

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang perencanaan pembuatan media pembelajaran yang dimulai dari tahap analisis, perancangan aplikasi (desain aplikasi), dan perancangan antarmuka.

4.1 Tahapan Analisis

Tahapan ini berisi penjelasan dari aplikasi yang utuh ke berbagai bagian komponennya dengan tujuan dapat mengidentifikasi dan mengevaluasi berbagai hambatan yang muncul pada system sehingga nantinya dapat dilakukan perbaikan dan pengembangan.

4.1.1 Analisis Aplikasi

Tahapan Analisis aplikasi yang dilakukan dengan melakukan observasi. Observasi merupakan aktivitas terhadap suatu proses yang merasakan dan memahami dari sebuah fenomena yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk penelitian. Proses ini bertujuan untuk melihat proses pengajaran tentang doa-doa dan surat pendek di TK Muslimat 43 NU:

4.1.1.1 Pengajaran: Murid disuruh untuk melihat video animasi dan Guru medemonstrasikan tentang membaca doa-doa pendek dan bacaan lainnya.

4.1.1.2 Pengerjaan: Murid disuruh mengikuti apa yang di demonstrasikan kepada gurunya.

4.1.1.3 Penilaian: Dalam proses penilaian guru menyuruh murid untuk maju satu per satu untuk penilaian dan murid akan diberi nilai sesuai dengan kemampuan nya.

Proses yang dilakukan guru di TK Muslimat masih tergolong manual. Dimulai dari proses Pengajaran, Pengerjaan dan penilaian yang masih menggunakan media audio dan cetak yang nantinya dibuat untuk merekap nilai murid yang sudah menjawab. Guru menggunakan Bahasa tubuh untuk mendemonstarsikan

tentang bacaan surat-surat pendek dan murid diharuskan mengulangi apa yang didemonstrasikan oleh gurunya.

4.1.2 Analisis pengembangan

Berdasarkan hasil observasi yang berada di TK Muslimat 43 NU, yang setiap kali ada pengajaran tentang doa-doa pendek dan surat-surat pendek masi menggunakan bantuan media cetak dan pendemonstrasian secara langsung. Guru di TK Muslimat 43 NU menggunakan bahasa tubuh setiap ada doa-doa atau surat pendek yang nantinya ditirukan oleh murid, setelah itu murid diarahkan untuk maju satu per satu untuk proses penilaiannya yang nantinya murid disuruh untuk menghafal apa yang tadi dibacakan oleh gurunya, setelah itu guru memberikan nilai sesuai dengan kemampuan murid tersebut. Penggunaan cara tersebut menyebabkan proses mengajar kurang efektif dikarenakan waktu termakan lebih banyak sehingga dapat mempengaruhi efektifitas dalam mengajar doa-doa dan surat-surat pendek. Akibat menggunakan media cetak tidak menutup kemungkinan akan rusak sehingga terjadi kekeliruan dalam membaca surat-surat doa tersebut yang nantinya berdampak dalam proses pengajaran dan penilaiannya jadi terganggu.

Dengan adanya pembelajaran tersebut maka diperlukan suatu aplikasi media pembelajaran yang dapat membantu dan mempermudah penyampaian materi. Guru TK Muslimat NU 43 dapat memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran sehingga dapat lebih efektif dalam pengajaran seni perwayangan yang berada di TK Muslimat NU 43. Adapun pengajaran yang sedang berjalan akan digambarkan dengan flowmap berikut:

