

PEMBUATAN APLIKASI ANBIYAPEDIA ENSIKLOPEDI MUSLIM ANAK BERBASIS WEB

Opik Taupik K, Mohamad Irfan, Ai Nurpianti

Jurusan Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Sunan Gunung Djati Bandung

Abstrak

Perkembangan pengetahuan dan teknologi yang ada menghadirkan media perangkat komputer dalam bentuk *web*, ini bisa dimanfaatkan untuk sarana dakwah Islam, diantaranya sebagai pendukung media pembelajaran bagi anak usia dini dalam pengenalan kisah para Nabi dan Rasul yang ada dalam al-Qur`an. Nabi dan Rasul merupakan manusia pilihan yang mendapat wahyu dari Allah, jumlah Nabi dan Rasul yang wajib diketahui adalah sebanyak 25 orang. Tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah untuk mempermudah dalam memperoleh pengetahuan mengenai kisah 25 Nabi dan Rasul karena dapat di akses melalui internet tanpa melakukan registrasi terlebih dahulu. Anbiyapedia Muslim Anak merupakan aplikasi yang berisi mengenai kisah-kisah para Nabi serta keteladanan-keteladanan dari seorang Nabi, selain itu anbiyapedia ini dilengkapi dengan *game edukatif* yang dapat mengoptimalkan perkembangan kognitif anak. Dengan menggabungkan antara animasi interaktif dengan *website*, sehingga konten terlihat lebih menarik dan anak lebih tertarik pula untuk mempelajari dan mengetahui kisah 25 Nabi dan Rasul.

Kata Kunci: Kisah 25 Nabi, Anbiyapedia

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Media internet berkembang dengan cepat sebagai media informasi, promosi dan edukasi, media internet juga dapat dimanfaatkan untuk sarana dakwah Islam, diantaranya sebagai pendukung media pembelajaran bagi anak usia dini dalam pengenalan kisah para Nabi dan Rasul yang ada dalam al-Qur`an. Nabi dan Rasul merupakan manusia pilihan yang mendapat wahyu dari Allah, jumlah Nabi dan Rasul yang wajib diketahui adalah sebanyak 25 orang. Keberadaan penyampaian atas kisah-kisah serta keteladanan Nabi dan Rasul yang akhir-akhir ini mulai ditinggalkan karena penyampaiannya yang monoton dan menjadikannya sebuah kisah yang membosankan.

Dengan adanya problematika di atas, sehingga memunculkan pemikiran untuk membuat aplikasi anbiyapedia yang berisi mengenai kisah-kisah para nabi serta keteladanan-keteladanan dari seorang nabi,

selain itu anbiyapedia ini dilengkapi dengan *game edukatif* yang dapat mengoptimalkan proses perkembangan *kognitif* anak. Diharapkan dengan hadirnya *website* yang menceritakan mengenai kisah nabi ini dapat menambah minat anak untuk mengetahui dan mempelajari tentang kisah-kisah para Nabi dan Rasul.

Dalam rangka membuat terobosan baru untuk meningkatkan minat anak dalam mempelajari kisah Nabi dan Rasul, maka program tersebut akan disusun dalam Laporan Tugas Akhir ini dengan judul **“Pembuatan Aplikasi ”Anbiyapedia” Ensiklopedi Muslim Anak Berbasis Web”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka dapat diambil perumusan masalah yaitu bagaimana membuat aplikasi “Anbiyapedia” ensiklopedi berbasis *website*?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari pengerjaan Tugas Akhir ini adalah membuat aplikasi “Anbiyapedia” ensiklopedi yang dapat diakses di internet untuk mempermudah dalam memperoleh pengetahuan mengenai kisah 25 Nabi dan Rasul.

1.4 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap pengumpulan data

Metode yang digunakan untuk proses pengumpulan data dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Studi Pustaka
- b. Observasi
- c. Wawancara

2. Tahap Pengembangan perangkat Lunak

Adapun untuk tahapan pengembangan perangkat lunaknya menggunakan metode *waterfall*. Secara garis besar, proses pembuatan perangkat lunak dengan menggunakan metode *waterfall* adalah sebagai berikut (Roger S Pressman, 2002) :

1. Analisis yaitu tahapan untuk menganalisis dan memahami sistem yang mengidentifikasi masalah dan mencari solusi.
2. Desain yaitu tahap ini merupakan tahap pengembangan dari data yang telah dianalisis kedalam bentuk perancangan yang lebih mudah dimengerti.
3. *Coding* yaitu pemecahan masalah yang dirancang kedalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan (proses pembuatan program).
4. Testing yaitu menguji sistem/program yang telah selesai dibuat.

