

APLIKASI BELAJAR DAN MENGHAFAK BACAAN SHALAT UNTUK ANAK ANAK BERBASIS ANDROID

Galih Kantata Takwa¹, Dwi Harini Sulistyawati².

Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945, Jl. Semolowaru No. 45
Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

E-mail: 1galihkantata.takwa@gmail.com, 2dwiharini@untag-sby.ac.id

Abstract

Prayer is one of obligatory worship for Muslims and prayer is a means of communication between a servant and his God. Obligatory prayer (obligatory) consists of 5 time, among others, Fajr, Dhuhur, ASR, Maghrib and Isha'. Children need to be taught to practice obligatory prayer (compulsory) 5 time early so that the child becomes sympathetic and used to pray from an early age. In this journal, it conveys how this application uses Waterfall method and analyzes the user using the Pieces framework analysis method. Analysis uses 6 (six) indicators (variables) that are used, namely performance, information, economy, control, efficiency, and service. The purpose of this research is to build a learning application and memorize prayer readings and 10 short letter Al-Qurán and know the level of user satisfaction of the application. Data obtained from 30 user correspondents' application at Kampung Jemur Ngawinan Surabaya. Results obtained from the calculation by using the scale of Likert on the indicator (variable) Performance is at the value of 4.47, Information is at the value of 4.54, Economic is at the value of 4.63, Control is at the value of 4.41, Efficiency is at the value of 4.46, and Service is at the value of 4.58 that can be interpreted that the user feels "SATISFIED" with Application.

Keywords: Android, Pieces, Prayer, Kids, Waterfall.

Abstrak

Shalat merupakan salah satu ibadah wajib bagi umat muslim dan shalat merupakan sarana komunikasi antara seorang hamba dengan Tuhan-Nya. Shalat fardhu (wajib) sendiri terdiri atas 5 waktu antara lain subuh, dzuhur, ashar, maghrib dan isya'. Anak-anak perlu diajarkan untuk mempraktekkan shalat fardhu (wajib) 5 waktu sejak dini agar anak menjadi simpatik dan terbiasa melakukan shalat sejak usia dini Pada Jurnal ini menyampaikan bagaimana perancangan aplikasi ini menggunakan metode waterfall dan menganalisa pengguna menggunakan metode analisa pieces framework. Analisis menggunakan 6 (enam) indikator (variabel) yang digunakan yaitu performance, information, economy, control, efficiency, dan service. Tujuan penelitian ini yaitu membangun aplikasi belajar dan menghafal bacaan shalat beserta 10 surat pendek Al-Qurán dan mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi tersebut. Data yang diperoleh dari 30 koresponden pengguna aplikasi di Kampung Jemur Ngawinan Surabaya. Hasil yang diperoleh dari perhitungan dengan menggunakan skala likert pada indikator (variabel) Performance berada pada nilai 4.47, Information berada pada nilai 4.54, Economic berada pada nilai 4.63, Control berada pada nilai 4.41, Efficiency berada pada nilai 4.46, dan Service berada pada nilai 4.58 yang dapat diartikan bahwa pengguna merasa "PUAS" dengan Aplikasi "Ayoo Shalat".

Kata kunci: Anak, Android, Pieces, Shalat, Waterfall.

1. PENDAHULUAN

Islam mengajarkan kita untuk selalu mengingat Allah SWT dalam keadaan apapun dan kapanpun salah satunya melalui shalat. Shalat berarti doa dengan kebaikan, adapun

makna shalat dalam syariat adalah peribadatan kepada Allah SWT dengan ucapan dan perbuatan yang telah diketahui diawali dengan takbir dan diakhiri dengan salam, disertai dengan syarat-syarat yang khusus dan dengan niat. Shalat sebagaimana yang kita ketahui merup

akan tiang agama di dalam Agama Islam, seperti yang dinyatakan oleh Rasulullah SAW. Shalat lima waktu adalah shalat Fardhu (shalat wajib) yang dilaksanakan lima kali sehari hukum shalat ini adalah fardhu 'Ain, yakni wajib dilaksanakan oleh setiap muslim yang telah menginjak usia dewasa.

