

# PROSIDING SEMMAU 2015

SEMINAR NASIONAL & KONFERENSI SISTEM INFORMASI,  
INFORMATIKA & KOMUNIKASI

TEMA: Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi dalam  
menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA)

Kupang, 28 November 2015

BUKU 1

ISBN: 978-602-73628-0-2



SEMMAUSEMMAU  
SEMMAUSEMMAU  
SEMMAUSEMMAU  
SEMMAUSEMMAU  
SEMMAUSEMMAU  
SEMMAUSEMMAU  
SEMMAUSEMMAU  
SEMMAUSEMMAU  
SEMMAUSEMMAU



STIKOM UYELINDO KUPANG

# PROSIDING SEMMAU 2015

---

**Penulis,**  
Pemakalah SEMMAU 2015

**Penerbit,**  
STIKOM UYELINDO KUPANG

# PROSIDING SEMMAU 2015

---

## KOMITE

### Penulis :

Pemakalah Seminar Nasional & Konferensi Sistem Informasi, Informatika & Komunikasi (SEMMAU 2015)

**ISBN : 978-602-73628-0-2**

### Komite Program :

Dr. Armin Lawe, S.Si,M.Eng. (UNHAS)  
Dr. Ir. Rila Mandala, M.Eng. (ITB)  
Dr. Achmad Nizar, S.Kom., M.Kom. (UI)  
Ir. Dana Indra Sensuse, M.Lis. ,Ph.D. (UI)  
Prof.Daniel Herman Fredy Manongga,M.Sc., Ph.D. (UKSW)  
Prof. Dr. Ir. Eko Sedyono. (UKSW)  
Prof.Dr.Ir. Kuswara Setiawan,M.T. (UPH)

### Penyunting :

Max ABR. Soleman Lenggu. S.Kom., M.T.  
Marinus I.J. Lamabelawa, S.Kom., M.Cs  
Robert Kiuk  
Bonifasius W. Wae  
Antonius Tampani  
Ahmad Musawwir  
Lukas H.J.E. Babu

### Desain Sampul :

Max Lenggu

### Redaksi :

#### Dapur Semmau

Lembaga Penelitian, Publikasi dan Pengembangan pada Masyarakat  
Jl. Perintis Kemerdekaan 1, Kayu Putih, Kupang, NTT, Indonesia.  
Telp.(0380)8554501, Fax (0380)  
Email : [semmau@uyelindo.ac.id](mailto:semmau@uyelindo.ac.id)  
<http://www.semmau.uyelindo.ac.id>.

### Penerbit :

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer (STIKOM) Uyelindo Kupang.  
Jl. Perintis Kemerdekaan 1, Kayu Putih, Kupang, NTT, Indonesia.  
Telp.(0380)8554501, Fax (0380)  
Email : [stikom@uyelindo.ac.id](mailto:stikom@uyelindo.ac.id)  
<http://www.uyelindo.ac.id>.

*Cetakan Pertama November 2015*

*Hak Cipta di Lindungi Undang-undang*

*Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit.*

# PROSIDING SEMMAU 2015

---

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur selayaknya tercurah kehadirat Allah Yang Maha Kuasa yang tanpa henti mengucurkan rahmat dan karuniaNya, baik kurunia sehat, rejeki, kecerdasan, kemauan, dan bahkan juga karunia dalam bentuk kesadaran dan kemampuan bersyukur kepadaNya, dan dengan ijinnya Prosiding Seminar Nasional dan Konferensi Sistem Informasi, Teknik Informatika, dan Komunikasi (SEMMAU) tahun 2015 dengan Tema “Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA)” dapat kami terbitkan.

Buku Prosiding ini berisi sekumpulan *Paper* dari hasil penelitian ilmiah yang telah diseleksi, untuk dipresentasikan dalam kegiatan Seminar Nasional dan Konferensi Sistem Informasi, Teknik Informatika, dan Komunikasi (SEMMAU) tahun 2015 dan bertempat di *Ballroom* Hotel Amaris Kupang pada tanggal 28 November 2015, kegiatan ini diikuti oleh peserta pemakalah yang berasal dari berbagai perguruan tinggi yang tersebar di kawasan Nusa Tenggara Timur (NTT), maupun di luar NTT, yang terdiri dari 31 makalah dari para peserta pemakalah.

