



**RANCANG BANGUN APLIKASI “IBADAH YUK” DENGAN MODEL  
GAMIFIKASI UNTUK MEMONITOR DAN MENINGKATKAN  
KEDISIPLINAN ANAK DALAM BERIBADAH**

**SKRIPSI**

Oleh

**Cahya Satrio Laksono**

**NIM 152410101026**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS JEMBER**

**2019**



**RANCANG BANGUN APLIKASI “IBADAH YUK” DENGAN MODEL  
GAMIFIKASI UNTUK MEMONITOR DAN MENINGKATKAN  
KEDISIPLINAN ANAK DALAM BERIBADAH**

**SKRIPSI**

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk  
menyelesaikan pendidikan Program Studi Sistem Informasi

oleh

**Cahya Satrio Laksono**

**NIM 152410101026**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS JEMBER**

**2019**

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya untuk mempermudah dan melancarkan dalam pengerjaan skripsi;
2. Ayahanda Hartoyo dan Ibunda Siti Insiyah yang senantiasa memberi doa, motivasi dan dukungan dalam setiap langkah perjalanan hidup;
3. Saudara Eka Deajeng Arumniati dan Andika Wiradarma yang selalu mendoakan dan motivator bagi penulis;
4. Efytabella Eka Nur Saputri yang telah menemani serta memberikan semangat dan motivasi bagi penulis;
5. Keponakan tercantik dan terlucu Arsyifa sebagai penghibur dalam penulisan skripsi;
6. Guru-guruku serta para pembimbingku sejak taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi;
7. Teman seperjuangan Sistem Informasi angkatan 2015;
8. Civitas Akademika Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberi pelayanan terbaik selama perkuliahan;
9. Almamater Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember;

**MOTTO**

*“Jawaban Sebuah Keberhasilan Adalah Terus Belajar dan Tak Kenal Putus Asa”*



**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cahya Satrio Laksono

NIM : 1524101010

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Ibadah Yuk Dengan Model Gamifikasi Untuk Memonitor Dan Meningkatkan Kedisiplinan Anak Dalam Beribadah” adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, kecuali jika ada pengutipan substansi disebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada instansi manapun, dan bukti karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 9 Desember 2019

Yang menyatakan,

Cahya Satrio Laksono

NIM 152410101026

**SKRIPSI**

**RANCANG BANGUN APLIKASI “IBADAH YUK DENGAN MODEL  
GAMIFIKASI UNTUK MEMONITOR DAN MENINGKATKAN  
KEDISIPLINAN ANAK DALAM BERIBADAH**

Oleh:

**Cahya Satrio Laksono**

**152410101026**

Pembimbing :

Dosen Pembimbing Utama : Priza Pandunanta, S.Kom., M.Sc.

Dosen Pembimbing Pendamping : Tio Dharmawan, S.Kom., M.Kom

**PENGESAHAN PEMBIMBING**

Skripsi berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Ibadah Yuk Dengan Model Gamifikasi Untuk Memonitor Dan Meningkatkan Kedisiplinan Anak Dalam Beribadah”, telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Jumat, 29 November 2019

tempat : Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember

Disetujui oleh :

Pembimbing I,

Pembimbing 2,

Priza Pandunanta, S.Kom., M.Sc.

NIP 198301312015104001

Tio Dharmawan, S.Kom., M.Kom

NIP 760016851

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Ibadah Yuk Dengan Model Gamifikasi Untuk Memonitor Dan Meningkatkan Kedisiplinan Anak Dalam Beribadah”, telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Jumat, 29 November 2019

tempat : Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember

Disetujui oleh :

Penguji I,

Penguji 2,

Diah Ayu Retnani W, S.T., M.Eng

NIP 198603052014042001

Yudha Alif Auliya, S.Kom.,M.Kom

NIP 760018031

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Komputer,

Prof. Dr. Saiful Bukhori, ST., M.Kom

NIP 196811131994121001

## RINGKASAN

Rancang Bangun Aplikasi “Ibadah Yuk” Dengan Model Gamifikasi Untuk Memonitor Dan Meningkatkan Kedisiplinan Anak Dalam Beribadah; Cahya Satrio Laksono, 152410101026, 2019; 151 Halaman, Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi anak untuk dapat melaksanakan ibadah dengan memanfaatkan teknologi saat ini yaitu aplikasi berbasis *website*. Penelitian ini menjelaskan pengimplementasian metode gamifikasi dalam sebuah aplikasi *non-game* sehingga terdapat elemen *points*, *leaderboard*, *badges*, *virtual points* dan *challenge* pada aplikasi. Jenis penelitian ini adalah penelitian terapan dengan merancang, mendesain, dan membangun sebuah aplikasi berbasis *website* untuk peningkatan motivasi ibadah anak dan mempermudah orang tua untuk melakukan pemantauan terhadap ibadah anak. Pengimplementasian gamifikasi dalam sebuah aplikasi android yang bersifat *non-game* untuk keseharian sangat cocok dikarenakan penggunaannya yang fleksibel. Rekomendasi dari penelitian ini adalah pengembangan aplikasi pada penambahan elemen gamifikasi lain yang diterapkan sehingga menambah unsur *fun* dari aplikasi.

## PRAKATA

Penyusunan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Saiful Bukhori, ST., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember;
2. Priza Pandunanta, S.Kom., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing Utama dan Tio Dharmawan, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi;
3. Diah Ayu Retnani W, S.T., M.Eng. selaku Dosen Penguji Utama dan Yudha Alif Auliya, S.Kom.,M.Kom selaku Dosen Penguji Anggota yang telah meluangkan waktu untuk memberikan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini;
4. Seluruh Bapak dan Ibu dosen beserta staf karyawan di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember;
5. Seluruh Bapak dan Ibu guru pendidikan akademik selama SD hingga SMA, serta ustadz dan ustadzah selama pendidikan non akademik;
6. Ayahanda Hartoyo dan Ibunda Siti Insiyah yang senantiasa memberi doa, motivasi dan dukungan dalam setiap langkah perjalanan hidup;
7. Saudara Eka Deajeng Arumniati dan Andika Wiradarma yang selalu mendoakan dan motivator bagi penulis;
8. Efytabella Eka Nur Saputri yang telah menemani serta memberikan semangat dan motivasi bagi penulis;
9. Keponakan tercantik Arsyifa sebagai penghibur dalam penulisan skripsi;
10. Sahabat-sahabat seperjuangan yang telah mendukung dan mendoakan;
11. Teman-teman seperjuangan SELECTION angkatan 2015;
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu;

Jember, 9 Desember 2019

Penulis

**DAFTAR ISI**

SKRIPSI.....	i
PERSEMBAHAN.....	ii
MOTTO .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
SKRIPSI.....	v
PENGESAHAN PEMBIMBING.....	vi
PENGESAHAN .....	vii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Gamifikasi.....	5
2.2 Ibadah.....	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	15
3.1 Jenis Penelitian.....	15
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	15
3.3 Tahapan Penelitian.....	15
3.3.1. Identifikasi Masalah.....	16

3.3.2. Perancangan Kuisisioner .....	16
3.3.3. Uji Validitas .....	16
3.3.4. Uji Reliabilitas .....	17
3.3.5. Tahap Perancangan Gamifikasi.....	18
3.3.6. Sampling Data.....	22
3.3.7. Evaluasi dan Pengujian Sistem .....	23
<b>BAB IV PENGEMBANGAN SISTEM.....</b>	<b>31</b>
4.1 Deskripsi Sistem .....	31
4.2.1 Kebutuhan Fungsional .....	31
4.2.2 Kebutuhan Non-fungsional .....	32
4.2 Desain Sistem.....	34
4.2.1 <i>Business Process Modelling Notation (BPMN)</i> .....	34
4.2.2 <i>Use Case Diagram</i> .....	36
4.2.3 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	38
4.2.4 <i>Mockup</i> .....	39
<b>BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>48</b>
5.1 Hasil Implementasi Gamifikasi.....	48
5.2 Hasil Penerapan Ibadah Yuk kepada Anak.....	53
5.3 Pengujian.....	58
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>61</b>
6.1. Kesimpulan .....	61
6.2. Saran .....	62
Lampiran .....	65

**DAFTAR GAMBAR**

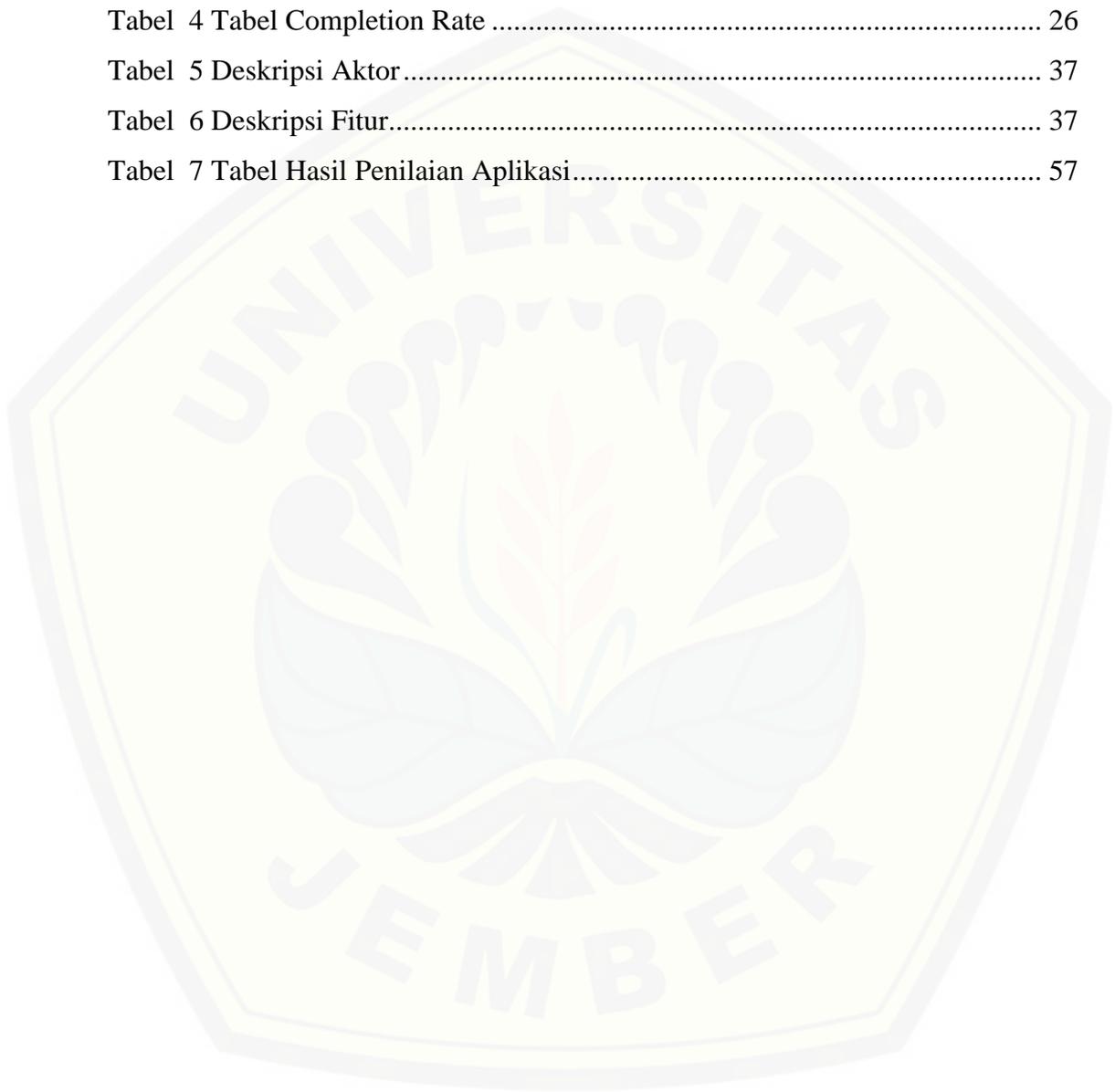
Gambar 1 Flowchart Alur Penelitian .....	15
Gambar 2 Tahap Perancangan Gamifikasi.....	18
Gambar 3 Workflow Skenario Pengujian .....	25
Gambar 4 Skenario Pengujian Tingkat Implementasi terhadap Anak .....	27
Gambar 5 Active Since website .....	33
Gambar 6 Tampilan responsive website .....	33
Gambar 7 Tampilan Responsive Mobile.....	34
Gambar 8 Business Process Modelling Notation (BPMN).....	35
Gambar 9 Use case diagram.....	36
Gambar 10 Entity Relationship Diagram.....	39
Gambar 11 Mockup Halaman Registrasi .....	40
Gambar 12 Mockup Halaman Login.....	40
Gambar 13 Mockup Halaman Menu Orang Tua.....	41
Gambar 14 Mockup Halaman Data Anak.....	42
Gambar 15 Mockup Halaman Data Kegiatan .....	42
Gambar 16 Mockup Halaman Validasi.....	43
Gambar 17 Mockup Halaman Papan Peringkat .....	44
Gambar 18 Mockup Halaman Hadiah.....	45
Gambar 19 Mockup Halaman Login Anak.....	45
Gambar 20 Mockup Halaman Menu Aplikasi Anak.....	46
Gambar 21 Mock Up Kegiatan Ibadah .....	46
Gambar 22 Mockup Halaman Papan Peringkat .....	47
Gambar 23 Mock Up Halaman Anak.....	47
Gambar 24 Points.....	48
Gambar 25 Badge.....	49
Gambar 26 Challenge.....	51
Gambar 27 Leaderboard.....	51
Gambar 28 Virtual Goods .....	52
Gambar 29 Grafik Jumlah Ibadah Salat Harian .....	54
Gambar 30 Grafik Jumlah Bacaan Al-Quran Harian.....	55

Gambar 31 Grafik Jumlah Hafalan Doa Harian..... 56  
Gambar 32 Presentasi Penilaian..... 57



**DAFTAR TABEL**

Tabel 1 Tinjauan Pustaka.....	6
Tabel 2 Persetujuan Penguji.....	23
Tabel 3 Skenario Test Menambah Data Anak .....	24
Tabel 4 Tabel Completion Rate .....	26
Tabel 5 Deskripsi Aktor.....	37
Tabel 6 Deskripsi Fitur.....	37
Tabel 7 Tabel Hasil Penilaian Aplikasi.....	57



## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Masyarakat Indonesia sedang mengalami era pergeseran budaya. Pergeseran budaya terjadi di dalam kehidupan sosial masyarakat, yang membawa dampak positif dan negatif. Dampak negatif yang sedang dirasakan di kehidupan sosial dan budaya adalah tergerusnya nilai-nilai serta norma kesopanan, kesusilaan, serta agama di masyarakat. Meningkatnya tingkat kriminalitas serta pelanggaran norma yang dilakukan oleh anak-anak menjadi salah satu contoh fenomena pergeseran budaya. Data dari Komnas Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menunjukkan bahwa terdapat 4.885 laporan kepada KPAI dengan kasus anak berhadapan dengan hukum menjadi nilai tertinggi sebesar 1.434 kasus (Widyanuratikah and Puspita, 2019).

Berbagai contoh kenakalan serta pergeseran moral remaja tergambar dari berbagai kejadian-kejadian di media sosial. Kejadian penendangan kepala ibu oleh anak di Surabaya, berbagai video tentang *bullying* yang dilakukan oleh pelajar sekolah menjadi sebagian contoh kenakalan remaja di Indonesia (Nurhalim, 2019). Menurut (Sumara, Humaedi and Santoso, 2017) kenakalan remaja disebabkan oleh beberapa faktor, selain faktor internal dari lemahnya kontrol diri seorang anak, kurangnya perhatian orang tua dan minimnya pemahaman terhadap agama menjadi faktor eksternal penyebab kenakalan remaja.

Dalam pembinaan moral, agama mempunyai peranan yang sangat penting karena nilai-nilai moral yang datangnya dari agama tetap tidak berubah karena perubahan waktu dan tempat. Oleh karena itu pembinaan moral dan agama dalam keluarga penting sekali bagi remaja untuk menyelamatkan mereka dari kenakalan dan merupakan cara untuk mempersiapkan hari depan generasi yang akan datang, sebab kesalahan dalam pembinaan moral akan berakibat negatif terhadap remaja itu sendiri. Pemahaman tentang agama sebaiknya dilakukan semenjak kecil, yaitu melalui kedua orang tua dengan cara memberikan pembinaan moral dan

bimbingan tentang keagamaan, agar nantinya setelah mereka remaja bisa memilah baik buruk perbuatan yang ingin mereka lakukan sesuatu di setiap harinya.

Pembinaan agama terhadap anak memiliki kesulitan tersendiri dalam proses penerapannya. Pembinaan agama terhadap anak perlu dilakukan semenjak dini, sehingga berbagai nilai yang di jalankan di dalam agama dapat dengan mudah diterima oleh anak-anak dan dapat diterapkan dengan baik. Pembinaan agama terhadap anak juga memerlukan konsep pengajaran yang sesuai dengan umur anak sehingga anak tidak merasa tertekan saat belajar tentang agama. Media dan sarana yang menarik serta edukatif diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman anak-anak terhadap nilai-nilai agama.

Upaya dalam meningkatkan motivasi anak untuk meningkatkan pemahaman tentang agama dan ibadah, orang tua dapat menerapkan konsep gamifikasi dalam pembinaan terhadap anak-anaknya. Gamifikasi merupakan salah satu metode yang menerapkan teknik desain permainan pada apapun dengan konteks bukan permainan. Berdasarkan Penelitian berjudul Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Siswa SMP. Hasil pengujian menunjukkan 92% siswa memberikan respon positif terhadap penerapan gamifikasi. Hal tersebut menjadi pendukung untuk diterapkannya metode gamifikasi untuk pembelajaran dan mendidik anak. Dengan tujuan untuk membantu orang tua melakukan kontrol dan melatih anak untuk rajin melakukan aktivitas ibadah, maka pada penelitian ini diusulkan aplikasi berbasis gamifikasi. Gamifikasi adalah salah satu metode untuk meningkatkan interaksi atau menarik minat pengguna pada penggunaan aplikasi. Orang tua dapat membantu meningkatkan aktifitas ibadah anak dengan menerapkan konsep gamifikasi. Aktifitas ibadah seperti melakukan aktifitas salat lima waktu setiap hari, mengaji dan menghafal doa-doa pendek.

Terdapat lima unsur gamifikasi yang sering digunakan dalam penerapan gamifikasi antara lain *point*, *leaderboard*, *badge*, *challenge* dan *virtual goods* (Zichermann and Cunningham, 2011). Pengguna dapat menyelesaikan tantangan atau *challenge* untuk mendapatkan *point*. *Point* yang diperoleh oleh pengguna

akan diakumulasi dan di-*ranking* menurut tingkatannya pada *leaderboard*. Setiap poin yang memenuhi target akan mendapatkan *badge* sebagai bentuk penghargaan terhadap pengguna. Selain *badge*, pengguna juga mendapatkan *virtual goods* sebagai hadiah dari pencapaian terhadap suatu tingkatan *point*. *Games* memiliki elemen yang disebut mekanik *games* dan dinamika *games*, kedua elemen tersebut selalu dirancang agar membuat orang selalu tertantang untuk terus menerus memainkan dan mencapai pencapaian paling tinggi di *games* (Heni Jusuf, 2016). Dengan adanya kelima unsur gamifikasi akan membuat anak menjadi termotivasi untuk melakukan ibadah karena setiap ibadah yang mereka kerjakan akan mendapatkan *point* yang nantinya akan memberikan mereka hadiah atau *reward* atas *point* yang selama ini mereka kumpulkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu perangkat lunak yang dapat mengawasi aktivitas ibadah anak yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana tingkat ibadah anak dan integrasi konsep gamifikasi pada sistem tersebut sehingga dapat memotivasi anak dalam beribadah.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan konsep gamifikasi terhadap aplikasi “ibadah yuk”?
2. Bagaimana pengaruh penerapan aplikasi gamifikasi “ibadah yuk” terhadap pelaksanaan ibadah anak?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah penelitian yang telah ditetapkan maka cakupan masalah yang dibahas pada penelitian ini adalah Ibadah yang menjadi fokus penelitian adalah Ibadah Salat 5 waktu, mengaji Al-Quran dan hafalan doa sehari-hari berdasarkan perkembangan peningkatan ibadah selama kurun waktu 1 minggu.

#### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan konsep gamifikasi pada aplikasi “ibadah yuk” untuk memotivasi anak dalam beribadah.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan aplikasi gamifikasi “ibadah yuk” terhadap pelaksanaan ibadah anak.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, manfaat penelitian yang bisa didapat, yaitu:

1. Bagi Akademis

Penelitian yang dilakukan memberikan hasil yang mampu menjadi masukan informasi yang terkait dengan judul penelitian kepada pada umumnya dan kepada Program Studi Sistem Informasi Universitas Jember.

2. Bagi Peneliti

Penelitian yang dilakukan mampu memberikan informasi proses penerapan metode Gamifikasi untuk memonitor dan meningkatkan kedisiplinan anak dalam beribadah

3. Bagi Orang Tua

Penelitian yang dilakukan memberikan kontrol aktifitas ibadah anak agar anak dapat termotivasi dalam melakukan ibadah

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Gamifikasi

Gamifikasi merupakan suatu metode yang bekerja untuk membuat suatu aplikasi atau sistem menjadi lebih menarik, sehingga menyebabkan pengguna memiliki kecenderungan untuk terus menggunakan sistem tersebut (Muhammad Ali, 2009). Metode gamifikasi secara tidak langsung memberikan tantangan bagi pengguna sistem, agar dapat menyelesaikan tugas atau target yang telah ditetapkan oleh pemilik sistem atau pengguna itu sendiri. Dengan adanya daya tarik pada sistem, pengguna menjadi tidak bosan. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Khoirunnisa, 2018) membuktikan penerapan gamifikasi pada proses pengajaran materi bangun ruang mendapatkan respon peserta didik sebesar 92% dengan kategori sangat layak atau sangat menarik yang dilakukan terhadap SMP N 7 Kotabumi dan SMP Kemala Bhayangkari. Penelitian lain juga disebutkan bahwa penerapan gamifikasi pembelajaran pada aplikasi *powtoon* dapat meningkatkan motivasi belajar dalam pembukuan jurnal siswa kelas X Akutansi 1 SMKN 1 Tempel. Peningkatan persentase skor rata-rata yaitu 76,20% naik menjadi 82,55% (Mumpuni, 2018). Penelitian tersebut memberikan hasil bahwa metode gamifikasi terbukti berhasil meningkatkan daya tarik peserta didik untuk belajar.

