Bees". The status bar at the top indicates LTE, 55% battery, and 8:21. The app header is red with a back arrow and the title "Little Bees". The form contains the following fields and options:

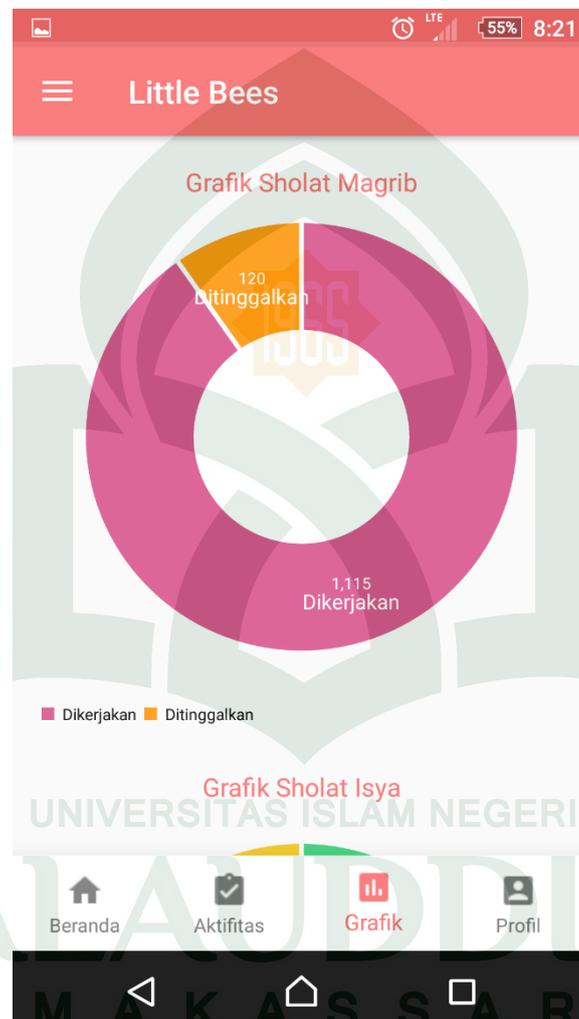
- Tanggal: 4/1/2018
- Zuhur (dropdown menu)
- Dikerjakan Tidak Dikerjakan
- pukul: 12 : 20
- Tempat: Rumah
- Keterangan: (empty text field)
- SIMPAN button

The background features a watermark of Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

Gambar V-6 Antarmuka Input Data Sholat

g. Antarmuka Grafik

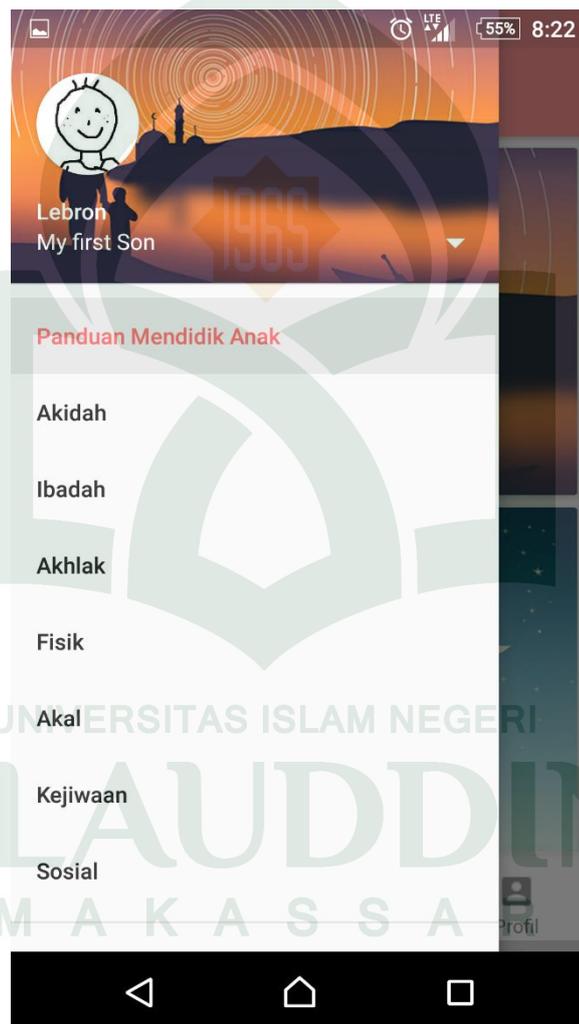
Antarmuka grafik berisi grafik hasil evaluasi ibadah yang telah dilakukan. Aktifitas amalan yang dapat disajikan dengan grafik akan ditampilkan pada halaman grafik.