5. Pemeliharaan yaitu penerapan secara keseluruhan disertai pemeliharaan jika terjadi perubahan dan perbaikan pada perangkat lunak yang telah digunakan.
6. Disediaknya *game edukatif*, yang dapat mengoptimalkan proses perkembangan *kognitif* anak.

2. Landasan Teori

2.1 Website

Website adalah keseluruhan halaman-halaman *web* yang terdapat dalam sebuah *domain* yang mengandung informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman *web* yang saling berhubungan. Hubungan antara satu halaman *web* dengan halaman *web* yang lainnya disebut *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext*.

2.2 Standar Pendidikan Anak Usia Dini

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

2.3 Nabi dan Rasul

Nabi (bahasa Arab: نبي) dalam agama Islam adalah laki-laki yang diberi wahyu oleh Allah SWT, tetapi dia tidak punya kewajiban untuk menyampaikannya kepada umat tertentu atau wilayah tertentu. Sementara kata “rasul” berasal dari kata risala yang berarti penyampaian. Karena itu, para rasul setelah lebih dulu diangkat sebagai nabi, bertugas menyampaikan

wahyu dengan kewajiban atas suatu umat atau wilayah tertentu.

2.4 Model Sekuensial Linier (*Waterfall*)

Metode model *waterfall* (Gambar 2.2) mengusulkan sebuah pendekatan kepada perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan.

2.5 Pemodelan Data

a. Diagram Konteks

Yang berpungsi untuk menggambarkan ketertarikan aliran-aliran data antar sistem dengan bagian luar (kesatuan luar).

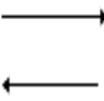
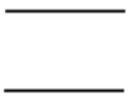
b. DFD

Digunakan untuk mengembangkan alur kerja dari sistem yang akan dibangun atau sistem yang sedang berjalan. Berikut ini adalah simbol dari DFD.

Gambar 2.1 Simbol DFD

c. Flowchart Sistem

Digunakan untuk menunjukkan alur kerja atau apa yang sedang dikerjakan di dalam sistem secara keseluruhan dan

SIMBOL	KETERANGAN
	Process, yaitu simbol yang menggambarkan proses suatu data didalam system
	Entitas Luar atau Terminator, yaitu simbol yang menggambarkan pelaku dalam system tersebut.
	Aliran Data (Data Flow), yaitu simbol yang menggambarkan aliran data/ informasi yang ada dalam sistem.
	Penyimpanan data (Data Store), yaitu simbol yang menggambarkan tempat penyimpanan data dalam suatu proses.

menjelaskan urutan dari prosedur-prosedur yang ada dalam sistem. Berikut ini adalah simbol dari flowchart.

SIMBOL	NAMA	FUNGSI
	TERMINATOR	Permulaaan/ akhir program
	GARIS ALIR (FLOW LINE)	Arah aliran program
	PREPARATION	Proses inisiasi/ pemberian harga awal
	PROSE	Proses perhitungan/ proses pengolahan data
	INPUT/ OUTPUT DATA	Proses input/ output data, parameter, informasi
	PREDEFINED PROCESS (SUB PROGRAM)	Permulaaan sub program/ proses menjalankan sub program.
	DECISION	Perbandingan pernyataan, perveleksian data yang memberikan pilihan untuk lanjutnya selanjutnya
	ON PAGE CONNECTOR	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada satu halaman
	OFF PACE CONNECTOR	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada halaman berbeda

Gambar 2.2 Simbol Flowchart

d. ERD

Digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, karena hal ini relative kompleks. Berikut ini simbol dari ERD.

Gambar 2.3 Simbol ERD

e. Kamus Data

Merupakan katalog data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi.

SIMBOL	KETERANGAN
	Entitas adalah "kata benda" yang mempresentasikan bentuk nyata, misalnya "nasabah", "buku", atau sebagai abstraksi seperti "pesanan", dan lainnya dalam terminology software engineering.
	Hubungan antar entitas (relationalship) dinyatakan dalam bentuk dua arah
	Atribut mempresentasikan elemen data dari entitas (field)

2.6 Basis Data

Secara umum, basis data (*database*) berarti koleksi data yang saling terkait. Secara praktis, basis data dapat dianggap sebagai suatu penyusunan data yang terstruktur yang disimpan dalam media penyimpanan yang tujuannya adalah agar data tersebut dapat diakses dengan mudah dan cepat (Kadir, 2008)

2.7 PHP

PHP merupakan bahasa *script* yang ditempatkan dalam server dan diproses di server. Hasilnyalah yang dikirimkan ke *client*, tempat pemakai menggunakan *browser*. (Kadir, 2008)

2.8 MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak system manajemen basis data SQL

(*database management system*) atau DBMS yang *multithread, multi-user*, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia.

