

**PEMBUATAN APLIKASI PAKET INFORMASI KISAH INSPIRATIF  
ISLAMI MENGGUNAKAN WEBSITE KODULAR  
STUDI KASUS DI SDN 53 KURANJI**

**MAKALAH TUGAS AKHIR**

**untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Ahli Madya  
Informasi Perpustakaan dan Kearsipan**



**PUTRI  
NIM 2020/20026079**

**PROGRAM STUDI INFORMASI PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN  
DEPARTEMEN ILMU INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2024**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

### MAKALAH TUGAS AKHIR

Judul : Pembuatan Aplikasi Paket Informasi Kisah Inspiratif  
Islami Menggunakan Website Kodular Studi Kasus  
Di SDN 53 Kuranji

Nama : Putri

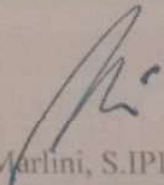
NIM : 20026079

Program Studi : Informasi Perpustakaan dan Kearsipan

Jurusan : Ilmu Informasi dan Perpustakaan

Fakultas : Bahasa dan Seni

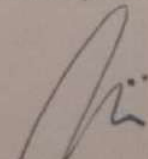
Padang, Agustus 2024  
Disetujui oleh Pembimbing,



Dr. Marlina, S.IPL., MLIS

NIP. 198102102009122005

Ketua Departemen,



Dr. Marlina, S.IPL., MLIS.  
NIP.1981021022009122005

**PENGESAHAN TIM PENGUJI**

Nama: Putri

NIM: 2020 / 20026079

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan makalah di depan Tim Penguji

Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan

Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Padang

dengan judul

Pembuatan Aplikasi Paket Informasi Kisah Inspiratif Islami Menggunakan  
Website Kodular Studi Kasus Di SDN 53 Kuranji

Padang, Agustus 2024

Tanda Tangan

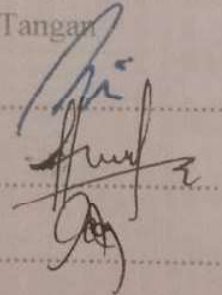
Tim penguji

1. Ketua : Dr. Marlina, S.IPI., MLIS
2. Sekretaris : Dr. Nurizzati, M.Hum
3. Anggota : Gustina Erlianti, S.Hum, M.IP

1.....

2.....

3.....



## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa

1. Karya tulis saya, dengan judul “Pembuatan Aplikasi Paket Informasi Kisah Inspiratif Islami Menggunakan Website Kodular Studi Kasus di SDN 53 Kuranji” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di universitas negeri Padang maupun perguruan tinggi lainnya;
2. Karya tulis ini murni gagasan, Penilaian dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain kecuali arahan dari tim pembimbing;
3. Dalam karya ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat orang lain kecuali dikutip secara tertulis dan Dicantumkan sebagai acuan di dalam makalah saya dengan disebutkan nama pengarang dan Dicantumkan pada daftar pustaka;
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dari ketidakbenaran pernyataan ini, Saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini serta sanksi lainnya sesuai dengan norma ya dan ketentuan hukum yang berlaku;



## ABSTRAK

**Putri.** 2024. “Pembuatan Aplikasi Paket Informasi Kisah Inspiratif Islami Menggunakan Website Kodular Studi Kasus Di SDN 53 Kuranji”. *Makalah*. Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Tujuan bagaimana proses pembuatan aplikasi kisah inspiratif islami berbasis android, menciptakan layanan informasi yang menarik untuk meningkatkan minat baca siswa tentang kisah-kisah inspiratif islami, memberitahukan sesuatu hal secara logis dan sistematis kepada para pembaca, melakukan uji coba produk paket informasi kisah inspiratif islami di SDN 53 Kuranji.

Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode deskriptif yang menggambarkan pembuatan aplikasi paket informasi kisah inspiratif islami menggunakan website kodular sebagai sarana pemaketan informasi. Pengumpulan data melalui observasi dan wawancara dengan pustakawan dan guru di bidang mata pelajaran agama.