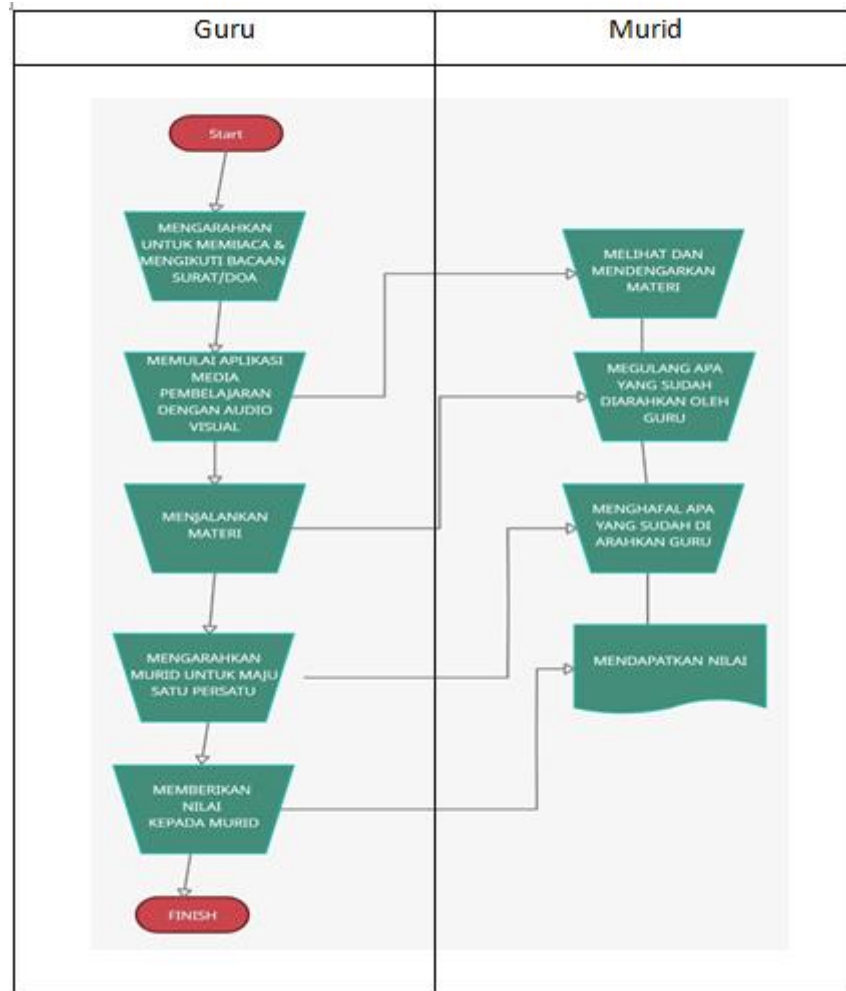


Table 4. 1 Flowmap diagram system yang berjalan

Pada flowmap diatas menjelaskan bahwa guru(Flowmap sebelah kiri) mengarahkan murid untuk membaca dan mengikuti bacaan surat atau doa, setelah itu guru memulai dan menampilkan video tentang surat-surat pendek atau doa sehari-hari. Murid(flowmap sebelah kanan) melihat dan mendengarkan materi yang berada di video, setelah itu guru memulai materi dengan cara membaca dan murid melakukan aktivitas yang dimana harus mengikuti guru nya membaca, setelah itu guru mengarahkan murid untuk maju satu persatu yang dimana nantinya murid diharuskan menghafal apa yang sudah guru tadi bacakan, dan tiba saat nya guru memberikan nilai yang sesuai kemampuan murid tersebut dan murid mendapatkan nilai sesuai dengan kemampuan nya.

B. Analisis aplikasi yang diusulkan

Analisis aplikasi merupakan penjelasan dari suatu aplikasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya untuk mengidentifikasi serta mengevaluasi permasalahan.

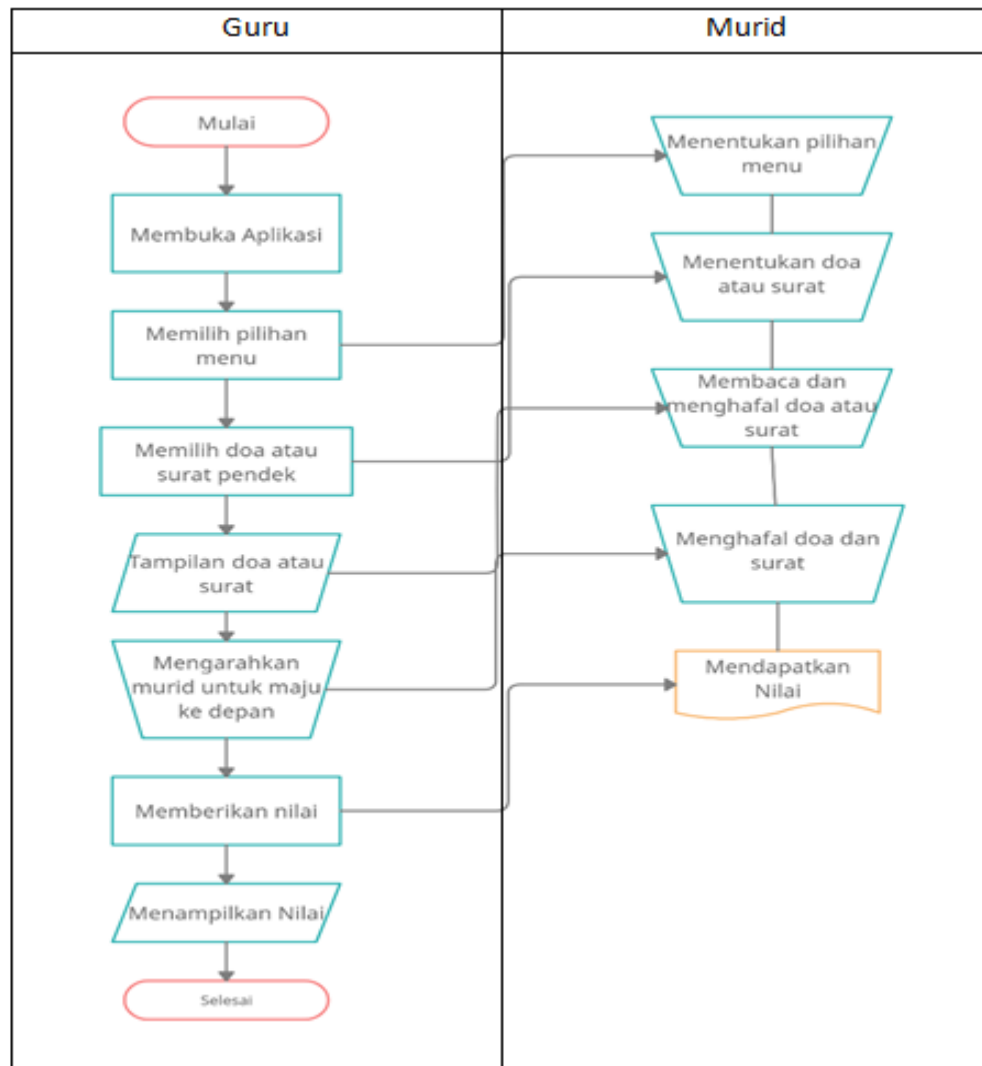


Table 4. 2 Diagram system yang diusulkan

Pada flomap diatas menjelaskan bahwa ketika guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran nantinya, guru diharuskan membuka aplikasi terdahulu setelah itu guru memilih pilihan menu yang didalam nya tedapat surat-surat pendek dan doa sehari-hari , pilihan menu tersebut sesuai dari keinginan murid tk muslimat, setelah itu guru dapat memilih macam-macam surat dan doa yang

