

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 ANALISIS SISTEM

4.1.1 Analisis Masalah

Melakukan analisis terlebih dahulu terhadap sistem yang sedang berjalan memang sangat penting sebagai dasar untuk merancang suatu sistem yang lebih baik. Hal ini diperlukan sebagai perbandingan antar sistem yang sedang berjalan dengan sistem yang akan dirancang sebagai sistem pembantu dalam belajar dan menambah keberagaman dalam pembelajaran nantinya.

Anak merupakan karunia yang diberikan oleh Tuhan kepada orang tua yang wajib untuk dijaga. Merawat dengan baik serta mendidiknya adalah sebuah amanah dan kewajiban yang harus dipenuhi oleh kedua orang tuanya. Tanggung jawab orang tua terhadap anaknya tidak hanya sebatas memberikan kasih sayang yang cukup, melainkan harus memberikan pendidikan yang baik pula terhadap anaknya. Cara mendidik anak pada setiap keluarga tentulah berbeda-beda.

Berdasarkan hasil dari kuesioner yang telah dilakukan terhadap 20 responden mulai dari usia 25-60 tahun. Sebanyak 70% responden menyatakan pernah melakukan kekerasan berupa bentakan dan pukulan dalam mendidik anaknya, padahal kekerasan hanya akan merusak mental anak. Bahkan sebanyak 65% responden mendidik anak mereka dengan cara memenuhi segala permintaan anak serta terlalu memanjakan anak hingga anak tak punya kemampuan untuk hidup mandiri hingga ia dewasa. Hal ini dikarenakan beberapa orang tua masih

banyak yang belum paham pentingnya pengetahuan dalam mendidik anak. Kurangnya pengetahuan tentang cara mendidik anak merupakan tantangan terbesar orangtua dalam mendidik anak-anaknya. Hal inilah yang menyebabkan timbulnya kekhawatiran bagi orang tua yang baru saja memiliki anak tentang cara mendidik anak nantinya karena belum adanya pengalaman dan pengetahuan mengenai hal tersebut.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa masih banyak orang tua yang belum sepenuhnya mengetahui dan memahami tentang cara mendidik anak yang baik dan benar dalam agama islam.

Dari analisis terhadap beberapa permasalahan diatas, maka penulis menyimpulkan beberapa permasalahan yaitu:

1. Kurangnya pengetahuan dan pemahaman orang tua tentang cara mendidik anak secara islami.
2. Sulitnya masyarakat untuk mendapatkan informasi tentang cara mendidik anak yang baik dan benar menurut ajaran agama Islam.

4.1.2 Tujuan Pembuatan Aplikasi

Berdasarkan analisis permasalahan yang ada, dapat disimpulkan tujuan dari pembuatan aplikasi panduan mendidik anak secara islami ini yaitu :

1. Membangun aplikasi dengan tujuan untuk memudahkan pengguna mengakses informasi tentang cara mendidik anak secara islami.
2. Memberikan informasi untuk menambah pengetahuan dan wawasan orang tua tentang cara mendidik anak secara islami serta memberikan informasi

tentang hal yang tidak seharusnya dilakukan orang tua terhadap anak sebagai upaya untuk mengurangi tindakan kekerasan terhadap anak.

3. Membuat aplikasi dengan design tampilan yang baik untuk menarik minat baca dan memberikan informasi kepada masyarakat tentang cara mendidik anak dalam islam, sehingga masyarakat dapat mengetahui dan menerapkannya dalam mendidik anak dengan cara yang sesuai dengan ajaran agama Islam.

4.1.3 Konsep Aplikasi

Aplikasi panduan mendidik anak secara islami ini dibuat untuk menambah pengetahuan serta wawasan para orang tua tentang cara mendidik anak yang sesuai dengan ajaran agama islam. Aplikasi ini memiliki 7 menu utama sebagai pengantar sebelum memulai mempelajari cara mendidik anak secara islami diantaranya menu cara rasulullah saw., menu pesan luqman, menu kesalahan mendidik anak, menu hadits mendidik anak, menu pendidikan islami, menu evaluasi, dan menu *about*. Menu cara rasulullah saw. dan menu pesan luqman menjelaskan tentang cara mendidik anak sesuai dengan ajaran islam. Menu kesalahan mendidik anak menjelaskan tentang beberapa kesalahan yang tidak sengaja dilakukan oleh orang tua dalam mendidik anak. Menu hadits mendidik anak berisi beberapa hadits yang berkaitan dengan mendidik anak dalam islam. Menu evaluasi berisi beberapa pertanyaan yang dapat menguji pemahaman pengguna berkaitan dengan mendidik anak dalam islam. Menu pendidikan islami berisi 4 submenu yaitu wudhu, shalat, do'a sehari-hari, dan surat pendek. Menu *about* terdapat 2 submenu yaitu menu petunjuk dan menu tentang. Menu petunjuk

menjelaskan tentang cara penggunaan aplikasi serta menjelaskan isi dari setiap menu yang ada. Sedangkan Menu tentang berisi informasi sumber referensi yang digunakan penulis dalam membuat aplikasi ini serta profil pembuat aplikasi.

4.2 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM

Analisis kebutuhan sistem adalah penguraian dari sistem yang utuh kedalam bagian - bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan. Kebutuhan sistem yang diperlukan dan yang digunakan dalam pembuatan sistem ini terdiri dari beberapa bagian, yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

Dalam pengembangan aplikasi panduan mendidik anak secara islami ini, terdapat beberapa hal yang dibutuhkan dalam perancangannya. Kebutuhan tersebut antara lain:

1. Kebutuhan Fungsional

Pemodelan fungsi sistem menampilkan proses atau fungsi yang harus dikerjakan oleh sistem untuk melayani kebutuhan pengguna (*user*). Adapun kebutuhan fungsional yang dapat dilakukan oleh sistem adalah sebagai berikut :

a. Fungsi Menu Cara Rasulullah Saw.

Fungsi ini digunakan oleh pengguna untuk mengakses menu Cara Rasulullah Saw.

b. Fungsi Menu pesan luqman

Fungsi ini digunakan oleh pengguna untuk mengakses menu pesan luqman.

c. Fungsi Menu Kesalahan Mendidik Anak

Fungsi ini digunakan oleh pengguna untuk mengakses menu kesalahan mendidik anak.

d. Fungsi Menu Hadits Mendidik Anak

Fungsi ini digunakan oleh pengguna untuk mengakses menu hadits mendidik anak.

e. Fungsi Menu Pendidikan Islami

Fungsi ini digunakan oleh pengguna untuk mengakses menu pendidikan islami.

f. Fungsi Menu Evaluasi

Fungsi ini digunakan oleh pengguna untuk mengakses menu evaluasi.

g. Fungsi Menu *About*

Fungsi ini digunakan oleh pengguna untuk mengakses menu *about*.

