

PERANCANGAN APLIKASI INTERAKTIF ISLAMI ANDROID “DOA SEHARI-HARI BERSAMA ZIO & AZA”

Fauziah Isnaini¹, Muh Ariffudin Islam²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan seni, Universitas Negeri Surabaya
fauziahisnaini@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan seni, Universitas Negeri Surabaya
muhariffudin@unesa.ac.id

Abstrak

Generasi *Alpha* tumbuh dan berkembang di lingkungan teknologi digital yang berkembang dengan kemajuan intelektual yang semakin beragam. Hal ini menjadi tantangan untuk memanfaatkan peluang teknologi yang ada untuk mendukung dan mengajarkan tentang moral dan kebaikan. Salah satu kebaikan yang perlu diajarkan, adalah kewajiban untuk berdoa sebagai manusia yang berketuhanan. Dari sedini mungkin harus ditanamkan untuk senantiasa berdoa, karena pada usia anak 4-7 tahun merupakan masa-masa keemasan perkembangan otak, mental, dan pembentukan karakter seorang anak. Maka dari itu diharapkan apa yang diajarkan sejak dini dapat mengubah karakternya kelak menjadi pribadi generasi yang baik. Tujuan perancangan aplikasi doa sehari-hari bersama Zio & Aza ini adalah sebagai sarana edukasi doa sehari-hari pada anak sekaligus bermain. Rumusan masalah dalam perancangan ini adalah Aplikasi doa sehari-hari bersama Zio & Aza ini menggunakan metode kualitatif dengan alur model *design thinking*. Alur tersebut meliputi *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Hasil dari perancangan ini berupa sebuah aplikasi yang di dalamnya terdapat cerita dongeng aktivitas kakak beradik Zio & Aza. Cerita itu memuat aktivitas dari bangun tidur di pagi hari hingga akan tidur di malam hari. Aplikasi ini juga di lengkapi *audio* pelafalan doa sehari-hari islam di dalamnya, terdapat pula menu permainan yang dapat dimainkan anak-anak. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan anak-anak dapat mencontoh dan menerapkan kebiasaan baik untuk selalu berdoa setiap hari.

Keywords: aplikasi interaktif, android, doa sehari-hari islam, perancangan

Abstract

The youngest generation living in the current era is called the alpha generation, even technology existed before they were born. Therefore, the alpha generation grows and develops in an environment of digital technology and progress everywhere, everything becomes more practical and easy to obtain. Thus, taking advantage of existing technological opportunities to educate them, teach them about morality and goodness, one of which is the obligation to pray as a divine human being. From the beginning it may have to be instilled because at the age of 4-7 years is a period of brain development, mental and character formation of a child. Therefore, it is hoped that what is applied from an early age can change his character later into a good generation of people. And the purpose of designing this application is as a means of educating children's daily prayers as well as playing. The design of the daily prayer application with Zio & Aza uses the design thinking method. The flow includes Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. In this application there are fairy tales about the activities of the Zio & Aza brothers from waking up in the morning to sleeping at night. This Application is also equipped with audio recitation of Islamic daily prayers in it, there is also a game menu that children can play. the hope of this application the child can apply good habits to always recite the prayer every day.

Keywords: interactive application, android, Islamic daily prayer, design

PENDAHULUAN

Era saat ini, perkembangan teknologi informasi semakin pesat dan canggih mengikuti kebutuhan manusia yang semakin banyak supaya terpenuhi maka dibutuhkanlah sesuatu yang membantu memudahkan hidup mereka. Dengan adanya teknologi segala informasi dapat diketahui dan manusia dapat terkoneksi satu sama lain meski dalam jarak yang jauh melalui alat digital komunikasi mobile. Teknologi tersebut dengan cepat memberikan perubahan besar terhadap gaya hidup manusia saat ini. Salah satunya adalah semakin banyaknya penggunaan *smartphone*.

Teknologi saat ini memiliki berbagai macam fitur dan fungsi masing-masing yang lebih ringkas dan praktis termasuk didalamnya fitur multimedia Interaktif yang dimana menggabungkan antara teks, suara *audio*, grafik, animasi dan video kedalam sebuah aplikasi. Dan dapat digunakan oleh penggunanya sekaligus.

Fenomena Globalisasi yang terjadi saat ini mengalami akselerasi yang begitu cepat, dan dampak dari penerapan *Hi-tech society* (masyarakat berteknologi tinggi), yang menyebabkan manusia tergiring pada pola interaksi yang sangat cepat (Yembise, 2015).

Dari perkembangan inovatif ini dapat diketahui alasan anak-anak generasi saat ini menggunakan *gadget* lebih sering hingga lupa waktu. karena terbiasa dengan perkembangan teknologi yang ada di kehidupan sehari-hari mereka, mulai dari kebiasaan orang tua dan temannya yang tidak bisa jauh dari *gadget*. Bahkan tak jarang ditemui anak-anak balita sudah difasilitasi orang tuanya sebuah *gadget*. bagi orang tua yang tidak mau di repotkan anaknya biasanya cukup memberinya *gadget* untuk mengalihkan perhatiannya.

Orang tua tidak seharusnya sembarangan memfasilitasi anaknya dengan *gadget* karena informasi yang terdapat di dalamnya akan mudah mempengaruhi anak. Dengan kepolosan anak mereka suka meniru apa yang mereka lihat. As-Sulayman, (2018) menyebutkan bahwa pada masa keemasan anak di usia 4-7 tahun sangat mudah terpengaruh karena pada masa itu otak anak sedang berkembang.