Pada era digital saat ini berpengaruh terhadap kebiasaan sehari – hari yang dapat merubah pola dan cara berpikir masyarakat terutama pada anak – anak. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya anak – anak cenderung memainkan *smartphone*. Dengan *smartphone* kita bisa melakukan hal apa saja seperti belanja, bermain game, bertransaksi jual beli maupun untuk sekedar bermain *social media*.

Pembuatan Aplikasi belajar dan menghafal bacaan shalat untuk anak anak berbasis android merupakan perancangan yang akan diterapkan pada sebuah *smartphone* Android yang dimana akan memudahkan pada pengguna. Anak – anak khususnya berstatus TK (Taman Kanak – Kanak) sampai SD (Sekolah Dasar) di Kampung Jemur Ngawinan Surabaya, dengan bimbingan dari orang tua yang diharapkan dapat digunakan dan dapat memudahkan dalam mengakses ilmu tentang panduan belajar dan menghafal bacaan shalat.

Adapun beberapa tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Membuat Aplikasi tentang pembelajaran shalat dan menghafal surat pendek berbasis Android
2. Membuat Aplikasi berbasis Android yang diperuntukkan untuk anak anak terlebih di Kampung Jemur Ngawinan Surabaya
3. Memudahkan dalam mengakses ilmu tentang panduan belajar, menghafal bacaan dan mengingat pentingnya shalat untuk anak anak
4. Membuat Aplikasi berbasis Android yang di gemari Anak – anak untuk belajar dan menghafal bacaan shalat

2. METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan pada penelitian ini adalah menggunakan pengembangan sistem yang diterapkan pada perancangan aplikasi yang berjudul "Aplikasi Belajar Dan Menghafal Bacaan Shalat Untuk Anak Anak Berbasis Android" ini menggunakan metode *Waterfall* dan analisa kepuasan pengguna dengan indikator (variabel) *PIECES Framework (Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, dan Service)* Metode *waterfall* merupakan model klasik yang bersifat sistematis, dan berurutan dalam membangun suatu software sistem atau aplikasi. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan dalam perancangan sistem yang akan di bangun [1].

1. Requirement (Analisis Kebutuhan)

Pada tahap ini dilakukan Proses atau tahapan pengumpulan data analisis pengguna dan fungsionalisatas, kebutuhan piranti perangkat lunak dan perangkat keras untuk membangun suatu sistem atau aplikasi.

2. Design (Perancangan dan permodelan)

Pada tahap ini membuat suatu rancangan sistem atau aplikasi yang dimana sesuai dengan kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional yang telah ada di tahap sebelumnya (*requirement*).

3. Implementation (Penerapan)

Pada Tahap ini mengimplementasikan dari tahap *design* ke dalam tahapan selanjutnya yang menggambarkan dari tahap *design* untuk menjadi hasil karya (sistem atau aplikasi) yang akan di gunakan untuk pengguna (*user*).

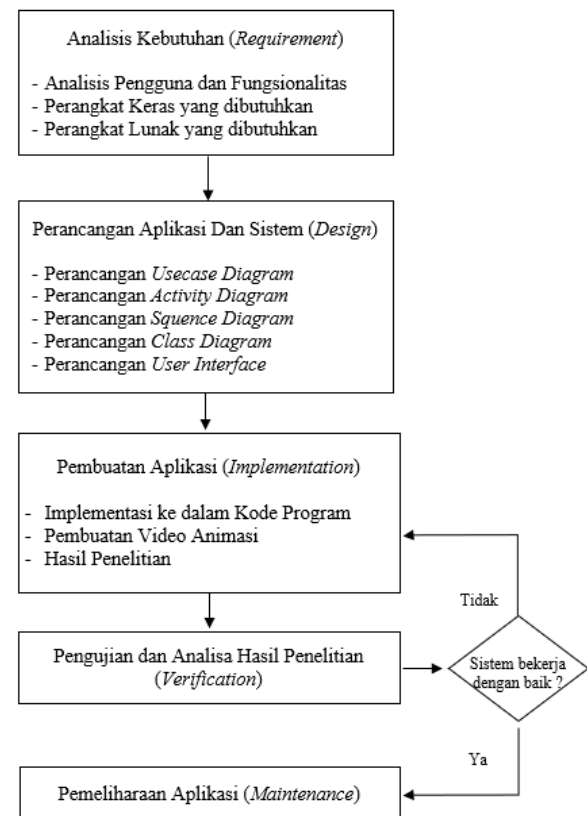
4. Verification (Pengujian)