Seminar Nasional yang bertemakan “Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA)” ini menghadirkan pembicara utama berkelas nasional yakni Dr.Ir.Rila Mandala, M.Eng (Direktur Badan Khusus Pengembangan Jurnal APTIKOM), dan General Manager PT Telkom NTT.

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Reviewer Paper dan pihak-pihak yang telah membantu penyelenggaraan Seminar Nasional dan Konferensi Sistem Informasi, Teknik Informatika, dan Komunikasi (SEMMAU) tahun 2015 ini. Semoga prosiding ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan dengan sebaik-baiknya.

Akhir kata, jika ada yang kurang berkenan selama penyelenggaraan kegiatan seminar maupun dalam penerbitan buku prosiding ini mohon dimaafkan. Semoga apa yang telah kita lakukan ini bermanfaat bagi kemajuan kita dimasa depan. Amin.

Kupang, November 2015  
Panitia,

Remerta Noni Naatonis

# PROSIDING SEMMAU 2015

---

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN INVENTORY PADA INSTALASI LABORATORIUM KLINIK (ILK)</b> <i>Yulius Harjoseputro.</i>	01 – 07
<b>RANCANG BANGUN SISTEM BASIS DATA DESA WISATA UNTUK DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA</b> <i>Yonathan Dri Handarkha, F. Anita Herawati.</i>	08 – 15
<b>IMPLEMENTASI ALGORITMA K-NEAREST NEIGHBOR SEBAGAI PENDUKUNG KEPUTUSAN KLASIFIKASI PENERIMA BEASISWA</b> <i>Sumarlin.</i>	16 – 23
<b>ANALISIS SENTIMEN TERHADAP KENAIKAN HARGA BAHAN BAKAR MINYAK (BBM) PADA MEDIA ONLINE</b> <i>Bobby Christian Sandy, Danny Manongga, Ade Iriani.</i>	24 – 30
<b>EKSTRAKSI FITUR BERBASIS HISTOGRAM UNTUK IDENTIFIKASI CITRA TENUN IKAT NTT</b> <i>Marinus I.J. Lamabelawa, Petrus Katemba.</i>	31 – 36
<b>PEMETAAN JARINGAN PENCINTA DRAMA KOREA DI KALANGAN MAHASISWA MENGGUNAKAN SOCIAL NETWORK ANALYSIS</b> <i>Hanna Prillysca Chernovita, Danny Manongga.</i>	37 – 46
<b>FAKTOR-FAKTOR BERBAGI PENGETAHUAN DALAM UKM BATIK SRAGEN</b> <i>Ade Iriani.</i>	47 – 61
<b>EKSTRAKSI TEKSTUR BENIH JAGUNG LOKAL PULAU TIMOR DENGAN GRAY LEVEL CO-OCCURRENCE MATRIX(GLCM)</b> <i>Marlinda Vasty Oveerbeek, Yampi R. Kaesmetan.</i>	62 – 68
<b>PENERAPAN METODE BAYES UNTUK DIAGNOSA AWAL PENYAKIT PADA TERNAK BABI</b> <i>Assbert A.D. Raga, Sebastianus A.S. Mola. Yelly Y. Nabuasa.</i>	69 - 74
<b>PERANCANGAN PENJADWALAN KULIAH DENGAN ALGORITMA GENETIK PADA FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI, UNIVERSITAS KATOLIK MUSI CHARITAS</b> <i>Sri Andayani</i>	75 - 80
<b>PERBANDINGAN ALGORITMA DIJKSTRA DAN BEST FIRST SEARCH UNTUK PENENTUAN JALUR APOTEK TERDEKAT</b> <i>Febi Elvira Messe, Semlinda Juszandri Bulan</i>	81 - 86