Penerapan gamifikasi di dalam aplikasi adalah dengan menerapkan *game mechanic* pada aplikasi (Romdhoni and Wibowo, 2014). *Game mechanic* adalah aturan main atau cara kerja permainan yang berlaku pada sebuah *game*. Dalam penelitian terdahulu berupa jurnal terkait mengenai gamifikasi, *game mechanic* yang sering digunakan atau menjadi trend yaitu yaitu *point*, *badge*, *challenge*, *leaderboard* dan *virtual goods*. Selain itu penerapan metode gamifikasi cocok dalam penerapan sistem pembelajaran, sehingga menghilangkan kesan belajar yang membosankan. *Game mechanic* yang akan diterapkan pada aplikasi ini yaitu *point*, *badge*, *challenge*, *leaderboard* dan *virtual goods*. Dalam penelitan terdahulu mengenai jurnal terkait didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1 . Tinjauan Pustaka

Nama Author	Tahun	Judul	Hasil
(Sari <i>et al.</i> , 2015)	2015	Penerapan Konsep Gamification Pada Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris Berbasis Web	Proses analisis pada penerapan konsep gamification, penelitian ini menggunakan Marczewski's Gamification Framework. Dalam proses perancangan gamified system ini, peneliti melakukan perancangan game rules dan game play. Pada penelitian ini, komponen gamifikasi yang digunakan adalah <i>level / progression, quest / challenges, achievements / rewards, points, badge, trophies</i> . Penelitian ini melaksanakan proses perancangan web tenses gamification sehingga hasil dari penelitian ini adalah <i>prototype</i> . Marczewski's Gamification Framework diterapkan dalam penelitian ini mempermudah menentukan user types karena Marczewski mendeskripsikan user types sesuai kebutuhan pengguna dalam menggunakan gamified system. Jika user types sesuai dengan kebutuhan gamified system, maka game mechanics yang akan diterapkan

			juga sesuai untuk mendukung tercapainya tujuan pengguna. Proses testing dilakukan menggunakan black box testing.
(Takdir, 2017)	2017	Kepomath Go “ Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa ”	Metode KePoMath Go adalah proses gamifikasi dalam pembelajaran matematika dengan mengadopsi permainan pokemon go. Dalam metode KePoMath Go, ada tiga unsur gamifikasi yang diterapkan antara lain Petualangan (Misi), Tahapan (Stage), dan Poin (Reward). Aplikasi yang digunakan dalam metode KePoMath Go antara lain pembuat barcode (Barcode generator) dan pemindai/pembaca barkode (Barcode Scanner). Dari hasil respon siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran dengan KePoMath Go telah meningkatkan motivasi belajar matematika siswa yaitu dengan meningkatnya permintaan siswa terhadap durasi jam pelajaran dan soal matematika.
(Aini <i>et al.</i> , 2018)	2018	Penerapan Gamifikasi Pada Sistem	Dalam Perguruan Tinggi Raharja dosen menginput nilai secara online dan mahasiswa dapat

---

Informasi Penilaian Ujian Mahasiswa Untuk Meningkatkan Kinerja Dosen	melihat nilai pada sistem PEN+ (Penilaian Plus). Ketepatan waktu atau ontime dalam proses penginputan nilai sangat penting agar mahasiswa dapat dengan cepat menerima nilai. Namun konsep gamifikasi saat ini masih kurang menarik karena masih ada 3 (tiga) permasalahan yang terjadi. Pertama, keterlambatan dosen dalam menginput nilai dari batas waktu yang ditentukan. Kedua, kurangnya faktor motivasi bagi dosen untuk menginput nilai secara ontime, hal ini tidak efektif karena dapat menurunkan kinerja dosen serta mahasiswa terlambat dalam menerima dan melihat nilai. Ketiga, perlu adanya apresiasi guna mendukung dosen yang telah menginput nilai dengan tepat waktu (ontime) sehingga dapat memotivasi dosen. Maka perlu adanya pemecahan masalah yang dilakukan dalam penelitian ini. Pertama, pengembangan gamifikasi pada PEN+ agar kinerja dosen dapat berjalan secara efektif dan efisien. Kedua, pada PEN+ terdapat trophy yang diberikan kepada 10
--	---

---

(sepuluh) besar rank gamifikasi PEN+. Ketiga, dosen mendapatkan 1 (satu) trophy jika masuk masuk dalam 10 (sepuluh) besar ranking gamifikasi. Penerapan gamifikasi PEN+ menggunakan metode pengumpulan data, pengembangan sistem, analisa sistem, perancangan, dan pengujian yang dapat memberikan keuntungan. Pertama, mahasiswa dapat melihat nilai dengan cepat. Kedua, memotivasi dosen dalam proses penginputan nilai. Ketiga, dapat menjaga kedisiplinan dosen sehingga dapat meningkatkan mutu dosen.

(Isnanto Adi 2016 Prasetyo, Senie Destya, 2016)	Penerapan Konsep Gamifikasi pada Perancangan Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an	Penelitian ini menerapkan konsep gamifikasi terhadap pembelajaran Al-Quran. Komponen gamifikasi dibagi menjadi <i>Self-Elements</i> dan <i>Social Element</i> . <i>Self-Elements</i> yaitu elemen yang memotivasi diri sendiri tanpa berinteraksi dengan pengguna lain. Sedangkan <i>Social Elements</i> adalah elemen gamifikasi yang memotivasi ketika berinteraksi dengan pengguna lain. Komponen <i>Self-</i>
---	--	---

---

*Elments* adalah *Points*, *Levels*, *Trophies/Badges*, *Virtual Goods*, *Storyline*, *Time Restriction*. Sedangkan komponen *Social Elements* adalah *Leaderboards*, *Virtual Goods*, dan *Storyline*. Dalam proses pengembangan digunakan metodologi Huang dan Suang yang telah dimodifikasi. Hasil dari penerapan Gamifikasi untuk memotivasi pengguna dalam belajar Al-Qur'an yaitu, terdapat beberapa solusi yang ditawarkan dalam elemen-elemen gamifikasi yang cocok dengan permasalahan yang ada. Mulai dari *Leaderboard*, *badge*, dan *achievement* untuk memotivasi frekuensi belajar, dan *Pedagogical agent* yang menjadi rekan belajar virtual untuk memberikan umpan balik yang positif.

---

(Zichermann and Cunningham, 2011)	2011 Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps.	Buku ini memberikan berbagai informasi seputar pengembangan aplikasi menggunakan konsep gamifikasi. Buku ini memberikan pemahaman awal tentang perkembangan konsep gamifikasi. Alasan serta hal-hal yang dapat memotivasi pengguna untuk
-----------------------------------	---	--

---

---

menggunakan aplikasi dengan konsep gamifikasi. *Game mechanics* yang dapat meningkatkan *engagement* dengan pengguna juga dijelaskan secara menyeluruh. Studi kasus, tutorial serta berbagai jenis penerapan gamifikasi juga dijelaskan sehingga memberi pandangan untuk proses penerapan gamifikasi.

(Isnanto Adi Prasetyo, Senie Destya, 2016)	Penerapan Konsep Gamifikasi pada Perancangan Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an	Penerapan teknologi sebagai media pembelajaran sudah lama ada, namun penerapan ini terus berkembang dan diterapkan untuk mempelajari berbagai bidang ilmu. Salah satunya adalah aplikasi untuk belajar Al-qur'an. . Cara mempelajari al-qur'an pun berbeda-beda. Namun yang menjadi kendala ialah tidak semua metode belajar al-qur'an cocok dengan cara belajar setiap orang. Dan penerapan teknologi sebagai media pun belum cukup menarik minat belajar penggunaanya. Penerapan gamifikasi yang digabungkan dengan robot/agent nantinya akan diusulkan untuk mengatasi salah satu permasalahan m-learning,
--	--	---

---

---

yaitu pendampingan. Aplikasi ini nantinya akan dirancang dengan penerapan gamifikasi menggunakan metodologi Huang dan Soman, Bentuk akhir hasil penelitian ini berupa rancangan konten aplikasi pembelajaran Al-Qur'an. Komponen gamifikasi yang digunakan *Points, Level, Trophies/Badges, Virtual Goods, Storyline, Time Restriction*.

---

Beberapa dari penelitian diatas dapat diketahui gamifikasi mampu memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran dan proses mendidik. Gamifikasi juga mampu memberikan kesan yang baik terhadap anak bahwa belajar bukan merupakan kegiatan yang membosankan. Beberapa penelitian terdahulu tersebut memberikan referensi untuk dapat mengembangkan sistem pada aplikasi Ibadah Yuk untuk dapat memberikan kemampuan fungsional yang lebih mumpuni. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah aplikasi yang dibangun memiliki tujuan untuk meningkatkan motivasi ibadah anak dengan menerapkan metode gamifikasi dengan 5 komponen yaitu *points, badge, leaderboard, challenge dan virtual goods*. Komponen - komponen tersebut di implementasikan terhadap aplikasi sehingga dapat meningkatkan motivasi ibadah anak. Hasil implementasi akan diukur dengan menggunakan kuisisioner sehingga hasil berupa nilai peningkatan ibadah anak dapat dianalisis.

Beberapa elemen gamifikasi yang dapat digunakan (Romdhoni and Wibowo, 2014):

1. *Points*

*Point* merupakan nilai yang dimiliki *user*. *Point* dapat bertambah ketika *user* menyelesaikan *challenge*. Dengan adanya *point* ini, *user* dapat memonitor kegiatan apa saja yang dilakukan oleh pemakai sistem. *Point* juga dapat ditampilkan kepada pemakai sistem sehingga pemakai dapat melihat kegiatan yang belum perlu dia lakukan.

2. *Badge*

*Badge* merupakan *reward* yang diberikan kepada *user* dengan syarat tertentu. Setiap *badge* memiliki syarat untuk mendapatkannya.

3. *Challenge*

*Challenge* atau *quest* merupakan kegiatan dalam aplikasi yang dapat membuat *user* merasa tertantang untuk masuk lebih jauh kedalam aplikasi.

4. *Leaderboard*

*Leaderboard* merupakan papan pertandingan nilai *user* pada *challenge*. *Leaderboard* disusun berdasarkan nilai tertinggi ke terkecil.

5. *Virtual Goods*

*Virtual Goods* merupakan sebuah motivasi yang akan membawa pengguna untuk melakukan sebuah kegiatan, kemudian pengguna menyelesaikan kegiatan tersebut, dan pengguna akan dihadapkan dengan hasil kerjanya yang tampak atau hadiah yang diberikan, kemudian akan membangkitkan kembali motivasi untuk mengulangnya (Zichermann and Cunningham, 2011).

## 2.2 Ibadah

Pendidikan Agama Islam menurut (Sulaiman, 2014) didefinisikan sebagai usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai *way of life* (jalan kehidupan). Agama Islam

mengajarkan untuk melakukan ibadah sejak usia dini. Saat seseorang telah memasuki berusia 17 tahun atau memasuki masa pubertas maka seseorang wajib untuk melakukan kewajibannya.

Didalam agama Islam terdapat 5 Rukun Islam. Rukun Islam inilah yang menjadikan pedoman umum seorang muslim dalam beribadah kepada Allah. Adapun 5 Rukun Islam yaitu syahadat, mendirikan shalat, menunaikan zakat, puasa terakhir adalah naik haji. Ibadah shalat sendiri terbagi menjadi dua, yaitu Salat Fardhu atau wajib dan salat Sunnah. Untuk salat fardhu atau wajib itu adalah salat lima waktu seperti yang telah diperintahkan Allah SWT kepada umat-Nya, sedangkan salat sunnah itu ada banyak sekali seperti beberapa contohnya adalah Salat Sunnah Tahajud, Salat Dhuha, Salat Istikharah, dll.

Adapun tujuan melakukan pemahaman pendidikan agama islam kepada anak sejak usia dini yaitu (Djaelani, 2013) :

1. Terbentuknya kepribadian yang utuh jasmani dan rohani (insan kamil) yang tercermin dalam pemikiran maupun tingkah laku terhadap sesama manusia, alam serta Tuhannya.
2. Dapat menghasilkan manusia yang tidak hanya berguna bagi dirinya, tapi juga berguna bagi masyarakat dan lingkungan, serta dapat mengambil manfaat yang lebih maksimal terhadap alam semesta untuk kepentingan hidup di dunia dan akhirat.
3. Merupakan sumber daya pendorong dan pembangkit bagi tingkah laku dan perbuatan yang baik, dan juga merupakan pengendali dalam mengarahkan tingkah laku dan perbuatan manusia.

Dengan memberikan pengetahuan kepada anak tentang pentingnya beribadah kepada Allah sejak usia dini diharapkan anak dapat memiliki kepribadian yang sesuai dengan ajaran Islam yang tertulis didalam Al-Quran. Penanaman nilai Islam dengan melakukan kegiatan rutin atau pembiasaan seperti salat lima waktu, belajar membaca tulis Al-Quran dan menghafalkan doa sehari-hari diharapkan mampu untuk membentuk anak yang berperilaku baik.

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

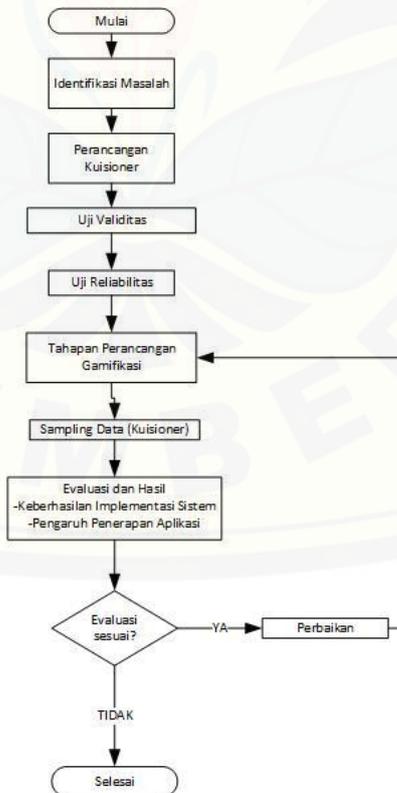
Penelitian ini bersifat kualitatif. Penelitian memiliki fokus untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada orang tua saat proses mendidik anak. Penelitian ini bertujuan untuk membantu orang tua melakukan kontrol dan meningkatkan aktifitas ibadah anak. Variabel gamifikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *badge, points, challenge, virtual points* dan *leaderboard*.

#### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini secara umum ditujukan kepada masyarakat di kota Banyuwangi dengan waktu penelitian antara bulan Juni sampai dengan Oktober 2019.

#### 3.3 Tahapan Penelitian

Berikut ini merupakan alur penelitian yang akan dilakukan :



Gambar 1 Flowchart Alur Penelitian

### 3.3.1. Identifikasi Masalah

Proses identifikasi masalah digunakan untuk mengumpulkan kebutuhan sistem dan digunakan sebagai dasar untuk menentukan gambaran umum sistem. Proses identifikasi masalah melibatkan pengguna yaitu orang tua dan anak sehingga kebutuhan yang didapatkan mampu mengatasi permasalahan yang terjadi pada pengguna. Proses identifikasi masalah dilaksanakan dengan proses diskusi serta *brainstorming* dengan orang tua agar pendapat serta ide orang tua dapat dihimpun sebagai bahan awal untuk pembangunan aplikasi ibadah yuk. Analisis terhadap hasil diskusi dilaksanakan setelah proses diskusi untuk proses mendapatkan permasalahan serta solusi yang sesuai terhadap permasalahan kurangnya motivasi anak untuk beribadah.

### 3.3.2. Perancangan Kuisisioner

Proses identifikasi masalah digunakan untuk mengumpulkan kebutuhan sistem dan digunakan sebagai dasar untuk menentukan gambaran umum sistem. Proses tersebut dilanjutkan dengan proses perancangan kuisisioner untuk mendapatkan data awal dari responden yang merupakan calon pengguna dari aplikasi Ibadah Yuk.

### 3.3.3. Uji Validitas

Uji validitas berhubungan dengan suatu peubah mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiharto and Sitinjak.J.R.T, 2006). Validitas dalam penelitian menyatakan derajat ketepatan alat ukur penelitian terhadap isi sebenarnya yang diukur. Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu mengukur apa yang diukur. Validitas faktor diukur bila item yang disusun menggunakan lebih dari satu faktor (antara faktor satu dengan yang lain ada kesamaan). Pengukuran validitas faktor ini dengan cara mengkorelasikan antara skor faktor (penjumlahan item dalam satu faktor) dengan skor total faktor (total keseluruhan faktor). Validitas item ditunjukkan dengan adanya korelasi atau dukungan terhadap item total (skor total), perhitungan dilakukan dengan cara mengkorelasikan antara skor item dengan skor total item. Bila kita menggunakan lebih dari satu faktor berarti

pengujian validitas item dengan cara mengkorelasikan antara skor item dengan skor faktor, kemudian dilanjutkan mengkorelasikan antara skor item dengan skor total faktor (penjumlahan dari beberapa faktor). Hasil perhitungan korelasi akan didapat suatu koefisien korelasi yang digunakan untuk mengukur tingkat validitas suatu item dan untuk menentukan apakah suatu item layak digunakan atau tidak. Dalam penentuan layak atau tidaknya suatu item yang akan digunakan, biasanya dilakukan uji signifikansi koefisien korelasi pada taraf signifikansi 0,05, artinya suatu item dianggap valid jika berkorelasi signifikan terhadap skor total.

#### **3.3.4. Uji Reliabilitas**

Uji Reliabilitas menyatakan bahwa reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari peubah atau konstruk (Sugiharto and Sitinjak.J.R.T, 2006). Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Reliabilitas suatu test merujuk pada derajat stabilitas, konsistensi, daya prediksi, dan akurasi. Pengukuran yang memiliki reliabilitas yang tinggi adalah pengukuran yang dapat menghasilkan data yang reliabel. Reliabilitas, atau keandalan, adalah konsistensi dari serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur. Hal tersebut bisa berupa pengukuran dari alat ukur yang sama (tes dengan tes ulang) akan memberikan hasil yang sama, atau untuk pengukuran yang lebih subjektif, apakah dua orang penilai memberikan skor yang mirip (reliabilitas antar penilai). Reliabilitas tidak sama dengan validitas. Artinya pengukuran yang dapat diandalkan akan mengukur secara konsisten, tapi belum tentu mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian, reliabilitas adalah sejauh mana pengukuran dari suatu tes tetap konsisten setelah dilakukan berulang-ulang terhadap subjek dan dalam kondisi yang sama. Penelitian dianggap dapat diandalkan bila memberikan hasil yang konsisten untuk pengukuran yang sama. Tidak bisa diandalkan bila pengukuran yang berulang itu memberikan hasil yang berbeda-beda.

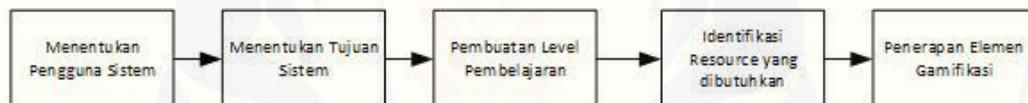
### 3.3.5. Tahap Perancangan Gamifikasi

Berdasarkan hasil Identifikasi Masalah data yang telah berhasil dikumpulkan, maka dibuat perancangan untuk menentukan elemen-elemen dari metode gamifikasi yang diterapkan pada aplikasi, sehingga dapat dijadikan acuan untuk melakukan perancangan kebutuhan sistem. Didalam perancangan kebutuhan akan dilakukan perancangan alur setiap proses atau fitur yang ada pada aplikasi. Pembuatan alur proses pada penelitian ini menggunakan diagram *Business Process, Use Case Diagram, Mockup*.

Pada tahap ini dilakukan pembuatan desain sistem yang terdiri dari beberapa sub kegiatan berikut ini:

#### 3.3.3.1 Tahap Perancangan Gamifikasi

Tahap perancangan gamifikasi menggunakan metodologi Huang and Somang (Isnanto Adi Prasetyo, Senie Destya, 2016) ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 2 Tahap Perancangan Gamifikasi

Tahap awal adalah penentuan pengguna sistem, tahap ini dilaksanakan dengan melakukan pencarian data menggunakan kuisisioner yang telah dirancang. Pengguna yang sesuai dan telah terukur dapat ditentukan agar efektivitas hasil dari aplikasi dapat tercapai. Pengguna dari aplikasi ibadah yuk adalah orang tua yang memiliki anak usia 6-14 tahun Tahap selanjutnya adalah menentukan tujuan dari pembuatan sistem atau aplikasi. Penetapan objek dan tujuan dari aplikasi memiliki tujuan agar fitur serta elemen gamifikasi yang akan diterapkan dapat memiliki kesesuaian dan mendukung terwujudnya tujuan dari sistem. Tujuan dari aplikasi Ibadah Yuk agar dapat menjadi sarana bagi orang tua untuk dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Tahap ketiga adalah pembuatan level pembelajaran yang akan diimplementasikan pada aplikasi. Level pembelajaran memiliki berbagai variasi yang bergantung pada fungsionalitas dari setiap fitur. Level pembelajaran pada aplikasi Ibadah Yuk dibedakan menjadi beberapa aspek berdasarkan komponen gamifikasi yang digunakan. Challenge adalah level pembelajaran yang

mengajarkan tentang kewajiban yang harus dilaksanakan anak. Points, badges, dan virtual goods adalah level pembelajaran yang mengajarkan bahwa anak bisa mendapatkan *reward* atau hadiah jika telah melaksanakan kewajiban. Sedangkan, leaderboard memberikan pembelajaran tentang perlunya persaingan dalam kebaikan. Proses keempat adalah proses untuk identifikasi resource yang dibutuhkan, resource yang dibutuhkan berupa elemen – elemen gamifikasi yang akan diterapkan pada setiap fitur. Resource disesuaikan dengan pengguna, tujuan serta level yang telah diterapkan. Resource yang dibutuhkan dalam aplikasi ibadah yuk adalah komponen – komponen gamifikasi yang akan diterapkan. Komponen – komponen tersebut adalah *Points*, *badges*, *virtual goods*, *challenge*, dan *leaderboard*. Lima komponen tersebut didapatkan berdasarkan beberapa proses yang telah dilaksanakan sebelumnya. Tahap terakhir dari perancangan gamifikasi adalah proses implementasi dari keseluruhan elemen gamifikasi yang telah dirancang, elemen – elemen tersebut diimplementasikan pada program dari aplikasi.