Pada tahap ini dilakukan pengujian aplikasi yang telah dibangun apakah sesuai dengan keinginan pengguna .

5. Maintenance (Pemeliharaan)

Proses atau tahapan akhir pada metode *waterfall* dimana sistem atau aplikasi yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna (*user*) kemudian dilakukan pemeliharaan atau pengembangan lebih lanjut.

2.1. Diagram Metode Penelitian



Gambar 1. Diagram Penelitian

2.2. Dasar Teori

2.2.1 Metode Waterfall

Metode *waterfall* merupakan model klasik yang bersifat sistematis, dan berurutan dalam membangun suatu *software* sistem atau aplikasi. Model ini sebenarnya mempunyai nama lain yaitu "*Linier Sequential Model*" sering juga disebut dengan "*classic life cycle*" [2]. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan dalam perancangan sistem yang akan di bangun. Oleh karena itu, model ini disebut dengan metode *waterfall* karena untuk membangun suatu aplikasi harus menunggu untuk selesai tanap sebelumnya dan berjalan secara berurutan. Adapun beberapa tahapan yang dilalui untuk membangun suatu sistem, yaitu:

1. *Requirement* (Analisis Kebutuhan)
2. *Design* (Perancangan dan permodelan)
3. *Implementation* (Penerapan)
4. *Verification* (Pengujian)
5. *Maintenance* (Pemeliharaan)

2.2.2 Metode Analisa Pieces Framework

Metode analisa kepuasan pengguna menggunakan *PIECES Framework* (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, dan Service*). Metode Analisa Pieces sangat penting untuk dilakukan sebelum mengembangkan sebuah sistem informasi karena dalam analisis ini biasanya akan ditemukan beberapa masalah utama maupun masalah yang bersifat gejala dari masalah utama. Metode ini memiliki 6 variabel evaluasi. [3]

2.2.3 Unified Modeling Language (UML)

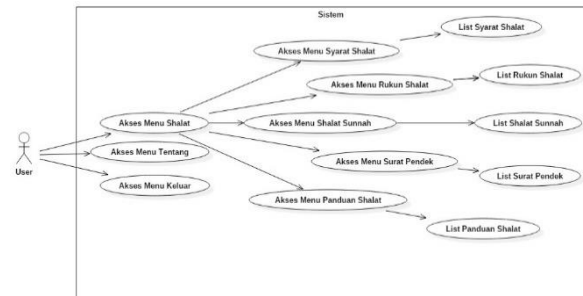
UML hanya berfungsi untuk melakukan permodelan atau rancangan untuk membuat suatu karya. Penggunaan UML tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya UML sering digunakan pada metodologi berorientasi objek [4]. Desain UML yang digunakan pada penelitian ini adalah:

1. *Usecase Diagram*
2. *Activity Diagram*
3. *Squence Diagram*
4. *Class Diagram*
5. *User Interface*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, berisi tentang perancangan aplikasi yang sesuai dengan metode *waterfall*, dan hasil pengujian aplikasi

3.1. Usecase Diagram

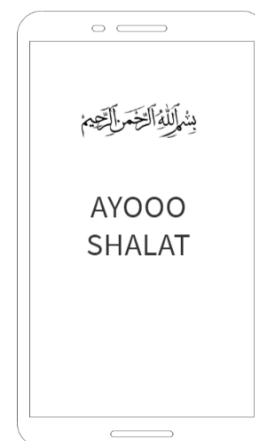


Gambar 2. Usecase Diagram

Aplikasi yang di bangun ini pengguna (*user*) dapat mengakses menu shalat, menu tentang, menu keluar. Ketika pengguna (*user*) mengakses menu shalat, akan terdapat beberapa sub menu yaitu menu syarat shalat, menu rukun shalat, menu shalat sunnah, menu surat pendek, menu panduan shalat. Pada tiap sub menu tersebut terdapat beberapa list menu yaitu, list syarat shalat, list rukun shalat, list shalat sunnah, list surat pendek, dan list panduan shalat.