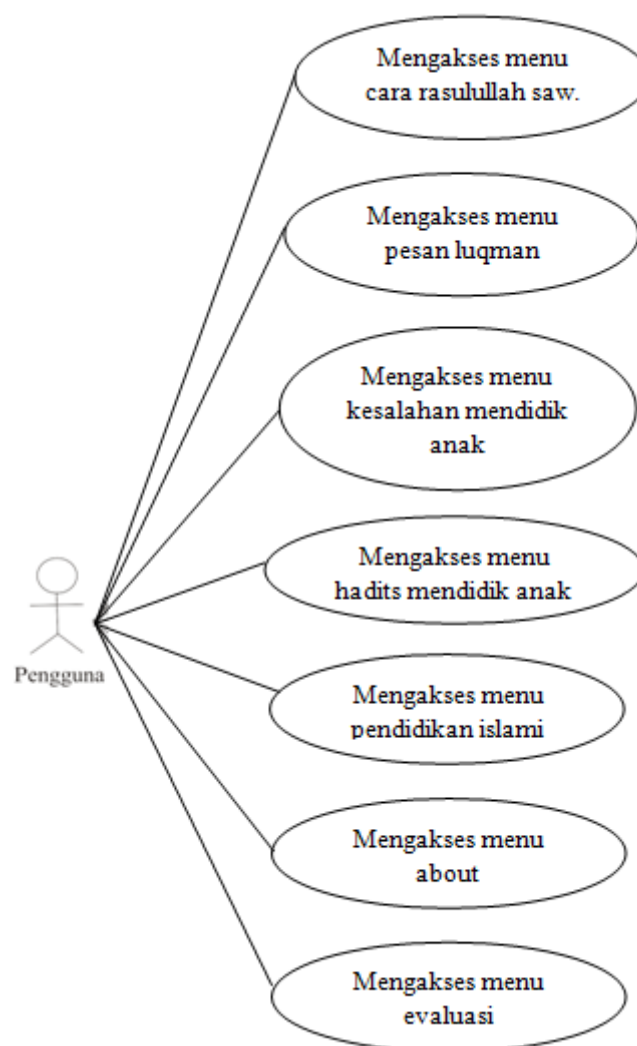
2. Kebutuhan Non Fungsional

Berdasarkan kebutuhan fungsional sistem yang telah dijelaskan sebelumnya maka diharapkan sistem yang dirancang mampu memiliki hal-hal sebagai berikut :

- a. *Functionality*, Sistem dapat diakses dalam 24 jam sehari.
- b. *Usability*, Sistem menyediakan *user interface* (antarmuka) yang mudah digunakan oleh pengguna.
- c. Dibutuhkan informasi tentang petunjuk penggunaan aplikasi agar pengguna tidak kesulitan dalam menjalankan aplikasi nantinya.
- d. Sistem dapat dijalankan pada ponsel yang mendukung sistem operasi Android 2.3 keatas dan dijalankan secara offline.

4.2.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah gambaran instruksi antara pengguna sistem atau *user* dengan kasus (*use case*) yang telah disesuaikan dengan sistem yang sedang dikembangkan. Perancangan *use case diagram* menggambarkan persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi dari sudut pandang pengguna dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut ini :



Gambar 4.1 Use Case Diagram Panduan Mendidik Anak Secara Islami

4.2.2 Deskripsi Use Case

Adapun deskripsi *use case* menggambarkan interaksi *User* dan *Use case* dijelaskan pada tabel-tabel di bawah ini berdasarkan *use case diagram* pada gambar 4.1 diatas.

1. Deskripsi *Use case* mengakses menu cara rasulullah saw.

Berikut ini adalah interaksi antar pengguna sistem (aktor) pada *use case* dengan skenario yang telah di tentukan. Adapun skenario berikut adalah interaksi aktor untuk mengakses menu cara rasulullah saw. yang akan dijelaskan pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Deskripsi Use Case Mengakses Menu Cara Rasulullah Saw.

Nama Use Case	Mengakses menu cara rasulullah saw.	
ID Use Case	UC-01	
Aktor	Pengguna	
Deskripsi	Dilakukan oleh aktor untuk mengakses menurut cara rasulullah saw.	
Exception	-	
Precondition	Aktor masuk ke menu utama	
Aktor		Sistem
<i>Skenario Normal</i>		
1. Aktor memilih menu cara rasulullah saw.pada menu utama		
		2. Sistem menampilkan submenu mendidik anak cara rasul
3. Aktor memilih salah satu submenu yang ingin dilihat		
		4. Sistem menampilkan isi dari submenu yang telah dipilih aktor
5. Aktor melihat isi dari menu cara rasulullah saw. yang ditampilkan system		
Post Condition	Aktor berhasil mengakses menu cara rasulullah saw	

2. Deskripsi *Use case* mengakses menu pesan luqman

Berikut ini adalah interaksi antar pengguna sistem (aktor) pada *use case* dengan skenario yang telah di tentukan. Adapun skenario berikut adalah interaksi aktor untuk mengakses menu pesan luqman yang akan dijelaskan pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Deskripsi *Use Case* Mengakses Menu Pesan Luqman

Nama Use Case	Mengakses menu pesan luqman
ID Use Case	UC-02
Aktor	Pengguna
Deskripsi	Dilakukan oleh aktor untuk mengakses menu pesan luqman
Exception	-
Precondition	Aktor masuk ke menu utama
Aktor	Sistem
<i>Skenario Normal</i>	
1. Aktor memilih menu pesan luqman pada menu utama	
	2. Sistem menampilkan isi dari menu pesan luqman
3. Aktor melihat isi dari menu pesan luqman yang ditampilkan system	
Post Condition	Aktor berhasil mengakses menu pesan luqman

3. Deskripsi *Use case* mengakses menu kesalahan mendidik anak

Berikut ini adalah interaksi antar pengguna sistem (aktor) pada *use case* dengan skenario yang telah di tentukan. Adapun skenario berikut adalah interaksi aktor untuk mengakses menu kesalahan mendidik anak yang akan dijelaskan pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Deskripsi *Use Case* Mengakses Menu Kesalahan Mendidik Anak

Nama Use Case	Mengakses menu kesalahan mendidik anak
ID Use Case	UC-03
Aktor	Pengguna

Deskripsi	Dilakukan oleh aktor untuk mengakses menu kesalahan mendidik anak
Exception	-
Precondition	Aktor masuk ke menu utama
Aktor	Sistem
<i>Skenario Normal</i>	
1. Aktor memilih menu kesalahan mendidik anak pada menu utama	
	2. Sistem menampilkan isi dari menu kesalahan mendidik anak
3. Aktor melihat isi dari menu kesalahan mendidik anak yang ditampilkan system	
Post Condition	Aktor berhasil mengakses menu kesalahan mendidik anak

4. Deskripsi *Use case* mengakses menu hadits mendidik anak

Berikut ini adalah interaksi antar pengguna sistem (aktor) pada *use case* dengan skenario yang telah di tentukan. Adapun skenario berikut adalah interaksi aktor untuk mengakses menu hadits mendidik anak yang akan dijelaskan pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Deskripsi *Use Case* Mengakses Menu Hadits Mendidik Anak

Nama Use Case	Mengakses menu hadits mendidik anak
ID Use Case	UC-04
Aktor	Pengguna
Deskripsi	Dilakukan oleh aktor untuk mengakses menu hadits mendidik anak
Exception	-
Precondition	Aktor masuk ke menu utama
Aktor	Sistem
<i>Skenario Normal</i>	
1. Aktor memilih menu hadits mendidik anak pada menu utama	
	2. Sistem menampilkan isi dari menu hadits mendidik anak
3. Aktor melihat isi dari menu hadits mendidik anak	
Post Condition	Aktor berhasil mengakses menu hadits mendidik anak

5. Deskripsi *Use case* mengakses menu pendidikan islami

Berikut ini adalah interaksi antar pengguna sistem (aktor) pada *use case* dengan skenario yang telah ditentukan. Adapun skenario berikut adalah interaksi aktor untuk mengakses menu pendidikan islami yang akan dijelaskan pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Deskripsi *Use Case* Mengakses Menu Pendidikan Islami

Nama Use Case	Mengakses menu pendidikan islami
ID Use Case	UC-05
Aktor	Pengguna
Deskripsi	Dilakukan oleh aktor untuk mengakses menu pendidikan islami
Exception	-
Precondition	Aktor masuk ke menu utama
Aktor	Sistem
<i>Skenario Normal</i>	
1. Aktor memilih menu pendidikan islami pada menu utama	
	2. Sistem menampilkan submenu pendidikan islami
3. Aktor memilih salah satu submenu yang ingin dilihat	
	4. Sistem menampilkan isi dari submenu yang telah dipilih aktor
5. Aktor melihat isi dari menu pendidikan islami yang ditampilkan system	
Post Condition	Aktor berhasil mengakses menu pendidikan islami