sudah disediakan didalam aplikasi, pilihan doa dan surat itu sesuai dengan keinginan dari masing-masing murid, setelah memilih, aplikasi akan secara otomatis menampilkan surat atau doa yang sudah dipilih tadi murid dapat secara langsung melihat tampilan tersebut dan murid dapat membaca dan menghafal surat ataupun doa yang ada dalam tampilan tersebut, setelah itu murid akan di suruh maju satu per satu untuk menghafal surat yang ditampilkan tadi sehingga setelah itu guru dapat memberikan nilai sesuai kemampuan murid, nilai berfariasi mulai dari bintang 1 hingga bintang 4, setelah guru memberi nilai maka nilai tersebut akan muncul dan memberi status tiap nilai.

4.2 Desain perancangan sistem

Pada pembahasan ini adalah untuk menggambarkan rancangan fungsi-fungsi aplikasi yang terdiri dari penampilan video, tampilan kuis serta penampilan hasil dari mengerjakan kuis yang berada di aplikasi.

4.3 Perancangan List Doa dan Surat

NO	NAMA – NAMA DOA
1	Doa Sebelum Makan
2	Doa Sesudah Makan
3	Doa Berkendara
4	Doa Belajar

5	Doa Ketika Hujan Reda
6	Doa Turun Hujan
7	Doa Keluar Kamar Mandi
8	Doa Masuk Kamar Mandi
9	Doa Melepas Pakaian
10	Doa Dua Kalimat Syahadat
11	Doa Orang Tua
12	Doa Bercermin
13	Doa Berbuka Puasa
14	Doa Niat Puasa
15	Doa Keluar Rumah
16	Doa Masuk Rumah
17	Doa Keluar Masjid
18	Doa Masuk Masjid
19	Doa Bangun Tidur
20	Doa Sebelum Tidur

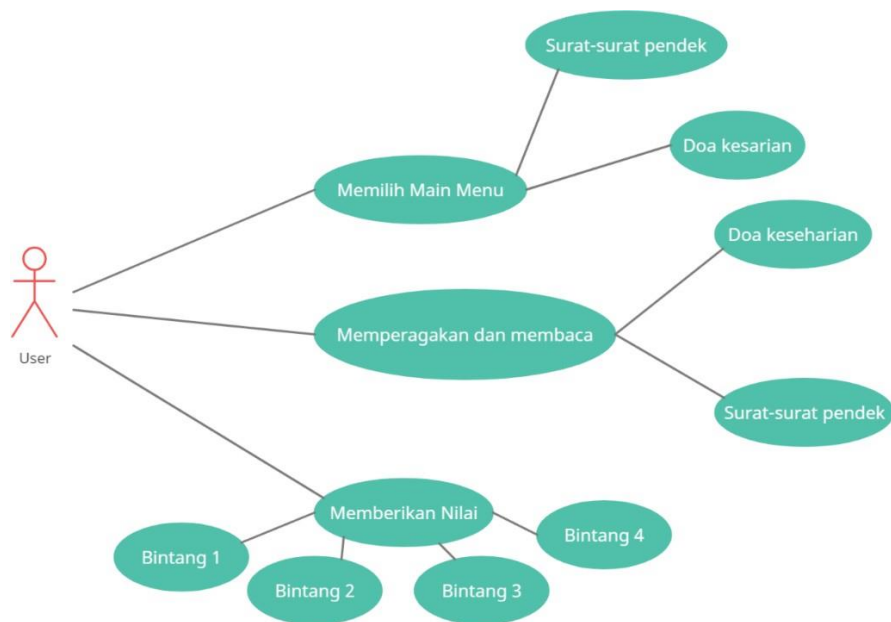
Tabel 4.3 List Doa

NO	NAMA – NAMA SURAT
1	Surat Al-Fatihah
2	Surat Al-Lahab
3	Surat Al-Falaq
4	Surat An-Nas

5	Surat Al-Ikhlâs
6	Surat An-Nashr
7	Surat Al-Kafirun
8	Surat Al-Kautsar
9	Surat Al-Maa'un
10	Surat Al-Ashr
11	Surat Al-Fiil
12	Surat Al-Quraisy