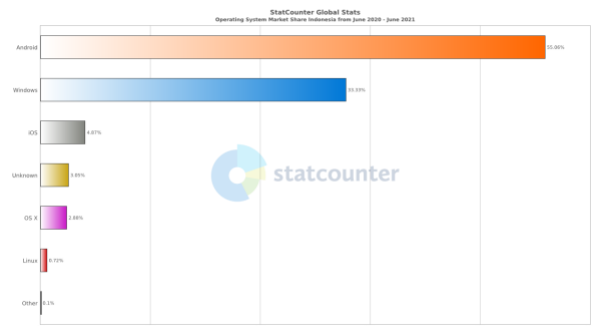
Pada Anak Usia 4 – 7 tahun termasuk dalam kategori Anak usia dini Generasi ini lahir pada

tahun 2010-2025. Menurut Kompas.com (2020) Secara garis besar, anak-anak yang masuk kategori ini, lahir di abad 21. Yang di mana bahkan sebelum lahir pun teknologi sudah ada. Jadi anak generasi *Alpha* ini tumbuh berkembang di lingkungan serba teknologi. Sebutan anak-anak ini adalah generasi *Alpha*. Yang lahir dari orang tua generasi *millenials*.

Sejauh ini penggunaan teknologi *gadget* pada anak sebagai media permainan dan untuk melihat tayangan video kartun. Jarang sekali untuk digunakan sebagai sarana belajar. Berdasarkan dari hal tersebut, terdapat peluang penggunaan aplikasi pada teknologi *gadget* interaktif yang beredukasi.

Sasaran yang dituju adalah anak-anak beragama muslim. Karena di Indonesia mayoritas masyarakatnya beragama islam, Aplikasi ini berisi kumpulan doa sehari-hari yang terdapat cerita anak yang dapat dijadikan acuan untuk di terapkan dalam hidup sehari-hari. Aplikasi ini di tujukan kepada anak yang memilih belajar doa sehari-hari menggunakan media aplikasi pada *gadget*nya.

Terdapat sistem operasi pada *gadget smartphone* yang berfungsi untuk mengontrol sumber daya hardware maupun software pada perangkat mobile hingga dapat berjalan stabil. sistem operasi yang biasa digunakan di pasaran Indonesia ialah *Android*, *windows*, *IOS*, *OS X*, *Linux*, dan lain-lain



Gambar 1. Statistik pasar *operating system* di Indonesia (sumber: (gs.statcounter.com, 2021))

Berdasarkan statistik di atas mengungkapkan bahwa pengguna *android* di Indonesia lebih banyak sebesar 55,06% dari total keseluruhan yakni *windows* sebesar 33,33% *ios* sebesar 4,87% *unknown* 3,05% *OS X* 2,88% *linux* 0,72% dan lainnya sebesar 0,2%. Dengan rentan

pengguna berbagai usia dan kalangan, maka dipilih sistem operasi *android* untuk di lakukan sebuah perancangan.

Perancangan aplikasi interaktif android yang bisa dikatakan hampir sama adalah penelitian yang berjudul Aplikasi Pembelajaran Doa Harian Untuk Anak Usia Dini Berbasis *Android* oleh Bodi Santoso dan Okky Pebriyani. Perancangan aplikasi tersebut dikembangkan untuk mengenalkan doa sehari-hari pada anak. Supaya tidak mudah dilupakan begitu saja, sehingga generasi era selanjutnya dapat mengetahui serta dapat menerapkannya di keseharian mereka. Jika dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan ini, persamaan yang ditemukan yaitu menghasilkan sebuah aplikasi doa islami berbasis android. Sedangkan perbedaannya terletak pada konten, *visual*, cerita dongeng di dalamnya dan metode perancangannya. Pemilihan konten dan objek hanya mencakup anak-anak yang merupakan generasi *alpha* dengan dimulai usia 4 tahun sampai 7 tahun. Anak usia dini yang masih masih dalam masa pertumbuhan dan pencarian karakter diri. Dengan pendekatan *design thinking*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang aplikasi yang dapat berinteraktif dengan penggunanya yaitu anak-anak tentang doa sehari-hari berbasis android untuk kalangan anak generasi *alpha* usia 4-7 tahun dalam mengatasi permasalahan anak generasi sekarang yang sudah mulai jarang menerapkan bacaan doa sebelum beraktivitas di kesehariannya.

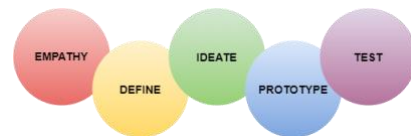
Dengan tujuan penelitian ini dirancang lah sebuah aplikasi interaktif android yang diharapkan dapat dijadikan sebagai sarana edukasi digital untuk mengedukasi anak-anak supaya membiasakan diri untuk menerapkan amalan doa sehari-hari di kehidupan sehari-harinya sebelum melakukan aktivitas.

METODE PERANCANGAN

Teknik pengumpulan data menggunakan metode kualitatif dengan cara observasi, wawancara dan menyebar kuesioner berupa *googleform*. Metode kualitatif dilakukan untuk menjelaskan dan menganalisis fenomena,

peristiwa, dan persepsi seseorang atau kelompok terhadap sesuatu.

Sedangkan metode perancangan yang digunakan yaitu alur model *design thinking*.



Gambar 2. Proses Design Thinking
(sumber: Dok. Isnaini, 2021)

Menurut Arvira (2020) *Design Thinking* adalah proses berulang dimana kita berusaha memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat dengan tingkat awal pemahaman kita. Pada saat yang sama, *Design Thinking* menyediakan pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah. Ini adalah cara berpikir dan bekerja serta kumpulan metode langsung.

Untuk menghasilkan suatu rancangan yang benar dibutuhkan upaya atau teknik metode tertentu untuk jalannya proses perancangan hingga menghasilkan karya cipta yang memuaskan dan sesuai ekspektasi perancang dari proses panjang yang dilalui diawali mencari pokok permasalahan hingga kendala yang dihadapi saat melakukan perancangan. Dan 5 macam tahapan Metode perancangan *design thinking*, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan diakhiri dengan *Test*. Penjelasan masing-masing tahapan sebagai berikut.

