
Pembuatan Aplikasi “Rumahku Madrasahku” Berbasis Android

Afit Muhammad Lukman¹, Ayu Noor Aziella², Fahlepi Roma Doni³

¹Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika.

²Teknologi Komputer, Universitas Bina Sarana Informatika.

³Teknologi Komputer, Universitas Bina Sarana Informatika.

afit.fml@bsi.ac.id¹, ayunooraziella@gmail.com², fahlepi.fro@bsi.ac.id³

Abstract - *The family is the first and foremost education center for children. It is in the family that a child gets guidance and education from his parents and it is in that family environment that a child spends his time in everyday life. To achieve this goal, parents must instill Islamic values in their children, the Islamic values given by parents in daily life must be accompanied by good practices and examples in the family. To assist children to want to learn Islamic values in an interesting way, they can use technology that is now growing, for example by creating an Android-based application in which there are elements of Islamic values such as the introduction of hijaiyah letters, the story of the prophet, daily prayers. -day and others. In addition, it is hoped that the application created can provide more interesting educational value to arouse children's interest in learning. However, with this application, it does not mean that parents can escape their responsibility for their children, parents still have to supervise their children's activities.*

Keywords: *Family, Gadget, Education.*

Abstrak - Keluarga merupakan pusat pendidikan yang paling utama dan pertama bagi anak-anak. Dalam keluargalah seorang anak memperoleh bimbingan dan pendidikan dari orang tua serta dalam lingkungan keluarga itulah seorang anak menghabiskan waktunya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai maksud tersebut orang tua harus menanamkan nilai-nilai Islam pada anak-anaknya, nilai-nilai Islam yang diberikan orang tua dalam kehidupan sehari-hari harus disertai dengan amalan dan contoh yang baik dalam keluarga. Untuk mendampingi anak-anak agar mau mempelajari nilai-nilai islam dengan cara menarik bisa dengan memanfaatkan teknologi yang sekarang semakin berkembang, sebagai contoh dengan membuat aplikasi yang berbasis android yang didalamnya ada unsur-unsur nilai islam seperti pengenalan huruf hijaiyah, kisah nabi, doa sehari-hari dan lain-lain. Selain itu diharapkan aplikasi yang dibuat dapat memberikan nilai edukasi yang lebih menarik untuk membangkitkan minat belajar anak. Namun dengan aplikasi ini bukan berarti orang tua dapat lepas tanggung jawab terhadap anaknya, orang tua tetap harus mengawasi kegiatan anaknya.

Kata kunci: *Keluarga, Gadget, Edukasi.*

I. PENDAHULUAN

Pada hakekatnya keluarga merupakan pusat pendidikan yang paling utama dan pertama bagi anak-anak. Dalam keluargalah seorang anak memperoleh bimbingan dan pendidikan dari orang tua serta dalam lingkungan keluarga itulah seorang anak menghabiskan waktunya dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan dalam keluarga termasuk pendidikan informal, sebagaimana disebutkan bahwa pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan.

Pendidikan anak dalam keluarga adalah kewajiban dan tanggung jawab orang tua, karena secara moral orang tua pasti menginginkan anak-anaknya menjadi anak yang baik, dan secara fitri Allah telah melengkapi dengan rasa kasih sayang terhadap anak-anaknya. Untuk mencapai maksud tersebut orang tua harus menanamkan nilai-nilai Islam pada anak-anaknya, nilai-nilai Islam yang diberikan orang tua dalam kehidupan sehari-hari harus disertai dengan amalan dan contoh yang baik dalam keluarga.

Internet sudah menjadi salah satu kebutuhan bagi manusia. Dimana dengan *internet*, siapapun dapat mengakses informasi tanpa mengenal batas geografis. Sejak muncul ponsel berbasis android dan koneksi *internet* ponsel semakin cepat yang membuat pembelajaran anak usia dini dengan jaringan *internet*. Tidak heran, penggunaan ponsel berbasis android saat ini terus meningkat hal tersebut dikarenakan android memiliki fungsi dan kegunaan yang memumpuni. Tidak hanya sekedar sebagai media komunikasi saja, ponsel android juga seringkali digunakan sebagai media bisnis, bermain dan belajar bahkan sebagai alat pencari informasi melalui *internet* yang sangat efektif kegunaannya itulah mengapa ponsel berbasis android sering dijuluki sebagai *ponsel pintar (smartphone)*.

Namun dibalik manfaat yang sangat memumpuni, tidak jarang pengguna

ponsel android ini salah dalam menggunakannya. Biasanya ketika orang-orang atau anak sudah bermain dengan *smartphonenya* mereka akan lupa dengan waktu. Hal ini tidak bisa dibiarkan begitu saja, untuk itu orang tua harus jeli dalam membina anaknya. Orang tua harus cerdas dan kreatif untuk dapat memperkenalkan manfaat positif dari *smartphone* tersebut. Para orang tua harus bijak memilih aplikasi-aplikasi yang dapat memberikan sifat edukasi atau pembelajaran.