2.9 Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian perangkat lunak (*software testing*) merupakan suatu investigasi yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas dari produk atau layanan yang sedang diuji (*under test*). (Wikipedia).

3. Analisis dan Perancangan

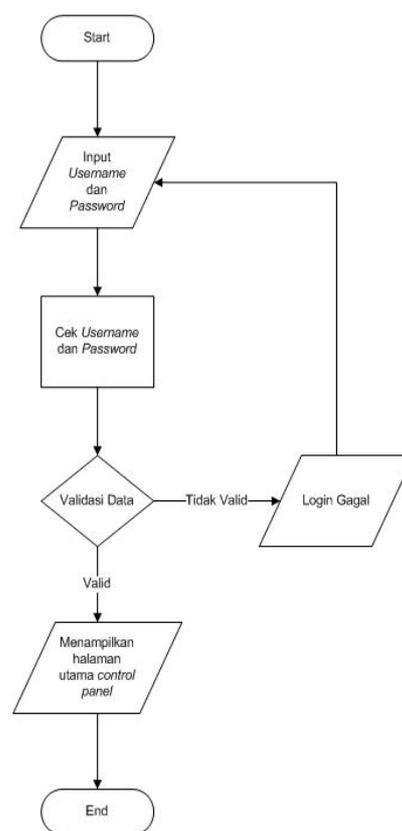
A. Analisis Sistem yang diusulkan

Pada sistem yang diajukan, media pembelajaran yang berbasis *website* dengan konten multimedia interaktif serta konten tambahan lainnya disajikan agar *visitor* atau *user* dapat dengan mudah mengajar anak melalui cara yang lebih efektif dan efisien dimanapun *user* berada ketika sedang mengakses sistem ini. Hal ini bertujuan agar anak dapat memahami pelajaran lebih cepat serta meningkatkan

aspek kognitif, psikomotor, serta afektif anak dengan menjawab *al-imtihan* yang telah disediakan.

1. Proses Login Admin dan Sub Admin

Pada aplikasi ini terdapat proses login untuk administrator dan sub admin dimana proses *flowchart*nya digambarkan seperti pada gambar 3.1 berikut:



Gambar 3.1 proses login Admin utama dan Sub Admin

Keterangan:

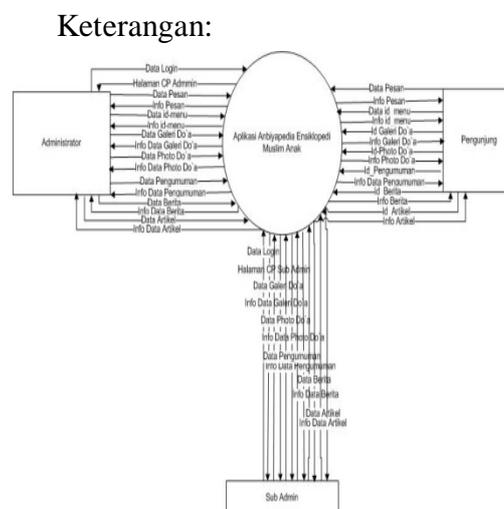
- a. Admin utama atau Sub Admin menginputkan *username* dan *password*
- b. Setelah admin atau sub admin menginputkan *username* dan *password*, sistem akan mengecek *username* dan *password* tersebut, apakah sesuai atau tidak dengan data yang terdapat dalam *database*.
- c. Proses *validasi* data *username* dan *password* admin dan sub admin
 - Jika data admin atau sub admin *valid* maka sistem akan menampilkan halaman utama *control panel*.
 - Jika data admin dan sub admin *invalid* (tidak *valid*) maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan diminta untuk mengulang kembali memasukan *username* dan *password* yang *valid*.
- d. Sistem akan menampilkan halaman utama *control panel*.