3.2. User Interface (Antarmuka Pengguna)

3.2.1 User Interface Tampilan Splash Screen



Gambar 3. Tampilan Splash Screen

3.2.2 User Interface Tampilan Menu Utama



Gambar 4. Tampilan Menu Utama

3.2.3 User Interface Tampilan Menu Shalat



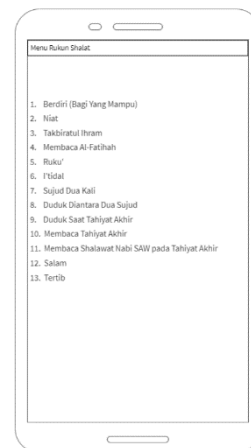
Gambar 5. Tampilan Menu Shalat

3.2.4 User Interface Tampilan Menu Syarat Shalat



Gambar 6. Tampilan Menu Syarat Shalat

3.2.5 User Interface Tampilan Menu Rukun Shalat



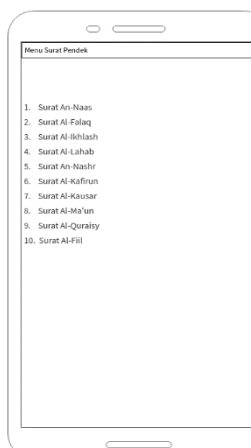
Gambar 7. Tampilan Menu Rukun Shalat

3.2.6 User Interface Tampilan Menu Shalat Sunnah



Gambar 8. Tampilan Menu Shalat Sunnah

3.2.7 User Interface Tampilan Menu Surat Pendek



Gambar 9. Tampilan Menu Surat Pendek

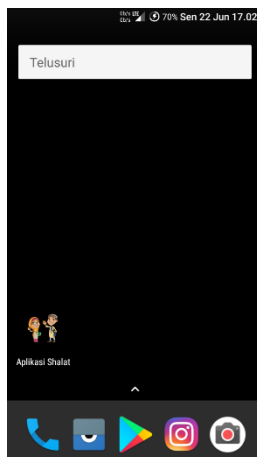
3.2.8 User Interface Tampilan Menu Panduan Shalat