### 3.3.3.2 Skenario Gamifikasi

Penerapan metode gamifikasi sesuai dengan perencanaan, agar anak memiliki motivasi untuk melakukan kegiatan ibadah. Elemen gamifikasi yang diterapkan pada aplikasi usulan adalah sebagai berikut:

#### 1. *Challenge*

Pada aplikasi terdapat *challenge* untuk melakukan aktifitas ibadah setiap hari. Aktifitas ibadah yang dapat diberikan adalah salat lima waktu antara lain anak wajib melakukan salat subuh, salat zuhur, salat asar, salat magrib dan salat isya. Selain itu juga ada kegiatan ibadah lain seperti baca tulis Al-Quran dan menghafal doa sehari-hari. *Challenge* yang telah berhasil diselesaikan harus mendapatkan *approval* dari orang tua.

#### 2. *Point*

Setiap *challenge* yang berhasil diselesaikan, maka anak mendapatkan *point*. *Point* dapat dikumpulkan untuk mendapatkan *badge* atau status tertentu yang memberikan perbedaan keaktifan setiap anak dan *virtual*

*goods* atau hadiah setelah *point* yang mereka kumpulkan terpenuhi. Penentuan nilai *point* untuk setiap kegiatan menjadi hak *prerogatif* setiap orang tua. Orang tua dapat memberikan penilaian sesuai dengan keinginan mereka untuk setiap kegiatan ibadah.

3. *Leaderboard*

Papan peringkat berfungsi untuk menampilkan urutan pengguna yang mempunyai *point* tertinggi hingga terendah. Tujuan utama dari informasi papan peringkat adalah memberikan motivasi bagi pengguna agar lebih banyak mengumpulkan poin.

4. *Badge*

*Badge* merupakan tanda yang dapat membedakan status pengguna. Pada aplikasi usulan terdapat beberapa jenis dan tingkatan *badge* yaitu *badge* paling banyak beribadah yang merupakan tanda bagi pengguna yang telah selesai melakukan ibadah dalam beberapa tingkatan berikut ini.

- *Badge bronze* didapat ketika anak mendapatkan 0 sampai 300 *point*
- *Badge silver* didapat ketika anak mendapatkan 301 sampai 900 *point*
- *Badge gold* didapat ketika anak mendapatkan  $\leq 900$  *point*

Setiap *badge* memiliki bentuk *icon* yang berbeda-beda, sehingga pengguna lain dapat membedakan status masing-masing *badge*. Tujuan penerapan *badge* pada aplikasi, agar pengguna memiliki motivasi untuk mengumpulkan *badge* dan tercipta rasa bangga atas prestasi yang telah dilakukan.

5. *Virtual Goods*

*Virtual Goods* merupakan hadiah yang akan diberikan kepada anak setelah *point* yang mereka kumpulkan melebihi syarat untuk mendapatkan hadiah tersebut.

### 3.3.3.3 Kebutuhan Sistem

Proses perancangan dan implementasi sistem membutuhkan komponen-komponen sistem yang digunakan sebagai acuan dalam proses pengembangan.

Komponen-komponen tersebut merupakan komponen kebutuhan fungsional dan non fungsional sistem sebagai berikut:

1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional mendeskripsikan kemampuan dan layanan dari sebuah sistem. Kebutuhan ini mendeskripsikan layanan, fitur atau fungsi yang disediakan atau diberikan oleh sistem bagi penggunanya. Kebutuhan fungsional awal merupakan fungsi atau layanan yang merepresentasikan tujuan dari pengguna ketika hendak menggunakan sistem. Kebutuhan fungsional dari proses pengumpulan kebutuhan atau *requirement gathering* yang dilaksanakan dengan melibatkan pengguna sebagai objek. Pencarian kebutuhan dilaksanakan dengan melakukan *brainstorming* singkat dengan orang tua. Analisis lanjutan dilaksanakan untuk menentukan kebutuhan fungsional dari sistem.

2. Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non-fungsional mendeskripsikan tingkatan dari kualitas, misalnya seberapa aman, dapat digunakan atau tidak, dan lain sebagainya. Kebutuhan ini mendeskripsikan sekumpulan batasan, karakteristik dan properti pada sistem, baik dalam lingkungan pengembangan maupun operasional, atau atribut kualitas yang harus dipenuhi oleh sistem. Analisis kebutuhan non fungsional dilaksanakan setelah mendapatkan kebutuhan fungsional. Analisis dilaksanakan dengan bantuan pakar untuk mendapatkan kebutuhan non fungsional yang sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah ditetapkan.

Proses perancangan alur dengan menggunakan diagram perancangan berikut ini:

1. *Business Process* dalam perancangan sistem ini digunakan untuk menggambarkan seluruh proses yang dibutuhkan hingga proses goal yang diinginkan tercapai. Pembuatan *bussiness process* dengan menggunakan aplikasi *yEd Graph Editor*.
2. *Use Case Diagram* dalam perancangan sistem ini digunakan untuk menggambarkan tugas user dalam sistem yang dirancang berdasarkan hak akses yang dimiliki user. Pembuatan *use case diagram* menggunakan aplikasi *yEd Graph Editor*.
3. *Mockup* dalam perancangan sistem ini digunakan untuk memberikan gambaran kebutuhan bentuk dari aplikasi yang diusulkan.

### 3.3.6. Sampling Data

Tahap sampling data dilakukan dengan menggunakan metode kuesioner terbuka. Kuesioner terbuka berisikan *list* data pertanyaan yang dapat dijawab secara uraian oleh responden. Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu 20 orang yang terdiri dari orang tua yang memiliki anak usia 6-14 tahun. Penentuan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan jenis *Non probability Sampling*. Teknik Sampling jenuh (*sensus*) merupakan *non probability sampling* dengan menjadikan keseluruhan populasi sebagai sampel. Data pertanyaan yang diberikan berkaitan dengan kegiatan ibadah anak yang biasa dilakukan sehari-hari seperti berikut ini:

- a. Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?
- b. Berapa kali rata-rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?
- c. Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?
- d. Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?
- e. Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?
- f. Berapa banyak jumlah doa sehari-hari yang dibaca anak anda?
- g. Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?

Pertanyaan yang telah disebutkan diatas adalah pertanyaan yang memiliki tujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi beribadah anak melalui perbandingan

yang terjadi pada kuantitas ibadah anak. Pertanyaan – pertanyaan yang diberikan diatas memiliki tujuan masing – masing untuk meningkatkan kemauan anak untuk ibadah.

### 3.3.7. Evaluasi dan Pengujian Sistem

Tahap melakukan evaluasi dan menguji aplikasi yang telah dibuat kepada pengguna, sehingga dapat diketahui ketepatan fungsional aplikasi. Kesimpulan dari hasil pengujian didapatkan dengan menggunakan kuesioner langsung yang bersifat terbuka. Proses evaluasi dilakukan dengan menerapkan fitur *score* pada aplikasi. Penilaian pada aplikasi berdasarkan kriteria yaitu:

1. Tingkat keberhasilan Implementasi Sistem

Hasil Implementasi sistem akan melawati tahap pengujian yang dilaksanakan dengan membuat *success metrics* yang berisi penilaian dari pengguna terhadap keberhasilan aplikasi menggunakan tabel completion rate. Pengujian dilakukan pada setiap fitur yang ada di sistem melalui aplikasi, dan dinilai berdasarkan pemahaman pengguna atau tester dalam menyelesaikan tiap langkah dalam suatu fitur sesuai dengan skenario pengujian yang diberikan. Pengujian dilaksanakan oleh Mohammad Ivan Noorkholid, mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember, Orang tua dari anak yang menjadi sample dari penelitian dan anak yang menjadi sample dari penelitian.

Berikut merupakan bukti kesediaan serta keaslian dari proses pengujian yang dilaksanakan oleh penguji:

Tabel 2 Persetujuan Penguji

Nama	Pernyataan Ketersediaan	Tanda Tangan
Mohammad Ivan Noorkholid	Bersedia menguji aplikasi	
Sutik Irawati	Bersedia menguji aplikasi	

Mohamad Erlangga	Bersedia menguji aplikasi	
------------------	---------------------------	--

### Skenario Test

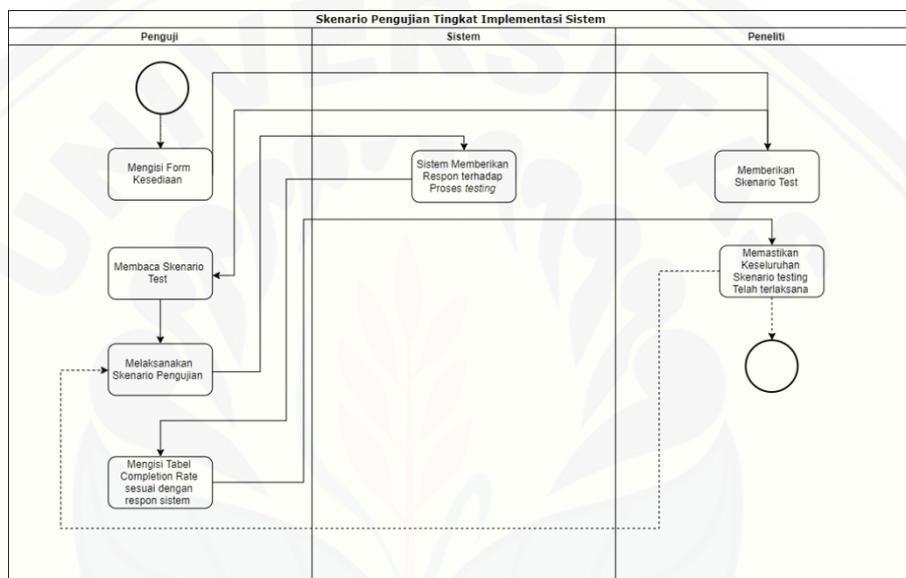
Berikut merupakan skenario test dari proses pengujian tingkat implementasi sistem:

Tabel 3 Skenario Test Menambah Data Anak

No. <i>Use Case</i>	03
Nama <i>Use Case</i>	Menambah Data Anak
Aktor	Orang Tua
Deskripsi	Fitur untuk menambahkan data anak
Prakondisi	Masuk ke beranda sesuai hak akses
Pascakondisi	Data Anak baru dimasukkan
Event Flow	
Normal flow : Menambah Data Anak	
Aksi aktor	Reaksi sistem
1. Klik pada Ikon Data Anak	
	2. Menampilkan Halaman Data Anak
3. Klik Tombol Tambah Data	
	4. Menampilkan Halaman Form Tambah Anak
5. Memasukkan Data Anak pada isian Nama Anak, Tanggal Lahir, Username, Password, dan Foto	
6. Klik Simpan	
	7. Menampilkan Halaman Data Anak

	dan Data Anak Baru
Reset Isian Text Box	
1. Klik Reset	
	2.Menghilangkan isian dari seluruh text box

Berikut merupakan skenario pengujian tingkat implementasi sistem:



Gambar 3 Workflow Skenario Pengujian

Berdasarkan skenario pengujian diatas terdapat beberapa tahapan pada skenario pengujian sistem sebagai berikut :

- a. Penguji melakukan pengisian formulir kesiadaan untuk mendapatkan persetujuan dari penguji terhadap proses pengujian
- b. Penulis atau peneliti memberikan skenario test yang telah dipersiapkan
- c. Penguji membaca dan memahami proses pengujian melalui skenario test yang telah diberikan oleh penulis
- d. Penguji melaksanakan proses pengujian sesuai dengan skenario test yang telah dipahami

- e. Sistem memberikan respon terhadap pelaksanaan skenario test sesuai dengan kondisi sistem
- f. Penguji mengamati dan mengisi Tabel Completion Rate sesuai dengan respon yang diberikan oleh sistem
- g. Setelah keseluruhan proses pengujian terlaksana, penulis memastikan keseluruhan skenario test terlaksana melalui Tabel Completion Rate, jika terdapat skenario test yang tidak terlaksana maka penguji akan mengulang proses pengujian untuk melaksanakan proses yang belum terlaksana.

Penilaian terhadap pengguna menggunakan 3 nilai, yaitu lancar (v) jika pengguna lancar dalam melewati setiap langkah tanpa mengalami kesulitan, cukup lama (o) jika pengguna sedikit kesulitan dalam menyelesaikan suatu langkah, dan gagal (x) jika pengguna kebingungan dan tidak bisa melanjutkan ke langkah selanjutnya.

Contoh pengujian pada fitur tambah Data Kegiatan Ibadah bisa dilihat pada tabel Tabel 4

Tabel 4 Tabel *Completion Rate*

Fitur : Tambah Kegiatan Ibadah			
	Langkah 1	Langkah 2	Langkah 3
User	Klik menu Tambah Data	Melengkapi isian data tambah kegiatan	Klik tombol Selesai
Tester 1	V	o	x
Tester 2	X	-	-
Tester 3	V	v	v

Keterangan :

v : lancar

o : cukup lama

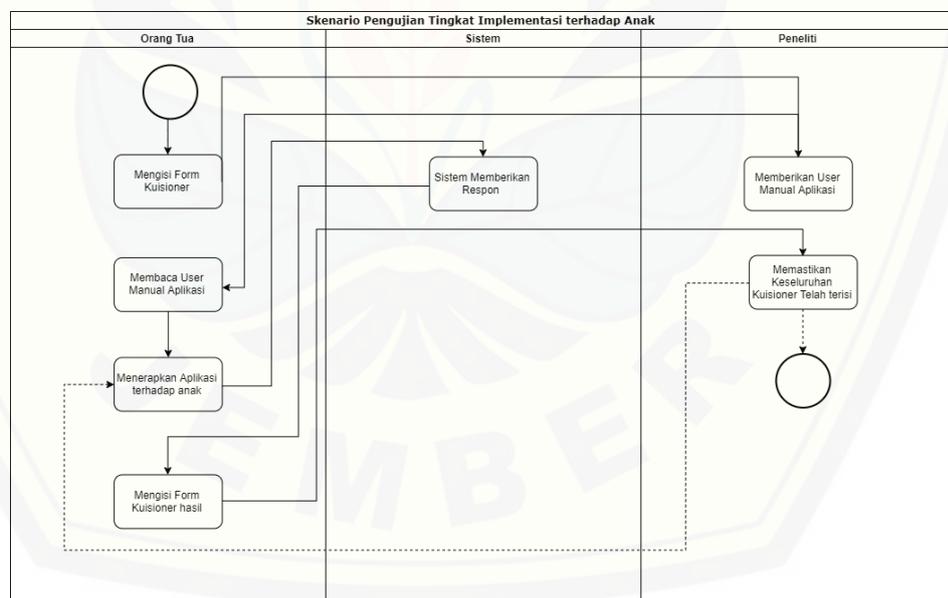
x : gagal

- : tidak terlaksana

2. Tingkat Pengaruh Penerapan Aplikasi Gamifikasi Ibadah Yuk Terhadap Pelaksanaan Ibadah Anak.

Proses ini digunakan sebagai pengimplementasian proses pengujian terhadap hasil dari penerapan metode gamifikasi. Data yang didapat saat sistem telah diterapkan akan dibandingkan dengan data awal saat proses sampling. Efektifitas dari metode gamifikasi dapat dilihat dari statistik awal saat gamifikasi belum diterapkan dibandingkan dengan hasil kuesioner akhir saat gamifikasi telah diterapkan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode kuesioner terbuka. Kuesioner terbuka berisikan *list* data pertanyaan yang dapat dijawab secara uraian oleh responden. Adapun jumlah penguji dalam penelitian ini yaitu 20 orang yang terdiri dari orang tua yang memiliki anak usia 6-14 tahun.

Berikut Skenario Pengujian Tingkat Pengaruh Penerapan Aplikasi Gamifikasi Ibadah Yuk Terhadap Pelaksanaan Ibadah Anak:



Gambar 4 Skenario Pengujian Tingkat Implementasi terhadap Anak

Berdasarkan skenario pengujian diatas terdapat beberapa tahapan pada skenario pengujian sistem sebagai berikut:

- a. Orang tua melakukan pengisian formulir kesediaan untuk mendapatkan persetujuan dari penguji terhadap proses implementasi
- b. Penulis atau peneliti memberikan user manual aplikasi yang telah dipersiapkan
- c. Orang tua membaca dan memahami aplikasi melalui user manual yang telah diberikan oleh penulis
- d. Orang tua menerapkan aplikasi pada kegiatan ibadah sehari – hari anak sesuai dengan user manual
- e. Sistem memberikan respon terhadap pelaksanaan implementasi sesuai dengan kondisi sistem
- f. Orang tua mengisi formulir hasil sesuai dengan respon sistem dan perubahan yang terjadi pada anak
- g. Setelah keseluruhan proses pengujian terlaksana, penulis memastikan keseluruhan formulir terisi.

Data pertanyaan yang diberikan berkaitan dengan kegiatan ibadah anak:

- a. Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Pertanyaan diatas diberikan untuk mendapatkan data tentang pelaksanaan ibadah salat anak berdasarkan pengamatan dari orang tua. Pertanyaan ini diberikan sebelum dan sesudah penerapan aplikasi untuk melihat terjadinya perubahan pada tingkat ibadah anak.
- b. Berapa kali rata-rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Pertanyaan diatas diberikan untuk mendapatkan data jumlah rata-rata salat yang dilaksanakan anak setiap hari. Pertanyaan ini diberikan sebelum dan sesudah penerapan aplikasi untuk melihat terjadinya perubahan pada tingkat ibadah anak.
- c. Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Pertanyaan diatas diberikan untuk mendapatkan data tentang pelaksanaan ibadah membaca Al-Quran anak berdasarkan pengamatan

dari orang tua. Pertanyaan ini diberikan sebelum dan sesudah penerapan aplikasi untuk melihat terjadinya perubahan pada tingkat ibadah anak.

- d. Berapa banyak halaman Al-Quran yang dibaca anak anda setiap hari?

Pertanyaan diatas diberikan untuk mendapatkan data jumlah rata-rata bacaan Al-Quran yang dilaksanakan anak setiap hari. Pertanyaan ini diberikan sebelum dan sesudah penerapan aplikasi untuk melihat terjadinya perubahan pada tingkat ibadah anak.

- e. Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?

Pertanyaan diatas diberikan untuk mendapatkan data tentang pelaksanaan ibadah hafalan doa sehari-hari anak berdasarkan pengamatan dari orang tua. Pertanyaan ini diberikan sebelum dan sesudah penerapan aplikasi untuk melihat terjadinya perubahan pada tingkat ibadah anak.

- f. Berapa banyak jumlah doa sehari-hari yang dibaca anak anda?

Pertanyaan diatas diberikan untuk mendapatkan data jumlah rata-rata hafalan doa sehari-hari yang dilaksanakan anak setiap hari. Pertanyaan ini diberikan sebelum dan sesudah penerapan aplikasi untuk melihat terjadinya perubahan pada tingkat ibadah anak.

- g. Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?

Pertanyaan diatas diberikan untuk mandapatkan data tentang sikap orang tua yang diterapkan dalam memberikan pendidikan terhadap anak untuk beribadah.

- h. Apakah aplikasi “Ibadah Yuk” membantu meningkatkan ibadah anak anda? Jika iya berikan penilaian (1-10) dan berikan alasannya

Pertanyaan diatas diberikan untuk mendapatkan data tentang pengaruh pelaksanaan ibadah anak setelah menggunakan aplikasi dan untuk mendapatkan data penilaian yang diberikan orang tua terhadap aplikasi ibadah yuk.

- i. Berikan kritik dan saran anda untuk aplikasi gamifikasi ibadah yuk? Pertanyaan diatas diberikan untuk mendapatkan kritik serta saran dari orang tua selaku pengguna aktif dari aplikasi ibadah yuk untuk membantu aplikasi ibadah yuk mengembangkan sistem serta fitur-fitur di dalam sistemnya.

Proses perancangan kuisisioner untuk mendapatkan hasil berupa penilaian peningkatan ibadah anak adalah sebagai berikut (Kasnodihardjo *et al.*, 2012):

1. Penentuan jenis data yang diinginkan sebagai output
2. Identifikasi masalah awal sehingga menghasilkan hipotesis untuk menentukan jenis data dan kebutuhan elemen dalam kuisisioner
3. Menilai tingkat kerahasiaan data yang diperlukan dari setiap responden dan mengeliminasi pertanyaan yang dapat mengganggu privasi responden
4. Menyusun urutan pertanyaan dan menentukan tipe pertanyaan (multiple choice, free response, atau check list)
5. Menyusun kata – kata untuk pertanyaan agar sesuai dengan tujuan dan dapat dengan mudah dimengerti oleh responden
6. Penyesuaian format kuisisioner dengan pertanyaan agar responden dapat dengan nyaman dan mudah menjawab kuisisioner

## BAB IV PENGEMBANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan desain perancangan alur sistem yang diusulkan dengan menggunakan diagram perancangan berbasis obyek yaitu *Unified Modelling Language* (UML). Selain perancangan alur sistem dilakukan juga perancangan *user interface* sistem dengan menggunakan aplikasi *yEd Graph Editor*.