6. Deskripsi *Use case* mengakses menu about

Berikut ini adalah interaksi antar pengguna sistem (aktor) pada *use case* dengan skenario yang telah ditentukan. Adapun skenario berikut adalah interaksi aktor untuk mengakses menu about yang akan dijelaskan pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 Deskripsi Use Case Mengakses Menu About

Nama Use Case	Mengakses menu about														
ID Use Case	UC-06														
Aktor	Pengguna														
Deskripsi	Dilakukan oleh aktor untuk mengakses menu about														
Exception	-														
Precondition	Aktor masuk ke menu utama														
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Aktor</th><th>Sistem</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2"><i>Skenario Normal</i></td></tr> <tr> <td>1. Aktor memilih menu about pada menu utama</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>2. Sistem menampilkan submenu about</td></tr> <tr> <td>3. Aktor memilih salah satu submenu yang ingin dilihat</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>4. Sistem menampilkan isi dari submenu yang telah dipilih aktor</td></tr> <tr> <td>5. Aktor melihat isi dari menu about yang ditampilkan system</td><td></td></tr> </tbody> </table>		Aktor	Sistem	<i>Skenario Normal</i>		1. Aktor memilih menu about pada menu utama			2. Sistem menampilkan submenu about	3. Aktor memilih salah satu submenu yang ingin dilihat			4. Sistem menampilkan isi dari submenu yang telah dipilih aktor	5. Aktor melihat isi dari menu about yang ditampilkan system	
Aktor	Sistem														
<i>Skenario Normal</i>															
1. Aktor memilih menu about pada menu utama															
	2. Sistem menampilkan submenu about														
3. Aktor memilih salah satu submenu yang ingin dilihat															
	4. Sistem menampilkan isi dari submenu yang telah dipilih aktor														
5. Aktor melihat isi dari menu about yang ditampilkan system															
Post Condition	Aktor berhasil mengakses menu about														

7. Deskripsi Use case mengakses menu evaluasi

Berikut ini adalah interaksi antar pengguna sistem (aktor) pada *use case* dengan skenario yang telah ditentukan. Adapun skenario berikut adalah interaksi aktor untuk mengakses menu evaluasi yang akan dijelaskan pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 Deskripsi Use Case Mengakses Menu Evaluasi

Nama Use Case	Mengakses menu evaluasi						
ID Use Case	UC-07						
Aktor	Pengguna						
Deskripsi	Aktor dapat mengakses soal-soal evaluasi dan menjawab soal-soal tersebut						
Exception	Aktor tidak menyelesaikan evaluasi						
Pre Condition	Aktor masuk ke menu utama						
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Aktor</th><th>Sistem</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2"><i>Skenario Normal</i></td></tr> <tr> <td>1. Aktor memilih menu evaluasi pada menu utama.</td><td></td></tr> </tbody> </table>		Aktor	Sistem	<i>Skenario Normal</i>		1. Aktor memilih menu evaluasi pada menu utama.	
Aktor	Sistem						
<i>Skenario Normal</i>							
1. Aktor memilih menu evaluasi pada menu utama.							

	2. Sistem menampilkan soal-soal evaluasi.
3. Aktor menjawab soal evaluasi.	
	4. Menampilkan keterangan jawaban benar atau salah.
5. Aktor menyelesaikan soal evaluasi.	
	6. Sistem menampilkan hasil akhir evaluasi.
7. Aktor melihat hasil akhir evaluasi.	
<i>Skenario Alternatif</i>	
1. Aktor memilih menu evaluasi tampil pada menu utama.	
	2. Sistem menampilkan soal-soal evaluasi
3. Aktor tidak menyelesaikan soal evaluasi	
4. Aktor memilih tombol kembali yang ada di <i>Smartphone</i> .	
	5. Sistem menampilkan pesan apakah ingin mengakhiri evaluasi dengan pilihan ya dan tidak.
6. Aktor memilih ya	
	7. Sistem mengakhiri evaluasi dan kembali ke halaman utama
Post condition	Aktor berhasil mengakses menu evaluasi

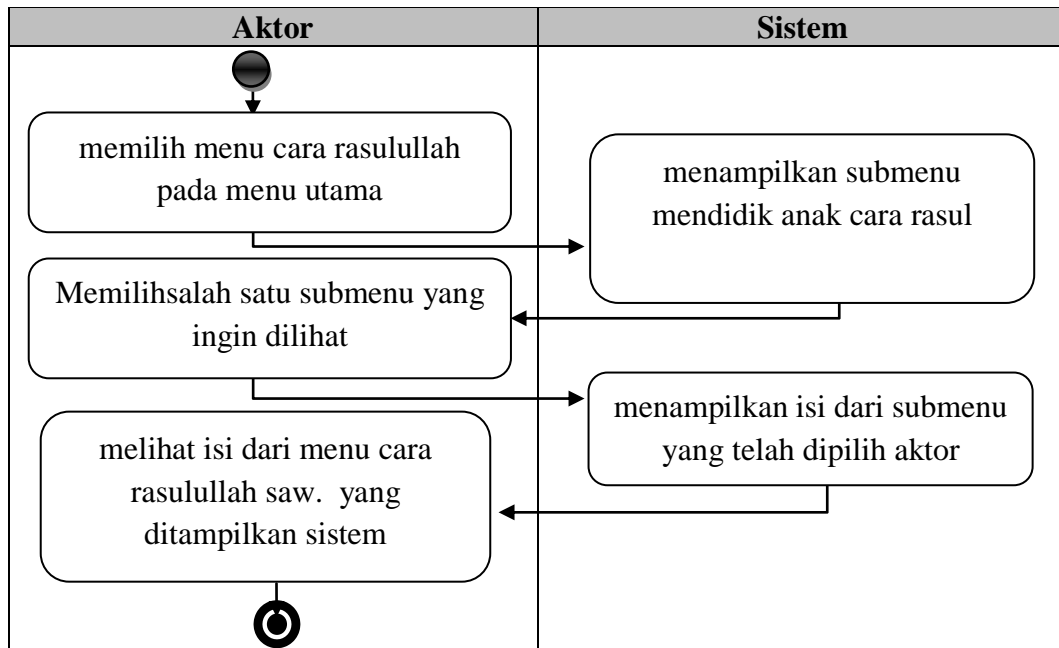
4.2.3 Activity diagram

Activity diagram merupakan gambar proses bisnis dan urutan aktifitas dalam sebuah proses. Gambaran ini dinyatakan dengan simbol. Dengan demikian setiap simbol menggambarkan proses tertentu. Sedangkan hubungan antara proses digambarkan dengan garis penghubung.

Activity diagram ini sangat bermanfaat dalam memodelkan sebuah proses untuk membantu dan memahami proses tersebut secara keseluruhan, seperti yang digambarkan dibawah ini:

1. *Activity diagram* mengakses menu cara rasulullah saw.

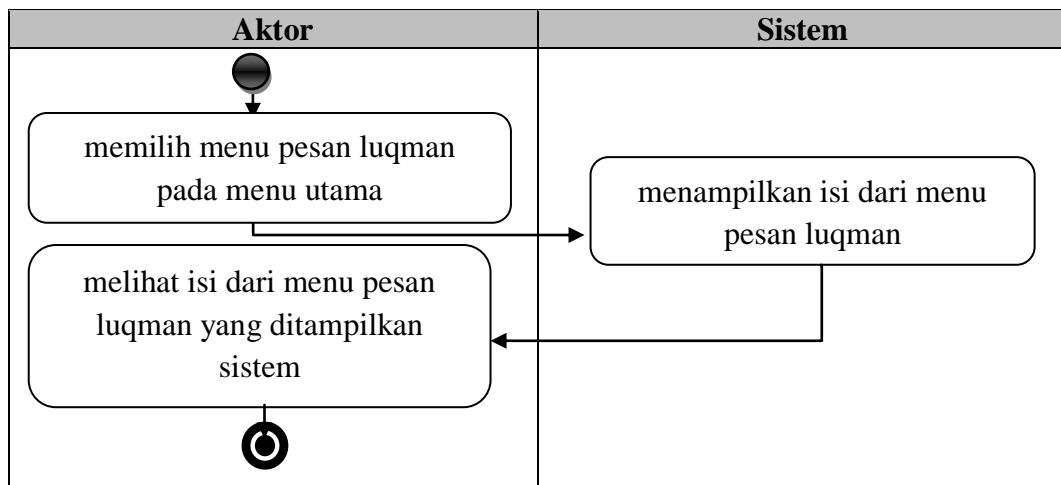
Activity diagram mengakses menu cara rasulullah saw. menggambarkan aliran fungsional mengenai apa yang dilakukan aktor dan sistem saat memilih menu cara rasulullah saw..