## PROSIDING SEMMAU 2015

---

<b>PERBANDINGAN WEB SERVICE BERBASIS SOAP DAN RESTFUL</b> <i>Penidas Fiodinggo Tanaem, Ade Iriani</i>	87 - 91
<b>SHORT MESSAGE SERVICE (SMS) TRANSLATED</b> <i>Edwin Umbu Malahina, Daniel Kase</i>	92 - 97
<b>PENERAPAN METODE FUZZY- ANALITICAL HIERARCHY PROCESS (AHP) PADA SISTEM INFORMASI PENDUKUNG KEPUTUSAN UNTUK MENENTUKAN PENJURUSAN DI SMA</b> <i>Riza Agustiansyah, Wulan Damayanti.</i>	98 - 103
<b>MEDIA PEMBELAJARAN DOA SEHARI-HARI ANAK MUSLIM</b> <i>Fitriasih, Donna Setiawati.</i>	104 - 109
<b>ENSIKLOPEDIA PERSEBARAN KEANEKARAGAMAN HAYATI BERBASIS ANDROID</b> <i>Disrina Amami Tonael, Benyamin Jago Belalawe.</i>	110 - 113
<b>EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN SMK ANTAR PULAU MENGGUNAKAN CLOUD COMPUTING (STUDY KASUS : PROVINSI KEPULAUAN RIAU).</b> <i>Sulfikar Sallu, Yales Veva Jaya.</i>	114 - 118
<b>KONSEP PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKREDITASI PERGURUAN TINGGI BERBASIS CLOUD COMPUTING .</b> <i>Darlison, Sulfikar Sallu.</i>	119 - 123
<b>DIAGNOSIS DAN TREATMENT PENYAKIT GINEKOLOGI MENGGUNAKAN METODE FORWARD CHAINING PADA RSUD KUPANG.</b> <i>Dominggus M. Ximenes, Mardhalia Saitekela.</i>	124 -128
<b>RANCANGAN TEKNOLOGI PENGUKUR BERAT BADAN TERNAK SAPI TIMOR BERBASIS CITRA SEBAGAI PENGGANTI TIMBANGAN MEKANIS DALAM Mendukung INOVASI PETERNAKAN SAPI DI PULAU TIMOR PROVINSI NUSA TENGGARA TIMUR.</b> <i>Deddy B. Lasfeto, Markus D. Letik.</i>	129 -134
<b>LOGIKA FUZZY SEBAGAI SUATU METODE ANALISIS DATA KUANTITATIF (STUDI KASUS: ANALISIS VARIABEL KEMISKINAN DAN FAKTOR YANG MEMPENGARUHINYA DI KECAMATAN FATUMNASI KABUPATEN TTS)</b> <i>Tuti Setyorini, Deddy B. Lasfeto.</i>	135 -140
<b>PEMANFAATAN TEXT TO SPECH SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PENGINGAT AKTIVITAS SEKOLAH</b> <i>Emanuel Safirman Bata, Daniel A. Bani.</i>	141 - 147
<b>SISTEM PENGAMANAN BRANKAS DENGAN MENGGUNAKAN HP BERBASIS MIKROKONTROLLER AT 89551</b> <i>Awad F. A. Djawas , Petrus Katemba.</i>	148 -154

## PROSIDING SEMMAU 2015

---

<b>SISTEM INFORMASI PENJUALAN TANAH DI KOTA KUPANG BERBASIS WEB</b> <i>Serafianus Sumonot, Dewi Anggraini</i>	<b>155 - 160</b>
<b>PENERAPAN METODE BAYES UNTUK DIAGNOSA PENYAKIT SEPTICAEMIA EPIZOOTICA PADA HEWAN RUMINANSIA BESAR.</b> <i>Andry Iscandar Salmon, Yohanes Suban Belutowe.</i>	<b>161 -164</b>
<b>PENERAPAN METODE FUZZY- ANALITICAL HIERARCHY PROCESS (AHP) DALAM PENYELESAIAN PEMBERIAN KREDIT DAN PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI SIMPAN PINJAM PADA KOPDIT REMAJA HOKANG</b> <i>Skolastika Siba Igon, Remerta Noni Naatonis</i>	<b>165 - 174</b>
<b>APLIKASI TRACKING SYSTEM EKSPEDISI BARANG</b> <b>(Studi Kasus: PT. Indo Logistic Cabang Kupang)</b> <i>Philia Magdalena Effendie, Max ABR. Soleman Lenggu</i>	<b>175 - 179</b>
<b>IMPLEMENTASI METODE FUZZY MULTI ATTRIBUTE DECISION MAKING (FMADM) DALAM PENETAPAN PESERTA SERTIFIKASI GURU PADA LEMBAGA PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN PROVINSI NUSA TENGGARA TIMUR</b> <i>Paskalis Mario Bora, Yohanis Malelak</i>	<b>180 - 189</b>
<b>IMPLEMENTASI METODE BACKWARD CHAINING UNTUK MENENTUKAN LINTASAN TERPENDEK MENUJU TEMPAT WISATA BAHARI DI KABUPATEN ROTE NDAO BERBASIS WEB.</b> <i>Inyong T.P.Y. Lulu, Max ABR. Soleman Lenggu.</i>	<b>190 - 195</b>
<b>APLIKASI TES TOEFL PADA SMP NEGERI 10 KUPANG</b> <i>Irfansyah, Heni</i>	<b>196 - 200</b>
<b>INOVASI BUBU DASAR MENJADI JEBAKAN GANDA GUNA GUNA MENINGKATKAN KEMAMPUAN TANGKAPAN IKAN DASAR PADA PERAIRAN BOLOK.</b> <i>Antonius Pangalinan, Amiruddin Abdullah, Yohanes B. Yokasing</i>	<b>201 -205</b>