Gambar 10. Tampilan Menu Panduan Shalat

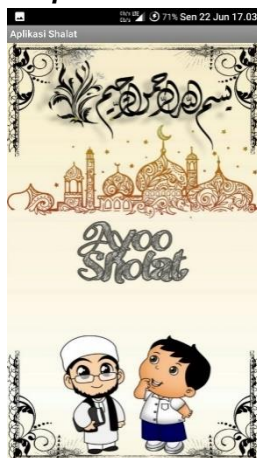
3.3. Implementasi Hasil Rancangan

3.3.1 Tampilan Icon Launcher



Gambar 11. Tampilan Icon Launcher

3.3.2 Tampilan Splash Screen



Gambar 12. Tampilan Splash Screen

3.3.3 Tampilan Menu Utama



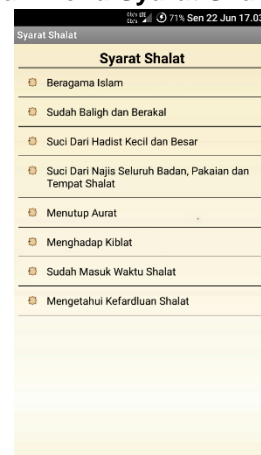
Gambar 13. Tampilan Menu Utama

3.3.4 Tampilan Menu Shalat



Gambar 14. Tampilan Menu Shalat

3.3.5 Tampilan Menu Syarat Shalat



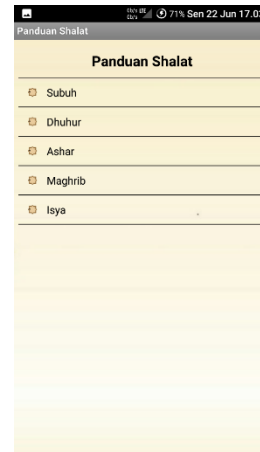
Gambar 15. Tampilan Menu Syarat Shalat

3.3.6 Tampilan Menu Rukun Shalat



Gambar 16. Tampilan Menu Rukun Shalat

3.3.9 Tampilan Menu Panduan Shalat



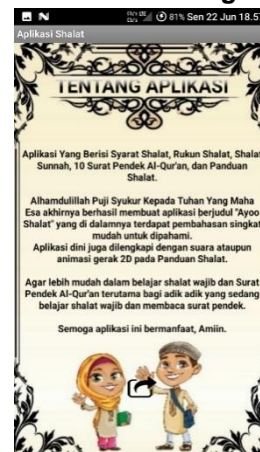
Gambar 19. Tampilan Menu Panduan Shalat

3.3.7 Tampilan Menu Shalat Sunnah



Gambar 17. Tampilan Menu Shalat Sunnah

3.3.10 Tampilan Menu Tentang Aplikasi



Gambar 20. Tampilan Menu Tentang Aplikasi

3.3.8 Tampilan Menu Surat Pendek



Gambar 18. Tampilan Menu Surat Pendek

3.4. Hasil Pengujian Sistem

Pada tahap ini, akan dibahas tentang pengujian aplikasi yang telah dibuat atau dibangun. Langkah yang pertama, melakukan pengujian secara mandiri dengan menggunakan android (smartphone) milik pribadi untuk mengetahui apakah aplikasi yang telah dibangun berjalan dengan baik atau tidak. Selanjutnya, akan dilakukan pengujian berdasarkan beberapa indikator yang terdapat pada *blackbox testing*.

3.4.1 Pengujian Berdasarkan Indikator Aktivitas Atau Menu Aplikasi

Pada tahap pengujian ini mendapatkan hasil sesuai dengan apa yang telah diharapkan yaitu: Semua tombol / *button* menu, suara, animasi, beserta gambar yang terdapat pada aplikasi bekerja dengan baik.

3.4.2 Pengujian Berdasarkan Indikator Versi Android

Pada tahap pengujian ini berdasarkan beberapa tipe *smartphone* dari versi android 4.4 (*kitkat*), 5.0 – 5.1 (*Lollipop*), 6.0 – 6.1 (*Marsmellow*), 7.0 – 7.1 (*Nougat*), dan 8.0 – 8.1 (*Oreo*), yang dimana mendapatkan hasil untuk semua versi android tersebut aplikasi “Ayoo Shalat” dapat bekerja dengan baik.

3.4.3 Pengujian Berdasarkan Indikator Resolusi Layar

Pada tahap pengujian ini berdasarkan beberapa tipe *smartphone* dengan resolusi layar *Full Width VGA*, *Quarter HD*, *High Definition*, *Full HD*, dan *Full HD+*, yang dimana mendapatkan hasil untuk *smartphone* beresolusi layar *Full Width VGA* sampai *Full HD* aplikasi “Ayoo Shalat” bekerja dengan baik, namun untuk resolusi layar *Full HD+*, untuk tata letak gambar masih kurang rapih, akan tetapi pada semua menu, *button*, suara, maupun animasi bekerja dengan baik.

3.5. Hasil Perhitungan dan Analisa Data

Berdasarkan hasil penyebaran kuisioner pada 30 koresponden pengguna aplikasi “Ayoo Shalat” yang dapat dilihat pada Daftar Lampiran, selanjutnya akan dianalisa menggunakan metode PIECES Framework dengan perhitungan skala likert.