### 4.1 Deskripsi Sistem

Sistem yang diusulkan berbasis *website* dan bertujuan untuk meningkatkan semangat anak untuk melakukan aktifitas ibadah. Agar dapat meningkatkan semangat anak, pada sistem terdapat fitur gamifikasi yaitu fitur target yang harus diselesaikan oleh anak. Setiap target yang telah diselesaikan harus divalidasi atau di cek oleh orang tua. Apabila target sudah benar diselesaikan oleh anak, anak mendapatkan poin. Pada jumlah poin tertentu, sistem memberikan *badge*. *Badge* terdiri dari beberapa tingkatan yaitu *bronze*, *silver* dan *gold*. Dengan adanya fitur gamifikasi ini, anak dapat memiliki rasa kompetisi untuk mengumpulkan *badge* lebih banyak daripada teman-teman lainnya, sehingga anak memiliki semangat untuk menggunakan aplikasi dan melakukan aktifitas ibadah.

### 4.2 Analisa Kebutuhan Sistem

Pada tahap ini dilakukan analisa kebutuhan sistem yang terdiri dari kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

#### 4.2.1 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional adalah fitur-fitur yang terdapat pada sistem, sehingga dapat mengolah data inputan menjadi data keluaran atau informasi. Berikut ini kebutuhan fungsional sistem yang diusulkan.

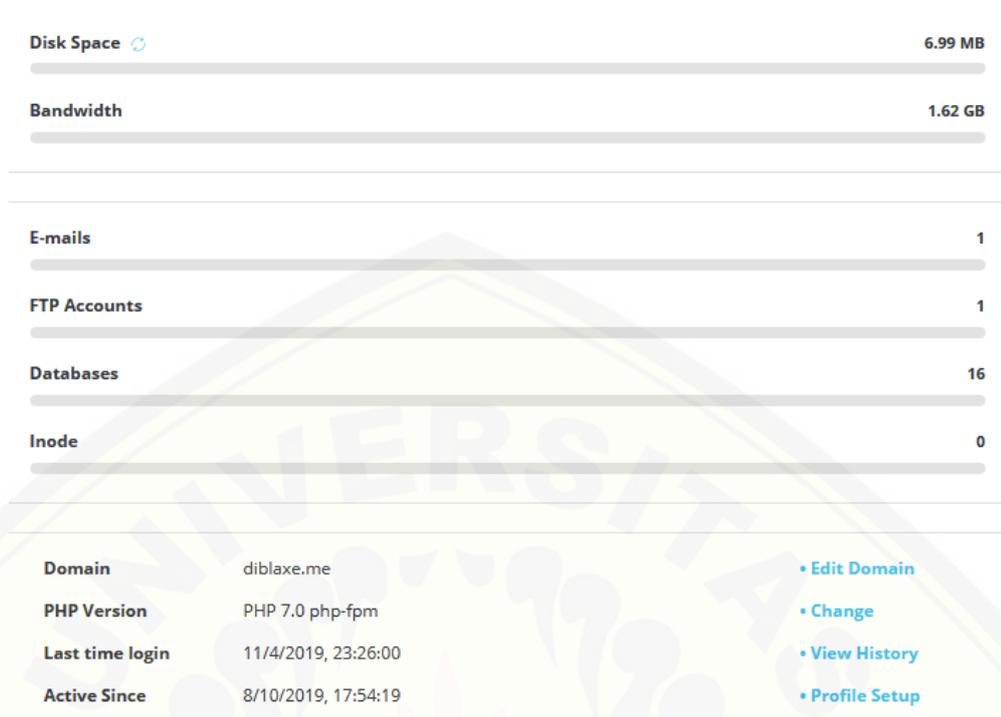
1. Orang tua dapat menyimpan data pada registrasi user. Kebutuhan ini merupakan kebutuhan yang umum dipakai dalam membuat sebuah sistem.
2. Orang tua dan anak menggunakan fitur login untuk mengautentikasi hak akses pengguna sistem. Kebutuhan ini merupakan kebutuhan yang umum dipakai dalam membuat sebuah sistem.

3. Orang tua dapat mengelola data kegiatan ibadah yang meliputi *view*, *insert*, *edit* dan *delete*. Kegiatan ibadah yang dapat dikelola disesuaikan berdasarkan keinginan orang tua serta hasil kesepakatan dengan anak.
4. Orang tua dapat melakukan validasi kegiatan ibadah anak yang sudah diverifikasi. Proses validasi dapat dilakukan dengan melakukan aksi validasi terhadap data ibadah yang telah dilakukan anak.
5. Anak dapat melakukan verifikasi kegiatan ibadah anak yang sudah dilaksanakan. Proses verifikasi dapat dilakukan dengan melakukan aksi verifikasi terhadap *list* tugas ibadah anak.
6. Orang tua dapat mengelola data *virtual goods* / hadiah yang meliputi *view*, *insert*, *edit* dan *delete*. *Virtual goods* / hadiah yang dapat dikelola disesuaikan berdasarkan keinginan orang tua serta hasil kesepakatan dengan anak.
7. Anak dapat melakukan proses *view* terhadap berbagai informasi seperti *virtual goods*, skor, dan *list* tugas ibadah.

#### 4.2.2 Kebutuhan Non-fungsional

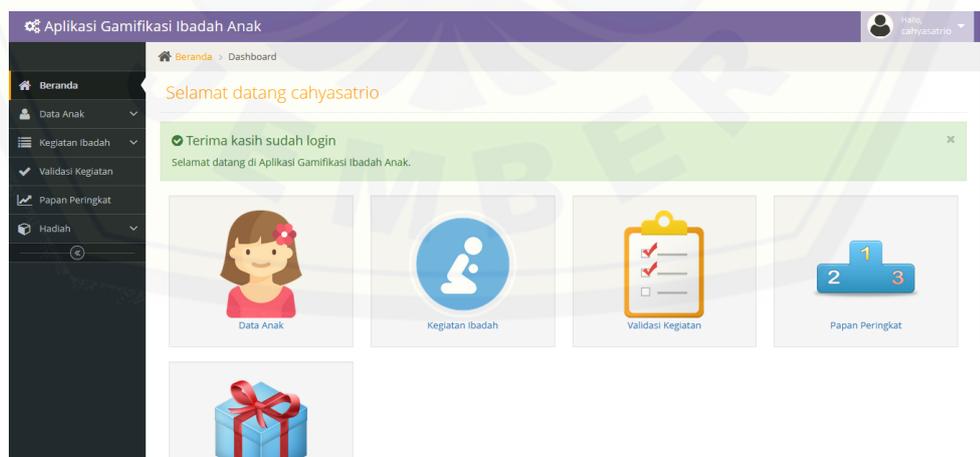
Kebutuhan non fungsional adalah kebutuhan sistem yang tidak terkait dengan fitur sistem. Berikut ini kebutuhan non fungsional sistem yang diusulkan.

1. Sistem menggunakan autentikasi berupa *username* dan *password*. Kebutuhan ini merupakan kebutuhan yang umum dipakai dalam membuat sebuah sistem dan merupakan default dari *framework Codeigniter*.
2. Sistem berbasis website. Website dipakai agar sistem dapat diakses dimanapun selama 24 jam penuh.

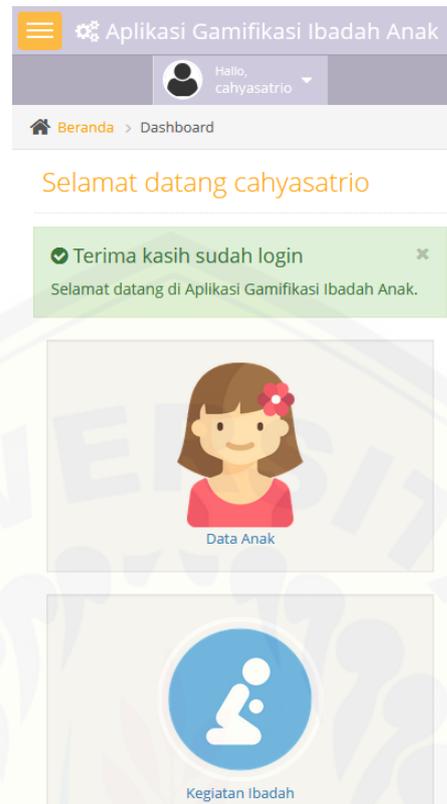


Gambar 5 Active Since website

3. Tampilan website yang *responsive*. Kebutuhan ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam mengakses aplikasi di semua komputer. Waktu tunggu respon aplikasi maksimal 1 menit. Tampilan sistem sederhana dan mudah dimengerti oleh pengguna awam dan anak-anak usia minimal 6 tahun. Berikut merupakan gambar tampilan *responsive website*.



Gambar 6 Tampilan responsive website



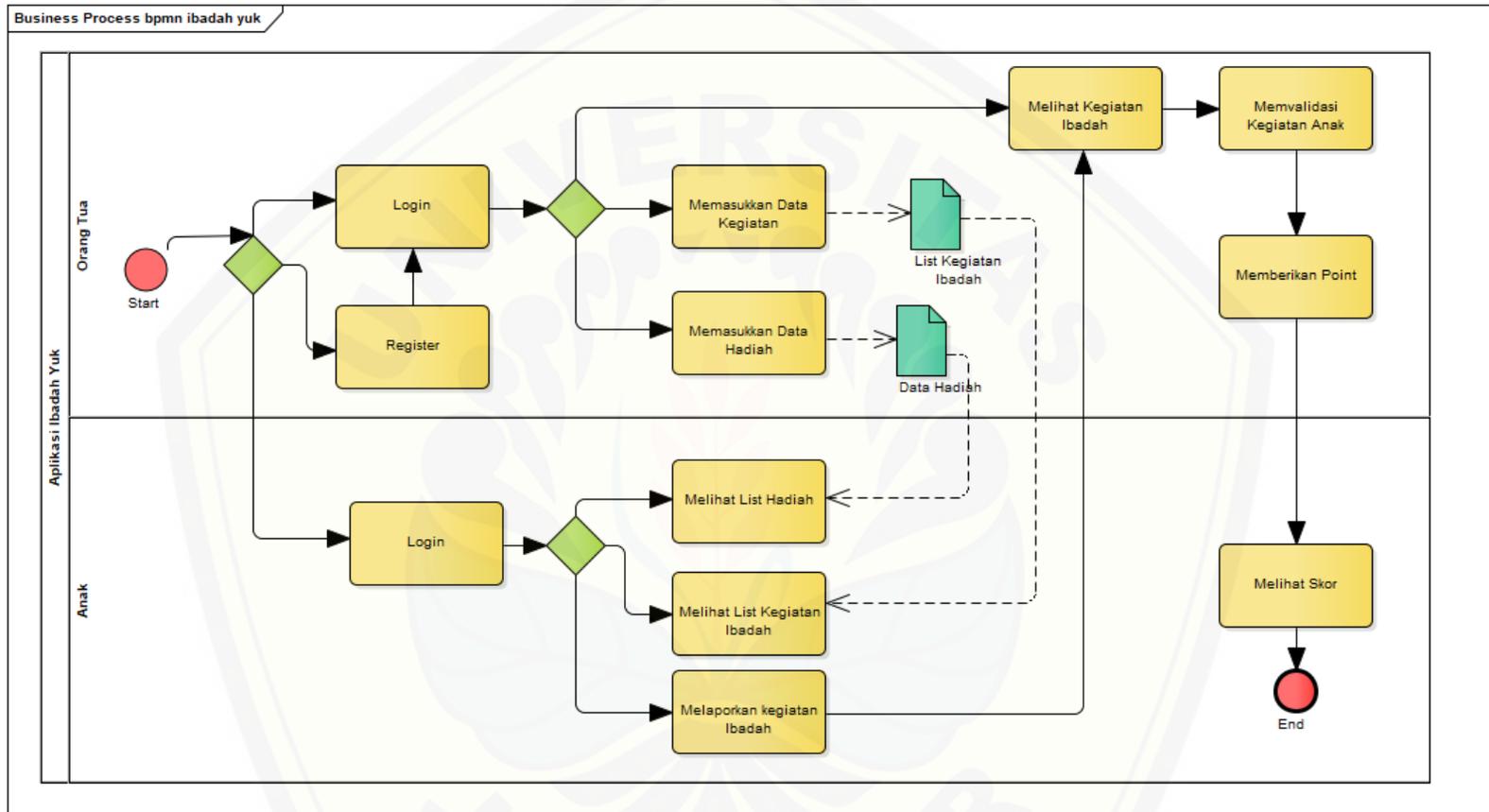
Gambar 7 Tampilan Responsive Mobile

## 4.2 Desain Sistem

Pada tahap ini berisikan desain sistem usulan yang terdiri dari beberapa tahap yaitu *Business Process*, *Use Case Diagram*, perancangan desain tampilan.

### 4.2.1 *Business Process Modelling Notation (BPMN)*

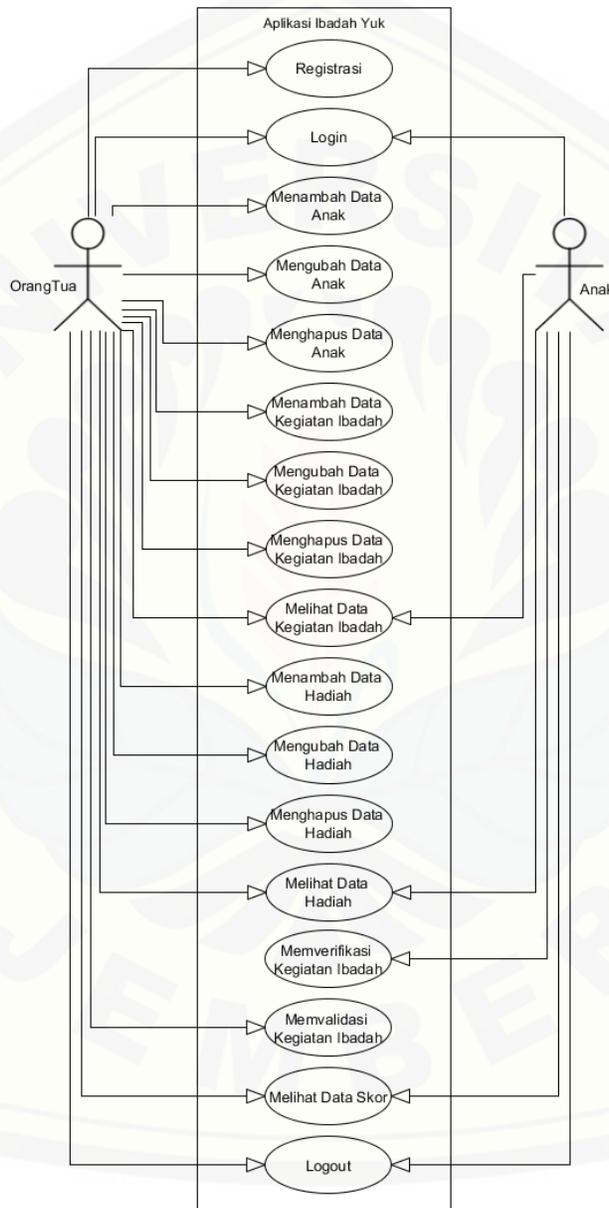
*Business process modelling notation* merupakan diagram yang menggambarkan proses bisnis yang didasarkan pada alur diagram dan terdiri dari aktivitas-aktivitas serta kontrol-kontrol alur yang mendefinisikan sistem kerjanya. *Business process modelling notation* dari sistem ini dapat dilihat pada Gambar 7



Gambar 8 Business Process Modelling Notation (BPMN)

#### 4.2.2 Use Case Diagram

*Use case diagram* menggambarkan interaksi aktor atau pengguna sistem terhadap fungsional sistem. Berikut ini desain pemodelan *use case diagram* sistem usulan. *Use case diagram* pada sistem ini dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 9 Use case diagram

Penjelasan masing-masing aktor atau pengguna sistem adalah sebagai berikut ini.

Tabel 5 Deskripsi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	Orang Tua	Aktor orang tua memiliki hak akses secara penuh. Orang tua dapat mengelola data anak, mengelola kegiatan ibadah anak, memvalidasi ibadah yang telah diverifikasi anak dan mengelola data hadiah anak.
2	Anak	Anak memiliki hak akses ke aplikasi apabila telah didaftarkan oleh orang tua. Anak memiliki hak akses untuk melihat kegiatan ibadah yang harus dikerjakan, memverifikasi ibadah yang telah dilakukan, melihat <i>point</i> yang telah didapat dan melihat data hadiah.

Sedangkan penjelasan masing-masing *use case* pada *use case diagram* sistem usulan adalah sebagai berikut.

Tabel 6 Deskripsi Fitur

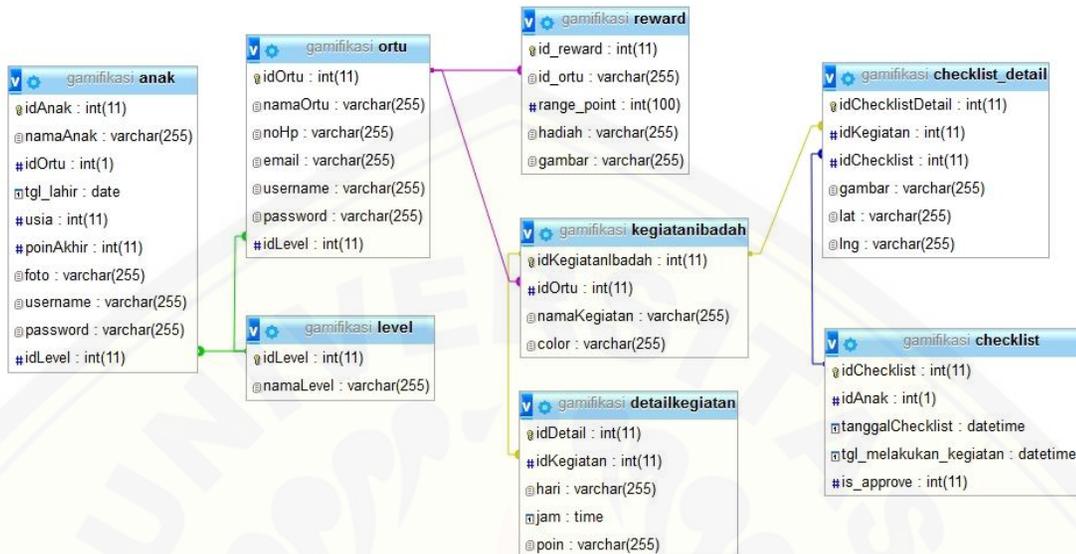
No	Use Case	Deskripsi
1	Registrasi	Menggambarkan proses pendaftaran identitas untuk orang tua
2	Login	Menggambarkan proses alur dari aktor jika akan masuk dalam aplikasi
3	Menambah Data Anak	Menggambarkan proses menambahkan data anak pada sistem
4	Mengubah Data Anak	Menggambarkan proses mengubah rincian data anak yang telah dibuat oleh orang tua
5	Menghapus Data Anak	Menggambarkan proses menghapus data anak yang telah dibuat oleh orang tua

6	Menambah Data Kegiatan Ibadah	Menggambarkan proses menambahkan data kegiatan ibadah pada sistem
7	Mengubah Data Kegiatan Ibadah	Menggambarkan proses mengubah rincian data kegiatan ibadah yang telah dibuat oleh orang tua
8	Menghapus Data Kegiatan Ibadah	Menggambarkan proses menghapus data kegiatan ibadah yang telah dibuat oleh orang tua
9	Melihat Data Kegiatan Ibadah	Menggambarkan proses melihat data kegiatan ibadah yang telah dibuat oleh orang tua
10	Menambah Data Hadiah	Menggambarkan proses menambahkan data hadiah pada sistem
11	Mengubah Data Hadiah	Menggambarkan proses mengubah rincian data hadiah yang telah dibuat oleh orang tua
12	Menghapus Data Hadiah	Menggambarkan proses menghapus data hadiah yang telah dibuat oleh orang tua
13	Melihat Data Hadiah	Menggambarkan proses melihat data hadiah yang telah dibuat oleh orang tua
14	Memverifikasi Kegiatan Ibadah	Menggambarkan proses verifikasi kegiatan ibadah yang telah lakukan anak
15	Memvalidasi Kegiatan Ibadah	Menggambarkan proses validasi kegiatan ibadah yang telah diverifikasi anak
16	Melihat Data Skor	Menggambarkan proses melihat data skor yang telah diperoleh anak
17	Logout	Menggambarkan proses alur dari aktor jika akan keluar dari aplikasi

#### 4.2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entitiy Relationship Diagram berikut menjelaskan tentang entitas serta hubungan yang dimiliki antar entitas tersebut. Hubungan tersebut menunjukkan

ketergantungan serta peran dari masing – masing entitas data terhadap satu sama lain pada *database* aplikasi ibadah yuk. ERD tersebut ditunjukkan pada gambar berikut:



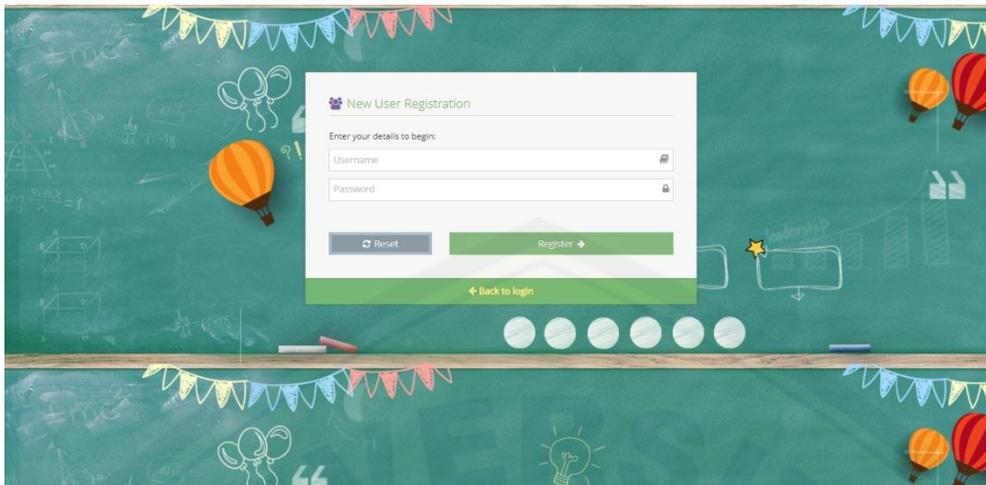
Gambar 10 Entity Relationship Diagram

#### 4.2.4 Mockup

*Mockup* merupakan gambaran nyata dari konsep desain yang diaplikasikan dalam media grafis yang diberikan efek visual sehingga hasilnya tampak menyerupai wujud nyata dari sistem yang akan dirancang. Tampilan *mockup* aplikasi usulan adalah sebagai berikut

##### 1. Halaman Registrasi

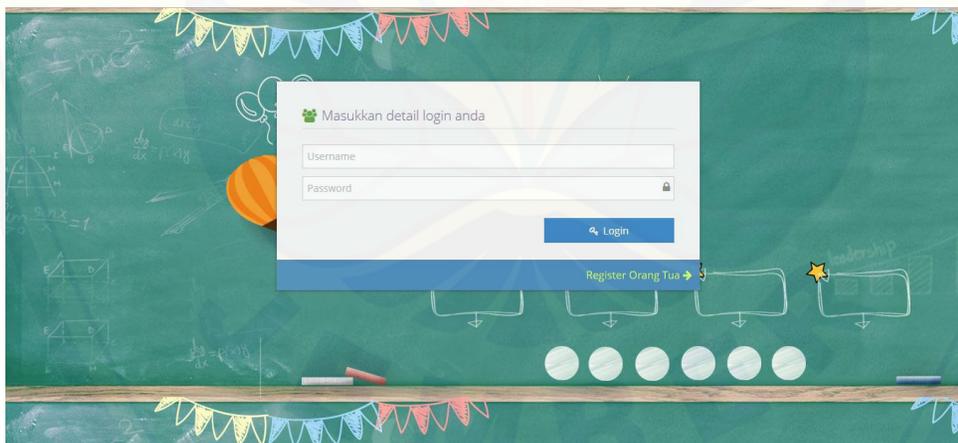
Halaman registrasi merupakan halaman untuk mendaftarkan identitas orang tua untuk dapat masuk kedalam aplikasi. Pada tampilan halaman registrasi terdapat 2 kolom *input* yang terdiri dari *username* dan *password*.