1. *Empathize*

Pada tahap awal ini desainer melakukan pengamatan untuk mendapatkan pemahaman dari sebuah permasalahan yang dialami orangtua juga kesulitan yang dialami anak saat belajar doa sehari-hari dengan menjadi pendengar yang baik. sehingga mengetahui apa yang sebenarnya mereka butuhkan dan inginkan. Melalui teknik pengumpulan data metode kualitatif berupa observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner dan dokumentasi secara langsung kepada pihak yang terkait. Data yang terkumpul disimpulkan berupa: (1) seberapa sering anak menggunakan *gadget* (2) penyebab anak malas mengamalkan

(3) cara/metode belajar apa yang menarik minatnya (4) seberapa sering anak mengamalkan doa (5) pendapat orang tua tentang aplikasi interaktif doa sehari-hari berbasis *android* (6) kebutuhan lain untuk penunjang belajar doa sehari-hari (7) tampilan *visual* seperti apa yang di gemari anak-anak

2. *Define*

Setelah tahap *Empathy* dilakukan dan informasi sekaligus data yang dibutuhkan berhasil didapatkan tahapan yang perlu dilakukan selanjutnya yaitu mengelompokkan permasalahan yang dialami kemudian dianalisis untuk memecahkan masalah sehingga menghasilkan solusi yang tepat. pada tahap perancangan ini, akan disimpulkan penyebab permasalahan anak yang dialami orang tua lalu menyelesaikannya dengan pencarian solusi dalam menghadapinya.

3. *Ideate*

Setelah tahap *Define* selesai dilakukan, selanjutnya tahap *Ideate* yang merupakan tahapan untuk menghasilkan ide pemikiran. Semua ide-ide akan dikumpulkan guna proses penyelesaian masalah yang telah ditetapkan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini sangat penting untuk mengumpulkan ide sebanyak-banyaknya agar bisa menghasilkan beberapa solusi yang tepat. Yaitu berupa aplikasi interaktif *android* tentang doa sehari-hari yang terdapat cerita dongeng kakak beradik di dalamnya, juga terdapat permainan yang dapat di mainkan

4. *Prototype*

Tahap *prototype* ini digunakan untuk mengimplementasikan ide pemikiran yang dihasilkan dalam tahap *ideate* sebelumnya menjadi sebuah rancangan produk yang nantinya untuk di ujicoba kepada validator. Jadi, ketika ada kesalahan maka akan dilakukan perbaikan pada *prototype* ini, sehingga akan dihasilkan sebuah *prototype* aplikasi interaktif *android* yang benar-benar layak untuk diuji kepada calon pengguna.

5. *Test*

Pada tahapan akhir ini *prototype* dari aplikasi interaktif islami *android* akan diuji coba oleh validator dan salah satu calon pengguna, sehingga dapat dilihat hasil *prototype* rancangan sebelumnya layak untuk diterapkan atau tidak. Hasil yang sudah di ujicobakan nantinya akan

dijadikan acuan untuk pengembangan selanjutnya. Desainer menggunakan 2 validator dengan pertanyaan yang berbeda berdasarkan masing-masing keahlian. untuk pengujian hasil implementasi pada *prototype*. Validator 1: Muhammad Wafiq Arzaaq Salam, S.Pd selaku *illustrator* buku anak “*The Stories of Nabi & Rasul Allah*” Validator 2: Rizal Hazmi selaku supervisor dari (*Free Quran Education Indonesia*) Terdapat beberapa aspek pertanyaan dalam kuesioner validasi, yaitu. Tampilan aplikasi, menu utama aplikasi, isi (konten) aplikasi, kemudahan penggunaan, dan kemanfaatan. Setelah tervalidasi, aplikasi tersebut dapat di ujikan langsung ke calon pengguna.

KERANGKA TEORETIK

Doa Sehari-hari

Sebagai seorang manusia yang berketuhanan maka hukumnya wajib untuk berdoa. bagi umat muslim doa merupakan bentuk cara menyampaikan rasa syukur dan harapan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Bahkan dalam ibadah sehari-hari tersemat doa di dalamnya. Doa memiliki banyak manfaat sebagai penghapus dosa, mendapat perlindungan, serta kemudahan dalam hidup. ketika berdoa manusia merasa terkoneksi langsung kepada penciptanya maka dari sana lah timbul energy positif yang memberikan ketenangan batin dan fikiran. Kerena dari doa lah apa yang di harapkan bisa terwujud.

Pengaruh Teknologi terhadap Anak

Dengan adanya teknologi kemudahan dalam hidup dapat dijangkau, manusia dapat mudah mengakses segala hal selain informasi, kontak dengan orang lain, dan sebagainya. Dengan begini manusia menjadi malas untuk berusaha dan selalu akan mengandalkan teknologi untuk mengatasi persoalannya. Hingga generasi selanjutnya merasakan dampak baik maupun buruknya.

Dampak baiknya bagi anak-anak memudahkan anak dalam menggali informasi, mendapat ilmu dari lingkungan luas di luar, bermain, dan mengakses hal baru.

Teknologi yang berkembang saat ini adalah hal yang seru bagi mereka. Karena dengan begitu banyak muncul macam-macam perangkat lunak

untuk menunjang kesenangannya bahkan pada smartphone kini bervariasi model hingga fitur-fitur yang semakin *up to date*. Mulai dari aplikasi permainan bertebaran hingga platform media social.

Dampak buruknya yang diterima ialah anak menjadi kurang pergaulan, malas beraktivitas, mudah mengeluh, dan tidak bisa mengontrol emosinya karna selalu melampiaskannya pada permainan dalam gadget mereka. Dampak untuk fisik anak ialah merusak mata, badan berlemak, dan wajah cepat tua karena efek dari radiasi yang di dapat dari perangkat lunak sehari-hari.

Penggunaan Internet sehari-hari

Dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan sosial manusia semakin banyak, maka terciptalah jaringan internet untuk memudahkan manusia mengakses segala informasi, pengetahuan serta dapat bersosial secara global dengan praktis melalui perantara gadget.

Pengguna internet di Indonesia pada tahun ini sebanyak 73,7% dari total 266,1 juta jiwa penduduk Indonesia. Dari berbagai usia.