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, tahapan pembuatan aplikasi paket informasi kisah inspiratif islami menggunakan website kodular studi kasus di SDN 53 Kuranji yaitu: (1) identifikasi kebutuhan pengguna, yaitu mencari informasi yang dibutuhkan oleh pemustaka di SDN 53 Kuranji; (2) pengumpulan informasi, yaitu mengumpulkan informasi menggunakan dua cara yaitu dengan observasi secara langsung ke SDN 53 Kuranji dan melakukan wawancara dengan pustakawan dan guru yang mengajar dibidang keagamaan; (3) desain aplikasi, yaitu terdiri dari tampilan awal *website* kodular, merubah icon aplikasi, mendownload aplikasi, contoh kisah inspiratif islami dan contoh video kisah inspiratif islami; (4) evaluasi produk, yaitu penilaian terhadap kualitas produk dan menentukan sejauh manatujuan dapat dicapai dengan melakukan uji coba produk; (5) menggunakan aplikasi, yaitu aplikasi dapat digunakan pemustaka dengan cara mendownload aplikasi menggunakan handphone android sehingga aplikasi ini bisa diakses dimanapun dan kapanpun. *Kedua*, berdasarkan hasil uji coba produk responden memberikan skor penilai 96% yang menunjukkan paket informasi kisah inspiratif islami sudah layak digunakan sebagai media belajar serta hiburan untuk anak.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah Swt yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan makalah ini dengan judul “Pembuatan Aplikasi Paket Informasi Kisah Inspiratif Islami Menggunakan Website Kodular Studi Kasus Di SDN 53 Kuranji”. Tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya pada Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Penulisan makalah ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada: (1) Dr. Marlina, S.IPI., MLIS selaku dosen pembimbing makalah tugas akhir sekaligus Kepala Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan; (2) Dr. Nurizzati, M.Hum selaku penguji pertama sekaligus pembimbing akademik; (3) Gustina Erlianti, S.Hum, M.IP selaku penguji kedua.

Doa dan dukungan yang istimewa dari Papa dan Mama telah menjadi pendorong bagi penulis dalam menyelesaikan makalah tugas akhir ini. Dukungan juga diterima dari kakak, adik, dan keluarga besar penulis. Untuk sahabat penulis yang seperjuangan dan selalu memberi semangat satu sama lain yaitu Nuril, Rahel, Haniva, Suci, dan Filda, yang telah memberikan dukungan dan bantuan berarti dalam proses penulisan makalah ini. Dalam penulisan makalah tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna dan terdapat banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca maupun pihak-pihak yang terkait. Penulis juga berharap makalah ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Padang, Agustus 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>v</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Perumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penulisan .....	5
D. Manfaat Penulisan .....	5
E. Tinjauan Pustaka .....	6
1. Informasi .....	6
2. Fungsi Informasi.....	7
3. Sumber-Sumber Informasi .....	8
4. Jenis-Jenis Informasi .....	10
5. Kisah Inspiratif Islami.....	12
6. Paket Informasi .....	19
7. Website Pembuatan Aplikasi Android .....	22
F. Metode Penelitian.....	25
1. Jenis Penulisan .....	25
2. Lokasi dan Objek Kajian.....	26
3. Pengumpulan Informasi .....	26
4. Tahapan Kerja .....	27
<b>BAB II PEMBAHASAN .....</b>	<b>29</b>
A. Proses Pembuatan Paket Informasi Kisah Inspiratif Islami Dalam Bentuk Aplikasi Menggunakan Website Kodular Di SDN 53 Kuranji.....	19
1. Identifikasi Kebutuhan Pengguna.....	19
2. Pengumpulan Informasi .....	30
3. Desain Aplikasi .....	33
4. Evaluasi Produk.....	43
<b>BAB III PENUTUP .....</b>	<b>37</b>
A. Kesimpulan.....	47
B. Saran.....	47
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>47</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahapan Pembuatan Paket Informasi Kisah Inspiratif Islami .....	28
Gambar 2. Wawancara Dengan Pustakawan SDN 53 Kuranji .....	31
Gambar 3. Wawancara Dengan Guru Agama.....	32
Gambar 4. Tampilan Awal Kodular.....	33
Gambar 5. Membuat Project .....	34
Gambar 6. Tampilan Project .....	34
Gambar 7. Komponen Agragement .....	35
Gambar 9. Desain Kumpulan Materi .....	36
Gambar 8. Desain Kumpulan Vidio.....	36
Gambar 9. Tampilan Blocks .....	37
Gambar 10. Merubah Icon Aplikasi.....	38
Gambar 11. Uji Coba Menggunakan Companion.....	39
Gambar 12. Mendownload Aplikasi .....	40
Gambar 13. Contoh Proyek Error. ....	40
Gambar 14. Tampilan Materi Pada Aplikasi .....	41
Gambar 15. Kisah Motivasi Nabi.....	42
Gambar 16. Daftar Vidio Kisah Inspiratif Islami.....	42
Gambar 17. Vidio Kisah Inspiratif Islami.....	42



## DAFTAR TABEL

Table 1. Hasil Uji Coba Produk .....	44
--------------------------------------	----

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perpustakaan adalah tempat untuk mengembangkan informasi dan pengetahuan yang dikelola oleh suatu lembaga pendidikan, sekaligus sebagai sarana edukatif untuk membantu memperlancar cakrawala pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut RUU Perpustakaan pada Bab I pasal 1 menyatakan Perpustakaan adalah institusi yang mengumpulkan pengetahuan tercetak dan terekam, mengelolanya dengan cara khusus guna memenuhi kebutuhan intelektualitas para penggunanya melalui beragam cara interaksi pengetahuan. Perpustakaan adalah fasilitas atau tempat menyediakan sarana bahan bacaan. Membaca pada dasarnya adalah membuka pintu gerbang segala ilmu pengetahuan. Membaca akan membuat cakrawala dan wacana berpikir manusia selalu berkembang. Dari membaca ide-ide dan pemikiran brilian bisa ditemukan. Karenanya membaca tak bisa lagi dikatakan sebagai kebutuhan sekunder apalagi tersier, namun sudah menjadi kebutuhan primer (pokok) yang harus dilakukan terutama bagi masyarakat yang ingin maju dan cerdas.