B. Pemodelan

1. Konteks Diagram

Diagram Konteks adalah diagram yang menggambarkan secara umum yang menjadi masukan, proses dan keluaran yang terjadi pada sebuah sistem. Diagram konteks untuk perangkat lunak yang akan dibangun dapat dilihat pada gambar 3.7 sebagai berikut:

Gambar 3.2 Konteks Diagram



Administrator: entitas luar administrator bertanggung jawab untuk seluruh konten aplikasi anbiyapedia ensiklopedi muslim anak, baik itu menambahkan, merubah ataupun menghapus isi data.

Pengunjung: entitas luar pengunjung akan mendapatkan seluruh informasi daripada konten aplikasi anbiyapedia ini

Sub Admin: entitas luar sub admin bertanggung jawab pada konten dinamis, sub admin dapat menambahkan, mengubah dan menghapus pada data yang termasuk konten dinamis.

Data yang diinputkan: data yang diinputkan pada konten statis seperti data riwayat ringkas, data lafadzku, data cerita islami, data sifat Allah, data nama malaikat, data hikmah, data tips, dan data tentang kami, yaitu kode_menu, nama_menu, isi_menu, gambar. Data yang diinputkan pada yang termasuk konten dinamis seperti:

1. Data galeri do`a yaitu id_album, nama_album, dan keterangan.
2. Data photo do`a yaitu id_photo, id_album, id_user, keterangan, photo.
3. Data pengumuman yaitu id_pengumuman, judul, isi, tgl_posting, id_user.

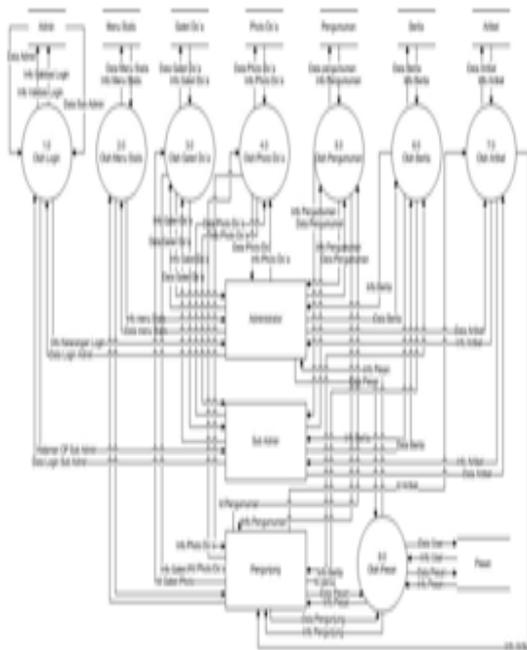
4. Data berita yaitu id_berita, id_kategori, id_user, judul, isi_berita, gambar, har, tanggal, jam, counter.

5. Data artikel yaitu id_artikel, id_kategori, id_admin, judul, isi_artikel, gambar.

Info setiap data: setiap data yang diinputkan kedalam sistem, maka akan diperoleh data yang diminta oleh entitas luar, baik itu administrator, pengunjung/*user*, ataupun sub admin.

2. DFD

Pada level ini proses tunggal dari diagram konteks dibagi menjadi 8 proses yang lebih terperinci, yaitu olah *login*, olah menu statis, olah galeri do`a, olah photo do`a, olah pengumuman, olah berita, olah artikel dan olah pesan. Seperti pada gambar 3.3 sebagai berikut:



Gambar 3.3 DFD level 1 Aplikasi Anbiyapedia

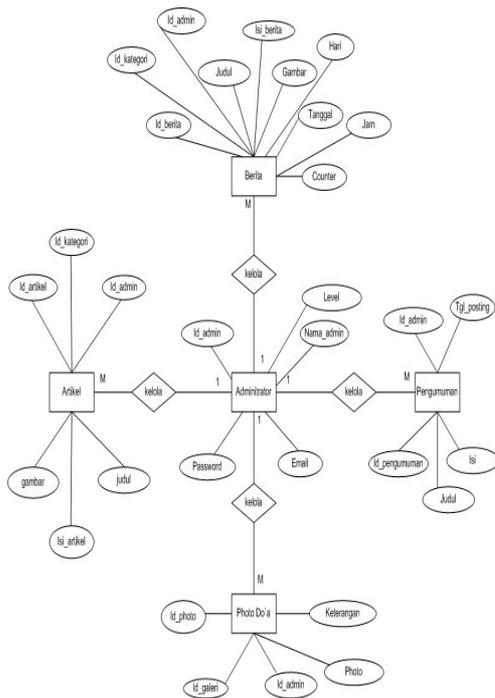
Adapun deskripsi proses yang terjadi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Deskripsi DFD Level 1 Aplikasi Anbiyapedia