Gambar 11 *Mockup* Halaman Registrasi

## 2. Halaman *Login* Orang Tua

Halaman *login* merupakan halaman untuk masuk kedalam aplikasi. Pada tampilan halaman *login* terdapat 2 kolom *input* yang terdiri dari *username* dan *password*. *Username* dan *password* diisi sesuai data saat melakukan proses registrasi.

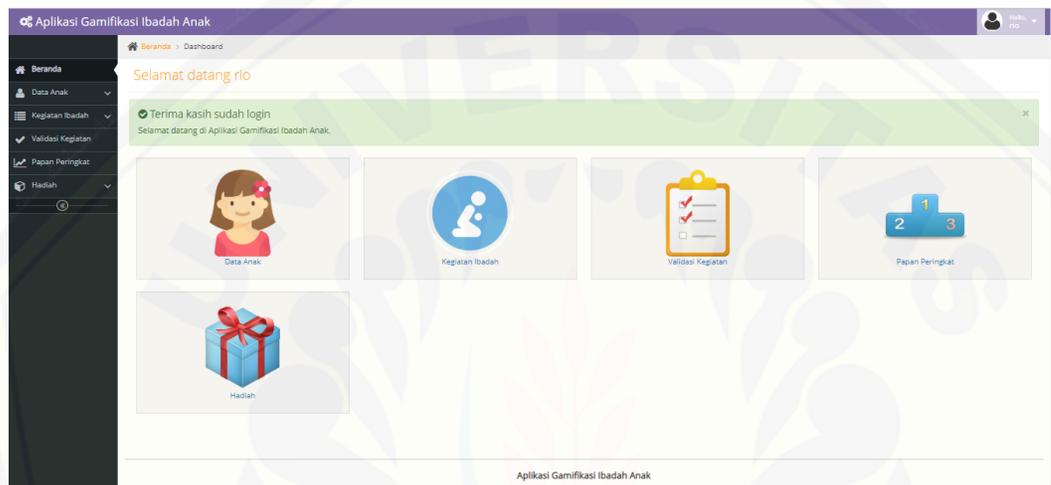


Gambar 12 *Mockup* Halaman Login

## 3. Halaman Menu Orang Tua

Halaman menu aplikasi orang tua merupakan halaman pertama ketika orang tua masuk kedalam aplikasi. Pada tampilan halaman menu aplikasi terdapat 5 tampilan

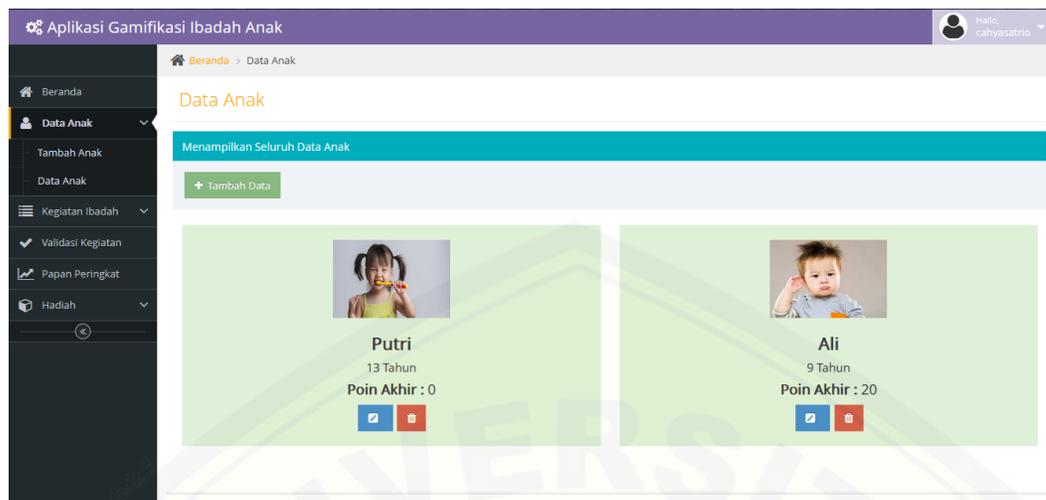
*icon* yang terdiri dari data anak yang merupakan menu yang digunakan untuk mengelola data anak, kegiatan ibadah merupakan menu yang digunakan untuk mengelola data kegiatan, validasi kegiatan merupakan menu yang digunakan untuk memvalidasi kegiatan ibadah yang telah diverikasi anak, papan peringkat merupakan menu yang digunakan untuk melihat perolehan *point* anak dan hadiah merupakan menu yang digunakan untuk menambahkan *list* hadiah yang akan diberikan kepada anak.



Gambar 13 *Mockup* Halaman Menu Orang Tua

#### 4. Halaman Data Anak

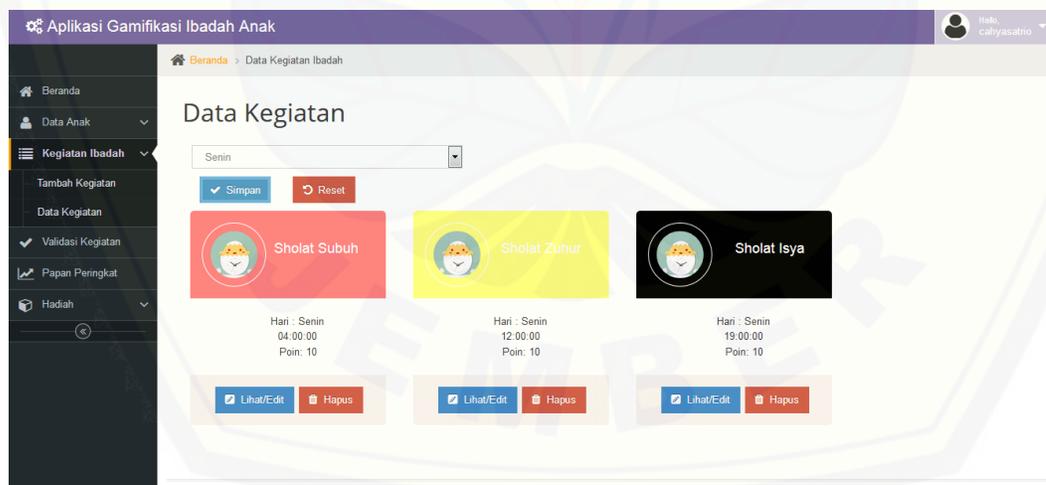
Halaman data anak merupakan halaman yang digunakan untuk menambah, mengubah dan menghapus rincian data anak. Pada tampilan halaman data anak terdapat identitas anak yang telah ditambahkan dan terdapat tombol untuk menambah data anak



Gambar 14 *Mockup* Halaman Data Anak

## 5. Halaman Data Kegiatan

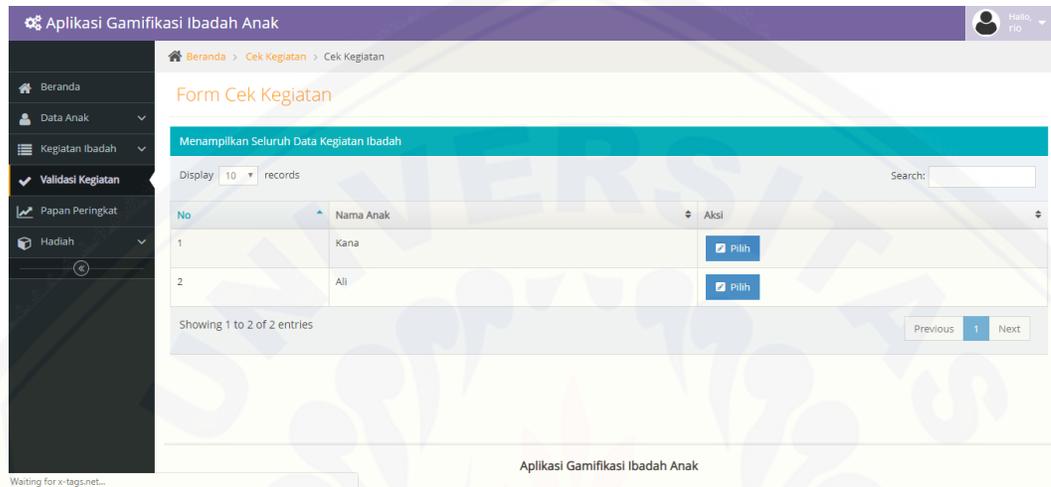
Halaman data kegiatan merupakan halaman yang digunakan untuk menambah, mengubah dan menghapus rincian kegiatan ibadah anak. Pada tampilan halaman data kegiatan terdapat tabel rincian kegiatan ibadah dan terdapat tombol untuk menambah data kegiatan.



Gambar 15 *Mockup* Halaman Data Kegiatan

## 6. Halaman Validasi

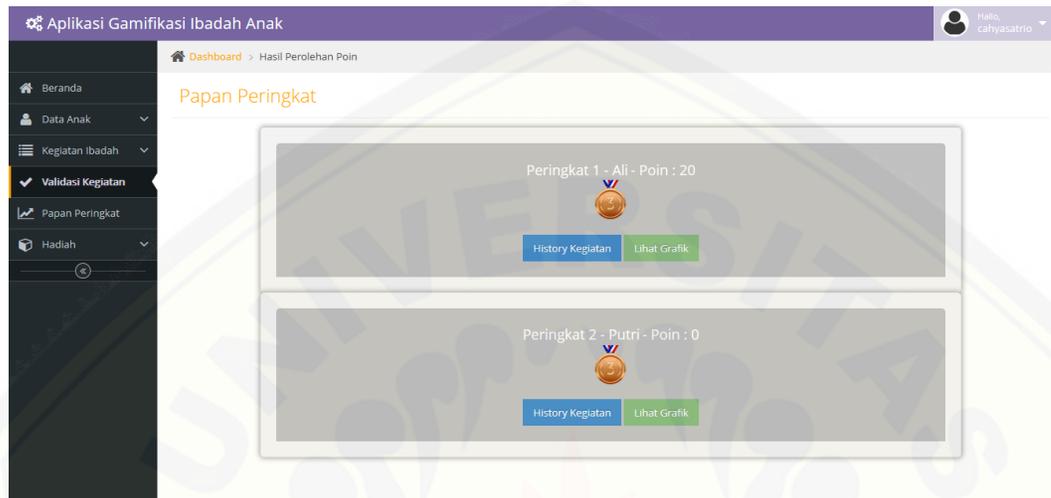
Halaman validasi merupakan halaman yang digunakan oleh orangtua untuk mengkonfirmasi atau mengesahkan ibadah yang telah diverifikasi anak sebelumnya. Pada tampilan halaman validasi orang tua dapat memvalidasi ibadah yang telah dikerjakan anak.



Gambar 16 Mockup Halaman Validasi

## 7. Halaman Papan Peringkat

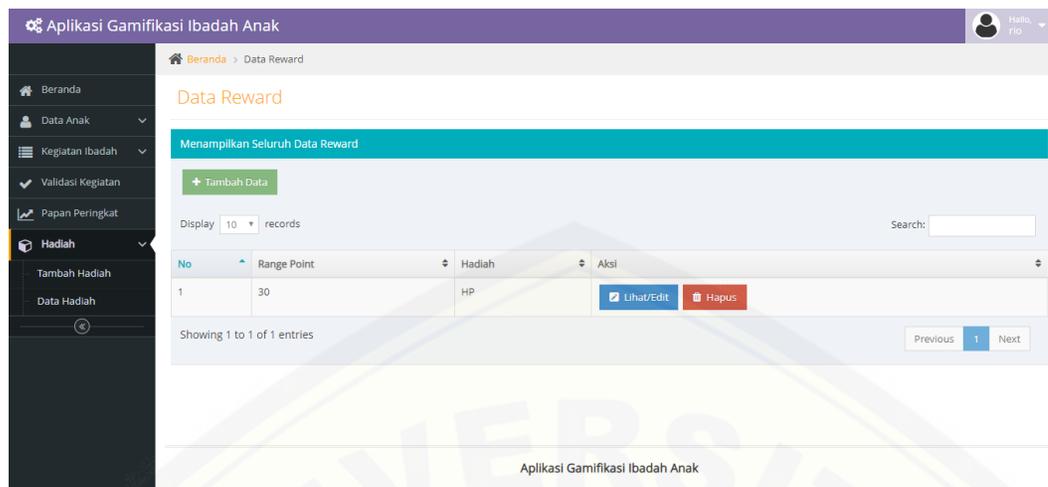
Halaman papan peringkat merupakan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi perolehan *point* yang telah didapatkan anak dan seluruh pengguna aplikasi.



Gambar 17 Mockup Halaman Papan Peringkat

## 8. Halaman Hadiah

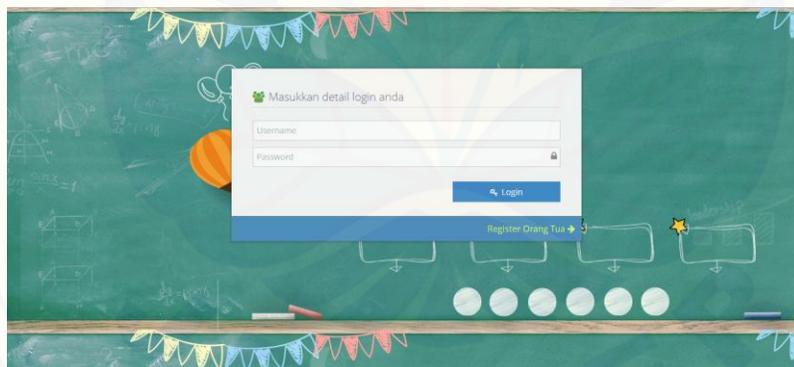
Halaman hadiah atau halaman *reward* merupakan halaman yang digunakan untuk menambah, mengubah dan menghapus rincian hadiah anak. Pada tampilan halaman data hadiah terdapat tabel rincian hadiah yang anak dapatkan ketika mencapai *point* yang telah ditentukan orang tua



Gambar 18 Mockup Halaman Hadiah

#### 9. Halaman *Login* Anak

Halaman *login* anak merupakan halaman untuk masuk kedalam aplikasi. Pada tampilan halaman *login* terdapat 2 kolom *input* yang terdiri dari *username* dan *password*. *Username* dan *password* diisi sesuai data yang telah dimasukkan oleh orang tua anak.

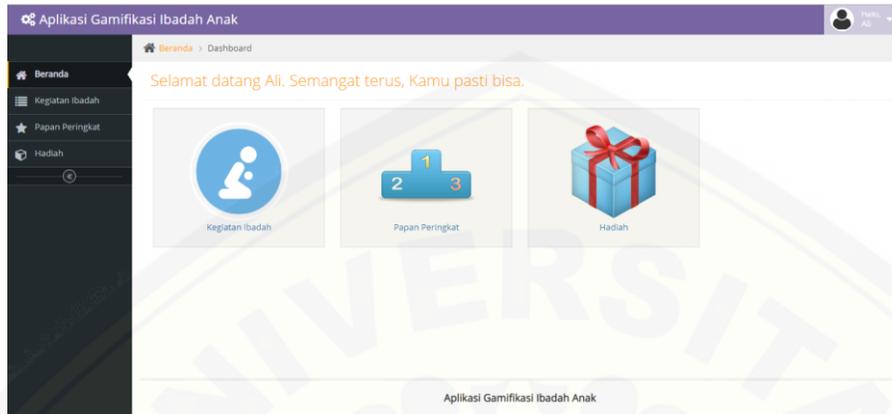


Gambar 19 Mockup Halaman Login Anak

#### 10. Halaman Menu Aplikasi Anak

Halaman menu aplikasi anak merupakan halaman pertama ketika anak masuk kedalam aplikasi. Pada tampilan halaman menu aplikasi terdapat 3 tampilan *icon* yang terdiri dari kegiatan ibadah yang merupakan menu yang digunakan untuk

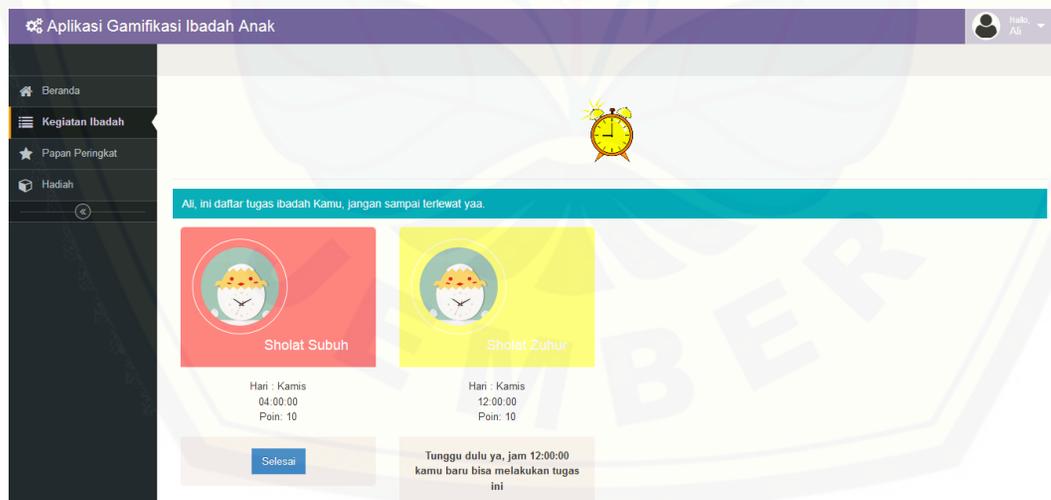
melihat semua *list* kegiatan ibadah yang harus dikerjakan anak, papan peringatan merupakan menu yang digunakan untuk melihat perolehan *point* anak dan hadiah merupakan menu yang digunakan untuk melihat hadiah yang didapatkan anak.



Gambar 20 Mockup Halaman Menu Aplikasi Anak

#### 11. Halaman Kegiatan Ibadah

Halaman kegiatan ibadah merupakan halaman yang digunakan untuk memverifikasi ibadah yang telah dilakukannya. Pada tampilan halaman kegiatan ibadah terdapat *list* kegiatan ibadah yang harus dikerjakan dan nantinya anak dapat menchecklist kegiatan ibadah yang telah dilakukannya.