Gambar V-7 Antarmuka Grafik

h. Antarmuka *Navigation Drawer*

Navigation Drawer merupakan pintasan menu untuk mengakses materi utama dasar pendidikan agama anak. *Navigation Drawer* dapat diakses dengan menekan pintasan *menubar* yang terletak di *toolbar* halaman *landing page* (beranda).



Gambar V-8 Antarmuka *Navigation Drawer*

B. Pengujian

Pengujian sistem merupakan proses pengeksekusian sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem tersebut cocok dengan spesifikasi sistem dan berjalan di lingkungan yang diinginkan. Pengujian sistem sering diasosiasikan dengan pencarian bug, ketiksempurnaan program, kesalahan pada program yang menyebabkan kegagalan pada eksekusi sistem perangkat lunak.

Pengujian dilakukan dengan menguji setiap proses dan kemungkinan kesalahan yang terjadi untuk setiap proses. Adapun pengujian sistem yang digunakan adalah *Black box*. Pengujian *Black box* yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

1. Prosedur Pengujian

Persiapan yang dilakukan dalam melakukan pengujian adalah sebagai berikut :

- a. Menyiapkan sebuah *smartphone* dengan sistem operasi Android.
- b. Menginstall Aplikasi Panduan Psikotes pada *smartphone* tersebut.
- c. Melakukan proses pengujian.
- d. Mencatat hasil pengujian.

2. Hasil Pengujian

a. Pengujian *Landing Page*

Tabel pengujian *Landing Page* (Beranda) digunakan untuk mengetahui apakah halaman beranda yang terdapat dalam aplikasi ini dapat seluruh menu urama dan merupakan *shortcut* untuk mengakses menu lain atau halaman yang lain pada aplikasi. Berikut hasil pengujian halaman *Landing Page*.

Tabel V-1 Pengujian Landing Page

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memulai / membuka aplikasi / menekan <i>button</i> Beranda	Aplikasi terbuka dan menampilkan halaman <i>Landing Page</i> . Semua menu dapat diakses, fungsi scroll pada tiap-tiap halaman berjalan, halaman lain dapat dibuka melalui <i>bottombar</i>	Aplikasi dapat menampilkan halaman <i>Landing Page</i> . Semua menu dapat diakses, fungsi scroll pada tiap-tiap halaman berjalan, halaman lain dapat dibuka melalui <i>bottombar</i> .	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

b. Pengujian Menu Fiqih (Sholat)

Tabel pengujian menu fiqih (sholat) digunakan digunakan untuk mengetahui apakah materi sholat ditampilkan dan disajikan sesuai dengan rukun-rukunnya. Pada halaman ini, materi sholat tidak langsung ditampilkan secara keseluruhan namun hanya berupa menu-menu yang akan mengarahkan pada detail masing-masing rukun sholat. Menu-menu ditampilkan dalam bentuk grid (Card view)

Tabel V-2 Pengujian Halaman Materi Fiqih (Sholat)