Tiap penilaian memiliki point yang berbeda, jika koresponden memilih jawaban dari tiap pernyataan yang akan dijelaskan pada table di bawah ini:

Tabel 1. Skala Likert

Pilihan Jawaban	Singkatan	Skor
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Ragu – Ragu	RG	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Setelah itu akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$RK = \frac{JSK}{JK}$$

RK = Rata – Rata Kepuasan
 JSK = Jumlah Skor Kuisioner
 JK = Jumlah Kuisioner

Sedangkan untuk menentukan angka tingkat kepuasan pengguna (*user*) didefinisikan sebagai berikut:

Tabel 2. Tingkat Kepuasan

Range Penilaian	Predikat Kepuasan
1 – 1.79	Sangat Tidak Puas
1.8 – 2.59	Tidak Puas
2.6 – 3.39	Netral
3.4 – 4.91	Puas
4.92 – 5	Sangat Puas

Berikut hasil perhitungan kuisioner masing masing *indicator* (*variable*).

3.5.1 Hasil Pernyataan Indikator Performance

Tabel 3. Hasil Pernyataan Indikator Performance

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	RG	TS	STS
1	Aplikasi belajar dan menghafal bacaan shalat berbasis android memerlukan waktu 5 detik untuk membuka aplikasi sampai menu utama	9	19	2	-	-
2	Aplikasi belajar dan menghafal bacaan shalat berbasis android dalam merespon tombol atau menu dilakukan dengan cepat	22	8	-	-	-
3	Aplikasi belajar dan menghafal bacaan shalat berbasis android tidak terjadi hang atau berhenti pada saat mengoperasikan aplikasi ini	8	20	2	-	-
4	Aplikasi belajar dan menghafal bacaan shalat berbasis android tidak terjadi <i>force close</i> atau keluar aplikasi secara tiba tiba pada saat mengoperasikan aplikasi ini	27	1	2	-	-
5	Menu yang terdapat di aplikasi belajar dan menghafal bacaan shalat berbasis android tersedia memunculkan informasi yang sesuai	13	15	2	-	-
JUMLAH		79	63	8	-	-

$$RK = \frac{(79 \times 5) + (63 \times 4) + (8 \times 3)}{(79 + 63 + 8)}$$

$$RK = 4,47$$

Berdasarkan hasil perhitungan rata rata kepuasan pengguna pada *indicator* (*variable*) *Performance* mendapatkan nilai rata rata 4.47. Dengan ini jika disesuaikan dengan table tingkat kepuasan, maka mendapatkan hasil akhir PUAS. Dapat disimpulkan bahwa tingkat kepuasan pengguna pada *indicator* (*variable*) *Performance*

memberikan hasil PUAS pada pengguna aplikasi "Ayoo Shalat".

3.5.2 Hasil Pernyataan Indikator *Information*

Tabel 4. Hasil Indikator *Information*

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	RG	TS	STS
1	Pilihan menu dan tombol mudah dipahami pada aplikasi belajar dan menghafal bacaan shalat berbasis android	20	10	-	-	-
2	Bacaan surat pendek mudah dipahami di halaman menu surat pendek pada aplikasi belajar dan menghafal bacaan shalat berbasis android	15	15	-	-	-
3	Aplikasi belajar dan menghafal bacaan shalat berbasis android mempermudah untuk menghafal bacaan surat pendek	13	17	-	-	-
4	Aplikasi belajar dan menghafal bacaan shalat berbasis android mempermudah untuk mengetahui cara melakukan shalat yang benar	16	14	-	-	-
5	Aplikasi belajar dan menghafal bacaan shalat berbasis android membantu mengetahui cara melakukan shalat yang benar	18	12	-	-	-
JUMLAH		82	68	-	-	-

$$RK = \frac{(82 \times 5) + (68 \times 4)}{(82 + 68)}$$

$$RK = 4,54$$

Berdasarkan hasil perhitungan rata rata kepuasan pengguna pada indicator (variable) *Information* mendapatkan nilai rata rata 4.54. Dengan ini jika disesuaikan dengan table tingkat kepuasan, maka mendapatkan hasil akhir PUAS. Dapat disimpulkan bahwa tingkat kepuasan pengguna pada indicator (variable) *Information*

memberikan hasil PUAS pada pengguna aplikasi "Ayoo Shalat".