No Proses	Nama Proses	Deskripsi
1.0	Olah Login	Merupakan proses data login yang digunakan untuk admin dan sub admin. Dimana sistem dapat membedakan hak akses khususnya untuk admin dan sub admin, masing-masing memiliki hak akses tersendiri.
2.0	Olah Menu Statis	Merupakan proses pengolahan data konten yang bersifat statis yang dilakukan oleh admin.
3.0	Olah Galeri Do'a	Merupakan proses pengolahan data galeri do'a (konten dinamis) yang dilakukan oleh admin dan sub admin.
4.0	Olah Photo Do'a	Merupakan proses pengolahan data photo do'a (konten dinamis) yang dilakukan oleh admin dan sub admin.
5.0	Olah Pengumuman	Merupakan proses pengolahan data pengumuman (konten dinamis) yang dilakukan oleh admin dan sub admin.
6.0	Olah Berita	Merupakan proses pengolahan data berita (konten dinamis) yang dilakukan oleh admin dan sub admin.
7.0	Olah Artikel	Merupakan proses pengolahan data artikel (konten dinamis) yang dilakukan oleh admin dan sub admin.
8.0	Olah Pesan	Merupakan proses yang terjadi antara pengunjung yang mengirim pesan, kemudian pesan tersebut akan masuk ke dalam inbox, untuk selanjutnya admin akan membalas pesan yang masuk melalui email yang diberikan oleh pengunjung tersebut.

3. ERD

Dalam memodelkan data dan menggambarkan hubungan antara data yang ada pada sistem digunakan alat bantu yaitu diagram E-R. Sistem yang akan dibangun dapat dilihat hubungan antar entitas. Untuk itu sistem baru yang akan dirancang memiliki usulan ER-Diagram seperti pada gambar 3.4 berikut ini:

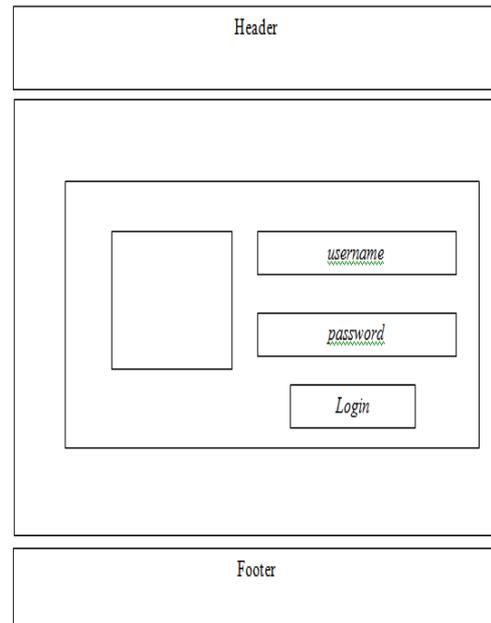


Gambar 3.4 ER-Diagram

4. Perancangan antarmuka halaman *back-end*

a. Rancangan antarmuka halaman *Login*.

Pada form ini admin dan sub admin memasukan *username* dan *password* yang akan menentukan hak akses dari pengguna. Adapun rancangan formnya dapat dilihat pada gambar 3.5 berikut ini.



Gambar 3.5 Rancangan Antarmuka
halaman *Login*

a. Rancangan antarmuka halaman Control Panel untuk konten statis (Riwayat Ringkas, Lafadzku, Cerita Islami, Sifat Allah, Nama Malaikat, Hikmah, Tentang Kami dan Tips, Belajar dan Bermain).

Admin dapat melakukan *update* pada konten statis ini. Adapun rancangan formnya dapat dilihat pada gambar 3.6 berikut ini.

The diagram shows a control panel interface for static content. It features a 'Header' at the top. Below it is a 'Menu' sidebar on the left with buttons for 'Beranda', 'Pengetahuan', 'Belajar & Main', 'Hikmah', 'Informasi', 'Artikel', 'Kontak', 'Admin', 'Mutiara Kata', 'Banner', 'Kategori', and 'Logout'. The main area is titled 'Judul Menu' and contains a large text box labeled 'Isi/ keterangan'. An 'Update' button is located at the bottom of this main area. A 'Footer' is at the very bottom.

Gambar 3.6 Rancangan Antarmuka

halaman *control panel* untuk konten statis

- b. Rancangan antarmuka halaman *control panel* untuk konten dinamis (Galeri Do`a, Photo Do`a, Pengumuman, Berita, Artikel)

Admin dapat melakukan *insert*, *update* dan *delete* pada konten dinamis ini, adapun rancangan formnya dapat dilihat pada gambar 3.7 di bawah ini.