## MEDIA PEMBELAJARAN DOA SEHARI-HARI ANAK MUSLIM

Fitriasih<sup>1</sup>, Donna Setiawati<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Sistem Informasi, STIKOM Uyelindo Kupang

<sup>1</sup>[fitriasih.tugas@yahoo.com](mailto:fitriasih.tugas@yahoo.com), <sup>2</sup>[donna\\_sbanoet@yahoo.com](mailto:donna_sbanoet@yahoo.com)

### Abstrak

Anak-anak perlu ditanamkan kebiasaan untuk berdoa sebelum beraktifitas sejak dini, maka perlu menanamkan pemahaman tentang doa sehari-hari kepada anak-anak. Tujuan penelitian ini adalah membuat media pembelajaran doa sehari-hari untuk anak-anak muslim, agar disukai anak-anak, menarik untuk dipelajari dan mudah ditangkap oleh anak-anak. Dalam pengembangan sistem menggunakan model *waterfall*. Model ini memberikan pendekatan-pendekatan sistematis dan berurutan, mulai dari *analysis* (analisis), *design* (desain), *coding* (pengkodean), *testing* (pengujian), dan *maintenance* (perawatan). Pengujiannya menggunakan kuesioner yang dibagikan ke siswa. Hasil penelitiannya adalah siswa lebih menyukai mempelajari doa sehari-hari dengan menggunakan media pembelajaran ini daripada menggunakan buku tuntunan doa sehari-hari. Karena media pembelajaran ini menggunakan warna-warna yang cerah, gambar-gambar kartun dan video bergerak. Tingkat kepuasan siswa pada media ini sebesar 78%. Saran yang diberikan yaitu perlu memperhatikan karakteristik pengguna agar dapat mendukung pengoperasian aplikasi ini secara optimal dan media pembelajaran ini masih dapat dikembangkan menjadi aplikasi yang lebih sempurna dengan menambah jenis aktivitas dan pilihan doa serta memotivasi siswa untuk belajar lebih giat menghafal doa sehari-hari.

Kata kunci: *media pembelajaran, doa sehari-hari, waterfall*.

### 1. PENDAHULUAN

Mempelajari dan memahami doa sehari-hari merupakan salah satu kewajiban setiap Muslim dan Muslimah, karena doa merupakan senjatanya orang Muslim. Selain itu, dengan mempelajari doa sehari-hari maka akan memberikan banyak manfaat seperti wujud keimanan kepada-Nya dan menjaga diri dari bahaya yang mungkin akan datang. Banyak faktor yang menjadi penyebab sulitnya mempelajari doa sehari-hari, diantaranya metode pengajaran yang kurang praktis yaitu dengan menggunakan buku tuntunan doa sehari-hari yang kurang tersedia secara lengkap dan bukunya hanya berupa teks serta tampilan isi buku yang tidak dapat divisualisasikan sehingga tampilannya monoton (tidak bergerak dan berwarna hitam putih). Selain itu, jika belajar doa sehari-hari dari media televisi harus menyesuaikan dengan jam tayang dan episode yang ditayangkan. Faktor lainnya bisa saja karena pribadi yang lemah dalam menghafal doa sehari-hari sehingga kurang tertarik untuk mempelajarinya.