Solusi yang diajukan untuk meningkatkan pembelajaran Islam untuk anak usia dini yaitu pembelajaran berbasis android. Pembelajaran berbasis android merupakan kegiatan yang dilakukan dengan media *smartphone*. Keuntungan yang diperoleh yaitu orang tua dan anak bisa melakukan pembelajaran kapanpun dan dimanapun dengan mudah.

II. BAHAN DAN METODE

2.1. Bahan.

A. Program

Menurut Sutarman dalam Maarif (2017) menjelaskan bahwa “program adalah barisan perintah atau intruksi yang disusun sehingga dapat dipahami oleh komputer dan kemudian dijalankan sebagai barisan perhitungan *numeric*, dimana barisan perintah tersebut berhingga, berakhir, dan menghasilkan *output*. Sekumpulan instruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa, kode skema, ataupun bentuk lain, yang apabila digabungkan dengan media yang dapat dibaca dengan komputer akan mampu membuat komputer bekerja untuk melakukan fungsi-fungsi khusus termasuk persiapan dalam merancang instruksi-instruksi tersebut”.

Berikut ini beberapa langkah yang harus diperhatikan oleh pemrogram sebelum mengimplementasikan suatu permasalahan dalam program adalah:

- a. Mendefinisikan masalah
- b. Mencari solusi masalah

- c. Memilih teknik pemecahan masalah dan algoritma
- d. Menulis program
- e. Melakukan testing debugging
- f. Melakukan dokumentasi

1. Pemrograman *Mobile*

Menurut Nugroho dalam Sianturi (2013) memaparkan bahwa “pemrograman *mobile* atau aplikasi adalah program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju”. Perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer langsung untuk melakukan tugas yang diinginkan pengguna.

2. Android

Menurut Jubilee Enterprise (2015:1) memaparkan bahwa “android adalah sebuah *platform* penghubung antara *software* dan *hardware* pada *mobile device*. Adapun sistem operasinya berbasis *Linux* yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar. *Platform* android ini di produksi dan dikembangkan oleh Open Handset Alliance, sebuah anak perusahaan dari *Google*, sejak tahun 2007”.

3. Flowchart

Menurut Nuraini (2015) “flowchart dapat diartikan sebagai suatu alat atau sarana yang menunjukkan langkah-langkah yang harus dilaksanakan dalam menyelesaikan suatu permasalahan untuk komputasi dengan cara mengekspresikannya ke dalam serangkaian symbol-simbol grafis khusus”.

Manfaat yang akan diperoleh bila menggunakan *flowchart* dalam pemecahan masalah komputasi:

- a. Terbiasa berfikir secara sistematis dan terstruktur
- b. Mudah mengecek dan menemukan bagian-bagian prosedur yang tidak valid dan bertele-tele
- c. Prosedur akan mudah dikembangkan

2.2. METODE

Dalam penelitian ini dilakukan tiga tahapan proses tujuannya agar penelitian ini menjadi lebih terarah dan tersusun dengan baik.

1. Analisis

Analisis dilakukan untuk kegiatan pengamatan dengan melihat langsung cara orang tua dalam membina pengamalan nilai-nilai islam pada anak usia dini.

2. Perancangan

Perancangan aplikasi dilakukan dengan hasil dari analisis yang dilakukan ditahapan sebelumnya. Perancangan ini menghasilkan rancangan atau gambaran aplikasi yang nantinya akan dibuat.

3. Pengujian.

Tahap pengujian dilakukan setelah perancangan berhasil dilakukakn dan aplikasi sudah mulai bisa digunakan. Pada tahap pengujian ini semua komponen diuji kesempurnaannya agar bisa digunakan dengan baik oleh pengguna.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penerapan aplikasi ialah mengimplementasikan desain ke bentuk *User Interface* yang lebih menarik dilihat oleh pengguna aplikasi. Tampilan aplikasi seperti gambar berikut:

a. Layout Menu Utama



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar 1. Tampilan Halaman Menu Utama

Tampilan menu utama adalah tampilan *dashboard* aplikasi. Pada menu utama

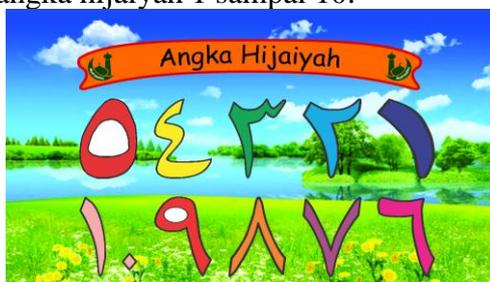
terdapat tujuh tombol yang terdiri dari kisah-kisah islami, angka hijaiyah, huruf hijaiyah, kisah 25 nabi, doa anak muslim, surat pendek, dan info aplikasi.