Gambar 3. Data jumlah pengguna Internet di Indonesia (sumber: (APJII, 2020))

Maka dapat dipastikan kelak penduduk Indonesia hidup tidak lepas dari jaringan Internet dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.

Perancangan Aplikasi

Dalam perancangan aplikasi dibutuhkan konsep mendasar sebelum mengolahnya menjadi sebuah implementasi yakni mengumpulkan bahan dan ide dari brainstorming perancang, data dari nara sumber, membuat sketsa dan alur bagan jalannya aplikasi, kemudian mendesain, pada tahap ini digunakannya software pendukung.

Perangkat Lunak Perangkat lunak (software) dalam pembuatan aplikasi ini adalah perangkat yang berkaitan dengan multimedia. Adapun perangkat lunak dan sistem operasi yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. *Photoshop CC 2020* untuk membuat icon menu, background dan bahan lain sebagainya.

2. *Articulate storyline* untuk pembuatan aplikasi multimedia pembelajaran.
3. *Website 2 APK Builder Pro* untuk *menconverse* hasil file *publish HTML* ke dalam bentuk system operasi *Android*.
4. Sistem Operasi Windows 10, 64 bit.

Setelah itu menuju tahap pengujian yang nantinya diujikan kepada validator atau nara sumber yang terkait dengan perancangan. Setelah tervalidasi. Hasil rancangan siap di implementasikan ke dalam sebuah aplikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

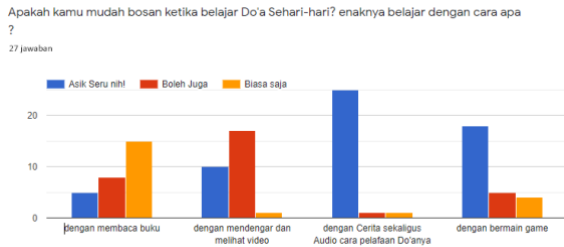
Perancangan aplikasi interaktif *Android* doa sehari-hari bersama Zio & Aza ini dilakukan dengan alur *design thinking*. Berikut merupakan 5 tahapan penjabaran mengenai metode tersebut.

1. *Empathize*

Di tahap *empathize* ini desainer melakukan observasi, wawancara secara langsung dan dan menyebar kuesioner berupa *google form* secara *online* yang ditujukan kepada anak-anak yang didampingi orang tuanya untuk melihat respon mereka terhadap permasalahan ketika anak belajar mengamalkan doa sehari-hari.

Tabel 1. Pertanyaan kuesioner responden

No.	Pertanyaan
1.	Tahukah Kamu kalau berdoa terlebih dahulu sebelum beraktivitas sangat dianjurkan dalam Islam?
2.	Seberapa sering kamu membaca Doa sebelum melakukan Aktivitas sehari-hari
3.	Apakah Kamu hafal doa Sehari-hari?
4.	Apakah Ibu/Ayah selalu mengajarkan kamu Berdoa terlebih dahulu sebelum beraktivitas?
5.	Doa sehari-hari lebih sering diajarkan dimana? dengan siapa?
6.	pilihlah dibawah ini yang sesuai dengan caramu belajar melafalkan doa Sehari-hari
7.	Apakah kamu mudah bosan ketika belajar Doa Sehari-hari? enaknya belajar dengan cara apa ?



Gambar 4. Diagram hasil kuesioner oleh responden (sumber: Dok. Isnaini, 2021)

Gambar diatas merupakan diagram hasil kuesioner tingkatan cara apa saja yang diminati anak untuk menunjang belajar doa sehari-hari mereka, berikut pertanyaan lainnya yang tertera pada kuesioner *google form*.

2. Define

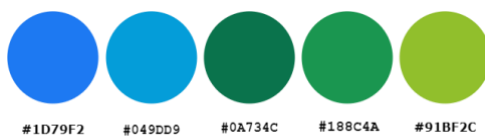
Setelah tahap *empathize* dilakukan, selanjutnya desainer menyimpulkan data dan informasi yang diperoleh dari pembahasan sebelumnya oleh narasumber untuk mengidentifikasi serta menentukan permasalahan apa yang dihadapi anak generasi "*alpha*" saat belajar sekaligus mengamalkan doa sehari-hari.

Uraian dari permasalahan tersebut berupa aplikasi pada *gadget* berbasis android tentang do'a sehari-hari islam dan di tambahkan menu lain sebagai penunjang minat anak-anak seperti dongeng cerita, dan permainan.

Berikut konsep bahan perancangan aplikasi yang dibuat berdasarkan hasil *brainstorming* dalam permasalahan di atas.

1. Warna

Dalam pemilihan warna untuk desain *visual prototype* aplikasi ini terinspirasi dari unsur warna alam deskripsi sebuah surga yang diyakini umat muslim bagi siapa yang selalu mengamalkan doa di kehidupan sehari-hari kelak akan masuk surga.



Gambar 5 palet warna aplikasi (sumber: Dok. Isnaini, 2021)

Dominasi warna putih, biru dan hijau sebagai background, warna kuning sebagai aksen dan hitam untuk warna text.

2. Karakter pada cerita

Karakter utama Zio dan Aza merupakan kakak beradik, yang memiliki sifat periang soleh, soleha, penurut terhadap orang tua. Sama seperti sifat pada tokoh Nussa dan adiknya Rarra di serial animasi Nussa. Dan karakter seperti ini cocok untuk dijadikan contoh perilaku pada anak-anak saat ini. Berikut karakter Zio & Aza, Nussa & Rarra sebagai referensi.



Gambar 6. karakter serial animasi nussa sebagai referensi. (sumber: google, 2021)

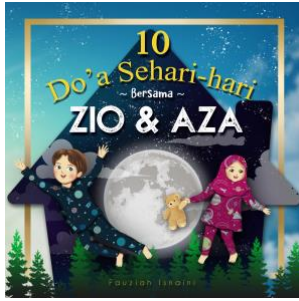


Gambar 7. Desain Karakter aplikasi doa sehari-hari bersama Zio & Aza. (sumber: Dok. Isnaini, 2021)

Cerita pada aplikasi doa merupakan tokoh di kehidupan sehari-hari kakak beradik bernama Zio & Aza. dari cerita tersebut merupakan aktifitas yang relevan terhadap aktivitas sehari-hari anak-anak pada umumnya.