Oleh karena itu perlu inovasi membuat aplikasi sebagai media pembelajaran dengan tampilan grafis dan audio, agar mempermudah bagi anak-anak atau siapa saja untuk mempelajari doa sehari-hari. Aplikasi ini dilengkapi dengan fasilitas pencarian doa berdasarkan aktifitas agar mempermudah mencari doa untuk dipelajari. Apabila pengguna akan mempelajari doa dengan teks maka terdapat fasilitas cetak doa perdoa, cetak doa peraktifitas dan cetak semua doa. Berdasarkan

uraian diatas, maka rumusan permasalahannya adalah bagaimana membuat suatu media pembelajaran doa sehari-hari anak Muslim yang menarik dan mudah ditangkap oleh anak-anak. Aplikasi ini menyediakan 17 jenis doa yaitu doa bangun tidur, doa sebelum tidur, doa masuk kamar mandi, doa keluar kamar mandi, doa membuka pakaian, doa memakai pakaian, doa sebelum makan, doa sesudah makan, doa masuk rumah, doa keluar rumah, doa sebelum belajar, doa sesudah belajar, salam, menjawab salam, doa untuk kedua orang tua, doa keselamatan dunia akhirat dan doa bercermin. Doa yang ditampilkan dalam huruf Arab, lafal doa dalam bahasa Arab, arti doa dalam bahasa Indonesia dan video dari doa. Aplikasi ini terdiri dari unsur gambar, teks dan animasi. Aplikasi ini bisa digunakan oleh anak-anak pada usia 3-6 tahun dengan bantuan orang tua atau siapa saja yang ingin belajar doa sehari-hari.

Tujuan penelitian ini yaitu membuat aplikasi media pembelajaran doa sehari-hari anak Muslim agar disukai anak-anak, menarik untuk dipelajari dan mudah ditangkap oleh anak-anak. Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah bagi masyarakat pada umumnya dapat mempelajari doa sehari-hari dengan mudah.

### 2. KAJIAN LITERATUR

#### 2.1 Media Pembelajaran

Media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi

atau pesan. Kata media berasal dari kata Latin, merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*) [6].

Pembelajaran adalah suatu cara atau metode belajar guna mengetahui hal-hal yang dianggap sulit, sehingga mudah dipahami. Pembelajaran adalah proses belajar mengajar yang meliputi kegiatan penyampaian isi materi ajar dari sumber belajar ke pebelajar (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pebelajar sedemikian rupa sehingga proses pebelajar (di dalam atau di luar kelas) menjadi lebih efektif. Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk mengajari siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan [1].

Interaksi Komputer dan Manusia merupakan ilmu yang mempelajari perencanaan dan desain tentang bagaimana pengguna dan komputer dapat bekerja sama sehingga kebutuhan pengguna dapat terpenuhi dengan cara yang paling efektif. Interaksi antara manusia dengan komputer dapat berdialog atau berinteraksi dengan menggunakan tampilan antarmuka pengguna atau *user interface*.

Antarmuka pengguna yang baik adalah antarmuka pengguna yang tidak disadari, dan yang memungkinkan pengguna fokus pada informasi dan *task* tanpa perlu mengetahui mekanisme untuk menampilkan informasi dan melakukan *task* tersebut.

Beberapa prinsip-prinsip desain antarmuka yaitu: **a. Mapping**, menekan tombol atau mengaktifkan kontrol yang umumnya memicu sistem untuk melakukan beberapa fungsi. **b. Visibility**, pengguna menemukan fungsi apakah dapat dilakukan oleh visual untuk memeriksa antarmuka dan melihat apakah kontrol tersedia. Prinsip visibilitas menunjukkan bahwa kegunaan dan *learnability* ditingkatkan ketika pengguna dapat dengan mudah melihat perintah dan pilihan yang tersedia. Kontrol harus dibuat terlihat dengan jelas, bukan disembunyikan, dan harus ditempatkan pada tempat yang pengguna dapat dengan mudah melihatnya. **c. Feedback**, jika pengguna menekan tombol dan sepertinya tidak ada yang terjadi, pengguna akan bertanya-tanya apakah sebenarnya tombol tekan tersebut ada. Jika pengguna mencoba lagi? Atau ada penundaan antara tombol tekan dan tindakan yang diharapkan? Prinsip umpan balik menunjukkan bahwa Pengguna harus memberikan konfirmasi bahwa tindakan yang dilakukan berhasil atau gagal. **d. Constrain**, antarmuka harus dirancang dengan pembatasan sehingga sistem tidak dapat masuk ke dalam tempat yang tidak