Tabel 4.4 List Surat

4.2.1 Use case diagram



Gambar 4. 1 Use case diagram

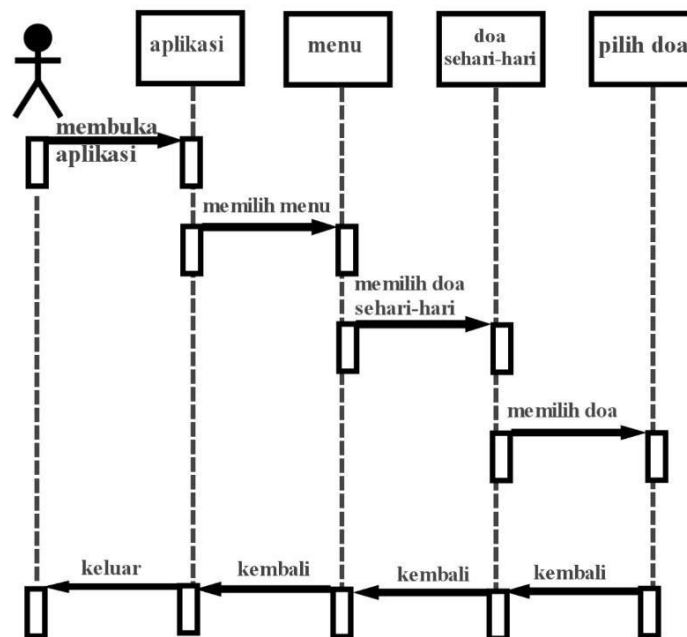
Deskripsi use case diatas yaitu user (guru) pada saat membuka aplikasi dapat mengakses fitur-fitur yaitu memilih menu yang didalam proses tersebut terdapat surat-surat pendek dan doa sehari-hari, guru dapat mempergakan sesuai audio yang didalam aplikasi dan membaca diantara

nya doa sehari-hari dan surat- surat pendek, dan guru dapat memberikan nilai sesuai kemampuan murid nya yang didalam nya terdapat pilihan nilai mulai dari bintang 1, bintang 2, bintang 3, dan bintang 4.

4.2.2 Sequence Diagram

Sequence Diagram bertujuan untuk menampilkan interaksi antar objek didalam sistem yang disusun pada sebuah urutan atau rangkaian waktu. Interaksi ini berupa data antara objek yang saling berinteraksi

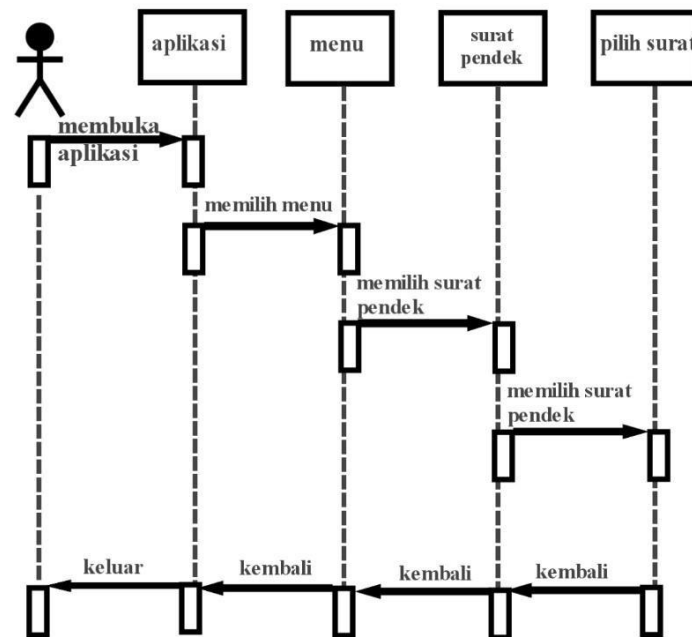
4.2.2.1. Sequence diagram menu doa sehari-hari



Gambar 4.2 Squence Diagram pilihan menu (Pilih Doa)

Pada Squence diagram diatas menjelaskan tentang alur user yang menjalankan aplikasi dan memilih menu tentang doa-doa keseharian yang didalam nya menyuguhkan pilihan doa-doa keseharian sesuai keinginan user

4.2.2.2. Squence Diagram menu surat-surat pendek

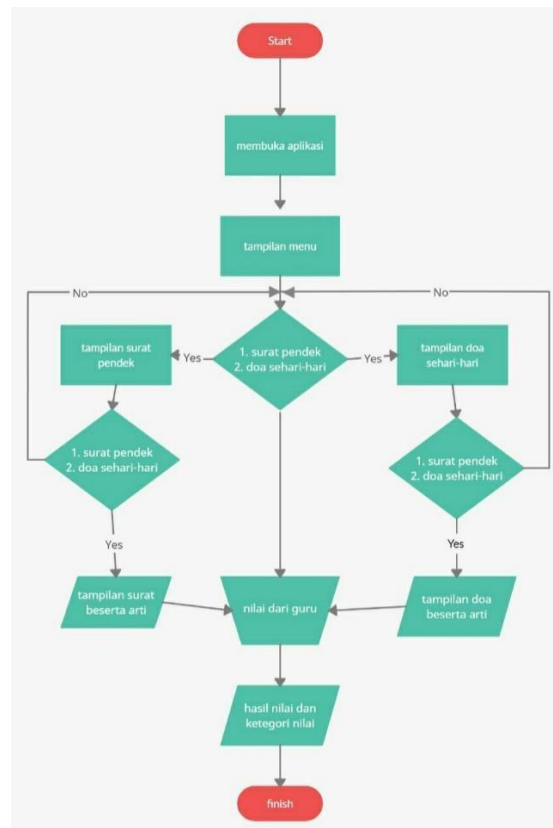


Gambar 4. 3 Squence Diagram Pilihan menu (Pilih Surat)

Pada squence diagram diatas menjelaskan tentang alur user yang menjalankan aplikasi dan memilih menu tentang surat-surat pendek yang didalam nya wmenyuguhkan pilihan surat-surat pendek sesuai dengan keinginan user.