Gambar 4.2 Activity Diagram Mengakses Menu Cara Rasulullah Saw.

2. *Activity diagram* mengakses menu pesan luqman

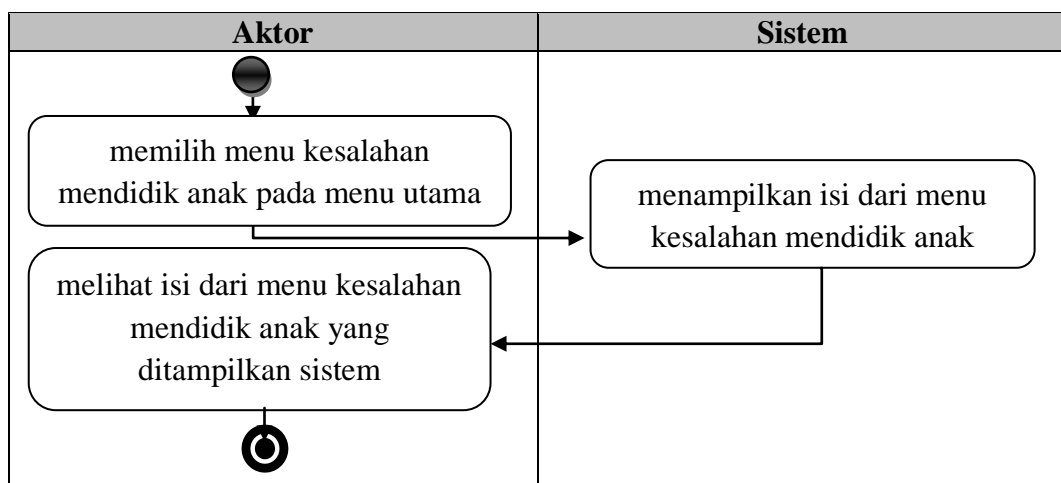
Activity diagram mengakses menu pesan luqman menggambarkan aliran fungsional mengenai apa yang dilakukan aktor dan sistem saat memilih menu pesan luqman.



Gambar 4.3 Activity Diagram Mengakses Menu Pesan Luqman

3. *Activity diagram* mengakses menu kesalahan mendidik anak

Activity diagram mengakses menu kesalahan mendidik anak menggambarkan aliran fungsional mengenai apa yang dilakukan aktor dan sistem saat memilih menu kesalahan mendidik anak.

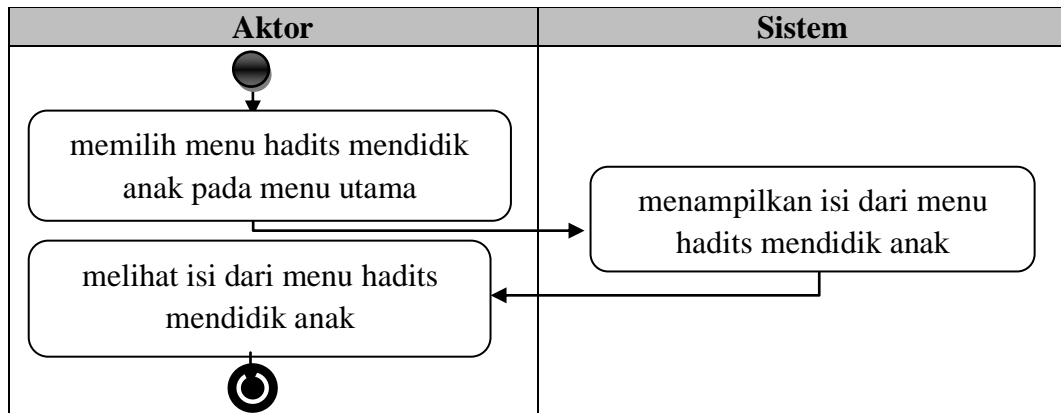


Gambar 4.4 Activity Diagram Mengakses Menu Kesalahan Mendidik Anak

4. *Activity diagram* mengakses menu hadits mendidik anak

Activity diagram mengakses menu hadits mendidik anak menggambarkan aliran fungsional mengenai apa yang dilakukan aktor dan sistem saat memilih

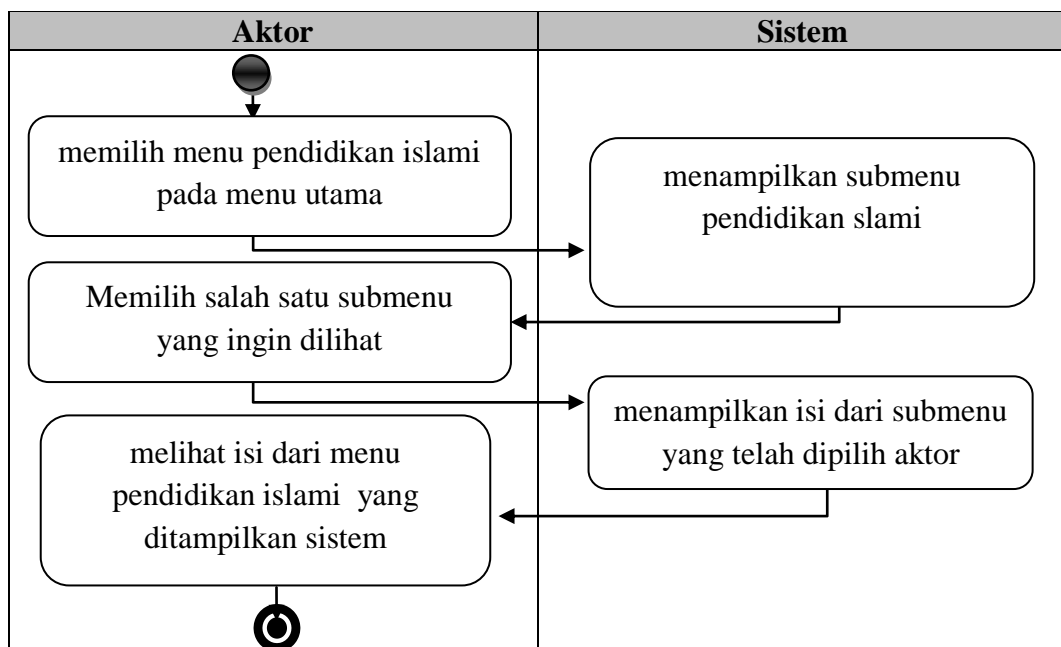
menu hadits mendidik anak.