benar. Kendala atau pembatasan, mencegah dari data yang tidak valid masuk dan mencegah tindakan yang tidak valid dari yang dilakukan. **e. Consistent**, salah satu cara utama bahwa orang belajar adalah dengan menemukan pola. Situasi baru menjadi lebih mudah dikelola ketika pengetahuan pola yang ada dapat diterapkan untuk memahami bagaimana sesuatu bekerja. **f. Affordance**, sebuah *affordance* adalah atribut visual suatu objek atau kontrol yang memberikan petunjuk pengguna bagaimana objek atau kontrol dapat digunakan atau dioperasikan [5].

## 2.2 Penelitian Terdahulu

Membuat Aplikasi Doa Sehari-Hari Untuk Anak dengan Menggunakan Java 2 Microedition (J2me). Aplikasi doa sehari-hari untuk anak ini menggunakan J2me (Java 2 Micro Edition) yang khusus digunakan untuk membuat aplikasi-aplikasi pada perangkat seluler yang dapat dijalankan pada perangkat seluler yang mempunyai teknologi Java didalamnya. Pada aplikasi ini terdapat dua menu utama, yaitu menu utama dan menu doa. Menu utama menyediakan pilihan untuk menuju ke menu doa. Dan pada menu doa terdapat pilihan doa-doa sebanyak 35 (tiga puluh lima) doa. Doa ditampilkan berupa gambar atau *image* dan suara [2].

Membuat Aplikasi Panduan Shalat Sunnah Dan Kumpulan Doa Berbasis Android. Terdapat 4 menu yaitu panduan shalat, kumpulan doa, evaluasi shalat dan evaluasi doa. Aplikasi *Islamic Mobile* dibangun sebagai salah satu media pembelajaran shalat sunnah dan kumpulan doa sehari-hari berbasis android sehingga pengguna *smartphone* android dapat melakukan pembelajaran kapanpun dan dimanapun di tengah kesibukan yang dijalani [3].

Membuat Rancang Bangun Aplikasi Doa Harian pada Telepon Selular (Ponsel) Berbasis Java 2 Microedition (J2me) Menggunakan Metode BFS (*Breadth First Search*). Dalam aplikasi ini terdapat metode pencarian solusi. BFS adalah strategi pencarian pada graf dimana pencarian dibatasi oleh 2 operasi, yaitu kunjungi dan lihat sebuah *node*, pindah ke *node* yang bertetangga dengan *node* yang sedang dikunjungi sekarang, atau dalam kata lain dalam 1 tingkat atau level [4].

## 3. METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah membuat rancang bangun media pembelajaran doa sehari-hari untuk anak muslim berbasis multimedia interaktif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

- Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung proses belajar doa sehingga dapat diketahui alur atau proses belajar doa.
- Wawancara yaitu melakukan kegiatan tanya jawab dengan kepala sekolah dan guru TK Aisyiyah tentang proses belajar doa.





Gambar 2. Menu Utama

4.2. Pilihan Doa

Pada tampilan pilihan doa terdapat 4 tombol, yaitu: tombol tampilkan yang berfungsi untuk menampilkan doa atau aktifitas doa yang sudah dimasukkan, tombol cetak yang berfungsi untuk mencetak doa, tombol informasi berisi informasi tentang bantuan aplikasi dan profil TK Aisyiyah, tombol keluar yang berfungsi untuk keluar dari aplikasi. Tampilan pilihan doa seperti pada Gambar 3.