4.2.2 Flowchart

Flowchart adalah suatu bagan yang menunjukkan alur dari sebuah program yang berurutan dengan menggunakan simbol tertentu. Dan simbol tersebut mempunyai kegunaan masing-masing sesuai dengan step yang dilakukan.



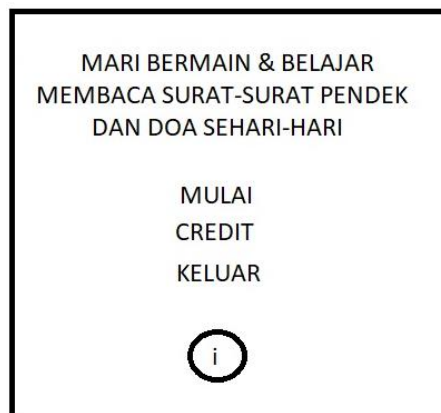
Gambar 4.4 Flowchart Aplikasi Media Pembelajaran

Flowchart diatas menggambarkan tentang urutan aplikasi media pembelajaran yang berurutan mulai dari membuka aplikas, melihat tampilan menu, pilihan main menu, tampilan pilihan menu surat-surat pendek atau doa sehari-hari, tampilan pilihan surat atau doa, tampilan surat atau doa, mendapatkan nilai dari guru, dan tampilan hasil penilaian.

4.2.3 Story board

Story board adalah perancangan antarmuka yang dimana nantinya menggambarkan tampilan rancangan aplikasi yang nantinya dapat mempermudah proses pembuatan aplikasi.

4.2.4.1. Menu utama



Gambar 4.5 Halaman Utama

Gambar diatas adalah gambaran tampilan awal ketika aplikasi baru dijalankan, pada menu tersebut terdapat beberapa tols diantaranya MULAI untuk memulai permainan nya, CREDIT untuk melihat informasi pembuatan aplikasi, dan INFORMASI untuk melihat tata cara penggunaan aplikasi.

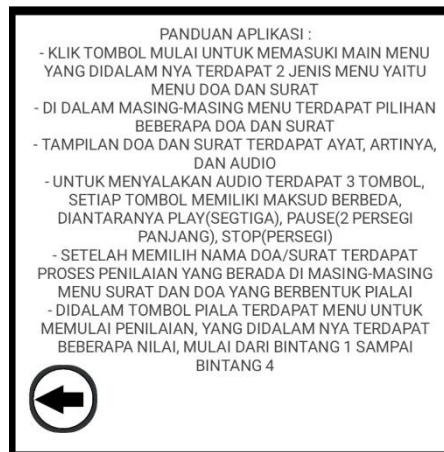
4.2.4.2 Tampilan menu credit



Gambar 4.6 Credit

Gambar diatas merupakan tampilan Credi yang didalam terdapat informasi mengenai aplikasi mulai dari pembuatan hingga jenis aplikasi

4.2.4.3 Tampilan menu informasi



Gambar 4.7 Informasi

Gambar diatas merupakan tampilan dari informasi yang didalam nya terdapat informasi tata cara penggunaan aplikasi mulai dari awal hingga akhir

4.2.4.4 Tampilan Main Menu



Gambar 4.8 Tampilan Menu

Pada gambar diatas menunjukkan tampilan main menu yang dimana didalam terdapat pilihan tols surat-surat pendek dan doa sehari-hari yang nantinya terdapat pilihan doa dan surat pendek sesuai apa yang user pilih nantinya

4.2.4.5 Tampilan main menu doa sehari-hari



Gambar 4.9 Menu Doa

Pada gambar diatas menunjukkan tampilan yang dimana user memilih main menu Doa sehari-hari yang didalam nya terdapat berbagai macam doa keseharian.

4.2.4.6 Tampilan main menu surat-surat pendek



Gambar 4.10 Menu Surat

Pada gambar diatas menunjukkan tampilan yang dimana user memilih main menu surat-surat pendek yang didalam nya terdapat berbagai macam surat-surat pendek.

4.2.4.7 Tampilan doa makan



Gambar 4.11 Doa Makan

Pada gambar diatas terdapat dua macam doa makan diantaranya sebelum dan sesudah makan.

4.2.4.8 Tampilan doa tidur



Gambar 4.12 Doa Tidur

Pada gambar diatas terdapat dua macam doa tidur diantaranya sebelum dan sesudah tidur.

4.2.4.9 Tampilan doa diri sendiri



Gambar 4.13 Doa Diri Sendiri

Pada gambar diatas terdapat dua macam doa diri sendiri diantaranya melepas pakaian dan bercermin.