Gambar 4.5 Activity Diagram Mengakses Menu Hadits Mendidik Anak

5. Activity diagram mengakses menu pendidikan islami

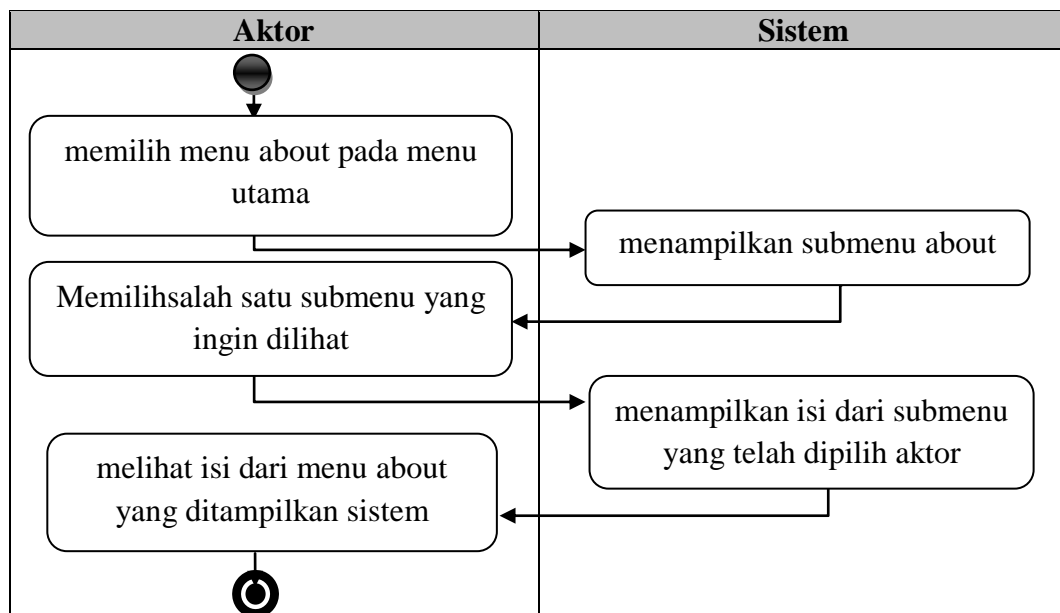
Activity diagram mengakses menu pendidikan islami menggambarkan aliran fungsional mengenai apa yang dilakukan aktor dan sistem saat memilih menu pendidikan islami.



Gambar 4.6 Activity Diagram Mengakses Menu Pendidikan Islami

6. *Activity diagram* mengakses menu about

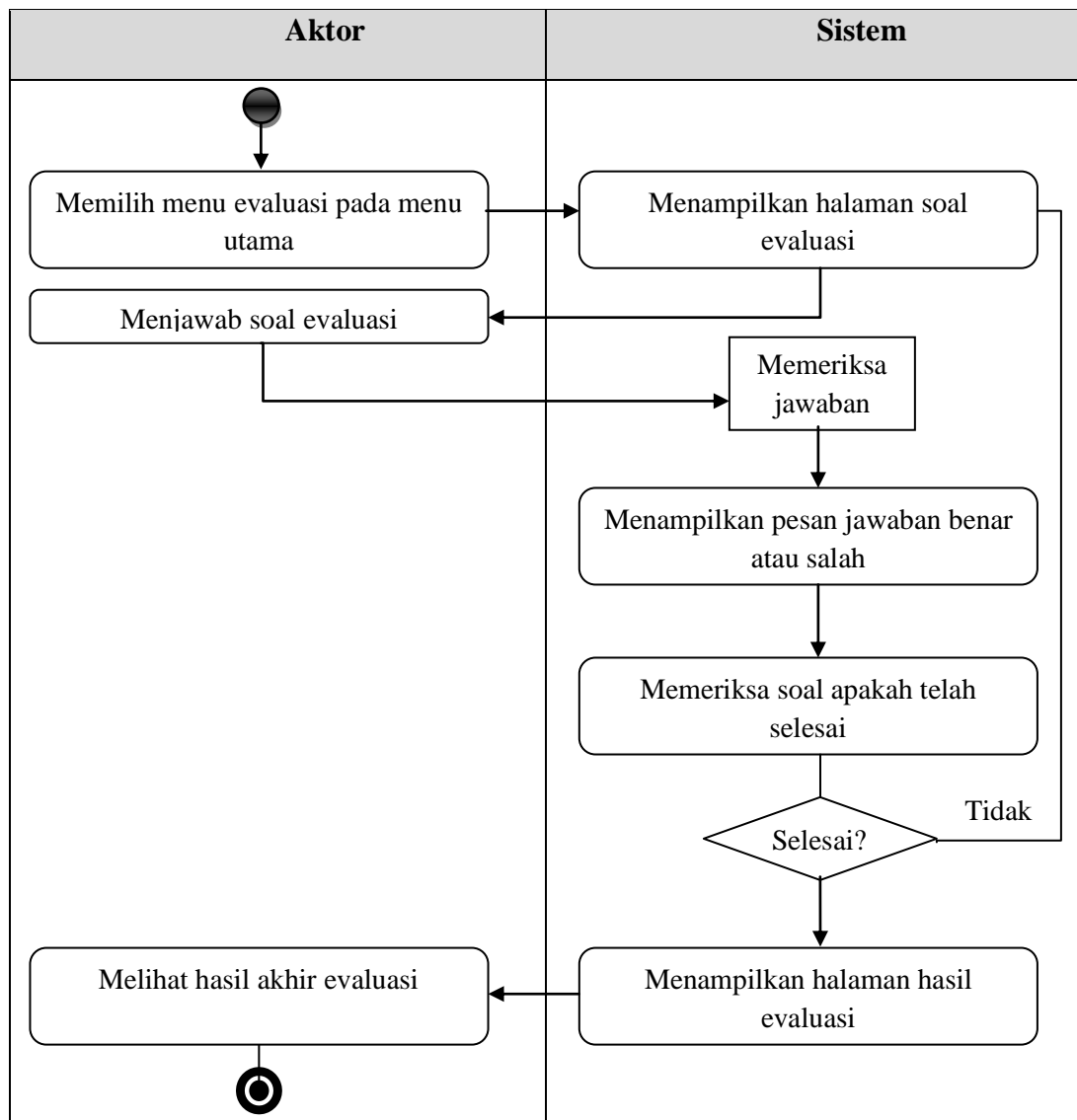
Activity diagram mengakses menu about menggambarkan aliran fungsional mengenai apa yang dilakukan aktor dan sistem saat memilih menu about.



Gambar 4.7 Activity Diagram Mengakses Menu About

7. *Activity diagram* mengakses menu evaluasi

Activity diagram mengakses menu evaluasi menggambarkan aliran fungsional mengenai apa yang dilakukan aktor dan sistem saat memilih menu evaluasi.



Gambar 4.8 Activity Diagram Mengakses Menu Evaluasi

4.2.4 Analisis Output

Pada aplikasi panduan mendidik anak secara islami berbasis android ini, aplikasi menampilkan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna berupa penjelasan mengenai cara mendidik anak dalam islam, kesalahan-kesalahan yang pernah dilakukan orang tua dalam mendidik anak, dan hadits-hadits yang berkaitan dengan hal mendidik anak . Berikut faktor-faktor yang mendasari *output* (keluaran) dari aplikasi ini adalah :

1. Mendidik anak dalam islam

Aplikasi ini memberikan informasi tentang cara mendidik anak dalam islam. Didalam aplikasi ini terdapat cara mendidik anak yang diajarkan oleh Rasulullah SAW dan cara mendidik anak yang terdapat dalam surat Al-Luqman.

2. Kesalahan yang pernah dilakukan orang tua dalam mendidik anak

Aplikasi ini memberikan informasi tentang beberapa kesalahan yang pernah dilakukan orang tua dalam mendidik anak. Didalam aplikasi ini terdapat list informasi terkait hal yang tidak seharusnya dilakukan orang tua terhadap anak sebagai upaya untuk mengurangi tindakan kekerasan terhadap anak.

3. Hadits-hadits yang berkaitan dengan hal mendidik anak

Aplikasi ini memberikan informasi tentang beberapa hadits yang berkaitan dengan hal mendidik anak.