3. Logo

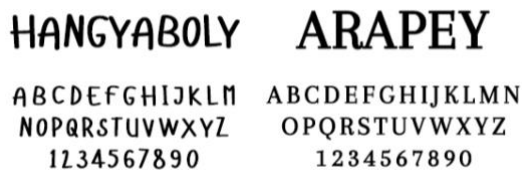
Tampilan logo *icon* aplikasi dibuat imajinatif dengan makna tertentu, yakni background bertema alam, langit cerah pagi hari lalu terdapat siluet rumah bergambar langit malam hari dimaksudkan agar saat malam hari anak-anak harus berada di dalam rumah. Dan ditampilkan pula karakter utama dalam cerita keseharian bersama kakak beradik zio dan aza.



Gambar 8. Logo aplikasi interaktif android doa sehari-hari bersama Zio & Aza (sumber: Dok. Isnaini, 2021)

4. Tipografi

Karakter tipografi yang cocok untuk bacaan anak-anak ini adalah font “Hangyboly” sebagai teks dan font “Arapey” sebagai judul.



Gambar 9. Tampilan Tipografi (sumber: Dok. Isnaini, 2021)

Jenis font dekoratif ini membawa kesan lucu, menyenangkan dan tidak membosankan untuk di baca.

5. Gaya Desain

Gaya desain latar menggunakan *flat design* dipadu dengan tampilan ilustrasi *Digital painting* sehingga terbentuk tampilan full color, menarik dan ceria. Cocok di tujukan kepada anak-anak untuk merangsang rasa antusias anak saat mengakses aplikasi tersebut.

3. Ideate

Proses *Ideate* dari hasil pengumpulan data dan menemukan solusi melalui permasalahan anak saat mempelajari Do’a Sehari-hari.

Tabel 2. Hasil solusi

Permasalahan	Solusi
Anak mudah bosan saat membaca dan kurang bisa memahami pelafalan bacaan doa dengan benar	membuat fitur <i>audio</i> dan tampilan yang menarik untuk menggugah minat anak belajar.
Opsi pilihan cara belajar doa hanya dari bacaan buku, dan	membuat media digital pada <i>gadget</i> di kombinasi tampilan

video *youtube* melalui *gadget* yang harus terkoneksi *internet*. seperti pada buku cerita anak yang dapat di akses secara *offline*

Anak didampingi belajar dari rumah sekolah

biasa saat anak dan

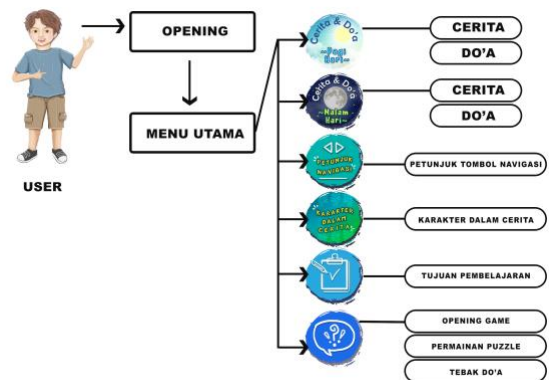
Aplikasi pada gadget yang dapat digunakan anak secara mandiri di mana pun di setiap saat

Solusi dari permasalahan di atas menyimpulkan bahwa anak usia 4-7 tahun generasi “*alpha*” memilih menggunakan teknologi digital *gadget* yang biasa mereka gunakan sehari-hari sebagai metode belajar dengan berbagai fitur yang dapat memudahkan mereka memahami bacaan doa serta menggugah ketertarikan mereka untuk mengamalkan Doa sehari-hari.

Kemudian desainer menghasilkan ide konsep aplikasi interaktif islami *android* “doa sehari-hari bersama Zio & Aza”, berikut rancangan alur aktivitas saat menggunakan aplikasi beserta alur grafik aplikasi.

User Experience Flow

User flow merupakan aktivitas calon pengguna berinteraksi menggunakan Aplikasi.



Gambar 10. User Experience Flow (sumber: Dok. Isnaini, 2021)

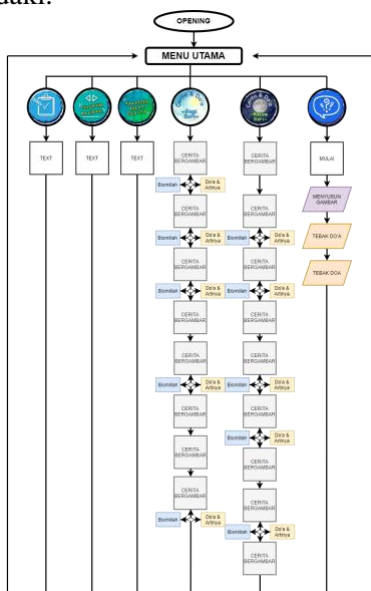
Di awal saat membuka aplikasi calon pengguna dihadapkan dengan tampilan *opening*. Pada laman *opening* calon pengguna diarahkan untuk menekan tombol “*turn on*” yang berada di tengah layar. Kemudian muncul tampilan menu utama yang terdiri dari 6 pilihan tombol *icon* menu yang masing-masing dapat diakses oleh calon pengguna. Ketika calon pengguna

memasuki menu-menu tersebut terdapat *icon* berbentuk rumah di sisi pojok kiri atas di gunakan untuk kembali ke menu utama.