Gambar 3. Pilihan Doa Berdasarkan Aktifitas

Pada pilihan doa dibagi menjadi 4 (empat) aktifitas yaitu:

1. Aktifitas Tidur terdapat 6 (enam) pilihan doa yaitu doa sebelum tidur, doa bangun tidur, doa untuk kedua orangtua, doa keselamatan dunia akhirat, doa sebelum belajar dan doa sesudah belajar.
2. Aktifitas Bepergian terdapat 6 (enam) pilihan doa yaitu doa keluar rumah, doa masuk rumah, doa salam, doa menjawab salam, doa untuk kedua orangtua, dan doa keselamatan dunia akhirat,
3. Aktifitas di Kamar Mandi terdapat 5 (lima) pilihan doa yaitu doa masuk kamar mandi, doa keluar kamar mandi, doa membuka pakaian, doa memakai pakaian, dan doa bercermin.
4. Aktifitas Makan terdapat 3 (tiga) pilihan doa yaitu doa sebelum makan, doa sesudah makan dan doa bercermin.

Hasil pilihan doa berdasarkan aktifitas tidur seperti pada Gambar 4, dan apabila salah satu doa dipilih yaitu doa sebelum tidur maka tampilan formnya seperti Gambar 5.



Gambar 4. Aktifitas Tidur



Gambar 5. Tampilan Doa Sebelum Tidur

Hasil pilihan doa berdasarkan aktifitas bepergian seperti pada Gambar 6, dan apabila salah satu doa dipilih yaitu doa keluar rumah maka tampilan videonya seperti Gambar 7.



Gambar 6. Aktifitas Bepergian



Gambar 7. Doa Keluar Rumah

Hasil pilihan doa berdasarkan aktifitas kamar mandi seperti pada Gambar 8, dan apabila salah satu doa dipilih yaitu doa masuk kamar mandi maka tampilan formnya seperti Gambar 9.



Gambar 8. Aktifitas Kamar Mandi



Gambar 9. Doa Masuk Kamar Mandi

Hasil pilihan doa berdasarkan aktifitas makan seperti pada Gambar 10, dan apabila salah satu doa dipilih yaitu doa mau makan maka tampilan videonya seperti Gambar 11.



Gambar 10. Aktifitas Makan



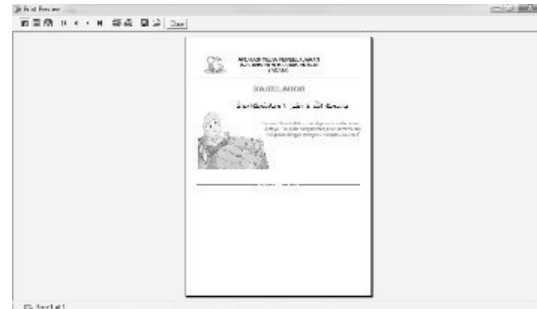
Gambar 11. Doa Mau Makan

#### 4.3 Pilihan Cetak Doa

Pada *form* cetak doa terdapat 3 pilihan cetak doa yaitu cetak perdoa, cetak peraktifitas dan cetak semua doa. Untuk mencetak doa maka pengguna harus memilih doa yang akan dicetak pada *combobox* terlebih dahulu. Setelah itu baru ditampilkan doa dan secara otomatis akan tampil doa yang akan dicetak. Gambar tampilan pilihan cetak doa seperti pada Gambar 12. Sedangkan hasil tampilan doa yang siap dicetak seperti pada gambar 13.



Gambar 12. Menu Pilihan Cetak



Gambar 13. Hasil Doa Siap Cetak

#### 4.4 Pengujian Media Pembelajaran

Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dibuat ini sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan untuk mengetahui penilaian siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ini. Beberapa pertanyaan yang diajukan untuk siswa adalah sebagai berikut:

1. Apakah siswa menyukai media pembelajaran ini ?
2. Apakah siswa menyukai tampilan media pembelajaran ini ?
3. Apakah media pembelajaran ini menarik ?
4. Apakah media pembelajaran ini mudah digunakan daripada menggunakan buku ?
5. Apakah siswa sebelum beraktifitas berdoa terlebih dahulu ?
6. Apakah siswa dapat menghafal lebih dari 5 (lima) doa ?
7. Apakah secara keseluruhan puas ?