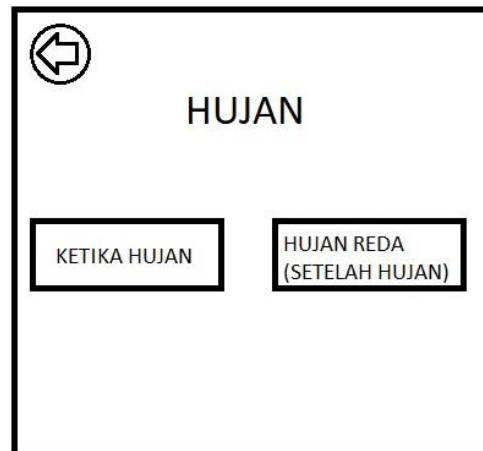
4.2.4.10 Tampilan doa peran orang tua



Gambar 4.14 Doa Peran Orang Tua

Pada gambar diatas terdapat dua macam doa peran orang tua diantaranya 2 kalimat syahadat dan doa untuk orang tua.

4.2.4.11 Tampilan doa hujan



Gambar 4.15 Doa Hujan

Pada gambar diatas terdapat dua macam doa hujan diantaranya ketika hujan dan hujan sudah reda.

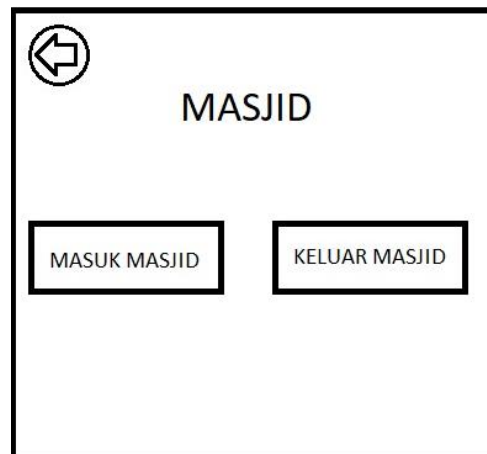
4.2.4.12 Tampilan doa kamar mandi



Gambar 4.16 Doa Kamar Mandi

Pada gambar diatas terdapat dua macam doa kamar mandi diantaranya masuk dan keluar kamar mandi.

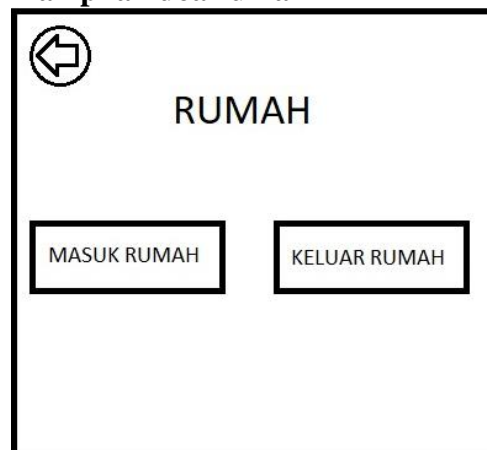
4.2.4.13 Tampilan doa masjid



Gambar 4.17 Doa Masjid

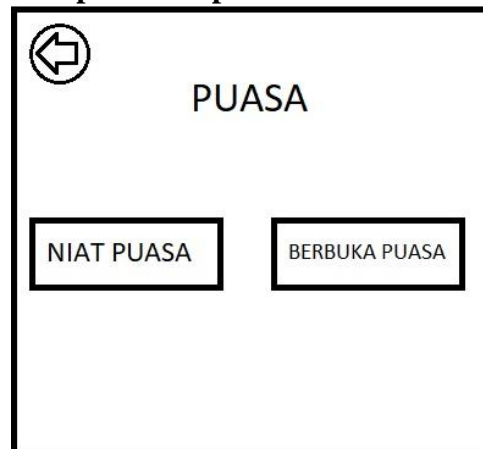
Pada gambar diatas terdapat dua macam doa masjid diantaranya masuk dan keluar masjid.

4.2.4.14 Tampilan doa rumah



Gambar 4.18 Doa Rumah

Pada gambar diatas terdapat dua macam doa rumah diantaranya masuk dan keluar rumah.

4.2.4.15 Tampilan doa puasa

Gambar 4.19 Doa Puasa

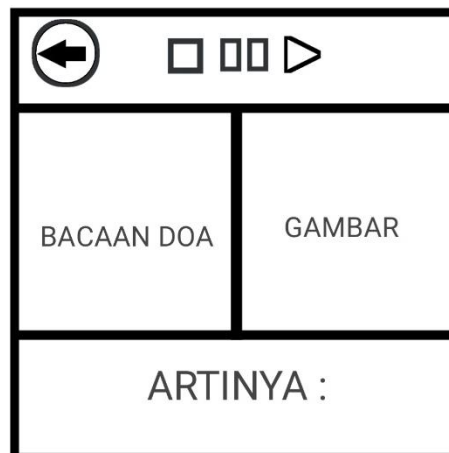
Pada gambar diatas terdapat dua macam doa puasa diantaranya niat dan berbuka puasa.

4.2.4.16 Tampilan doa belajar dan naik kendaraan

Gambar 4.20 Doa Belajar dan Berkendara

Pada gambar diatas terdapat dua macam doa belajar dan berkendara diantaranya mau belajar dan naik kendaraan.

4.2.4.17 Tampilan doa sehari hari



Gambar 4.21 Tampilan Doa

Pada gambar diatas menampilkan doa sehari-hari. Yang dimana menyesuaikan pilihan dari user.