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengklik atau menekan card view yang merupakan link ke halaman materi sholat	Halaman materi sholat terbuka dan menampilkan materi sholat berdasarkan rukun-rukun sholat. Detail materi yang ditampilkan akan mengarahkan pada isi materi masing-masing rukun sholat.	Halaman terbuka dan menampilkan menu rukun-rukun sholat. Menu dapat diklik dan disentuh untuk membuka isi materi rukun-rukun sholat.	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

c. Pengujian Halaman Materi Rukun Sholat

Tabel pengujian halaman materi rukun sholat digunakan untuk mengetahui apakah materi ditampilkan dengan baik dan dapat dengan mudah dibaca oleh user. Pengujian dilakukan dengan melakukan beberapa perlakuan seperti scroll, zoom dan penampilan data perhalaman.

Tabel V-3 Pengujian Materi Rukun Sholat

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Membuka halaman, melakukan scroll, zoom, memeriksa kelengkapan isi materi	Halaman materi sholat terbuka dan menampilkan materi sholat berdasarkan rukun-rukun sholat. Detail materi yang ditampilkan akan mengarahkan pada isi materi masing-masing rukun sholat.	Halaman terbuka dan menampilkan menu rukun-rukun sholat. Menu dapat diklik dan disentuh untuk membuka isi materi rukun-rukun sholat.	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

d. Pengujian Halaman Aktifitas

Tabel pengujian halaman aktifitas digunakan untuk menguji tampilan dan fungsi menu-menu yang ditampilkan pada halaman aktifitas. Menu-menu amalan disusun dalam bentuk grid (*Card View*) dengan icon dan caption di setiap menu. Jika diklik maka user akan diarahkan ke masing-masing aktifitas amalan.

Tabel V-4 Pengujian Halaman Aktifitas

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengklik salah satu menu aktifitas, melakukan scroll halaman.	Proses scroll berjalan dengan baik dan dapat menampilkan semua menu, saat salah satu menu diklik user langsung diarahkan ke halaman detail aktifitas.	Proses scroll berjalan dengan baik dan dapat menampilkan semua menu, saat salah satu menu diklik user langsung diarahkan ke halaman detail aktifitas.	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

e. Pengujian Halaman Evaluasi Sholat

Tabel pengujian halaman evaluasi sholat digunakan untuk menguji fungsi dan tampilan pada halaman evaluasi sholat diantaranya, menampilkan data dalam tab masing-masing nama sholat wajib, menampilkan data dari database evaluasi sholat dan menyediakan tombol untuk menampilkan halaman inputan data sholat.

Tabel V-5 Pengujian Halaman Evaluasi Sholat

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Membuka halaman evaluasi sholat, navigasi ke setiap tab, klik tombol tambah data.	Data diambil dari database kemudian ditampilkan sesuai nama sholat pada masing-masing halaman tab, user diarahkan pada halaman tambah data sholat	Data diambil dari database kemudian ditampilkan sesuai nama sholat pada masing-masing halaman tab, user diarahkan pada halaman tambah data sholat. kekurangan yagn masih ditemukan adalah data belum diurutkan berdasarkan tanggal.	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

f. Pengujian Halaman Tambah Data Sholat

Tabel pengujian tambah data sholat digunakan untk menguji fungsi penginputan data pada halaman tambah data sholat. Fungsi yang digunakan berupa *form* inputan data sholat.

Tabel V-6 Pengujian Halaman Evaluasi Sholat

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Membuka halaman tambah data sholat, menguji fungsi <i>form</i> .	Halaman terbuka, fungsi form berjaland dengan baik, data tersimpan ke database.	Halaman terbuka, fungsi form berjaland dengan baik, data tersimpan ke database. Fungsi falidasi data belum berjalan dengan baik.	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

g. Pengujian Grafik Sholat

Tabel pengujian grafik sholat digunakan untuk menguji kesesuaian grafik sholat yang ditampilkan dengan data pada database.