3.5.3 Hasil Pernyataan Indikator *Economic*

Tabel 5. Hasil Indikator *Economic*

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	RG	TS	STS
1	Aplikasi belajar dan menghafal bacaan shalat berbasis android ini tidak berbayar	29	1	-	-	-
2	Aplikasi belajar dan menghafal bacaan shalat berbasis android ini terbebas dari virus	6	18	6	-	-
3	Aplikasi belajar dan menghafal bacaan shalat berbasis android ini mudah dipahami	21	9	-	-	-
4	Aplikasi belajar dan menghafal bacaan shalat berbasis android tidak menggunakan koneksi internet (<i>offline</i>)	26	3	1	-	-
JUMLAH		82	30	7	-	-

$$RK = \frac{(82 \times 5) + (30 \times 4) + (7 \times 3)}{(82 + 30 + 7)}$$

$$RK = 4,63$$

Berdasarkan hasil perhitungan rata rata kepuasan pengguna pada *indicator (variable) Economic* mendapatkan nilai rata rata 4.63. Dengan ini jika disesuaikan dengan table tingkat kepuasan, maka mendapatkan hasil akhir PUAS. Dapat disimpulkan bahwa tingkat kepuasan pengguna pada *indicator (variable) Economic* memberikan hasil PUAS pada pengguna aplikasi "Ayoo Shalat".

3.5.4 Hasil Pernyataan Indikator *Control*

Tabel 6. Hasil Indikator *Control*

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	RG	TS	STS
1	Aplikasi belajar dan menghafal bacaan shalat berbasis android mudah digunakan	18	12	-	-	-

2	Tombol dan menu yang terdapat pada aplikasi belajar dan menghafal bacaan shalat berbasis android mudah dimengerti	21	9	-	-	-
3	Menu yang tersedia pada Aplikasi belajar dan menghafal bacaan shalat berbasis android sudah lengkap	4	17	6	3	-
4	Animasi video shalat bekerja dengan baik pada Aplikasi belajar dan menghafal bacaan shalat berbasis android	20	9	1	-	-
JUMLAH		63	47	7	3	-

$$RK = \frac{(63 \times 5) + (47 \times 4) + (7 \times 3) + (3 \times 2)}{(63 + 47 + 7 + 3)}$$

$$RK = 4,41$$

Berdasarkan hasil perhitungan rata rata kepuasan pengguna pada *indicator (variable) Control* mendapatkan nilai rata rata 4.41. Dengan ini jika disesuaikan dengan table tingkat kepuasan, maka mendapatkan hasil akhir PUAS. Dapat disimpulkan bahwa tingkat kepuasan pengguna pada *indicator (variable) Control* memberikan hasil PUAS pada pengguna aplikasi "Ayoo Shalat".

3.5.5 Hasil Pernyataan Indikator *Efficiency*

Tabel 7. Hasil Indikator *Efficiency*

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	RG	TS	STS
1	Aplikasi belajar dan menghafal bacaan shalat berbasis android sesuai dengan kebutuhan adik adik	9	21	-	-	-
2	Aplikasi belajar dan menghafal bacaan shalat berbasis android memberikan informasi yang lengkap untuk adik adik	11	19	-	-	-

3	Aplikasi belajar dan menghafal bacaan shalat berbasis android dapat digunakan pada <i>smartphone</i> yang digunakan adik adik	22	8	-	-	-
4	Aplikasi belajar dan menghafal bacaan shalat berbasis android memerlukan waktu yang singkat pada saat mengganti atau memilih menu	14	16	-	-	-
JUMLAH		56	64			

$$RK = \frac{(56 \times 5) + (64 \times 4)}{(56 + 64)}$$

$$RK = 4,46$$

Berdasarkan hasil perhitungan rata rata kepuasan pengguna pada *indicator (variable) Efficiency* mendapatkan nilai rata rata 4.46. Dengan ini jika disesuaikan dengan table tingkat kepuasan, maka mendapatkan hasil akhir PUAS. Dapat disimpulkan bahwa tingkat kepuasan pengguna pada *indicator (variable) Efficiency* memberikan hasil PUAS pada pengguna aplikasi "Ayoo Shalat".