Gambar 21 Mock Up Kegiatan Ibadah

## 12. Halaman Papan Peringkat

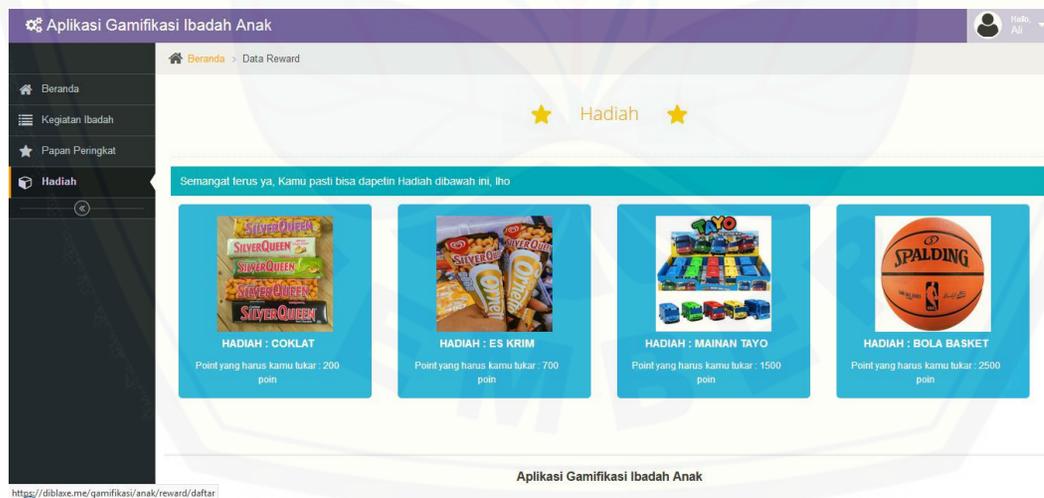
Halaman papan peringkat merupakan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi perolehan *point* yang telah didapatkan anak.



Gambar 22 Mockup Halaman Papan Peringkat

## 13. Halaman Hadiah Anak

Halaman hadiah anak merupakan halaman yang digunakan untuk melihat *list* hadiah yang didapatkan anak jika mencapai *point* yang ditentukan orang tua.



Gambar 23 Mock Up Halaman Anak

## BAB VI PENUTUP

### 6.1. Kesimpulan

Hasil dari penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengintegrasian perangkat lunak mengukur tingkat ibadah anak dengan konsep gamifikasi sebagai unsur yang memotivasi ibadah mendapatkan nilai dengan rata-rata 8,5 skala 10 dari pengguna. Nilai tersebut menunjukkan pengintegrasian kedua elemen tersebut telah memberikan hasil yang baik. Metode gamifikasi yang diterapkan diantaranya *points*, *badges*, *leaderboards*, *challenge*, dan *virtual goods*. *Challenge* adalah kegiatan ibadah yang ditetapkan oleh orang tua untuk dikerjakan oleh anak. Setiap *challenge* yang diselesaikan akan memberikan *points* pada anak. *Points* yang didapatkan anak akan meningkatkan *badge* dan *points* tersebut dapat ditukarkan dengan *virtual goods*. Terdapat 3 jenis *badge*, yaitu *bronze*, *silver*, dan *gold* yang akan didapatkan sesuai dengan jumlah *points* yang dimiliki oleh anak. *Virtual goods* adalah visualisasi dari hadiah berupa barang yang akan anak dapatkan dari orang tua di kehidupan nyata. *Virtual goods* didapatkan dengan cara mengumpulkan *points* hingga mencukupi syarat batas *points* dari *virtual goods*. *Points* yang terkumpul akan menentukan peringkat anak yang akan ditampilkan pada *leaderboard*. Peringkat anak akan dibandingkan dengan anak yang ada pada keluarga tersebut. Semakin tinggi *points* yang didapatkan maka peringkat anak akan semakin tinggi.
2. Proses penerapan gamifikasi pada aplikasi “Ibadah Yuk” terhadap ibadah anak memberikan dampak yang baik. Hal tersebut digambarkan dengan peningkatan ibadah anak yang terjadi. Ibadah salat anak mengalami peningkatan rata-rata sebesar 1,6 waktu. Ibadah membaca Al-Quran mengalami peningkatan sebesar 1,1 halaman dan ibadah hafalan doa sehari -hari mengalami peningkatan sebesar 2,25 doa. Ketiga ibadah tersebut mengalami peningkatan menunjukkan

bahwa penerapan gamifikasi memiliki pengaruh terhadap pelaksanaan ibadah anak. Penerapan aplikasi Ibadah Yuk juga mendapatkan sambutan yang baik dari orang tua sebagai salah satu pengguna aktif dengan penilaian yang baik. Orang tua memberikan penilaian dengan rata-rata nilai 8,5.

## 6.2. Saran

Adapun saran untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan fitur kegiatan ibadah yang dinamis sehingga orang tua dapat memasukkan berbagai jenis kegiatan ibadah sesuai dengan kebutuhan setiap anak
2. Penambahan komponen gamifikasi yang dapat menambah nilai *fun* dari sebuah aplikasi dengan basis gamifikasi dan dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan-pesan dakwah kepada anak

## DAFTAR PUSTAKA

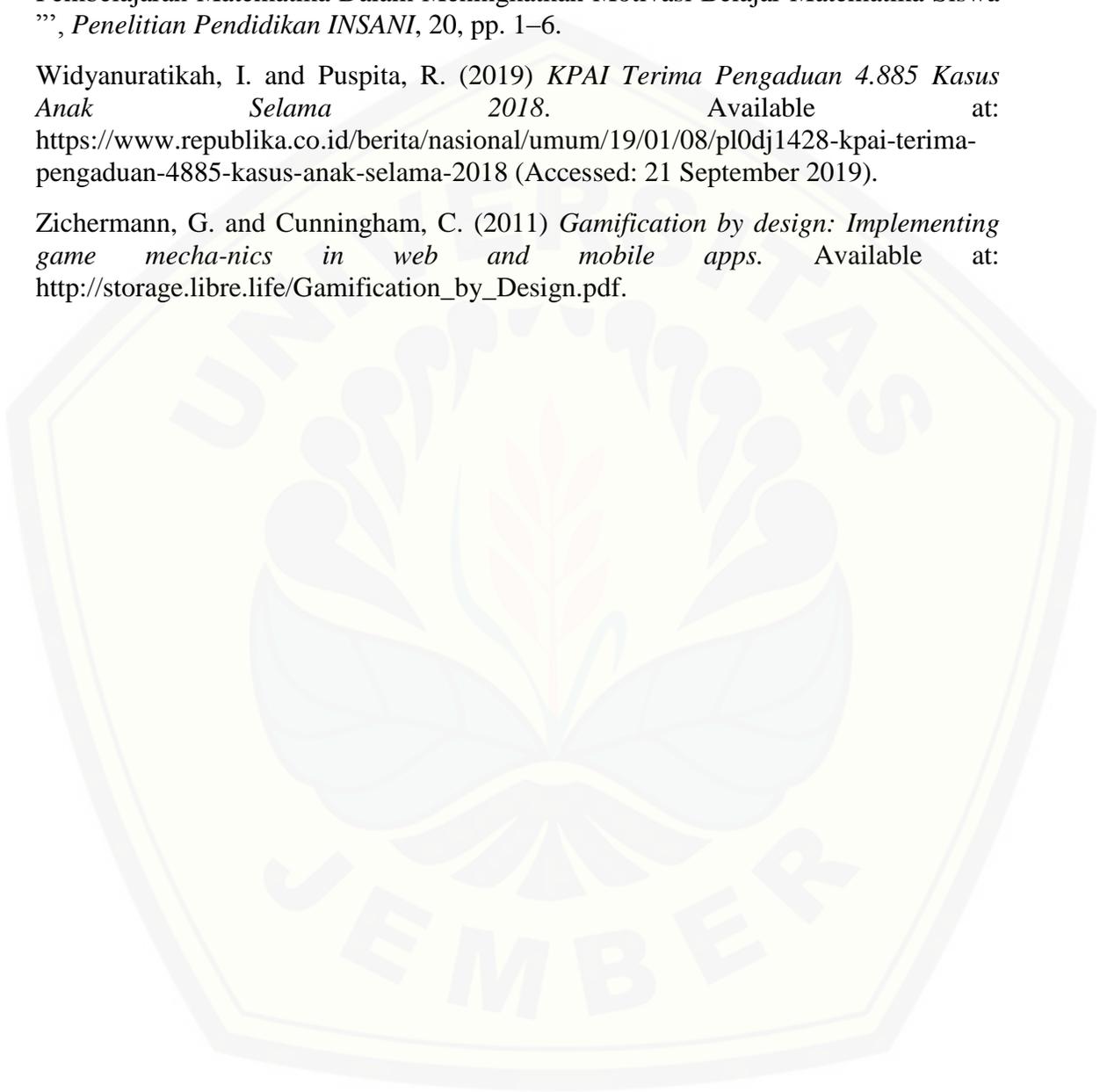
- Aini, Q. *et al.* (2018) 'Penerapan Gamifikasi Pada Sistem Informasi Penilaian Ujian Mahasiswa Untuk Meningkatkan Kinerja Dosen', *Jurnal Informatika Upgris*, 4(1), pp. 46–55. Available at: <http://journal.upgris.ac.id/index.php/JIU/article/view/2263/1883>.
- Djaelani, Hm. (2013) 'Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Keluarga Dan Masyarakat', *Jurnal Ilmiah WIDYA*, 100.
- Heni Jusuf (2016) 'Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran', *Jurnal TICOM*, 5(1), pp. 1–6.
- Isnanto Adi Prasetyo, Senie Destya, R. (2016) 'Penerapan Konsep Gamifikasi pada Perancangan Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an', *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2016*, pp. 37–42.
- Kasnodihardjo, O. *et al.* (2012) 'Langkah-langkah Menyusun Kuesioner', *Media of Health Research and Development*, 3(02 Jun). doi: 10.22435/mpk.v3i02Jun.937.
- Khoirunnisa, Y. (2018) 'PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMIFIKASI PADA MATERI BANGUN RUANG SISI LENGKUNG SISWA SMP Skripsi', p. 82. doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.
- Muhammad Ali (2009) 'Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik', *Jurnal Edukasi@ Elektro*, 5(1), pp. 11–18.
- Mumpuni, I. P. (2018) 'Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan, kemenarikan bahan ajar gamifikasi dan untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bangun ruang sisi', p. 134.
- Nurhalim, S. (2019) *Teganya Anak Tendang Kepala Ibu Hanya karena Uang Rp 10 Ribu*. Available at: <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-4675995/teganya-anak-tendang-kepala-ibu-hanya-karena-uang-rp-10-ribu> (Accessed: 21 September 2019).
- Romdhoni, F. H. and Wibowo, R. P. (2014) 'Penerapan Gamification Pada Aplikasi Interaktif Pembelajaran SQL Berbasis Web', *Jurnal Teknik Pomits*, 1(1), pp. 1–6.
- Sari, B. W. *et al.* (2015) 'Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris Berbasis Web', *Jurnal Ilmiah SISFOTENIKA*, 5(2), pp. 155–166.
- Sugiharto and Sitinjak.J.R.T (2006) *LISREL*.
- Sulaiman, U. (2014) 'PERILAKU BERAGAMA SISWA (Kasus pada Siswa SLTP Negeri I dan MTs Negeri Bulukumba)', *AULADUNA*, 1.

SUMARA, D. S., HUMAEDI, S. and SANTOSO, M. B. (2017) 'Kenakalan Remaja Dan Penanganannya', *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(2). doi: 10.24198/jppm.v4i2.14393.

Takdir, M. (2017) 'Kepomath Go “ Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa ”', *Penelitian Pendidikan INSANI*, 20, pp. 1–6.

Widyanuratikah, I. and Puspita, R. (2019) *KPAI Terima Pengaduan 4.885 Kasus Anak Selama 2018*. Available at: <https://www.republika.co.id/berita/nasional/umum/19/01/08/pl0dj1428-kpai-terima-pengaduan-4885-kasus-anak-selama-2018> (Accessed: 21 September 2019).

Zichermann, G. and Cunningham, C. (2011) *Gamification by design: Implementing game mecha-nics in web and mobile apps*. Available at: [http://storage.libre.life/Gamification\\_by\\_Design.pdf](http://storage.libre.life/Gamification_by_Design.pdf).



## Lampiran

### Skenario Test Pengujian Implementasi Sistem

#### 1.1 Skenario Tes Login

No. <i>Use Case</i>	02
Nama <i>Use Case</i>	Login
Aktor	Orang Tua dan Anak
Deskripsi	Fitur untuk masuk ke dalam sistem Ngaji Yuk
Prakondisi	User berada di halaman awal
Pascakondisi	User masuk ke dalam sistem
Event Flow	
Normal flow : <i>Login</i>	
Aksi aktor	Reaksi sistem
1. Memasukkan Username dan Password	
2. Klik Login	
	3. Menampilkan halaman beranda sesuai dengan hak akses

#### 1.2 Skenario Tes Menambah Data Anak

No. <i>Use Case</i>	03
Nama <i>Use Case</i>	Menambah Data Anak
Aktor	Orang Tua
Deskripsi	Fitur untuk menambahkan data anak
Prakondisi	Masuk ke beranda sesuai hak

	akses
Pascakondisi	Data Anak baru dimasukkan
Event Flow	
Normal flow : Menambah Data Anak	
Aksi aktor	Reaksi sistem
1. Klik pada Ikon Data Anak	
	2. Menampilkan Halaman Data Anak
3. Klik Tombol Tambah Data	
	4. Menampilkan Halaman Form Tambah Anak
5. Memasukkan Data Anak pada isian Nama Anak, Tanggal Lahir, Username, Password, dan Foto	
6. Klik Simpan	
	7. Menampilkan Halaman Data Anak dan Data Anak Baru
Reset Isian Text Box	
1. Klik Reset	
	2. Menghilangkan isian dari seluruh text box

### 1.3 Skenario Tes Mengubah Data Anak

No. Use Case	04
Nama Use Case	Mengubah Data Anak

Aktor	Orang Tua
Deskripsi	Fitur untuk mengubah data anak yang telah dimasukkan
Prakondisi	Masuk ke beranda sesuai hak akses
Pascakondisi	Data Anak sudah diubah
Event Flow	
Normal flow : Mengubah Data Anak	
Aksi aktor	Reaksi sistem
1. Klik pada Ikon Ubah pada Data Anak yang ingin dirubah	
	2. Menampilkan Form Ubah Data Anak
3.Memasukkan Data Anak pada isian Nama Anak, Tanggal Lahir, Username, Password, dan Foto	
4.Klik Simpan	
	5.Menampilkan Halaman Data Anak dan Data Anak Baru
Reset Isian Text Box	
1. Klik Reset	
	2.Menghilangkan isian dari seluruh text box

#### 1.4 Skenario Tes Menghapus Data Anak

No. Use Case	05
--------------	----

Nama <i>Use Case</i>	Menghapus Data Anak
Aktor	Orang Tua
Deskripsi	Fitur untuk menghapus data anak yang telah dimasukkan
Prakondisi	Masuk ke beranda sesuai hak akses
Pascakondisi	Data Anak sudah dihapus
Event Flow	
Normal flow : Menghapus Data Anak	
Aksi aktor	Reaksi sistem
1. Klik pada Ikon Hapus pada Data Anak yang ingin dihapus	
	2. Menampilkan <i>alert</i> untuk konfirmasi penghapusan
3.Klik Ok	
	4.Data Anak Berhasil dihapus

### 1.5 Skenario Tes Menambah Data Kegiatan Ibadah

No. <i>Use Case</i>	06
Nama <i>Use Case</i>	Menambah Data Kegiatan Ibadah
Aktor	Orang Tua
Deskripsi	Fitur untuk manambahkan data kegiatan ibadah
Prakondisi	Masuk ke beranda sesuai hak akses

Pascakondisi	Data Kegiatan Ibadah baru dimasukkan
Event Flow	
Normal flow : Menambah Data Kegiatan Ibadah	
Aksi aktor	Reaksi sistem
1. Klik pada Ikon Data Kegiatan Ibadah	
	2. Menampilkan Halaman Data Kegiatan Ibadah
3. Klik Tombol Tambah Data	
	4. Menampilkan Halaman Form Tambah Data Kegiatan Ibadah
5. Memasukkan Data Kegiatan Ibadah pada kotak isian	
6. Klik Simpan	
	7. Menampilkan Halaman Kegiatan Ibadah
Reset Isian Text Box	
1. Klik Reset	
	2. Menghilangkan isian dari seluruh text box

### 1.6 Skenario Tes Mengubah Data Kegiatan Ibadah

No. Use Case	07
Nama Use Case	Mengubah Data Kegiatan

	Ibadah
Aktor	Orang Tua
Deskripsi	Fitur untuk mengubah data kegiatan ibadah yang telah dimasukkan
Prakondisi	Masuk ke beranda sesuai hak akses
Pascakondisi	Data kegiatan ibadah sudah diubah
Event Flow	
Normal flow : Mengubah Data Kegiatan Ibadah	
Aksi aktor	Reaksi sistem
1. Klik pada Ikon Ubah pada Kegiatan Ibadah yang ingin dirubah	
	2. Menampilkan Form Ubah Data Kegiatan Ibadah
3.Memasukkan Data Kegiatan Ibadah pada isian	
4.Klik Simpan	
	5.Menampilkan Halaman Data Kegiatan Ibadah
Reset Isian Text Box	
1. Klik Reset	
	2.Menghilangkan isian dari seluruh text box

1.7 Skenario Tes Menghapus Data Kegiatan Ibadah

No. <i>Use Case</i>	08
Nama <i>Use Case</i>	Menghapus Data Kegiatan Ibadah
Aktor	Orang Tua
Deskripsi	Fitur untuk menghapus data Kegiatan Ibadah yang telah dimasukkan
Prakondisi	Masuk ke beranda sesuai hak akses
Pascakondisi	Data Kegiatan Ibadah sudah dihapus
Event Flow	
Normal flow : Menghapus Data Kegiatan Ibadah	
Aksi aktor	Reaksi sistem
1. Klik pada Ikon Hapus pada Data Kegiatan Ibadah yang ingin dihapus	
	2. Menampilkan <i>alert</i> untuk konfirmasi penghapusan
3.Klik Ok	
	4.Data Kegiatan Ibadah Berhasil dihapus

### 1.8 Skenario Tes Melihat Data Kegiatan Ibadah

No. <i>Use Case</i>	
Nama <i>Use Case</i>	Melihat Data Kegiatan Ibadah
Aktor	Orang Tua dan Anak

Deskripsi	Fitur untuk melihat daftar kegiatan ibadah yang harus dilaksanakan anak
Prakondisi	User berada pada beranda sesuai hak akses
Pascakondisi	User masuk ke dalam sistem
Event Flow	
Normal flow : <i>Melihat Data Kegiatan Ibadah</i>	
Aksi aktor	Reaksi sistem
1. Klik Ikon Kegiatan Ibadah	
	2. Menampilkan halaman beranda Daftar Kegiatan Ibadah

## 1.9 Skenario Tes Menambah Data Hadiah

No. <i>Use Case</i>	10
Nama <i>Use Case</i>	Menambah Data Hadiah
Aktor	Orang Tua
Deskripsi	Fitur untuk menambahkan data hadiah
Prakondisi	Masuk ke beranda sesuai hak akses
Pascakondisi	Data Hadiah baru dimasukkan
Event Flow	
Normal flow : Menambah Data Hadiah	
Aksi aktor	Reaksi sistem

1. Klik pada Ikon Data Hadiah	
	2. Menampilkan Halaman Data Hadiah
3. Klik Tombol Tambah Data	
	4. Menampilkan Halaman Form Tambah Data Hadiah
5. Memasukkan Data Hadiah pada kotak isian	
6. Klik Simpan	
	7. Menampilkan Halaman Hadiah
Reset Isian Text Box	
1. Klik Reset	
	2. Menghilangkan isian dari seluruh text box

#### 1.10 Skenario Tes Mengubah Data Hadiah

No. Use Case	11
Nama Use Case	Mengubah Data Hadiah
Aktor	Orang Tua
Deskripsi	Fitur untuk mengubah data hadiah yang telah dimasukkan
Prakondisi	Masuk ke beranda sesuai hak akses
Pascakondisi	Data hadiah sudah diubah
Event Flow	
Normal flow : Mengubah Data Hadiah	

Aksi aktor	Reaksi sistem
1. Klik pada Ikon Ubah pada Data Hadiah yang ingin dirubah	
	2. Menampilkan Form Ubah Data Hadiah
3.Memasukkan Data Hadiah	
4.Klik Simpan	
	5.Menampilkan Halaman Data Hadiah
Reset Isian Text Box	
1. Klik Reset	
	2.Menghilangkan isian dari seluruh text box

#### 1.11 Skenario Tes Menghapus Data Hadiah

No. <i>Use Case</i>	12
Nama <i>Use Case</i>	Menghapus Data Hadiah
Aktor	Orang Tua
Deskripsi	Fitur untuk menghapus data Hadiah yang telah dimasukkan
Prakondisi	Masuk ke beranda sesuai hak akses
Pascakondisi	Data Hadiah sudah dihapus
Event Flow	
Normal flow : Menghapus Data Hadiah	

Aksi aktor	Reaksi sistem
1. Klik pada Ikon Hapus pada Data Hadiah yang ingin dihapus	
	2. Menampilkan <i>alert</i> untuk konfirmasi penghapusan
3. Klik Ok	
	4. Data Hadiah Berhasil dihapus

#### 1.12 Skenario Tes Melihat Data hadiah

No. <i>Use Case</i>	13
Nama <i>Use Case</i>	Melihat Data Hadiah
Aktor	Orang Tua dan Anak
Deskripsi	Fitur untuk melihat daftar hadiah yang akan diperoleh jika anak menjalankan ibadah
Prakondisi	User berada pada beranda sesuai hak akses
Pascakondisi	User masuk ke dalam sistem
Event Flow	
Normal flow : <i>Melihat Data Kegiatan Ibadah</i>	
Aksi aktor	Reaksi sistem
1. Klik Ikon Hadiah	
	2. Menampilkan halaman

	beranda Daftar Hadiah
--	-----------------------

## 1.13 Skenario Tes Memverifikasi Kegiatan Ibadah

No. <i>Use Case</i>	14
Nama <i>Use Case</i>	Memverifikasi Kegiatan Ibadah Kegiatan Ibadah
Aktor	Anak
Deskripsi	Fitur untuk memverifikasi kegiatan ibadah telah dilaksanakan
Prakondisi	Masuk ke beranda sesuai hak akses
Pascakondisi	Data kegiatan ibadah telah divaerifikasi
Event Flow	
Normal flow : Memverifikasi Kegiatan Ibadah	
Aksi aktor	Reaksi sistem
1. Klik pada Kegiatan Ibadah	
	2. Menampilkan <i>List</i> kegiatan ibadah yang perlu di verifikasi
3.Klik selesai pada ibadah yang ingin di verifikasi	
	4.Menampilkan <i>alert</i> untuk konfirmasi verifikasi
6.Pilih OK	
7.Tambahkan Gambar	
8.Klik Simpan	