Pada menu utama di sisi paling kanan yang terdiri dari 2 tombol besar merupakan tombol *icon* menuju cerita beserta Doa di pagi hari (atas) dan cerita beserta doa di malam hari (bawah). Sedangkan 4 *icon* tombol menu lainnya di sisi kirinya ialah tombol *icon* petunjuk navigasi saat calon pengguna menekannya maka akan menampilkan keterangan mengenai tombol *icon* beserta fungsinya. Ketika calon pengguna menekan tombol *icon* karakter dalam cerita maka akan ditampilkan pengenalan karakter tokoh pada cerita. Berikutnya tombol tujuan pembelajaran maka tampilan yang keluar merupakan keterangan dari tujuan pembelajaran. Dan selanjutnya bila calon pengguna menekan tombol *icon game* maka muncul tampilan pembuka bila siap untuk melakukan permainan maka calon pengguna tinggal menekan tombol “mulai”.

Flow Chart Diagram

Diagram alur grafik dilakukan setelah mengetahui komponen isi media dan bahan materi. Kemudian menggambarkan alur dari satu scene ke scene lain dan mendeskripsikan setiap langkah menjalanan aplikasinya. Alur yang diterapkan pada aplikasi ini tidak terarah/berurutan agar calon pengguna dapat bebas menjalankan menu apa saja yang dikehendaki.



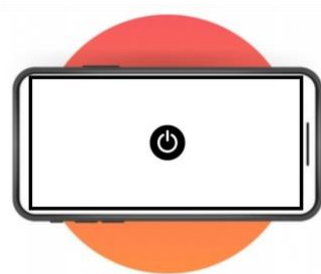
Gambar 11. Diagram alur grafik (sumber: Dok. Isnaini, 2021)

1. Prototype

Setelah desainer menyimpulkan ide untuk mencari solusi dari persoalan yang dihadapi calon pengguna.

Selanjutnya yaitu mengimplementasikan hasil ide tersebut ke dalam *prototype* yang dibangun, lalu dari implementasi ide ke dalam *prototype* dapat melihat respon pengguna terhadap gambaran sementara terhadap aplikasi yang dibuat apakah sudah sesuai dengan harapan desainer dan kebutuhan calon pengguna atau belum, sehingga apabila terjadinya perubahan maka akan dilakukan perbaikan untuk memberikan kepuasan terhadap pengguna.

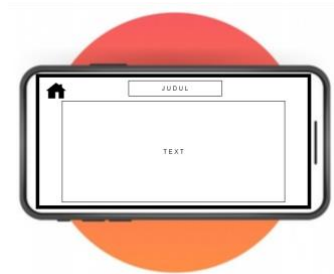
Proses dari pembuatan aplikasi ini diawali dengan merekam suara lantunan “doa” dengan karakter anak-anak untuk diterapkan sebagai audio. Lalu desainer mendesain melalui “photosop” untuk bahan gambar latar, gambaran ilustrasi digital, tombol *icon* pada menu utama, dan asset lainnya. Kemudian disusun ke dalam *software* “articulate storyline 3” lalu membuat pergerakan interaktif sesuai kebutuhan menu yang ada. Setelah jadi diproses publishing dalam bentuk file “html”. Kemudian file mentah “html” tersebut di konversi menggunakan *software* “Website 2 APK Builder Pro” Dalam perancangan aplikasi interaktif islami android doa sehari-hari kedepannya akan mengalami beberapa kemajuan pengembangan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna berdasarkan hasil *feedback* mereka melalui *prototype* ini. sehingga dapat menentukan solusi yang tepat kepada calon pengguna dan tetap berinovasi untuk menghadirkan sesuatu produk yang mampu mengatasi permasalahan. Dan di bawah ini merupakan mekanisme konsep perancangan antarmuka dari menu aplikasi tersebut.



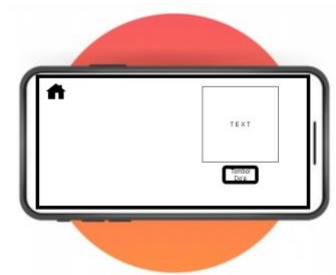
Gambar 12. Tampilan Pembuka/Opening (sumber: Dok. Isnaini, 2021)



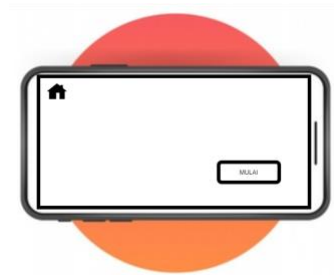
Gambar 13. Tampilan Menu Utama
(sumber: Dok. Isnaini, 2021)



Gambar 17. Tampilan Menu
(sumber: Dok. Isnaini, 2021)



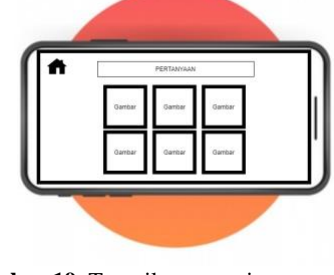
Gambar 14. Tampilan awal cerita & doa di pagi dan malam hari
(sumber: Dok. Isnaini, 2021)



Gambar 18. Tampilan awal menuju permainan
(sumber: Dok. Isnaini, 2021)



Gambar 15. Tampilan Doa Bismillah
(sumber: Dok. Isnaini, 2021)



Gambar 19. Tampilan permainan menyusun gambar/puzzle
(sumber: Dok. Isnaini, 2021)



Gambar 16. Tampilan Doa-Doa
(sumber: Dok. Isnaini, 2021)



Gambar 20. Tampilan permainan tebak doa
(sumber: Dok. Isnaini, 2021)

Hasil dari *prototype* pengembangan aplikasi interaktif *android* doa sehari-hari sebagai berikut:



Gambar 21. Tampilan Pembuka saat aplikasi di mainkan (sumber: Dok. Isnaini, 2021)

Di awal tampilan aplikasi calon pengguna di suguhan bumper dari karakter Zio & Aza beserta effect sound ceria. Selanjutnya ntuk menuju menu utama calon pengguna diarahkan untuk menekan tombol icon “turn on” berwarna biru di tengah layar.