4.2.4.18 Tampilan Surat-surat pendek



Gambar 4.22 Tampilan Surat

Pada gambar diatas menampilkan surat-surat pendek. Yang dimana menyesuaikan pilihan dari user

4.2.4.19 Tampilan sesi menilai surat-surat pendek

Gambar 4.23 Penilaian Surat

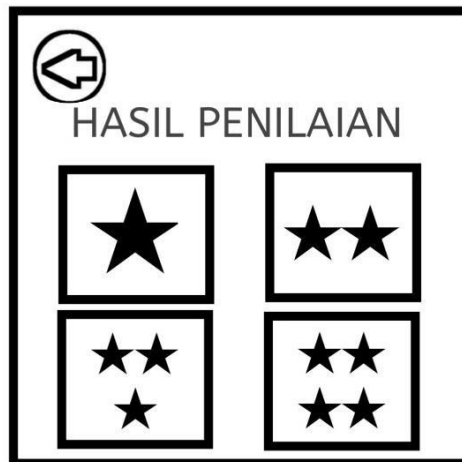
Pada gambar diatas menampilkan tentang sesi penilaian untuk murid yang telah selesai membaca surat-surat pendek.

4.2.4.20 Tampilan sesi penilaian doa sehari-hari

Gambar 4.24 Penilaian Doa

Pada gambar diatas menampilkan tentang sesi penilaian untuk murid yang telah selesai membaca doa sehari-hari

4.2.4.21 Tampilan pilihan nilai



Gambar 4.25 Pilihan Nilai

Pada gambar diatas menampilkan pilihan nilai untuk murid yang telah selesai melakukan sesi penilaian.

4.2.4.22 Tampilan hasil nilai



Gambar 4.26 Hasil Nilai

Pada gambar diatas menampilkan hasil nilai yang didapat murid sesuai kemampuannya.

4.2.5 Mock Up

Mock Up adalah visual sebuah konsep desain yang bisa disebut dengan gambaran nyata perancangan aplikasi atau ide yang terlihat seperti wujud asli dari aplikasi.