	9.Data Kegiatan Ibadah Berhasil terverifikasi
--	---

1.14 Skenario Tes Memvalidasi Kegiatan Ibadah

No. <i>Use Case</i>	15
Nama <i>Use Case</i>	Memvalidasi Kegiatan Ibadah
Aktor	Orang Tua
Deskripsi	Fitur untuk memvalidasi kegiatan ibadah telah dimasukkan
Prakondisi	Masuk ke beranda sesuai hak akses
Pascakondisi	Data kegiatan ibadah telah divalidasi
Event Flow	
Normal flow : Memvalidasi Kegiatan Ibadah	
Aksi aktor	Reaksi sistem
1. Klik pada Bagian Validasi Kegiatan	
	2. Menampilkan <i>List</i> kegiatan ibadah yang perlu di validasi
3.Klik Pilih pada ibadah yang ingin di validasi	
	4.Menampilkan Form Cek Kegiatan
6.Pilih Simpan	

	7.Menampilkan Halaman Validasi Kegiatan
--	---

1.15 Skenario Tes Melihat Data Skor

No. Use Case	16
Nama Use Case	Melihat Data Skor
Aktor	Orang Tua dan Anak
Deskripsi	Fitur untuk melihat perolehan skor anak
Prakondisi	User berada pada beranda sesuai hak akses
Pascakondisi	User masuk ke dalam sistem
Event Flow	
Normal flow : <i>Melihat Data Skor</i>	
Aksi aktor	Reaksi sistem
1. Klik Ikon Papan Peringkat	
	2. Menampilkan halaman beranda papan Peringkat

1.16 Skenario Tes Log Out

No. Use Case	17
Nama Use Case	Log Out
Aktor	Orang Tua dan Anak
Deskripsi	Fitur untuk keluar dari sistem
Prakondisi	User berada pada beranda

	sesuai hak akses
Pascakondisi	User keluar dari sistem
Event Flow	
Normal flow : Log Out	
Aksi aktor	Reaksi sistem
1. Klik Ikon pada bagian Profile	
2. Klik Log out	
	3. Menghapus session pengguna

### Hasil Pengujian *Blackbox Testing*

#### 1.17 Blackbox Login

No. <i>Use Case</i>	02		
Nama <i>Use Case</i>	Login		
Aktor	Orang Tua dan Anak		
Deskripsi	Fitur untuk masuk ke dalam sistem Ngaji Yuk		
Prakondisi	User berada di halaman awal		
Pascakondisi	User masuk ke dalam sistem		
Event Flow			
Normal flow : <i>Login</i>			
Aksi aktor	Reaksi sistem	Kesesuaian	
		Benar	Salah
1. Memasukkan Username dan Password		✓	

2. Klik Login		✓	
	3. Menampilkan halaman beranda sesuai dengan hak akses	✓	

## 1.18 Blackbox Menambah Data Anak

No. Use Case	03		
Nama Use Case	Menambah Data Anak		
Aktor	Orang Tua		
Deskripsi	Fitur untuk menambahkan data anak		
Prakondisi	Masuk ke beranda sesuai hak akses		
Pascakondisi	Data Anak baru dimasukkan		
Event Flow			
Normal flow : Menambah Data Anak			
Aksi aktor	Reaksi sistem	Kesesuaian	
		Benar	Salah
1. Klik pada Ikon Data Anak		✓	
	2. Menampilkan Halaman Data Anak	✓	
3. Klik Tombol Tambah Data		✓	
	4. Menampilkan Halaman Form	✓	

	Tambah Anak		
5.Memasukkan Data Anak pada isian Nama Anak, Tanggal Lahir, Username, Password, dan Foto		✓	
6.Klik Simpan		✓	
	7.Menampilkan Halaman Data Anak dan Data Anak Baru	✓	
Reset Isian Text Box			
1. Klik Reset		✓	
	2.Menghilangkan isian dari seluruh text box	✓	

### 1.19 Mengubah Data Anak

No. Use Case	04
Nama Use Case	Mengubah Data Anak
Aktor	Orang Tua
Deskripsi	Fitur untuk mengubah data anak yang telah dimasukkan
Prakondisi	Masuk ke beranda sesuai hak akses
Pascakondisi	Data Anak sudah diubah

Event Flow			
Normal flow : Mengubah Data Anak			
Aksi aktor	Reaksi sistem	Kesesuaian	
		Benar	Salah
1. Klik pada Ikon Ubah pada Data Anak yang ingin dirubah		✓	
	2. Menampilkan Form Ubah Data Anak	✓	
3. Memasukkan Data Anak pada isian Nama Anak, Tanggal Lahir, Username, Password, dan Foto		✓	
4. Klik Simpan		✓	
	5. Menampilkan Halaman Data Anak dan Data Anak Baru	✓	
Reset Isian Text Box			
1. Klik Reset		✓	
	2. Menghilangkan isian dari seluruh text box	✓	

## 1.20 Blackbox Menghapus Data Anak

No. Use Case	05		
Nama Use Case	Menghapus Data Anak		
Aktor	Orang Tua		
Deskripsi	Fitur untuk menghapus data anak yang telah dimasukkan		
Prakondisi	Masuk ke beranda sesuai hak akses		
Pascakondisi	Data Anak sudah dihapus		
Event Flow			
Normal flow : Menghapus Data Anak			
Aksi aktor	Reaksi sistem	Kesesuaian	
		Benar	Salah
1. Klik pada Ikon Hapus pada Data Anak yang ingin dihapus		✓	
	2. Menampilkan <i>alert</i> untuk konfirmasi penghapusan	✓	
3. Klik Ok		✓	
	4. Data Anak Berhasil dihapus	✓	

## 1.21 Blackbox Menambah Data Kegiatan Ibadah

No. Use Case	06		
Nama Use Case	Menambah Data Kegiatan		

	Ibadah		
Aktor	Orang Tua		
Deskripsi	Fitur untuk menambahkan data kegiatan ibadah		
Prakondisi	Masuk ke beranda sesuai hak akses		
Pascakondisi	Data Kegiatan Ibadah baru dimasukkan		
Event Flow			
Normal flow : Menambah Data Kegiatan Ibadah			
Aksi aktor	Reaksi sistem	Kesesuaian	
		Benar	Salah
1. Klik pada Ikon Data Kegiatan Ibadah		✓	
	2. Menampilkan Halaman Data Kegiatan Ibadah	✓	
3. Klik Tombol Tambah Data		✓	
	4. Menampilkan Halaman Form Tambah Data Kegiatan Ibadah	✓	
5. Memasukkan Data Kegiatan Ibadah pada kotak isian		✓	
6. Klik Simpan		✓	

	7.Menampilkan Halaman Kegiatan Ibadah	✓	
Reset Isian Text Box			
1. Klik Reset		✓	
	2.Menghilangkan isian dari seluruh text box	✓	

### 1.22 Mengubah Data Kegiatan Ibadah

No. Use Case	07		
Nama Use Case	Mengubah Data Kegiatan Ibadah		
Aktor	Orang Tua		
Deskripsi	Fitur untuk mengubah data kegiatan ibadah yang telah dimasukkan		
Prakondisi	Masuk ke beranda sesuai hak akses		
Pascakondisi	Data kegiatan ibadah sudah diubah		
Event Flow			
Normal flow : Mengubah Data Kegiatan Ibadah			
Aksi aktor	Reaksi sistem	Kesesuaian	
		Benar	Salah
1. Klik pada Ikon		✓	

Ubah pada Kegiatan Ibadah yang ingin dirubah			
	2. Menampilkan Form Ubah Data Kegiatan Ibadah	✓	
3.Memasukkan Data Kegiatan Ibadah pada isian		✓	
4.Klik Simpan		✓	
	5.Menampilkan Halaman Data Kegiatan Ibadah		
Reset Isian Text Box			
1. Klik Reset		✓	
	2.Menghilangkan isian dari seluruh text box	✓	

### 1.23 Blackbox Menghapus Data Kegiatan Ibadah

No. <i>Use Case</i>	08
Nama <i>Use Case</i>	Menghapus Data Kegiatan Ibadah
Aktor	Orang Tua
Deskripsi	Fitur untuk menghapus data Kegiatan Ibadah yang telah

		dimasukkan	
Prakondisi		Masuk ke beranda sesuai hak akses	
Pascakondisi		Data Kegiatan Ibadah sudah dihapus	
Event Flow			
Normal flow : Menghapus Data Kegiatan Ibadah			
Aksi aktor	Reaksi sistem	Kesesuaian	
		Benar	Salah
1. Klik pada Ikon Hapus pada Data Kegiatan Ibadah yang ingin dihapus		✓	
	2. Menampilkan <i>alert</i> untuk konfirmasi penghapusan	✓	
3. Klik Ok		✓	
	4. Data Kegiatan Ibadah Berhasil dihapus	✓	

#### 1.24 Blackbox Melihat Data Kegiatan Ibadah

No. <i>Use Case</i>	
Nama <i>Use Case</i>	Melihat Data Kegiatan Ibadah
Aktor	Orang Tua dan Anak
Deskripsi	Fitur untuk melihat daftar kegiatan ibadah yang harus

	dilaksanakan anak		
Prakondisi	User berada pada beranda sesuai hak akses		
Pascakondisi	User masuk ke dalam sistem		
Event Flow			
Normal flow : <i>Melihat Data Kegiatan Ibadah</i>			
Aksi aktor	Reaksi sistem	Kesesuaian	
		Benar	Salah
1. Klik Ikon Kegiatan Ibadah		✓	
	2. Menampilkan halaman beranda Daftar Kegiatan Ibadah	✓	

## 1.25 Menambah Data Hadiah

No. Use Case	10
Nama Use Case	Menambah Data Hadiah
Aktor	Orang Tua
Deskripsi	Fitur untuk menambahkan data hadiah
Prakondisi	Masuk ke beranda sesuai hak akses
Pascakondisi	Data Hadiah baru dimasukkan

Event Flow			
Normal flow : Menambah Data Hadiah			
Aksi aktor	Reaksi sistem	Kesesuaian	
		Benar	Salah
1. Klik pada Ikon Data Hadiah		✓	
	2. Menampilkan Halaman Data Hadiah	✓	
3. Klik Tombol Tambah Data		✓	
	4. Menampilkan Halaman Form Tambah Data Hadiah	✓	
5. Memasukkan Data Hadiah pada kotak isian		✓	
6. Klik Simpan		✓	
	7. Menampilkan Halaman Hadiah	✓	
Reset Isian Text Box			
1. Klik Reset		✓	
	2. Menghilangkan isian dari seluruh text box	✓	

## 1.26 Mengubah Data Hadiah

No. Use Case		11	
Nama Use Case		Mengubah Data Hadiah	
Aktor		Orang Tua	
Deskripsi		Fitur untuk mengubah data haduah yang telah dimasukkan	
Prakondisi		Masuk ke beranda sesuai hak akses	
Pascakondisi		Data hadiah sudah diubah	
Event Flow			
Normal flow : Mengubah Data Hadiah			
Aksi aktor	Reaksi sistem	Kesesuaian	
		Benar	Salah
1. Klik pada Ikon Ubah pada Data Haduah yang ingin dirubah		✓	
	2. Menampilkan Form Ubah Data Hadiah	✓	
3.Memasukkan Data Hadiah		✓	
4.Klik Simpan		✓	
	5.Menampilkan Halaman Data Hadiah		
Reset Isian Text Box			
1. Klik Reset		✓	

	2.Menghilangkan isian dari seluruh text box	✓	
--	---	---	--

## 1.27 Menghapus Data Hadiah

No. <i>Use Case</i>	12		
Nama <i>Use Case</i>	Menghapus Data Hadiah		
Aktor	Orang Tua		
Deskripsi	Fitur untuk menghapus data Hadiah yang telah dimasukkan		
Prakondisi	Masuk ke beranda sesuai hak akses		
Pascakondisi	Data Hadiah sudah dihapus		
Event Flow			
Normal flow : Menghapus Data Hadiah			
Aksi aktor	Reaksi sistem	Kesesuaian	
		Benar	Salah
1. Klik pada Ikon Hapus pada Data Hadiah yang ingin dihapus		✓	
	2. Menampilkan <i>alert</i> untuk konfirmasi penghapusan	✓	
3.Klik Ok		✓	
	4.Data Hadiah Berhasil dihapus	✓	

## 1.28 Melihat Data hadiah

No. <i>Use Case</i>	13		
Nama <i>Use Case</i>	Melihat Data Hadiah		
Aktor	Orang Tua dan Anak		
Deskripsi	Fitur untuk melihat daftar hadiah yang akan diperoleh jika anak menjalankan ibadah		
Prakondisi	User berada pada beranda sesuai hak akses		
Pascakondisi	User masuk ke dalam sistem		
Event Flow			
Normal flow : <i>Melihat Data Kegiatan Ibadah</i>			
Aksi aktor	Reaksi sistem	Kesesuaian	
		Benar	Salah
1. Klik Ikon Hadiah		✓	
	2. Menampilkan halaman beranda Daftar Hadiah	✓	

## 1.29 Memverifikasi Kegiatan Ibadah

No. <i>Use Case</i>	14
Nama <i>Use Case</i>	Memverifikasi Kegiatan Ibadah Kegiatan Ibadah

Aktor	Anak		
Deskripsi	Fitur untuk memverifikasi kegiatan ibadah telah dilaksanakan		
Prakondisi	Masuk ke beranda sesuai hak akses		
Pascakondisi	Data kegiatan ibadah telah divaerifikasi		
Event Flow			
Normal flow : Memverifikasi Kegiatan Ibadah			
Aksi aktor	Reaksi sistem	Kesesuaian	
		Benar	Salah
1. Klik pada Kegiatan Ibadah		✓	
	2. Menampilkan <i>List</i> kegiatan ibadah yang perlu di verifikasi	✓	
3. Klik selesai pada ibadah yang ingin di verifikasi		✓	
	4. Menampilkan <i>alert</i> untuk konfirmasi verifikasi	✓	
6. Pilih OK		✓	
7. Tambahkan Gambar		✓	
8. Klik Simpan		✓	
	9. Data Kegiatan	✓	

	Ibadah Berhasil terverifikasi		
--	----------------------------------	--	--

### 1.30 Memvalidasi Kegiatan Ibadah

No. <i>Use Case</i>	15		
Nama <i>Use Case</i>	Memvalidasi Kegiatan Ibadah		
Aktor	Orang Tua		
Deskripsi	Fitur untuk memvalidasi kegiatan ibadah telah dimasukkan		
Prakondisi	Masuk ke beranda sesuai hak akses		
Pascakondisi	Data kegiatan ibadah telah divalidasi		
Event Flow			
Normal flow : Memvalidasi Kegiatan Ibadah			
Aksi aktor	Reaksi sistem	Kesesuaian	
		Benar	Salah
1. Klik pada Bagian Validasi Kegiatan		✓	
	2. Menampilkan <i>List</i> kegiatan ibadah yang perlu di validasi	✓	
3. Klik Pilih pada ibadah yang ingin di validasi		✓	
	4. Menampilkan Form	✓	

	Cek Kegiatan		
6.Pilih Simpan		✓	
	7.Menampilkan Halaman Validasi Kegiatan	✓	

### 1.31 Melihat Data Skor

No. Use Case	16		
Nama Use Case	Melihat Data Skor		
Aktor	Orang Tua dan Anak		
Deskripsi	Fitur untuk melihat perolehan skor anak		
Prakondisi	User berada pada beranda sesuai hak akses		
Pascakondisi	User masuk ke dalam sistem		
Event Flow			
Normal flow : <i>Melihat Data Skor</i>			
Aksi aktor	Reaksi sistem	Kesesuaian	
		Benar	Salah
1. Klik Ikon Papan Peringkat		✓	
	2. Menampilkan halaman beranda papan	✓	

	Peringkat		
--	-----------	--	--

## 1.32 Log Out

No. Use Case	17		
Nama Use Case	Log Out		
Aktor	Orang Tua dan Anak		
Deskripsi	Fitur untuk keluar dari sistem		
Prakondisi	User berada pada beranda sesuai hak akses		
Pascakondisi	User keluar dari sistem		
Event Flow			
Normal flow : Log Out			
Aksi aktor	Reaksi sistem	Kesesuaian	
		Benar	Salah
1. Klik Ikon pada bagian Profile		✓	
2. Klik Log out		✓	
	3. Menghapus session pengguna	✓	

## Hasil Kuesioner

1. Kuesioner sebelum menggunakan aplikasi

## Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi

## " Ibadah Yuk "

## Daftar Kuesioner

- 1 Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?

Jawab : Iya

- 2 Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?

Jawab : 5 kali dalam sehari

- 3 Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?

Jawab : Iya

- 4 Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?

Jawab : 2-3 halaman

- 5 Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?

Jawab : Iya

- 6 Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?

Jawab : 11 doa

- 7 Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?

Jawab : Dengan cara mengingatkan untuk melakukan ibadah dan memberikan contoh beribadah setiap hari

8. Apakah aplikasi "Ibadah Yuk" membantu meningkatkan ibadah anak anda?

Jika iya berikan penilaian (1-10) dan berikan alasannya

Jawab : 9

9. Berikan kritik dan saran anda untuk aplikasi gamifikasi ibadah yuk?

Jawab Kritik : ~~Apakah~~ Aplikasi yang positif karena menggunakan hp untuk meningkatkan ibadah anak

Saran : Sudah cukup bagus

## 2. Kuesioner sesudah menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Nama : Angga  
Umur : 48  
Umur Anak : 14

Daftar Kuesioner

1. Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : Iya
2. Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : 2 kali dalam sehari
3. Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : Iya
4. Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : 2 Lembar
5. Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : Iya
6. Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : 5
7. Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab : Dengan cara memberikan contoh setiap hari untuk beribadah, sholat swaktu dan melakukan baca tulis Al-Quran

## 3. Kuesioner sebelum menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Nama : *Auliya*  
Umur : *40*  
Umur Anak : *13*

Daftar Kuesioner

1. Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : *Iya*
2. Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : *3*
3. Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : *Iya*
4. Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : *2 lembar*
5. Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : *Iya*
6. Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : *5 (doa makan, doaxtidur, doa belajar, doa masuk kamar mandi, keluar rumah)*
7. Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab : *Selalu mencontohkan yang baik*

## 4. Kuesioner sesudah menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Daftar Kuesioner

1. Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : *Iya*
2. Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : *4*
3. Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : *Iya*
4. Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : *2 halaman*
5. Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : *Iya*
6. Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : *6 (makan, tidur, belajar, berangkat sekolah, masuk rumah, keluar rumah)*
7. Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab : *Memutarakan Ceramah kepada anak seliap hari*
8. Apakah aplikasi “Ibadah Yuk” membantu meningkatkan ibadah anak anda?  
Jika iya berikan penilaian (1-10) dan berikan alasannya  
Jawab : *9, Bagi saya sangat membantu*
9. Berikan kritik dan saran anda untuk aplikasi gamifikasi ibadah yuk?  
Jawab : *Kritik : menurut saya aplikasi ini sangat bagus karena yang awalnya anak kami jarang melakukan ibadah sekarang semakin rajin karena mengejar hadiah yang akan mereka dapatkan*  
*Saran : Untuk kedepannya mungkin bisa ditambah kegiatan yang lainnya, bukan hanya ibadah saja.*

## 5. Kuesioner sebelum menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Nama : *Tya*  
Umur : *42*  
Umur Anak : *12*

Daftar Kuesioner

1. Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : *Iya, ketika di perintah*
2. Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : *2*
3. Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : *Iya*
4. Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : *kurang lebih 1 halaman*
5. Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : *Iya*
6. Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : *3*
7. Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab : *Memutarakan ceramah kepada anak setiap hari*

## 6. Kuesioner sesudah menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Daftar Kuesioner

- 1 Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : *Iya*
- 2 Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : *3-4 kali dalam sehari*
- 3 Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : *Iya*
- 4 Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : *2 lembar*
- 5 Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : *Iya*
- 6 Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : *5*
- 7 Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab : *Selalu memberi contoh hal-hal yang baik*
- 8 Apakah aplikasi “Ibadah Yuk” membantu meningkatkan ibadah anak anda?  
Jika iya berikan penilaian (1-10) dan berikan alasannya  
Jawab : *Membantu, 8 karena aplikasi ibadah yuk membentuk karakter anak dari yang sebelumnya jarang beribadah*
9. Berikan kritik dan saran anda untuk aplikasi gamifikasi ibadah yuk?  
Jawab : *Kritiknya = Anak saya sekolah tidak membawa HP jadi kegiatan ibadah yang dilakukan di sekolah tidak bisa diiri  
Saran : Menurut saya cukup untuk membuat anak rajin ibadah tanpa menyuruh.*

## 7. Kuesioner sebelum menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Nama : *Jumiati*  
Umur : *40 tahun*  
Umur Anak : *14 tahun*

Daftar Kuesioner

1. Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : *ya, tapi masih bolong-bolong*
2. Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : *3x*
3. Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : *ya saat mengaji*
4. Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : *1 halaman*
5. Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : *ya ditempat mengaji*
6. Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : *3*
7. Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab : *pada hari minggu diajak jalan-jalan jika rajin ibadah*

## 8. Kuesioner sesudah menggunakan aplikasi

Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi  
"Ibadah Yuk"