Hasil kuesioner yang diberikan kepada 23 siswa yang terdiri dari 11 orang berjenis laki-laki dan 12 orang berjenis kelamin perempuan, hasilnya terlihat seperti Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Hasil Kuesioner

No. Pertanyaan	Prosentase Jawaban	
	Ya	Tidak
1	100%	0%
2	96%	4%
3	70%	30%
4	96%	4%
5	78%	22%
6	57%	43%
7	78%	22%

Berdasarkan Tabel 1, maka dapat disimpulkan bahwa siswa menyukai media pembelajaran ini sebesar 100%, artinya semua siswa suka belajar doa sehari-hari menggunakan media pembelajaran ini. Hal ini karena media pembelajaran ini dibuat interaktif menggunakan gambar-gambar kartun yang lucu dan suara. Siswa menyukai tampilan media pembelajaran ini sebesar 96%. Hal ini karena media pembelajaran yang dibuat menggunakan warna-warna yang cerah. Siswa

setuju bahwa media pembelajaran yang dibuat menarik sebesar 70% dan yang menyatakan tidak menarik sebesar 30%. Siswa setuju bahwa media pembelajaran ini mudah digunakan daripada menggunakan buku sebesar 96%. Hal ini karena siswa lebih suka melihat video bergerak daripada membaca buku yang monoton saja. Siswa sebelum beraktifitas berdoa terlebih dahulu sebesar 78% artinya ada 23% siswa yang tidak berdoa sebelum memulai aktifitas. Siswa yang tidak berdoa karena tidak hafal doa. Siswa dapat menghafal lebih dari 5 doa sebesar 57% dan yang tidak dapat menghafal lebih dari 5 doa sebesar 43%. Sedangkan secara keseluruhan siswa merasa puas menggunakan media ini sebesar 78% dan 22% merasa tidak puas.

### 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil implementasi, pengujian dan pembahasan maka kesimpulannya bahwa siswa lebih menyukai mempelajari doa sehari-hari dengan menggunakan media pembelajaran ini daripada menggunakan buku tuntunan doa sehari-hari. Karena media pembelajaran ini menggunakan warna-warna yang cerah, gambar-gambar kartun dan video bergerak. Agar dapat meningkatkan minat anak-anak untuk mempelajari doa sehari-hari menggunakan media pembelajaran ini maka disarankan sebagai berikut:

- a. Perlu memperhatikan karakteristik pengguna yang akan menggunakan media pembelajaran doa ini agar dapat mendukung pengoperasian aplikasi doa ini secara optimal.
- b. Media pembelajaran doa sehari-hari anak muslim ini masih dapat dikembangkan

- c. menjadi aplikasi yang lebih sempurna dengan menambah jenis aktivitas dan pilihan doanya.
- c. Memotivasi siswa untuk belajar lebih giat menghafal doa sehari-hari.

### REFERENSI

- [1] Baduddu. 2009. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Andi Offset. Semarang.
- [2] Fadian. 2007. Aplikasi Doa Sehari-Hari Untuk Anak-Anak dengan Menggunakan Java 2 Microedition (J2Me). *Skripsi*. STIMIK U'Budiyah Indonesia, Banda Aceh.
- [3] Fatimah. 2012. Aplikasi Panduan Shalat Sunnah dan Kumpulan Doa Berbasis Android. *Skripsi*. STIKOM El Rahma. Yogyakarta.
- [4] Haryono, W., M, 2013. Rancang Bangun Aplikasi Doa Harian pada Telepon Seluler (Ponsel) Berbasis Java 2 Microedition (J2Me) Menggunakan Metode Breadth First Search (BFS). *Pelita Informatika Budi Darma*. 5(3):40-45.
- [5] Norman, Donald 2002. *The Design Everyday Things*. Doubleday Business. New York.
- [6] Susilana, R., Riyana dan Cepi. 2009. Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian. CV. Wacana Prima. Bandung.



# STIKOM UYELINDO KUPANG

Jalan Perintis Kemerdekaan I -Kayu Putih Kupang-NTT

Telp; 0380-8554500, 85554499, Fax.0380-8554502

Website: <http://www.uyelindo.ac.id>

Website: <http://www.semmau.uyelindo.ac.id>

Email: [stikom@uyelindo.ac.id](mailto:stikom@uyelindo.ac.id), [semmau@uyelindo.ac.id](mailto:semmau@uyelindo.ac.id)

PROGRAM STUDI :

SISTEM INFORMASI (S1) TERAKREDITASI

TEKNIK INFORMATIKA (S1) TERAKREDITASI

TEKNIK INFORMATIKA (D3) TERAKREDITASI



ISBN 978-602-73628-0-2



9 786027 362802