Gambar 22. Tampilan Menu Utama. (sumber: Dok. Isnaini, 2021)

Pada Menu utama terdapat 6 tombol menu pilihan yang dapat diakses calon pengguna. yakni:

1. Cerita & Doa di waktu Pagi hari
2. Cerita & Doa di waktu Malam hari
3. Petunjuk Tombol Navigasi
4. Karakter Dalam Cerita
5. Tujuan Pembelajaran
6. *Game/ Permainan*



Gambar 23. Tampilan Cerita & Doa di waktu Pagi hari (sumber: Dok. Isnaini, 2021)

Ketika calon pengguna menekan tombol *icon* cerita & doa pagi hari maka keluar tampilan

cerita saat zio dan aza bangun tidur dan dituntun ibunya membaca doa bangun tidur. Di dalam Menu ini mencakup Cerita aktivitas keseharian Zio & Aza di awali dengan bangun tidur di pagi hari beserta bacaan doa bismillah dan doa sebelum melakukan aktivitas lainnya. Terdapat tombol “doa” untuk menuju tampilan bacaan doa bismillah lantunan Doa sebelum melakukan aktivitas tersebut. Bila calon pengguna ingin kembali ke menu utama cukup dengan menekan tombol *icon* “rumah” di ujung sebelah kiri.



Gambar 24. Tampilan bacaan Bismillah (sumber: Dok. Isnaini, 2021)

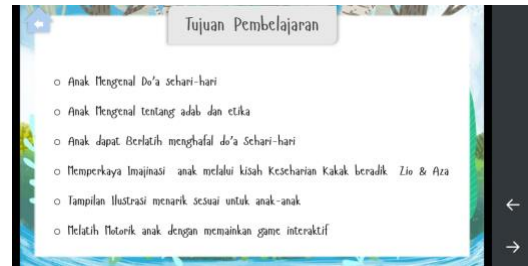


Gambar 25. Tampilan bacaan doa sebelum beraktivitas (sumber: Dok. Isnaini, 2021)

Berikut adalah tampilan ketika menekan tombol “doa”. di awali dengan bacaan bismillah bila ingin mendengarkan suara lantunan, calon pengguna bias menekan tombol “putar” yang tertera pada layar. Saat layar di ketuk atau di geser maka akan muncul tampilan doa sebelum beraktivitas tersebut dan terdapat pula tombol “putar” bila ingin mendengarkan lantunan doanya.



Gambar 26. Tampilan Cerita & Doa di waktu Pagi hari (sumber: Dok. Isnaini, 2021)



Gambar 29. Tampilan Tujuan Pembelajaran (sumber: Dok. Isnaini, 2021)

Ketika calon pengguna menekan tombol *icon* cerita & doa malam hari maka keluar tampilan suasana malam hari dan Zio & Aza sedang mencuci tangan sebelum makan malam bersama. Di dalam Menu ini mencakup Cerita aktivitas keseharian Zio & Aza di malam hari hingga bersiap akan tidur. Terdapat pula bacaan doa bismillah dan doa sebelum melakukan aktivitas lainnya. Bila calon pengguna ingin kembali ke menu utama cukup dengan menekan tombol *icon* “rumah” di ujung sebelah kanan.



Gambar 30. Tampilan Awal Game/ permainan (sumber: Dok. Isnaini, 2021)



Gambar 27. Tampilan Petunjuk Tombol Navigasi (sumber: Dok. Isnaini, 2021)



Gambar 31. Tampilan Permainan Puzzle (sumber: Dok. Isnaini, 2021)



Gambar 28. Tampilan Karakter dalam cerita (sumber: Dok. Isnaini, 2021)

Setelah menekan tombol “mulai” muncul fitur permainan menyusun gambar “*puzzle*”. Dengan menyusun susunan gambar agar menjadi satu kesatuan gambar yang utuh. Sekaligus melatih kemampuan berfikir anak. Setelah berhasil tersusun Baru calon pengguna dapat lanjut ke permainan selanjutnya. Bila calon pengguna ingin kembali ke menu utama cukup dengan menekan tombol *icon* “rumah” di ujung sebelah kiri.



Gambar 32. Tampilan permainan tebak doa 1 (sumber: Dok. Isnaini, 2021)



Gambar 33. Tampilan permainan tebak doa 2 (sumber: Dok. Isnaini, 2021)

Setelah berhasil menyelesaikan permainan menyusun gambar. Selanjutnya di Tebak Doa Anak diperkenankan untuk mendengarkan lantunan doa terlebih dahulu pada tombol “mainkan” dan menebaknya melalui 3 pilihan gambar beragam aktifitas di bawahnya.

2. Test

Setelah menyelesaikan tahap pembuatan prototype, maka selanjutnya tahap Test atau pengujian dari prototype aplikasi interaktif android doa sehari-hari oleh 2 orang validator di bidangnya dan seorang ibu rumah tangga beserta anaknya. Maksud dari tahap Test ini dilakukan untuk mendapatkan tanggapan respon dan *feedback* dari validator terhadap prototype yang dibangun sudah sesuai dengan harapan atau masih terdapat kekurangan agar kedepannya dapat diperbaiki dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penilaian dari hasil kuesioner yang di berikan ke validator 1 yang bernama Muhammad Wafiq Arzaaq Salam, S.Pd selaku ilustrator buku anak “The Stories of Nabi & Rasul Allah”

Keterangan:

- SB= Sangat Baik
- B= Baik
- C= Cukup
- K= Kurang
- SK= Sangat Kurang

Tabel 3. Hasil kuesioner oleh validator 1

pertanyaan	SB	B	C	K	SK
Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif tersebut sesuai dengan Materi Doa Sehari - hari	√				
Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif tersebut sesuai dengan Tujuan Pembelajaran.		√			
Penggunaan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif tersebut sesuai dengan Kompetensi Dasar		√			
Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif tersebut memberikan tampilan ilustrasi yang sesuai untuk anak - anak	√				
Gambaran alur Ilustrasi pada cerita dapat memudahkan anak berimajinasi		√			
Tampilan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif tersebut dapat menarik perhatian anak - anak		√			
Penggunaan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif tersebut dapat mengurangi ketergantungan anak pada guru / Orang Tua			√		
Penggunaan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif tersebut dapat meminimalisir kesulitan-kesulitan anak dalam mengamalkan Doa		√			

Berikut ini merupakan hasil *feedback* yang berupa kritik dan saran penilaian dari validator melalui kuesioner yang diberikan lewat Google Form:

Feedback dari validator 1 “Tampilan visual sudah cukup menarik, mohon dipertimbangkan ukuran font dalam cerita yang terlalu kecil. Alangkah lebih baik lagi ditambahkan (1) tombol/petunjuk visual navigasi di dalam cerita seperti " halaman selanjutnya", "halaman sebelumnya", tidak hanya tombol kembali ke tampilan utama. (2) Tuliskan KD dan tujuan pembelajaran. (3) Tambahkan petunjuk pemakaian.