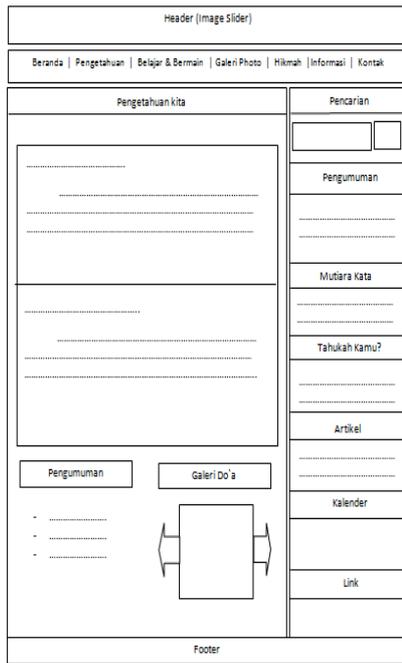
The diagram shows a control panel interface for dynamic content. It features a 'Header' at the top. Below it is a 'Menu' sidebar on the left with buttons for 'Beranda', 'Pengetahuan', 'Belajar & Main', 'Hikmah', 'Mutiara Kata', 'Artikel', 'Kontak', 'Admin', 'Mutiara Kata', 'Banner', 'Kategori', and 'Logout'. The main area is titled 'Judul Menu' and contains a 'Tambah' button and a table with columns for 'Aksi' and 'Edit | Hapus'. A 'Footer' is at the very bottom.

Gambar 3.7 Rancangan antarmuka halaman control panel untuk konten dinamis

5. Perancangan Antarmuka Halaman Depan (*front-end*)

a. Halaman Beranda

Pada form ini *user/* pengunjung dapat melihat halaman utama pada aplikasi anbiyapedia ini. Adapun perancangan formnya dapat dilihat pada gambar 3.8 di bawah ini.



Gambar 3.8 Rancangan antarmuka halaman depan front-end

b. Halaman untuk Galeri Gambar Do`a (Konten Dinamis)

Pada form ini user dapat melihat dan mendengarkan do`a-do`a. adapun perancangan formnya dapat dilihat pada gambar 3.9 berikut.



Gambar 3.9 Halaman untuk Galeri Do`a (konten Dinamis)

b. Halaman Menu Utama

Pada gambar 3.10 di bawah ini merupakan form perancangan untuk halaman beranda media interaktif

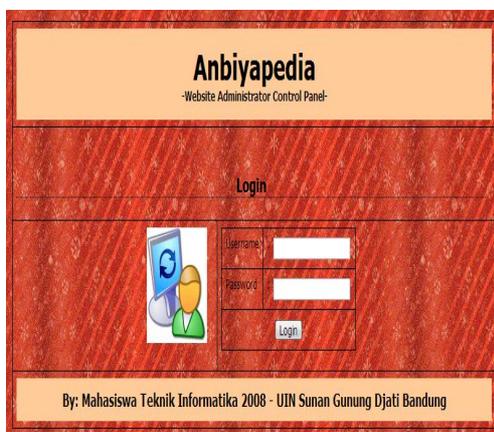


Gambar 3.10 Menu Utama Konten Media Interaktif

4. Implementasi dan Pengujian

A. Implementasi Antarmuka Halaman belakang (*back-end*)

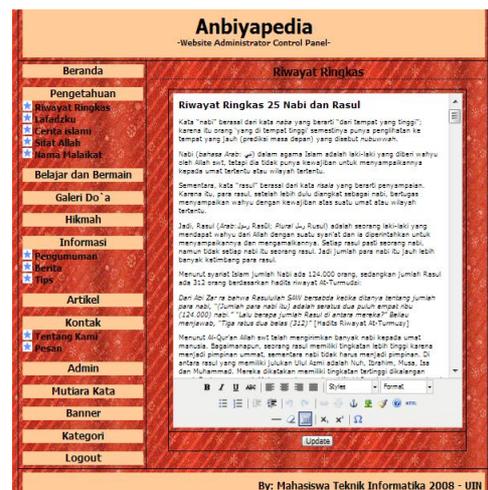
Halaman login ini merupakan tempat untuk memasukkan *username* dan *password* bagi *admin* dan *sub admin* untuk dapat masuk ke dalam halaman kontrol panel *website* Anbiyapedia. Tampilannya terlihat seperti pada *Gambar 4.1* di bawah ini.