3.5.6 Hasil Pernyataan Indikator *Service*

Tabel 8. Hasil Indikator *Service*

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	RG	TS	STS
1	Aplikasi belajar dan menghafal bacaan shalat berbasis android dapat diakses dengan mudah	25	5	-	-	-
2	Aplikasi belajar dan menghafal bacaan shalat berbasis android dilengkapi dengan bacaan (<i>text</i>), suara (<i>audio</i>), dan animasi (<i>video</i>)	8	22	-	-	-
3	Aplikasi belajar dan menghafal bacaan shalat berbasis android ini mudah dipelajari untuk adik adik	23	7	-	-	-
4	Aplikasi belajar dan menghafal bacaan shalat berbasis android memberikan kepuasan saat digunakan untuk mencari informasi tentang shalat dan surat pendek Al-Qur'an	7	21	-	2	-

5	Aplikasi belajar dan menghafal bacaan shalat berbasis android masih dapat dikembangkan	28	2	-	-	-
JUMLAH		91	57		2	

$$RK = \frac{(91 \times 5) + (57 \times 4) + (2 \times 2)}{(91 + 57 + 2)}$$

$$RK = 4,58$$

Berdasarkan hasil perhitungan rata rata kepuasan pengguna pada *indicator (variable) Service* mendapatkan nilai rata rata 4.58. Dengan ini jika disesuaikan dengan table tingkat kepuasan, maka mendapatkan hasil akhir PUAS. Dapat disimpulkan bahwa tingkat kepuasan pengguna pada *indicator (variable) Service* memberikan hasil PUAS pada pengguna aplikasi "Ayoo Shalat".

3.6. Hasil Evaluasi Pembelajaran Dan Penghafalan Surat Pendek

Evaluasi merupakan langkah akhir dari pembelajaran, yang dijadikan sebagai alat untuk tolak ukur mengetahui apakah aplikasi yang telah dibangun digunakan sesuai dengan tujuan ataupun tidak sesuai, dan juga untuk mengetahui apakah pengguna aplikasi telah mengetahui beberapa fungsi dari aplikasi "Ayoo Shalat".

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa ibu ibu dari anak yang menggunakan aplikasi ini mendapatkan hasil sebagai berikut:

1. Anak mengetahui tentang tata cara shalat
2. Anak mengetahui gerakan shalat yang baik dan benar
3. Anak belajar menghafal bacaan surat pendek
4. Anak cenderung mendengarkan lantunan surat pendek daripada bermain game di *smartphone*

4. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan mengenai aplikasi "Ayoo Shalat" berbasis android dapat disimpulkan, bahwa aplikasi ini dapat berjalan dengan baik pada versi android *kitkat* sampai *oreo*, *smartphone* dengan resolusi layar *full width VGA* sampai *Full HD*, animasi yang terdapat pada menu panduan shalat serta bacaan surat pendek Al-Qurán mudah dipahami untuk pengguna, dan berdasarkan metode analisa menggunakan indikator *pieces framework*

mendapatkan hasil "PUAS" untuk pengguna aplikasi.

Aplikasi ini masih dapat dikembangkan dengan menambahkan beberapa fitur atau menu agar aplikasi ini lebih lengkap, menyempurnakan gerakan animasi yang masih kaku, dan lain sebagainya

DAFTAR PUSTAKA

Buku Teks:

- [1]. Pressman, R.S. *Software Engineering: a practitioner's approach*. New York, USA: McGraw-Hill. 2015.
- [2]. Pressman, R.S. *Software Engineering: a practitioner's approach*. New York, USA: McGraw-Hill. 2015: 42.
- [3]. Rosa, A.S dan Shalahuddin. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika. 2015.

Jurnal:

- [1]. Supriyatna, Adi. *Analisis Dan Evaluasi Penerapan Aplikasi Ujian Berbasis Web Dengan Metode Pieces Framework*. 2015.