4.2.5 Analisis Input

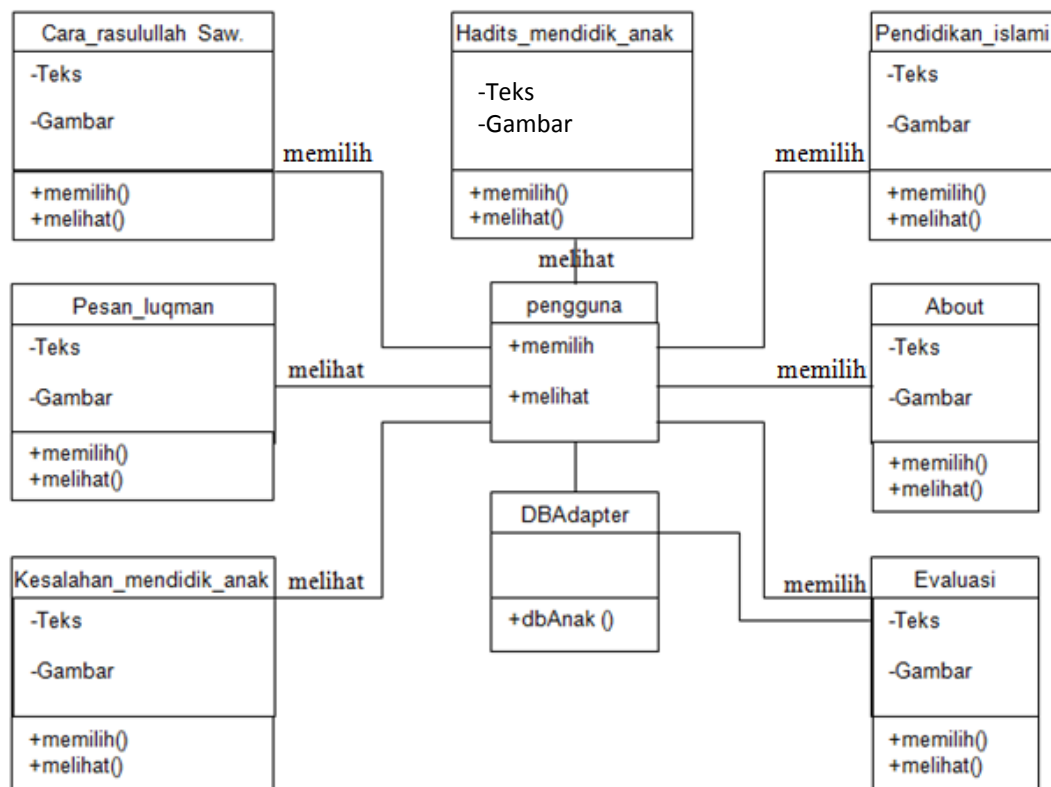
Pada aplikasi panduan mendidik anak secara islami ini, sumber data yang ditampilkan berasal dari beberapa buku referensi diantaranya:

1. Buku ilmu pendidikan islam: rancang bangun konsep pendidikan monokotomik-holistik yang ditulis oleh Novan Ardy Wiyani dan Barnawi yang diterbitkan oleh Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
2. Buku 301 hadits pilihan riwayat: Imam Bukhari dan Imam Muslim, dll yang diterbitkan oleh Pustaka Amani, Jakarta.
3. Buku Inspirasi Parenting dari Al-Quran ditulis oleh Mayyadah yang diterbitkan oleh PT Elex Media Komputindo, Jakarta.

4. Buku Dahsyatnya Mendidik Anak Gaya Rasulullah ditulis oleh Nur Kholish Rif'ani yang diterbitkan oleh Semesta Hikmah, Yogyakarta.
5. Buku Jika Salah Mengasuh Dan Mendidik Anak ditulis oleh Ahmad Nizar Baiquni yang diterbitkan oleh Sabil, Yogyakarta.

4.2.6 Class Diagram

Perancangan *class diagram* untuk aplikasi panduan mendidik anak secara islami berbasis android ini menjelaskan kelas-kelas yang akan dibuat dalam membangun aplikasi ini. Kelas-kelas tersebut dibuat agar dapat melakukan fungsi-fungsi sesuai kebutuhan sistem sehingga membuat aplikasi sesuai dengan perancangan *class diagram* ini, adapun *class diagram* untuk aplikasi ini adalah sebagai berikut :



Gambar 4.9 Class Diagram Panduan Mendidik Anak Secara Islami

4.3 Rancangan Antar Muka Aplikasi

Rancangan antar muka dibuat untuk mempermudah dalam pembuatan program, rancangan antar muka juga merupakan suatu bentuk yang dapat memberikan informasi yang terbagi menjadi beberapa bagian. Rancangan yang dibuat terdiri dari rancangan output, rancangan input, dan rancangan struktur aplikasi.

4.3.1 Rancangan Output

Perancangan output merupakan rancangan keluaran yang dihasilkan oleh menu aplikasi yang di jalankan oleh pengguna aplikasi. Adapun rancangan output dari aplikasi panduan mendidik anak secara islami ini adalah sebagai berikut :

1. Rancangan output *splash screen*

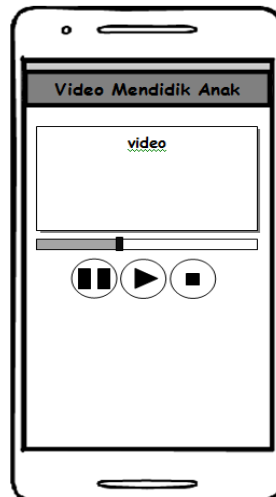
Rancangan output *splash screen* merupakan tampilan awal dari aplikasi sebelum masuk ke menu utama maka sistem menjalankan halaman intro terlebih dahulu. Rancangan output *splash screen* dapat dilihat pada gambar 4.10 berikut:



Gambar 4.10 Rancangan Output *SplashScreen*

2. Rancangan output video mendidik anak

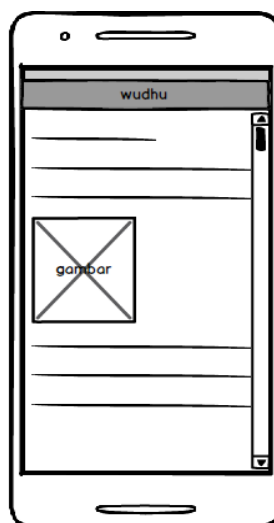
Pada rancangan output video mendidik anak ini berisi tentang video ceramah yang berkaitan dengan cara mendidik anak. Rancangan output video mendidik anak dapat dilihat pada gambar 4.11 berikut:



Gambar 4.11 Rancangan Output Video Mendidik Anak

3. Rancangan output Wudhu

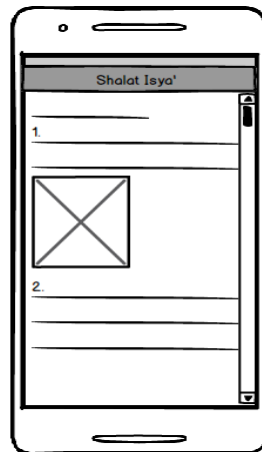
Pada rancangan output wudhu ini berisi tentang niat dan tata cara wudhu. Rancangan output Wudhu dapat dilihat pada gambar 4.12 berikut:



Gambar 4.12 Rancangan output Wudhu

4. Rancangan Output Shalat

Pada rancangan output shalat berisi penjelasan tentang niat serta tata cara shalat, baik shalat wajib maupun shalat sunnah. Rancangan output shalat dapat dilihat pada gambar 4.13 berikut:



Gambar 4.13 Rancangan output shalat

5. Rancangan output do'a sehari-hari

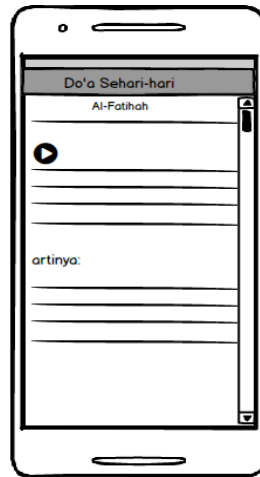
Rancangan output do'a sehari-hari berisi gambar, suara, dan teks do'a yang nantinya dapat diajarkan kepada anak. Rancangan output do'a sehari-hari dapat dilihat pada gambar 4.14 berikut:



Gambar 4.14 Rancangan output do'a sehari-hari

6. Rancangan output surat pendek

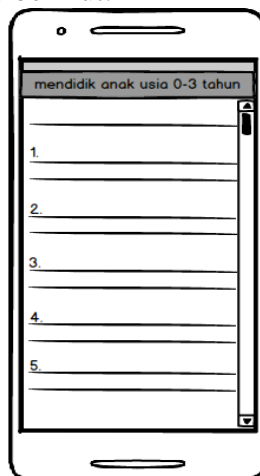
Rancangan output surat pendek berisi suara, teks, dan pilihan surat pendek yang nantinya dapat diajarkan kepada anak. Rancangan output surat pendek dapat dilihat pada gambar 4.15 berikut:



Gambar 4.15 Rancangan output surat pendek

7. Rancangan output cara rasulullah saw.

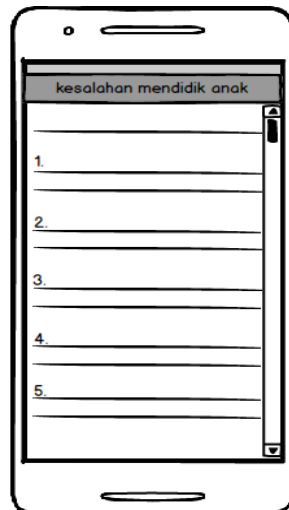
Rancangan output cara rasulullah saw. berisi penjelasan tentang cara mendidik anak sesuai dengan ajaran islam. Rancangan output cara rasulullah saw. dapat dilihat pada gambar 4.16 berikut:



Gambar 4.16 Rancangan output cara rasulullah saw.

8. Rancangan output kesalahan mendidik anak

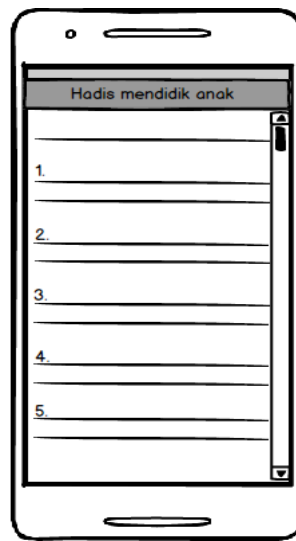
Rancangan output kesalahan mendidik anak berisi penjelasan tentang beberapa kesalahan yang tidak sengaja dilakukan oleh orang tua dalam mendidik anak. Rancangan output kesalahan mendidik anak dapat dilihat pada gambar 4.17 berikut:



Gambar 4.17 Rancangan output kesalahan mendidik anak

9. Rancangan output hadits mendidik anak

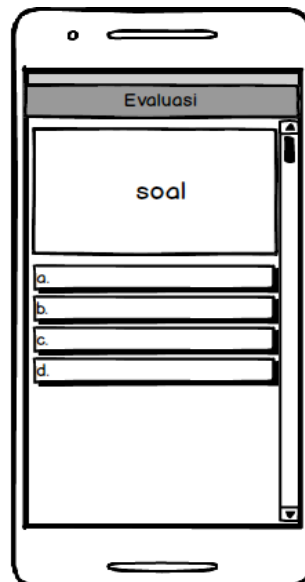
Rancangan output hadits mendidik anak berisi beberapa hadits yang berkaitan dengan mendidik anak dalam islam. Rancangan output hadits mendidik anak dapat dilihat pada gambar 4.18 berikut:



Gambar 4.18 Rancangan output hadits mendidik anak

10. Rancangan output evaluasi

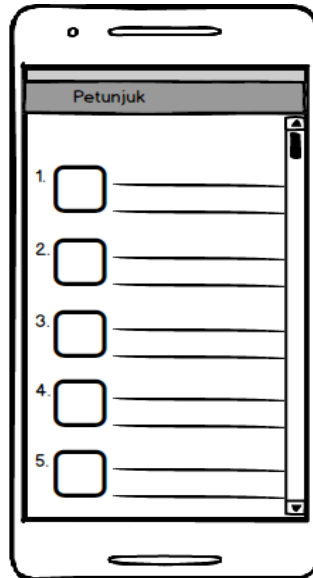
Rancangan output evaluasi berisi tentang beberapa soal pertanyaan yang berkaitan dengan cara mendidik anak dalam islam untuk menguji wawasan pengguna tentang cara mendidik anak. Rancangan output evaluasi dapat dilihat pada gambar 4.19 berikut:



Gambar 4.19 Rancangan output evaluasi

11. Rancangan output petunjuk

Rancangan output petunjuk berisi penjelasan tentang cara penggunaan aplikasi serta menjelaskan isi dari setiap menu yang ada. Rancangan output petunjuk dapat dilihat pada gambar 4.20 berikut:

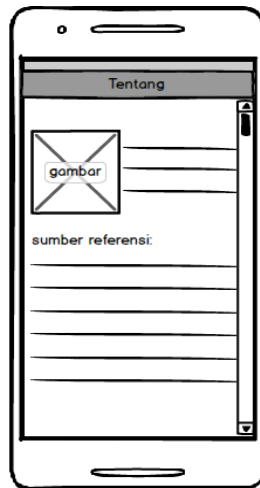


Gambar 4.20 Rancangan output petunjuk

12. Rancangan output tentang

Rancangan output tentang berisi informasi sumber referensi yang digunakan penulis dalam membuat aplikasi ini serta profil pembuat aplikasi.

Rancangan output tentang dapat dilihat pada gambar 4.21 berikut:



Gambar 4.21 Rancangan output tentang

4.2.1 Rancangan Input

Rancangan input adalah desain yang dirancang untuk menerima masukan dari pengguna aplikasi. Adapun rancangan input dalam aplikasi panduan mendidik anak secara islami ini adalah sebagai berikut :

1. Rancangan input menu utama

Rancangan input menu utama berisi menu-menu seperti menu cara rasulullah saw., menu pesan luqman, menu kesalahan mendidik anak, menu hadits mendidik anak, menu evaluasi, menu pendidikan islami, menu about, dan keluar.

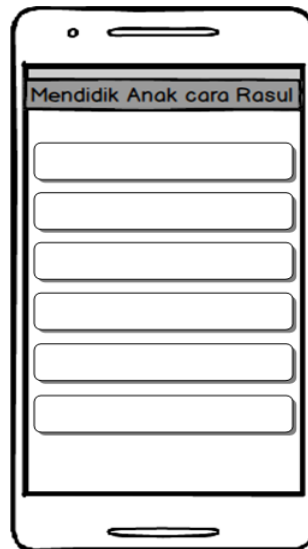
Rancangan input menu utama dapat dilihat pada gambar 4.22 berikut:



Gambar 4.22 Rancangan input halaman utama

2. Rancangan input cara rasulullah saw.

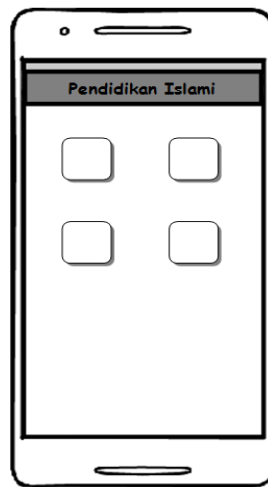
Rancangan input cara rasulullah saw. terdapat penjelasan tentang cara mendidik anak sesuai dengan ajaran agama islam. Rancangan input cara rasulullah saw. dapat dilihat pada gambar 4.23 berikut:



Gambar 4.23 Rancangan input cara rasulullah saw.