- b. *Layout* Kisah-Kisah Islami
Layout kisah-kisah islami adalah tampilan aplikasi untuk menampilkan cerita-cerita islami agar orang tua memotifasi anaknya.



Sumber: Hasil Penelitian
Gambar 2. Tampilan Halaman Menu Kisah-Kisah Islami

- c. *Layout* Angka Hijaiyah
Layout Angka Hijaiyah adalah tampilan aplikasi yang menampilkan gambar dan suara angka hijaiyah 1 sampai 10.



Sumber: Hasil Penelitian
Gambar 3. Tampilan Halaman Menu Angka Hijaiyah

- d. *Layout* Huruf Hijaiyah
Layout huruf hijaiyah adalah tampilan aplikasi yang menampilkan gambar dan suara 30 huruf hijaiyah.



Sumber : Hasil Penelitian
Gambar 4. Tampilan Halaman Huruf Hijaiyah

- e. *Layout* Kisah 25 Nabi
Layout Kisah 25 Nabi adalah tampilan aplikasi yang menampilkan cerita-cerita nabi.



Sumber: Hasil Penelitian
Gambar 5. Tampilan Halaman Menu Kisah 25 Nabi

- f. *Layout* Doa Anak Muslim
Layout Doa Anak Muslim adalah tampilan aplikasi untuk menampilkan gambar dan suara doa sehari-hari.



Sumber: Hasil Penelitian
Gambar 6. Tampilan Halaman Menu Doa Anak Muslim

- g. *Layout* Surat Pendek
Layout Surat Pendek adalah tampilan aplikasi untuk menampilkan gambar dan suara surat pendek.



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar 7. Tampilan Halaman Menu Surat-an Pendek

B. KESIMPULAN

Dari hasil perancangan yang telah dilakukan, ada beberapa kesimpulan yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Merancang aplikasi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk anak-anak.
2. Membantu untuk pengenalan angka dan huruf hijaiyah disertai suara dan cerita-cerita Nabi.
3. Setelah pengujian Aplikasi dapat berjalan dengan baik pada sistem android.

DAFTAR PUSTAKA

- Cirebon, A. L. W. (2015). ANIMASI INTERAKTIF PEMBELAJARAN TAJWID PADA TAMAN QUR'AN ANAK (TQA), (2), 159–170.
- Destiana, H., & Fajrin, F. (2014). Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis Web Pada Pt. Catur Daya Persada Jakarta. *Paradigma*, XVI(2), 32–43. <https://doi.org/10.31294/P.V16I2.775>
- Informatika, J. (2016). BARCODE SCANNER UNTUK SMARTPHONE, (1).
- Enterprise, Jubilee. 2015. Mengenal Dasar-Dasar Pemrograman Android. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Junaidi, A. (2016). Dashboard Sistem Informasi Support Maintenance (Studi Kasus: Pt Polyta Global Mandiri). *Indonesian Journal on Computer and Information Technology*, I(1), 17–26.
- Junindar. 2017. Xamarin Forms: Membangun Aplikasi Mobile Cross-Platform (Android, iOS & Windows)
- Komputer, Wahana. 2014. Membangun Aplikasi Mobile Cross Platform Dengan PhoneGap. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Maarif, V., Widodo, A. E., & Wibowo, D. Y. (2017). Aplikasi Tes IQ Berbasis Android. *Ijse.Bsi.Ac.Id IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering ISSN*, 3(2), 2461–2690.
- Nuraini, R. (2015). Desain algoritma operasi perkalian matriks menggunakan metode flowchart. *Teknik Komputer Amik Bsi*, I(1), 144–151.
- Pamungkas, Canggih Aji. 2017. Pengantar dan Implementasi Basis Data. Yogyakarta: Deepublish.
- Pratama, Y. A., & Junianto, E. (2015). Ginjal Dan Saluran Kemih Dengan. *Jurnal Informatika*, II(1), 212–221.
- Safitri, M. (n.d.). KNOWLEDGE SHARING UNTUK Mendukung KEGIATAN PERFORMANCE REVIEW AND PLANNING (PRP) BERBASIS SMARTPHONE ANDROID, 106–115.
- Sianturi, F. A. (2013). Perancangan Aplikasi Pengamanan Data Dengan Kriptografi Advanced Encryption Standard (Aes). *Pelita Informatika Budi Darma*, 4(1), 42–46.
- Supriyanta, & Nisa, K. (2015). Perancangan Website Desa Wisata Karangrejo Sebagai Media Informasi dan Promosi. *Bianglala Informatika*, 3(1), 35–40.