Daftar Kuesioner

1. Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : Alhamdulillah iya
2. Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : 4x
3. Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : ~~tidak~~ saat mengaji
4. Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : 1 halaman
5. Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : iya
6. Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : 4
7. Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab diajak jalan-jalan
8. Apakah aplikasi "Ibadah Yuk" membantu meningkatkan ibadah anak anda?  
Jika iya berikan penilaian (1-10) dan berikan alasannya  
Jawab iya, 8 karena dengan aplikasi ini anak tidak bermain hp terus
9. Berikan kritik dan saran anda untuk aplikasi gamifikasi ibadah yuk?  
Jawab kritik : tampilannya mudah untuk diakses anak-anak dan orangtua  
saran : semoga jaringannya bisa stabil

## 9. Kuesioner sebelum menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Nama : Soemontono  
Umur : 45 Tahun  
Umur Anak : 14 Tahun

Daftar Kuesioner

1. Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : iya
2. Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : 2 kali
3. Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : iya
4. Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : 3 halaman
5. Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : tidak
6. Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : 3
7. Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab : sering di kasih pengertian

## 10. Kuesioner sesudah menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Daftar Kuesioner

- 1 Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
 Jawab : *iya*
- 2 Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
 Jawab : *3 kali*
- 3 Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
 Jawab : *iya*
- 4 Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
 Jawab : *3 halaman*
- 5 Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
 Jawab : *tidak*
- 6 Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
 Jawab : *4*
- 7 Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
 Jawab : *dikasih pengertian mengenai arti ibadah*
8. Apakah aplikasi “Ibadah Yuk” membantu meningkatkan ibadah anak anda?  
 Jika iya berikan penilaian (1-10) dan berikan alasannya  
 Jawab : *iya, & karena anak saya pintar*
9. Berikan kritik dan saran anda untuk aplikasi gamifikasi ibadah yuk?  
 Jawab : *- kritik : Aplikasi ibadah yuk sangat cocok untuk anak-anak  
 - saran : Aplikasi ibadah yuk semoga bisa di akses di komputer*

## 11. Kuesioner sebelum menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Nama : Rakman  
Umur : 47 Tahun  
Umur Anak : 13 Tahun

Daftar Kuesioner

1. Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : iya
2. Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : 3 kali
3. Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : iya dirumah
4. Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : 2 halaman
5. Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : Tidak
6. Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : 2
7. Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab : Diajak beribadah bersama

## 12. Kuesioner sesudah menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Daftar Kuesioner

- 1 Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : *iya*
- 2 Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : *3 sampai 4*
- 3 Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : *iya dirumah*
- 4 Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : *2 halaman*
- 5 Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : *iya*
- 6 Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : *4*
- 7 Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab *diajak ibadah bersama - sama*
8. Apakah aplikasi “Ibadah Yuk” membantu meningkatkan ibadah anak anda?  
Jika iya berikan penilaian (1-10) dan berikan alasannya  
Jawab *iya. 7. karena anak saya cukup lumayan cerdas*
9. Berikan kritik dan saran anda untuk aplikasi gamifikasi ibadah yuk?  
Jawab - *Kritik . Aplikasi ibadah yuk sangat baik untuk anak . zaman sekarang*  
*Saran . Aplikasi ibadah yuk bisa berlatih untuk semua anak . anak .*

## 13. Kuesioner sebelum menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Nama : Eista  
Umur : 30 Tahun  
Umur Anak : 11 Tahun

Daftar Kuesioner

1. Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : Alhamdulillah, Iya
2. Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : 4x
3. Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : Iya, melakukan di rumah
4. Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : 1 Juz dalam 2 minggu
5. Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : Iya
6. Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : Setiap melakukan kegiatan selalu saya bimbing untuk berdoa
7. Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab : Selalu saya latih anak baik, pintar, soleha

## 14. Kuesioner sesudah menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Daftar Kuesioner

- 1 Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : *Iya, bertambah*
- 2 Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : *5*
- 3 Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : *Iya, di rumah*
- 4 Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : *2 juz dalam 2 minggu*
- 5 Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : *Iya*
- 6 Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : *Setiap melakukan kegiatan*
- 7 Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab *Adik dan kakaknya saling berlomba untuk mendapatkan juara 1*
8. Apakah aplikasi “Ibadah Yuk” membantu meningkatkan ibadah anak anda?  
Jika iya berikan penilaian (1-10) dan berikan alasannya  
Jawab *9, karena ibadah anak saya bertambah*
9. Berikan kritik dan saran anda untuk aplikasi gamifikasi ibadah yuk?  
Jawab *Kritik loadingnya lama  
Saran dipercepat lagi loadingnya*

## 15. Kuesioner sebelum menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Nama : Budi  
Umur : 45 Tahun  
Umur Anak : 10 Tahun

Daftar Kuesioner

1. Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : Iya, tetapi jarang-jarang
2. Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : 3
3. Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : Iya
4. Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : 1 ain al-Quran
5. Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : Tidak
6. Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : Iya, ketika doa makan dan tidur
7. Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab : ketika tidak ibadah saya marahin, dan tidak dapat uang jajan

## 16. Kuesioner sesudah menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Daftar Kuesioner

- 1 Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : Iya, ada kemajuan
- 2 Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : 3 sampai 4
- 3 Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : Iya
- 4 Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : 2 ain al-suaran  
( Di rumah dan di tempat mengaji)
- 5 Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : Iya
- 6 Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : 4
- 7 Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab Selalu memberi semangat, karena jika rajin di ajak liburan ketika tanggal Merah
- 8 Apakah aplikasi “Ibadah Yuk” membantu meningkatkan ibadah anak anda?  
Jika iya berikan penilaian (1-10) dan berikan alasannya  
Jawab 9, karena menurut saya lebih praktis dari pada buku ibadah
9. Berikan kritik dan saran anda untuk aplikasi gamifikasi ibadah yuk?  
Jawab \*Kritik Fitur yang disediakan mempermudah orang tua untuk mengetahui ibadah anak  
\* saran sudah cukup

## 17. Kuesioner sebelum menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Nama : Yuni  
Umur : 38 Tahun  
Umur Anak : 10 Tahun

Daftar Kuesioner

1. Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : Tidak
2. Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : Belum melakukan
3. Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : Pada hari jum'at di sekolahnya
4. Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : 1 halaman atau lembar
5. Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : Di sekolahnya saja
6. Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : 4 - 7
7. Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab : Jelas memberi contoh ibadah kepada anak

## 18. Kuesioner sesudah menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Daftar Kuesioner

1. Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : Iya, melakukan
2. Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : 2
3. Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : Iya
4. Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : 1 Halaman
5. Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : Iya
6. Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : Kurang lebih 4
7. Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab memberi hadiah mainan
8. Apakah aplikasi “Ibadah Yuk” membantu meningkatkan ibadah anak anda?  
Jika iya berikan penilaian (1-10) dan berikan alasannya  
Jawab 8, karena adanya aplikasi ini anak saya banyak perubahan Alhamdulillah
9. Berikan kritik dan saran anda untuk aplikasi gamifikasi ibadah yuk?  
Jawab Kritik semoga aplikasinya digunakan banyak orang  
Saran ketika membuka aplikasinya tidak perlu login

## 19. Kuesioner sebelum menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Nama : *Suteik*  
Umur : *42 Tahun*  
Umur Anak : *12 Tahun*

Daftar Kuesioner

1. Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : *Alhamdulillah sudah melakukan, meskipun setiap harinya masih bolong-bolong*
2. Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : *3 x dalam sehari*
3. Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : *Iya, ditempat mengajinya*
4. Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : *1 halaman*
5. Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : *Terkadang*
6. Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : *Sekitar 4 doa dalam sehari*
7. Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab : *Sering saya ceritakan kisah di surga dan di Neraka*

## 20. Kuesioner sesudah menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Daftar Kuesioner

1. Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : *Iya, ada perubahan*
2. Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : *3-4 x dalam sehari*
3. Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : *Iya, ditempat mengaji*
4. Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : *1 halaman*
5. Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : *Iya*
6. Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : *10*
7. Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab : *Jika rajin melakukan ibadah maka mendapatkan hadiah*
8. Apakah aplikasi “Ibadah Yuk” membantu meningkatkan ibadah anak anda?  
Jika iya berikan penilaian (1-10) dan berikan alasannya  
Jawab : *Iya, 8*  
 *karena adanya dengan aplikasi ini anak saya semakin semangat untuk melakukan ibadahnya.*
9. Berikan kritik dan saran anda untuk aplikasi gamifikasi ibadah yuk?  
Jawab : *Kritik : Untuk ditampilkan jam, sedikit rumit*  
*Saran : mungkin aplikasi ini semakin disebar, supaya banyak orang tua yang tau.*

## 21. Kuesioner sebelum menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Nama : Andika  
Umur : 95 tahun  
Umur Anak : 12 tahun

Daftar Kuesioner

1. Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : Jarang
2. Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : 2x dalam sehari
3. Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : Tidak setiap hari
4. Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : Terkadang 1 halaman
5. Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : Jarang
6. Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : Sekitar 2
7. Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab : diawasi, dan diberi masukan kepada anak dan mencontohkannya

## 22. Kuesioner sesudah menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Daftar Kuesioner

1. Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : Sudah ada perubahan
2. Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : alhamdulillah 5 x sehari
3. Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : Iya
4. Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : 1-2 halaman
5. Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : Iya
6. Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : ± 5 doa
7. Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab dengan cara memberi pujian ataupun hadiah
8. Apakah aplikasi “Ibadah Yuk” membantu meningkatkan ibadah anak anda?  
Jika iya berikan penilaian (1-10) dan berikan alasannya  
Jawab sangat membantu, saya beri nilai (9).  
mudah di mengerti oleh anak saya dan tidak membosankan
9. Berikan kritik dan saran anda untuk aplikasi gamifikasi ibadah yuk?  
Jawab Semoga aplikasi ini kedepannya tidak hanya untuk anak kecil saja.

## 23. Kuesioner sebelum menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Nama : *Vida*  
Umur : *43 Tahun*  
Umur Anak : *14 Tahun*

Daftar Kuesioner

1. Apakah anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : *iya*
2. Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : *3 x*
3. Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : *iya di tempat mengaji*
4. Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : *Sekitar 1 halaman*
5. Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : *iya di tempat mengaji*
6. Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : *5 doa*
7. Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab : *jika anak tidak ibadah saya nasehati dan beri pengertian agar Majin ibadah.*

## 24. Kuesioner sesudah menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Daftar Kuesioner

1. Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : *iya ada kemajuan*
2. Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : *4x*
3. Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : *iya di tempat mengaji*
4. Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : *Sekitar 1 halaman*
5. Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : *iya ditempat mengaji*
6. Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : *5 doa*
7. Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab : *Selalu memberi cerita - cerita tentang islam dan akibat tidak ibadah*
8. Apakah aplikasi “Ibadah Yuk” membantu meningkatkan ibadah anak anda?  
Jika iya berikan penilaian (1-10) dan berikan alasannya *iya,*  
Jawab : *9, karena dengan aplikasi ini anak saya semangat ibadah*
9. Berikan kritik dan saran anda untuk aplikasi gamifikasi ibadah yuk?  
Jawab : *Kritik : Sebaliknya aplikasi ini bukan hanya dipakai untuk anak - anak saja. tetapi juga usia remaja dan dewasa*  
*Saran : Semoga ke depannya aplikasi ini tidak terlepas dengan usia anak-anak saja tetapi ke semua usia*

## 25. Kuesioner sebelum menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Nama : Sarwito  
Umur : 52 tahun  
Umur Anak : 12 tahun dan 16 tahun

Daftar Kuesioner

1. Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : iya
2. Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : 4 kali
3. Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : iya
4. Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : 1 halaman
5. Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : Terkadang
6. Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : Dua sampek 3 Doa
7. Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab : membelikan es krim jika rajin ibadah

## 26. Kuesioner sesudah menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Daftar Kuesioner

- 1 Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : Ada kemajuan
- 2 Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : 5 kali
- 3 Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : Iya
- 4 Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : 1,5 halaman
- 5 Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : Iya
- 6 Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : 3 Doa
- 7 Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab Membelikan es krim jika rajin ibadah
8. Apakah aplikasi “Ibadah Yuk” membantu meningkatkan ibadah anak anda?  
Jika iya berikan penilaian (1-10) dan berikan alasannya  
Jawab 8, Karena dengan aplikasi ini anak saya suka ibadah & Untuk mendapat es krim
9. Berikan kritik dan saran anda untuk aplikasi gamifikasi ibadah yuk?  
Jawab  
Kritik : aplikasi ini bagus buat pengingat anak dalam beribadah dan untuk evaluasi ibadah anak kedepannya  
Saran : Semoga aplikasi ini kedepannya terus maju dan semakin banyak yang tahu

## 27. Kuesioner sebelum menggunakan aplikasi

Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi  
" Ibadah Yuk "

---

Nama : Deni  
Umur : 33 Tahun  
Umur Anak : 9 Tahun

Daftar Kuesioner

1. Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : Sholat ketika mengaji saja
2. Berapa kali rata - rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : 2 x / 2 kali
3. Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : Iya
4. Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : 2 Lembar buku 10-20'
5. Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : Doa Mengaji
6. Berapa banyak jumlah doa sehari - hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : Kurang lebih 3 doa
7. Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab : ketika di beri uang jajan yang lebih

## 28. Kuesioner sesudah menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Daftar Kuesioner

- 1 Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : *Iya*
- 2 Berapa kali rata - rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : *Tetap 2 kali*
- 3 Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : *Iya*
- 4 Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : *Tetap, 2 lembar 1000'*
- 5 Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : *Iya*
- 6 Berapa banyak jumlah doa sehari - hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : *Kurang lebih 4 kali*
- 7 Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab *Dengan cara menasehati dalam melakukan ibadah dengan cara yang halus dan sabar*
8. Apakah aplikasi “Ibadah Yuk” membantu meningkatkan ibadah anak anda?  
Jika iya berikan penilaian (1-10) dan berikan alasannya  
Jawab : *Iya, 8 Karena fungsi aplikasi ini sangat bermanfaat untuk orang Islam*
9. Berikan kritik dan saran anda untuk aplikasi gamifikasi ibadah yuk?  
Jawab *Kritik saya sangat terkesan dengan aplikasi ini, karena menghasilkan hal yang sangat positif  
Saran saya untuk aplikasi ini bagus*

## 29. Kuesioner sebelum menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Nama : yuwi  
Umur : 35 tahun  
Umur Anak : 12 tahun

Daftar Kuesioner

1. Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : tidak karena anak saya malas
2. Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : 0
3. Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : tidak . cuma belajar di sekolah .
4. Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : -
5. Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : Iya .
6. Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : Setiap melakukan kegiatan sehari-hari .
7. Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab memarahi biar melakukan ibadah setiap hari

## 30. Kuesioner sesudah menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Daftar Kuesioner

1. Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : Iya, kadang.
2. Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : 2.
3. Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : Iya, Di Sekolah.
4. Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : 1
5. Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : Iya.
6. Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : 2
7. Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab memarahi biar melakukan ibadah setiap hari
8. Apakah aplikasi “Ibadah Yuk” membantu meningkatkan ibadah anak anda?  
Jika iya berikan penilaian (1-10) dan berikan alasannya  
Jawab Iya. 8 karena ibadah anak saya bertambah dan yg sebelumnya jarang melakukan ibadah.
9. Berikan kritik dan saran anda untuk aplikasi gamifikasi ibadah yuk?  
Jawab Kritik, membuat anak bermain Hp terus.  
Saran. Dengan adanya aplikasi ibadah yuk anak tdk cenderung bermain game terus tetapi juga suka pada aplikasi ibadah yuk.

## 31. Kuesioner sebelum menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Nama : Muhammad YANTO  
Umur : 42 th.  
Umur Anak : 11 th.

Daftar Kuesioner

1. Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : ya.
2. Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : 2 kali dalam sehari
3. Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : ya
4. Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : 1 mdkerak
5. Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : ya
6. Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : 2 kali
7. Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab  
memberikan saran dan arahan  
supaya melakukan hal-hal  
yang baik.

## 32. Kuesioner sesudah menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Daftar Kuesioner

- 1 Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : *ya*
- 2 Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : *5 kali dalam sehari*
- 3 Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : *ya*
- 4 Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : *3 halaman*
- 5 Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : *ya*
- 6 Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : *4 kali*
- 7 Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab : *seperti nantinya menjadi anak yang saleh*
- 8 Apakah aplikasi “Ibadah Yuk” membantu meningkatkan ibadah anak anda?  
Jika iya berikan penilaian (1-10) dan berikan alasannya  
Jawab : *ya 8-9 sangat membantu karena untuk meningkatkan ibadah anak*
9. Berikan kritik dan saran anda untuk aplikasi gamifikasi ibadah yuk?  
Jawab  
*kritik = bagus, dengan adanya hadiah dan poin membuat anak rajin beribadah.  
saran = cukup puas dengan fitur yang ada.*

## 33. Kuesioner sebelum menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Nama : Yoffi  
Umur : 27 thn  
Umur Anak : 6 thn

Daftar Kuesioner

1. Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : Iya
2. Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : 2 Kali
3. Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : Iya
4. Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : Setengah halaman
5. Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : Iya
6. Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : 8
7. Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab Selalu memberi pengarahan yang baik supaya anak kita tidak malas melakukan ibadah

## 34. Kuesioner sesudah menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Daftar Kuesioner

1. Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : ~~4~~ kali Iya
2. Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : 4 kali .
3. Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : Iya
4. Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : 1 halaman
5. Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : Iya
6. Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : 12
7. Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab Selalu memberi pengarahannya supaya menjadi anak shaleh.
8. Apakah aplikasi “Ibadah Yuk” membantu meningkatkan ibadah anak anda?  
Jika iya berikan penilaian (1-10) dan berikan alasannya  
Jawab Iya karena aplikasi ini membantu meningkatkan ibadah anak saya , nilai 9
9. Berikan kritik dan saran anda untuk aplikasi gamifikasi ibadah yuk?  
Jawab Kritis : Seharusnya bisa untuk semua kegiatan anak . bukan hanya untuk ibadah .  
Saran : Contohnya di pendidikan untuk meningkatkan anak belajar

## 35. Kuesioner sebelum menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Nama : Liana  
Umur : 30 thn  
Umur Anak : 9 thn

Daftar Kuesioner

1. Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : Iya
2. Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : 2 kali
3. Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : Iya
4. Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : 1 halaman
5. Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : Iya
6. Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : 7
7. Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab ketika terdengar azdan selalu mengingatkannya untuk mengerjakan shalat

## 36. Kuesioner sesudah menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Daftar Kuesioner

1. Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : *ya*
2. Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : *5 kali*
3. Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : *ya*
4. Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : *2 ain*
5. Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : *ya*
6. Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : *15*
7. Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab *Selalu mengingatkan untuk melakukan shalat tepat waktu ketika adzan terdengar .*
8. Apakah aplikasi “Ibadah Yuk” membantu meningkatkan ibadah anak anda?  
Jika iya berikan penilaian (1-10) dan berikan alasannya  
Jawab *ya karena sangat bermanfaat untuk perkembangan ibadah anak , 10*
9. Berikan kritik dan saran anda untuk aplikasi gamifikasi ibadah yuk?  
Jawab *Kritik = Masih perlu koneksi internet  
Saran = Tidak perlu internet atau wi-fi*

## 37. Kuesioner sebelum menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Nama : LiliH.  
Umur : 36 th.  
Umur Anak : 12 th

Daftar Kuesioner

1. Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : ya
2. Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : 3 x dalam sehari
3. Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : iya di tempat musholahnya.
4. Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : 1 halaman
5. Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : ya
6. Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : 5
7. Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab : selalu mengingatkan kalau sudah waktunya sholat

## 38. Kuesioner sesudah menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Daftar Kuesioner

- 1 Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : ya
- 2 Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : 4-5 hari dalam 1 hari
- 3 Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : ya
- 4 Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : 2 ain
- 5 Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : ya
- 6 Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : 3
- 7 Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab selalu mengingatkan dan memberi semangat untuk selalu beribadah
- 8 Apakah aplikasi “Ibadah Yuk” membantu meningkatkan ibadah anak anda?  
Jika iya berikan penilaian (1-10) dan berikan alasannya  
Jawab iya sangat membantu  
9.9
9. Berikan kritik dan saran anda untuk aplikasi gamifikasi ibadah yuk?  
Jawab  
Kritik = tidak ada, sangat terbantu dengan adanya foto. jadi anak tidak bisa berbohong  
saran = biasanya anak menggunakan buku ibadah. ini lebih moderen.

## 39. Kuesioner sebelum menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Nama : Joni Ismail  
Umur : 35 thn  
Umur Anak : 13 thn

Daftar Kuesioner

1. Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : tidak setiap hari
2. Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : 2 x
3. Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : Iya
4. Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : 1 Halaman
5. Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : Iya
6. Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : Kurang lebih 5
7. Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab dengan cara memberi hadiah atau memarahinya

## 40. Kuesioner sesudah menggunakan aplikasi

**Kuesioner Untuk Mengetahui Tingkat Efektifitas Penggunaan Aplikasi**  
**“ Ibadah Yuk ”**

---

Daftar Kuesioner

1. Apakah anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu setiap hari?  
Jawab : Masih belum tapi sudah ada kemajuan
2. Berapa kali rata – rata anak anda melakukan ibadah sholat 5 waktu dalam 1 minggu?  
Jawab : terkadang 3-4x
3. Apakah anak anda melakukan ibadah baca tulis Al Quran setiap hari?  
Jawab : Iya
4. Berapa banyak halaman Al Quran yang dibaca anak anda setiap hari?  
Jawab : 5 halaman
5. Apakah anak anda melakukan ibadah hafalan doa sehari-hari?  
Jawab : Iya
6. Berapa banyak jumlah doa sehari – hari yang dibaca anak anda?  
Jawab : 5 doa
7. Bagaimana cara anda memotivasi anak untuk melakukan ibadah tersebut?  
Jawab mengajak nya jalan-jalan atau memberinya hadiah
8. Apakah aplikasi “Ibadah Yuk” membantu meningkatkan ibadah anak anda?  
Jika iya berikan penilaian (1-10) dan berikan alasannya  
Jawab Iya, Nilai (8)
9. Berikan kritik dan saran anda untuk aplikasi gamifikasi ibadah yuk?  
Jawab Kritik : Anak jadi sering bermain Hp  
Saran : Semoga dapat di akses secara offline