3. Rancangan input pendidikan islami

Rancangan input pendidikan islami. Terdapat empat submenu yaitu wudhu, shalat, do'a sehari-hari, dan surat pendek. Rancangan input pendidikan islami. dapat dilihat pada gambar 4.24 berikut:

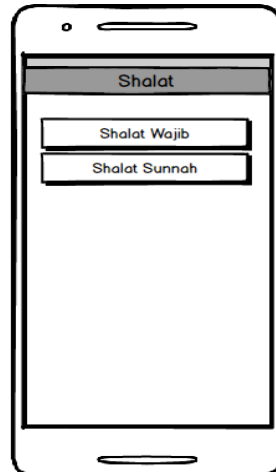


Gambar 4.24 Rancangan input pendidikan islami

4. Rancangan input shalat

Rancangan input shalat terdapat dua pilihan shalat yaitu shalat wajib dan shalat sunnah yang masing-masing pilihan shalat memiliki sub menu shalat.

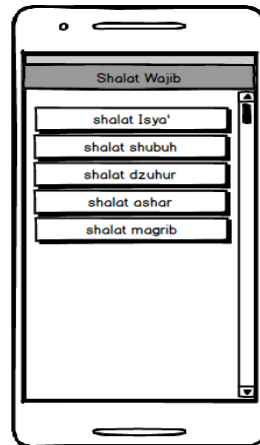
Rancangan input shalat dapat dilihat pada gambar 4.25 berikut:



Gambar 4.25 Rancangan input shalat

5. Rancangan input submenu shalat wajib

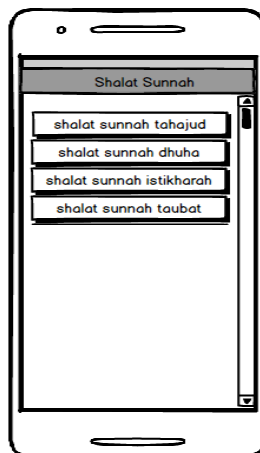
Rancangan input shalat wajib terdapat lima pilihan shalat yaitu shalat isya, shalat shubuh, shalat dzuhur, shalat ashar, dan shalat magrib. Rancangan input submenu shalat wajib dapat dilihat pada gambar 4.26 berikut:



Gambar 4.26 Rancangan input submenu shalat wajib

6. Rancangan input submenu shalat sunnah

Rancangan input submenu shalat sunnah terdapat delapan pilihan shalat sunnah. Rancangan input submenu shalat sunnah dapat dilihat pada gambar 4.27 berikut:



Gambar 4.27 Rancangan input submenu shalat sunnah

7. Rancangan input do'a sehari-hari

Rancangan input do'a sehari-hari terdapat 6 do'a yang nantinya dapat diajarkan kepada anak yaitu do'a untuk kedua orang tua, do'a sebelum dan sesudah makan, do'a masuk dan keluar masjid, do'a masuk dan keluar rumah, do'a masuk dan keluar toilet, do'a ketika hendak tidur dan bangun tidur.

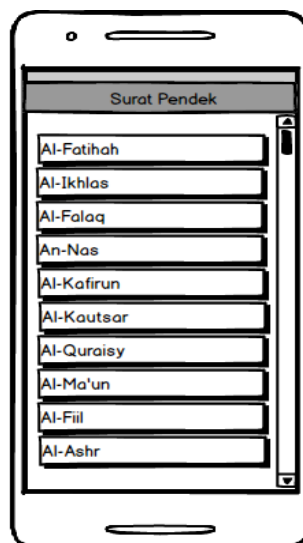
Rancangan input do'a sehari-hari dapat dilihat pada gambar 4.28 berikut:



Gambar 4.28 Rancangan input do'a sehari-hari

8. Rancangan input surat pendek

Rancangan input surat pendek terdapat 10 pilihan surat-surat pendek diantaranya surat Al-Fatihah, Al-Ikhlas, Al-Falaq, An-Nas, Al-Ashr, Al-Kautsar, Al-Maa'un, Al-Fiil, Al-Quraisy, dan Al-Kafirun. Rancangan input surat pendek dapat dilihat pada gambar 4.29 berikut:

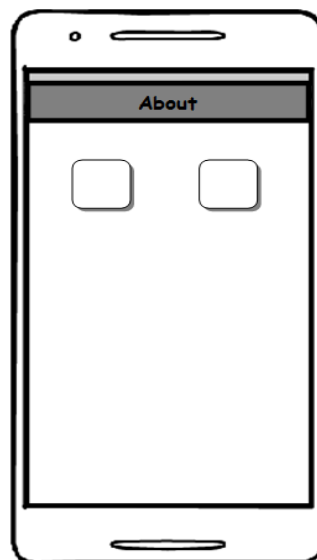


Gambar 4.29 Rancangan input surat pendek

9. Rancangan input *about*

Rancangan input *about* Terdapat dua submenu yaitu petunjuk dan tentang.

Rancangan input *about* dapat dilihat pada gambar 4.30 berikut:



Gambar 4.30 Rancangan input *about*

4.3.2 Rancangan Struktur Data yang Digunakan

Dalam perancangan Aplikasi Panduan Mendidik Anak Secara Islami ini dirancang sebuah *database* untuk menyimpan data-data seperti data soal dan hasil evaluasi . Database tersebut dirancang menggunakan database *SQLite*. Data-data tersebut disimpan dalam sebuah tabel yaitu :

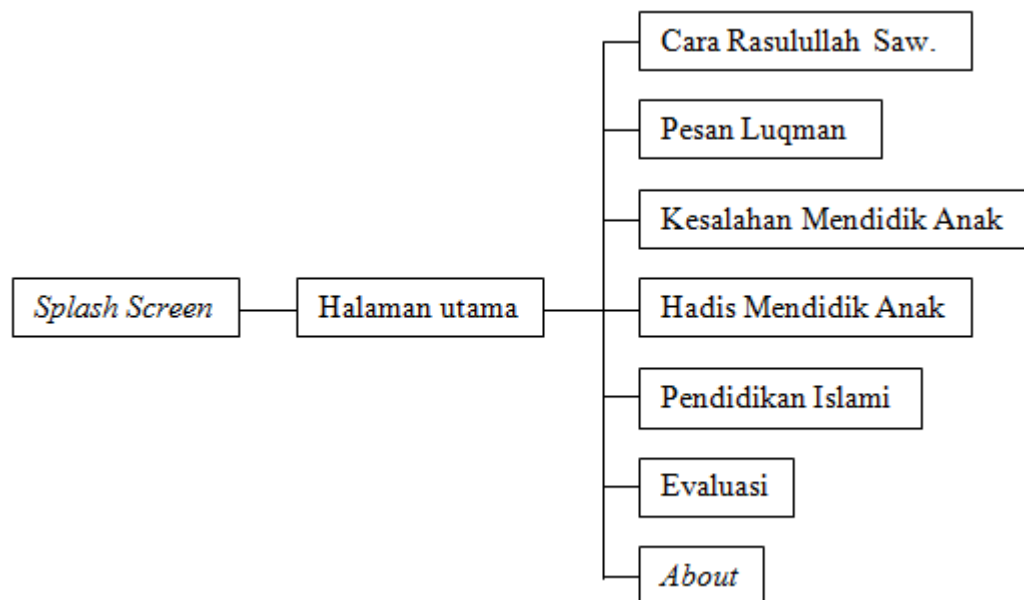
1. Tabel Soal

Tabel Soal digunakan untuk menyimpan data-data informasi dari soal dalam kuis seperti text soal, pilihan jawaban, dan jawaban benar. Nama tabel soal dalam *database* adalah soal. Rancangan tabel soal dapat dilihat pada tabel 4.8:

Tabel 4.8 Rancangan Tabel Soal

Nama Field	Variabel	Keterangan
id_soal	Integer	Id soal
Soal	Text	Soal Kuis
jawaban_a	Integer	Pilihan Jawaban a
jawaban_b	Integer	Pilihan Jawaban b
jawaban_c	Integer	Pilihan Jawaban c
jawaban_d	Integer	Pilihan Jawaban d
jawaban_benar	Integer	Jawaban benar

4.3.3 Rancangan Struktur Program

**Gambar 4.31 Rancangan Struktur Program**