4.2.5.1 Tampilan Aplikasi



Gambar 4.27 Tampilan Aplikasi

4.2.5.2 Tampilan Main menu



Gambar 4.28 Main Menu

4.2.5.3 Tampilan Pilihan Surat Pendek



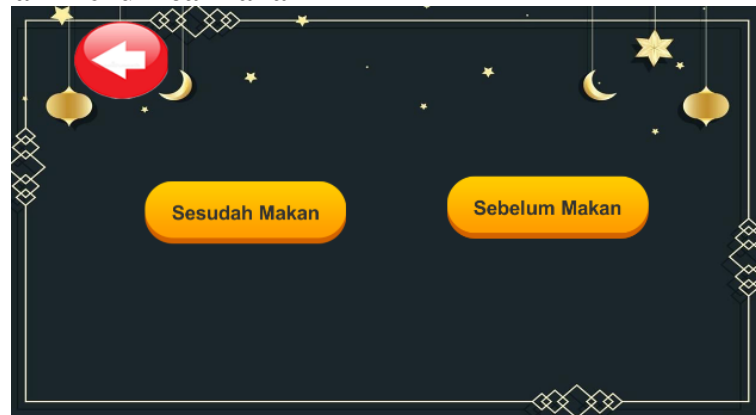
Gambar 4.29 Pilihan Surat Pendek

4.2.5.4 Tampilan Pilihan Doa Sehari-hari



Gambar 4.30 Pilihan Doa Sehari-hari

4.2.5.5 Tampilan Menu Doa Makan



Gambar 4.31 Pilihan Doa Makan

4.2.5.6 Tampilan Menu Doa Tidur



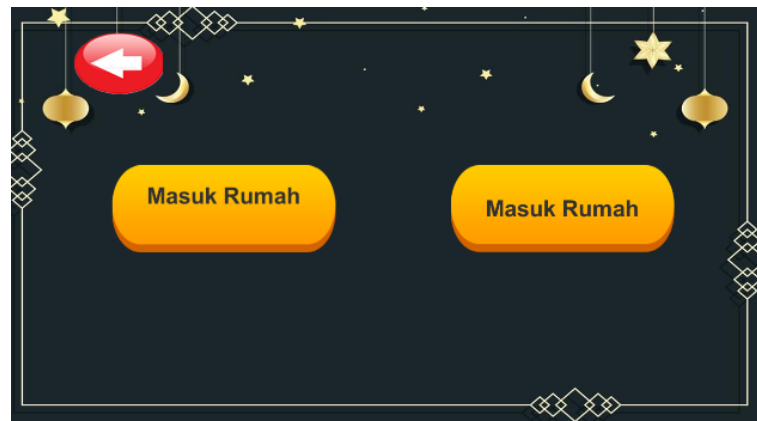
Gambar 4.32 Pilihan Doa Tidur

4.2.5.7 Tampilan Doa Masjid



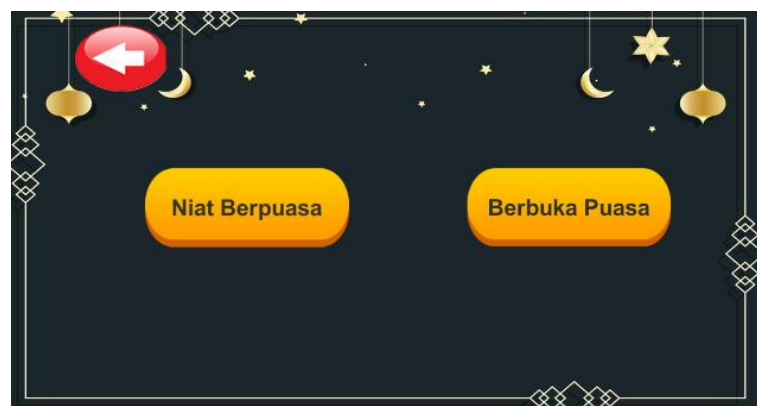
Gambar 4.33 Pilihan Doa Masjid

4.2.5.8 Tampilan Doa Rumah



Gambar 4.34 Pilihan Doa Rumah

4.2.5.9 Tampilan Doa Puasa



Gambar 4.35 Pilihan Doa Puasa

4.2.5.10 Tampilan Doa Diri Sendiri



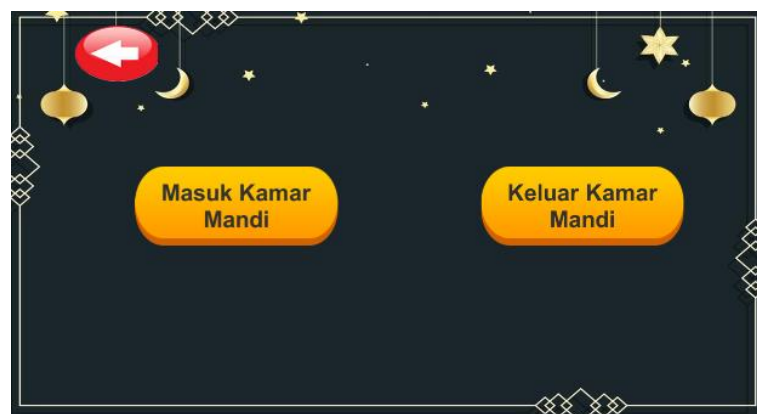
Gambar 4.36 Pilihan Doa Diri Sendiri

4.2.5.11 Tampilan doa Peran Orang tua



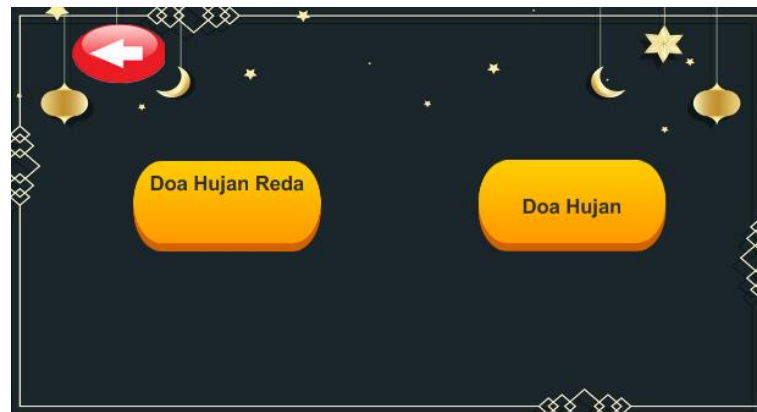
Gambar 4.37 Pilihan Doa Peran Orang Tua

4.2.5.12 Tampilan Doa Kamar Mandi



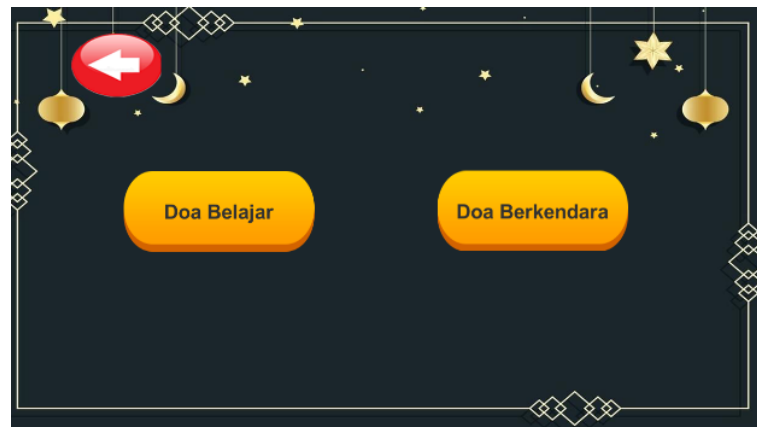
Gambar 4.38 Pilihan Doa Kamar Mandi

4.2.5.13 Tampilan Doa Hujan



Gambar 4.39 Pilihan Doa Hujan

4.2.5.14 Tampilan Doa Belajar Dan Berkendara



Gambar 4.40 Pilihan Doa Belajar dan Berkendara

4.2.5.15 Tampilan Surat Pendek



Gambar 4.41 Tampilan Surat Pendek

4.2.5.16 Tampilan Doa Sehari-Hari



Gambar 4.42 Tampilan Doa Sehari-hari

4.2.5.17 Tampilan Sesi Penilaian



Gambar 4.43 Sesi Penilaian Surat-Surat Pendek

4.2.5.18 Tampilan Sesi Penilaian Doa Sehari-hari



Gambar 4.44 Sesi Penilaian Doa Sehari-hari

4.2.5.19 Tampilan Pilihan Nilai



Gambar 4.45 Pilihan Nilai

4.2.5.20 Tampilan Nilai



Gambar 4.46 Nilai