Gambar 4.1 Halaman Login

B. Halaman *control panel* untuk konten statis

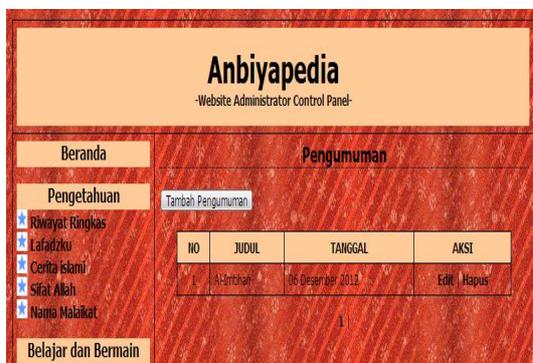
Karena *content static/* menu statis tidak dapat ditambah dan dihapus, maka halaman ini memberikan akses untuk mengubah/update isi dari menu tersebut. Yang termasuk *content static* adalah menu Riwayat Ringkas, Lafadzku, Cerita Islami, Sifat Allah, Nama Malaikat, Hikmah, Kontak Kami, Tips, Belajar dan Bermain. Sebagai contohnya adalah halaman pada menu Riwayat Ringkas sebagai berikut. Tampilannya terlihat seperti pada *Gambar 4.2* berikut ini



Gambar 4.16 Halaman control panel untuk konten statis

C. Halaman *control panel* untuk konten dinamis

Isi pada *content dynamic*/menu dinamis ini dapat ditambah, dihapus, dan diubah maka halaman ini memberikan akses untuk melakukan itu. Yang termasuk *content dynamic* adalah menu Galeri do`a, Photo Do`a, Pengumuman, Berita dan Artikel. Sebagai contohnya adalah halaman pada menu pengumuman sebagai berikut. Tampilannya terlihat seperti pada *Gambar 4.3*.



Gambar 4.3 Halaman control panel untuk konten dinamis

D. Implementasi antarmuka halaman *front-end*

Halaman ini adalah halaman yang akan pertama kali tampil ketika pengunjung/*user* masuk ke alamat *website*

Anbiyapedia tampilannya terlihat seperti pada *Gambar 4.4* di bawah ini.



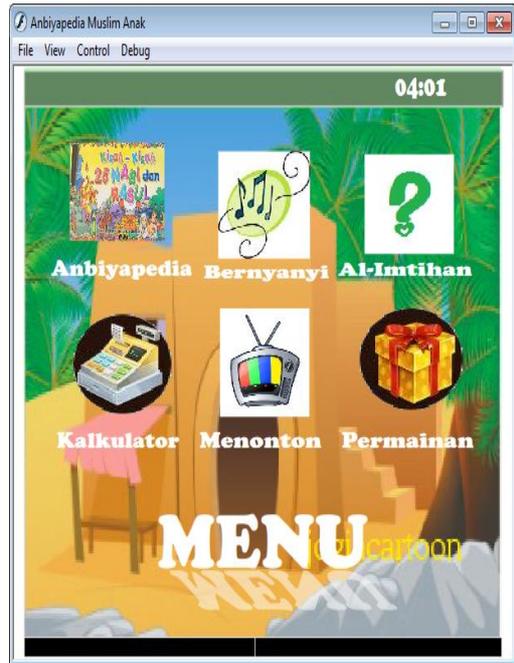
Gambar 4.4 Halaman beranda

E. Halaman untuk menampilkan galeri do`a (konten dinamis)

Galeri do`a merupakan salah satu konten dinamis dari aplikasi anbiyapedia, tampilannya terlihat pada gambar 4.5 berikut.



Gambar 4.5 Halaman untuk menampilkan galeri do'a



Gambar 4.6 Tampilan menu konten animasi interaktif

F. Tampilan menu konten animasi

Untuk tampilan menu konten animasi interaktif dapat dilihat pada gambar 4.6 di bawah ini.