Tabel IV-7 Pengujian Grafik Sholat

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memeriksa kesamaan data pada grafik dengan database	Data yang ditampilkan pada grafik sama dengan data pada database dan halaman aktifitas sholat.	Data yang ditampilkan pada grafik sama dengan data pada database dan halaman aktifitas sholat.	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada proses pembangunan aplikasi *Islamic Parenting* Panduan Orang Tua Mendidik dan Mengawasi Perkembangan Agama Islam anak ini dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

Aplikasi *Islamic Parenting* Panduan Orang Tua Mendidik dan Mengawasi Perkembangan Agama Islam merupakan langkah awal dalam memberikan pemahaman bagi orang tua tentang pentingnya memperhatikan perkembangan agama Islam anak. Jika belum mampu memberikan secara langsung materi yang harus diajarkan pada anak dengan menggunakan aplikasi ini maka orang tua telah mampu menemukan langkah lain dalam mendidik anak secara Islami yaitu dengan menyekolahkan anak pada sekolah dengan jam dan materi pembelajaran agama Islam yang lebih banyak.

B. Saran

Aplikasi *Islamic Parenting* Panduan Orang Tua Mendidik dan Mengawasi Perkembangan Agama Islam masih memiliki banyak kekurangan terutama dalam ketersediaan materi dan bentuk konten yang masih kurang menarik. Selain itu disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Materi lebih dilengkapi dan diperhatikan sumber materi yang akan disajikan
2. Bentuk konten atau materi harusnya disajikan dengan menarik dan interaktif

3. Penambahan model *wizard* pada materi fiqih agar orang tua dapat mengetahui setiap saat penguasaan anak pada materi fiqih yang diberikan
4. Perbaiki model form agar lebih sesuai dengan kebutuhan data yang disajikan baik dalam tabel maupun pada grafik.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, J. (2006). *Cara Nabi SAW Menyiapkan Generasi*. Surabaya: Pustaka eLBA.
- as-Sa'di, M. b. (2007). *Tafsir Al-Qur'an*. Jakarta: Pustaka Sahifah.
- Asyqar, U. S. (2014). *Aqidah dan Rukun Iman*. Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'i.
- Burd, B. (2014). *Java Programming for Android Developers for Dummies*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Daud, I. H. (2011). Pengembangan Aplikasi Informasi Shalat Berbasis Multimedia Menggunakan Flaslite Mobile Application. 10-30.
- Isna, M., I Ketut, R. A., & I Gede, M. D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Tajwid Al Qur'an Berbasis Android.
- Istadi, I. (2016). *Mendidik Dengan Cinta*. Yogyakarta: Pro-U Meddia.
- Suhas Holla, & Mahima M. Katti. (2012). ANDROID BASED MOBILE APPLICATION DEVELOPMENT and its SECURITY. *International Journal of Computer Trends and Technology*, 1.
- Susilo, A. J. (2014). Aplikasi Mobile Pendidikan Akhlak Untuk Anak.
- Suwaid, M. n. (2010). *Priphetic Parenting*. Yogyakarta: Pro-U Media.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Andar dilahirkan di kabupaten Luwu Utara, Pomplangi desa Tamboke pada tanggal 18 Desember 1989. Jenjang Pendidikanny dimulai pada SDN 506 Dara yang sekarang namanya telah berubah menjadi SDN 163 Tamboke. Penulis menyelesaikan studi pada SLTPN 1 Sukamaju pada tahun 2005 dan SMAN 1 Sukamaju pada tahun 2008.

Sebelum kuliaj di UIN Alauddin Makassar penulis sempat kuliah pada Universitas Hasanuddin (2008) dan STIBA Makassar (2009). Saat ini penulis aktif sebagai relawan gerakan Pendidikan Sokola Kaki Langit, menggeluti dunia Fotografi dan *Programming*. Penulis juga aktif dalam pengembangan beberapa aplikasi *mobile* dan official website untuk beberapa komunitas social di Kota Makassar.

Penulis dapat dihubungi melalui email andarapz@gmail.com. Saat ini penulis menetap di kota Makassar.