Untuk permainan, tambahkan petunjuk baik berupa visual atau tekstual apabila tidak ada umpan balik/*feedback* pada pemain jika telah menyusun gambar dengan benar.”Selanjutnya Hasil penilaian melalui kuesioner oleh validator 2 yang bernama Rizal Hazmi selaku supervisor dari “Free Quran Educaton Indonesia”

Keterangan:

- STS= Sangat Tidak Sesuai
- TS= Tidak Sesuai
- CS= Cukup Sesuai
- S= Sesuai
- SS= Sangat Sesuai

Tabel 4. Hasil kuesioner oleh validator 2

pertanyaan	STS	TS	CS	S	SS
Kesesuaian menu dengan kebutuhan aplikasi do'a harian anak					√
Pemilihan ICON pada MENU UTAMA				√	

Kesesuaian bacaan do'a				√	
ALUR CERITA pagi & malam				√	
Tampilan GAME yang sesuai untuk anak-anak			√		
Kecepatan loading aplikasi Do'a Sehari-hari bersama zio&aza				√	
Penyajian CERITA & DO'A yang mudah dipahami anak				√	
Kemudahan dalam belajar sekaligus mengamalkan Do'a pada anak				√	
Keefektifan dan efisiensi aplikasi			√		

Berdasarkan hasil dari jawaban kuesioner di atas oleh validator 2 dapat disimpulkan bahwa perancangan aplikasi interaktif android doa sehari-hari bersama Zio & Aza layak dan sesuai dengan tujuan perancangan oleh desainer penilaian tersebut dapat di nyatakan kategori kuat serta bisa di lakukan pengembangan lagi ke tahap *publishing* sehingga dapat digunakan oleh masyarakat yang lebih luas.



Gambar 34. Uji Coba aplikasi terhadap salah seorang ibu rumah tangga dan anaknya (sumber: Dok. Isnaini, 2021)

Pada tahap akhir dilakukan proses *testing*/ uji coba aplikasi interaktif islami *android* secara langsung terhadap seorang ibu rumah tangga bernama Evi dan anaknya Hamis dengan cara menunjukkan tampilan aplikasi dan melakukan wawancara.

Adapun hasil dari tahap uji coba aplikasi ini, yaitu sang anak menikmati cerita yang disuguhkan, dan berminat untuk belajar do'a sehari-hari.

SIMPULAN DAN SARAN

Generasi *Alpha* tumbuh berkembang di lingkungan serba teknologi digital dan kemajuan intelektual dimana-mana, segalanya jadi lebih instan praktis mudah di dapatkan tak seperti dulu.

Dengan begitu memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada untuk mendukung anak, mengajarkan tentang moral dan kebaikan salahsatunya kewajiban berdoa sebagai manusia yang berketuhanan. Maka dari itu diharapkan apa yang diajarkan sedari dini dapat mengubah karakternya kelak menjadi pribadi generasi penerus yang baik. Dan Tujuan perancangan aplikasi ini adalah sebagai sarana edukasi doa sehari-hari pada anak sekaligus bermain.

Perancangan Aplikasi doa sehari - hari bersama Zio & Aza ini menggunakan metode design thinking dengan pendekatan kualitatif. Dalam aplikasi ini terdapat cerita dongeng aktivitas kakak beradik Zio & Aza sedari bangun tidur di pagi hari hingga akan tidur di malam hari. tersemat audio pelafalan doa sehari-hari di dalamnya, terdapat pula menu permainan yang bisa di mainkan anak. harapan adanya aplikasi ini anak bisa menerapkan kebiasaan baik untuk selalu berdoa tiap hari. Dari perancangan ini memiliki kelemahan, yaitu harus ada yang mendampingi saat bercerita. kedepannya diharapkan perancangan aplikasi serupa yang dikembangkan dapat di gunakan anak secara mandiri. Dan perancang akan selalu terbuka dengan masukan/ saran dari calon pengguna agar dapat memberikan solusi yang tepat dan sesuai keinginan mereka agar hasil rancangan semakin berinovasi.

REFERENSI

- Arvira, swarnadwitya. (2020). *Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya*. Sis.Binus.Ac.Id. <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>
- APJII. (2020). *Laporan Survei Internet APJII 2019 – 2020*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. <https://apjii.or.id/survei>
- As-Sulayman, S. A. (2018). *Panduan Mendidik Anak Sesuai Sunnah Nabi* □ (S. A. As-Sulayman (ed.)). AnakTeladan.com.
- gs.statcounter.com. (2021). *Operating System Market Share Indonesia*. Gs.Statcounter.Com.

<https://gs.statcounter.com/os-market-share/all/indonesia/#monthly-202006-202106-bar>

Kompas.com. (2020). *Generasi Alpha Sangat Melek Teknologi, Orangtua Harus Bagaimana?* Www.Kompas.Com. <https://lifestyle.kompas.com/read/2020/02/03/154956020/generasi-alpha-sangat-melek-teknologi-orangtua-harus-bagaimana?page=all>

Ratulangi, U. S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1). <https://doi.org/10.35793/jti.12.1.2017.1779>
1

Yembise, Y. susana. (2015). *Profil Anak Indonesia 2015*. kementrian pemberdayaan perempuan dan perlindungan anak (KPP&PA).