G. Pengujian Sistem

1. Pengujian pada antarmuka Halaman belakang *back-end*

Tabel 4.1 Uji Beranda Control Panel

Kode	Skenario	Hasil		Keterangan
		Sukses	Gagal	
req1	Login dengan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar	√		User berhasil masuk ke halaman CP
req1	Login dengan <i>username</i> dan <i>password</i> yang salah	√		Ada pesan kesalahan, <i>user</i> tidak bisa masuk
req1	Mengisi form login dengan data kosong kemudian submit	√		Ada pesan kesalahan, <i>user</i> tidak bisa masuk

2. Uji halaman control panel

Tabel 4.2 uji halaman *control panel*

Kode	Skenario	Hasil		Keterangan
		Sukses	Gagal	
req3-req8	Klik semua menu	√		Berhasil dibuka
req3-req8	Klik semua link	√		Berhasil berpindah halaman

Kode	Skenario	Hasil		Keterangan
		Sukses	Gagal	
req3-req8	Klik semua menu	√		Berhasil dibuka
req3-req8	Klik semua link	√		Berhasil berpindah halaman

3. Uji kelola *control panel*

Tabel 4.3 uji kelola isi konten

Kode	Skenario	Hasil		Keterangan
		Sukses	Gagal	
req4-req8	Memasukan data baru	√		Berhasil tersimpan
req4-req8	Mengubah data yang sudah ada	√		Berhasil diubah
req4-req8	Menghapus data	√		Berhasil terhapus

4. Uji halaman konten animasi (*front-end*)

Tabel 4.4 uji halaman konten animasi

Kode	Skenario	Hasil		Keterangan
		Sukses	Gagal	
req1	Klik semua button	√		Berhasil dibuka dan berpindah halaman
req2	Memasukan Jawaban yang Benar	√		Ada pesan berhasil, lalu lanjut
req2	Memasukan jawaban yang salah	√		Ada pesan kesalahan, kuis jadi <i>random</i>

5. Uji halaman konten web (*front-end*)

Tabel 4.5 uji halaman konten web

5. Penutup

5.1 Kesimpulan

Akhirnya dapat diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi anbiyapedia ini dibuat berdasarkan kurikulum PAUD mengenai pengenalan kisah Nabi dan Rasul yang dibuat dengan menggabungkan antara animasi interaktif dengan *website*, konten terlihat lebih menarik sehingga anak akan lebih tertarik untuk mempelajari dan mengetahui kisah 25 Nabi dan Rasul. Selain itu program Aplikasi ini dapat diakses melalui internet yang bisa digunakan oleh khalayak umum tanpa melakukan registrasi terlebih dahulu.

5.2 Saran

Adapun saran-saran yang ingin disampaikan untuk perbaikan dan

perkembangan Aplikasi Anbiyapedia ini adalah:

1. Fitur *counter* untuk melihat seberapa banyak *user* yang telah melihat/membaca konten kisah 25 Nabi pada animasi *interaktif*.
2. Untuk selanjutnya diharapkan aplikasi ini dapat diakses melalui media yang berbasis *mobile*, sehingga lebih mempermudah pengguna dalam mendapatkan informasi mengenai kisah-kisah Nabi dan Rasul.
3. Perlu adanya pengembangan pada desain tampilan agar lebih menarik, terutama dari elemen multimedia.

DAFTAR PUSTAKA

1. Anonimus, 2009, *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*.
2. Aryawan, Eko, 2012, *Game Edukasi Terbaik untuk Anak*, Elex Media Komputindo, Jakarta.
3. Binanto, Iwan, 2010, *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*, Andi, Yogyakarta.
4. Chandra, 2006, *Flash Propessional 8 untuk orang awam*, Maxikom, Palembang.
5. Ezza, Abu, 2012, *Cerita Dahsyat 25 Nabi dan Rasul*, Qultummedia, Jakarta.
6. Harianto, Bambang, 2004, *Sistem manajemen Basis Data*, Informatika, Bandung.
7. Kadir, Abdul, 2008, *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP*, Andi, Yogyakarta.
8. Kadir, Abdul, 2008, *Konsep & Tuntunan Praktis Basis Data*, Andi, Yogyakarta.
9. Kadir, Abdul, 2008, *Tuntunan Praktis Belajar Database Menggunakan MySQL*, Andi, Yogyakarta.
10. Komputer, Bunafit, 2008, *50 Kreasi Efek dan Animasi Teks dengan Flash CS3*, Elex Media Komputindo, Jakarta.
11. Philips, R. 1997. *A practical gide for educational application*. London:Kogan Page Limited

12. Presman, Roger S., 2002, *Rekayasa Perangkat Lunak (Buku Satu)*, Andi, Yogyakarta.
13. Taufik, Ichsan, S.T., 2008, *Tutorial Pemrograman Web (HTML, CSS, JAVASCRIPT, PHP) Versi Internet*, Prospect, Bandung.
14. Zakky, Ahmad, 2011, *Ensiklopedi for Moslem Kids*, Zikrul Kids, Jakarta.