Perpustakaan Sekolah merupakan semua perpustakaan yang ada atau diselenggarakan di sekolah baik itu sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas sampai sekolah lanjutan seperti perguruan tinggi. Perpustakaan sekolah berguna untuk menunjang proses belajar baik itu siswa yang berada di sekolah dasar atau sekolah lanjutan. Sebagaimana besar buku perpustakaan

sekolah terdiri dari koleksi buku-buku pelajaran atau bacaan yang dapat menunjang proses pembelajaran. Pengelolaan koleksi yang baik akan menentukan sukses tidaknya sebuah program perpustakaan sekolah. Karena tanpa dikelola dengan baik, maka koleksi akan tetap menjadi kumpulan atau tumpukan buku yang tidak bermakna.

Informasi merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia. Informasi adalah sekumpulan data, kenyataan, atau bentuk yang diolah agar dapat memiliki kegunaan, baik untuk sumber pengetahuan maupun sebagai dasar pengambilan keputusan bagi individu atau organisasi yang menerimanya. Kemajuan teknologi membuat informasi mudah tersebar dengan cepat melalui media cetak dan elektronik seperti buku, surat kabar, televisi, majalah, maupun internet yang dapat digunakan untuk mengakses informasi. Teknologi informasi bertujuan membantu manusia dalam memecahkan masalah, membuka kreatifitas, dan meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam melakukan pekerjaan. Sebuah sistem informasi dikatakan efektif apabila para pemakai dapat memahami menggunakan, dan mengaplikasikan sebuah teknologi menjadi sebuah informasi yang berguna untuk pengambilan keputusan.

SDN 53 Kuranji merupakan salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD di Kuranji, Kec. Kuranji, Kota Padang, Sumatera Barat. Dalam menjalankan kegiatannya, SDN 53 Kuranji berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SDN 53 Kuranji beralamat di Jln Rambutan Raya Perumnas Belimbing, Kuranji, Kec. Kuranji, Kota Padang, Sumatera Barat. SDN 53 Kuranji menyediakan listrik dan akses internet untuk membantu kegiatan belajar mengajar.

Penulis melakukan observasi secara langsung ke perpustakaan SDN 53 Kuranji. Pada saat melakukan observasi, penulis mengunjungi perpustakaan dan melihat kondisi perpustakaan. Perpustakaan terlihat rapi, bersih, dan sunyi dikarenakan penulis berkunjung pada waktu proses belajar mengajar berlangsung. Biasanya para siswa mengunjungi perpustakaan pada jam istirahat.

Menurut pustakawan minat baca anak-anak di SDN 53 Kuranji cukup baik, tetapi kurangnya koleksi bahan pustaka sebagai sumber informasi juga mempengaruhi minat pengguna perpustakaan. Perpustakaan memiliki beberapa koleksi buku seperti buku pelajaran, buku fiksi dan buku nonfiksi. Diantara koleksi bahan pustaka tersebut, penulis tidak menemukan informasi tentang buku-buku terkait dengan kisah-kisah inspiratif islami. Dengan tidak adanya buku-buku yang terkait dengan informasi tentang kisah-kisah inspiratif islami, maka ini merupakan sebuah masalah yang harus penulis pecahkan. Sebelum melakukan penelitian lebih lanjut penulis juga berdiskusi dengan Bapak Hendro selaku guru di bidang Keagamaan terkait permasalahan ini.

Setiap koleksi perpustakaan memiliki nilai-nilai penting salah satunya nilai-nilai keagamaan. Penyampaian nilai-nilai keagamaan diantaranya melalui kisah inspiratif islami seperti kisah-kisah para Nabi dan Rasulullah dapat dijadikan suri tauladan yang baik bagi pemustaka. Kisah inspiratif islami saat ini sudah jarang ditemui di sebuah perpustakaan. Kisah-kisah islami sudah tersingkir oleh adanya cerita-cerita modern seperti komik animasi modern. Dengan hal ini, dibutuhkan cara-

cara baru untuk meningkatkan kembali minat baca pemustaka mengenai nilai-nilai keagamaan. Melalui kisah-kisah islami, anak dapat meneladani sifat terpuji sesuai yang diperintahkan Allah. Kisah islami dianggap lebih efektif untuk mengajarkan nilai-nilai Islam pada anak dan menjadi bekal dalam menghadapi persoalan kehidupan.

Kisah inspiratif islami merupakan sarana yang digunakan untuk mendidik anak-anak maupun orang dewasa. Kisah-kisah yang dijumpai di kalangan masyarakat berasal dari Al-Quran. Karena di Al-Quran terdapat berbagai aspek pendidikan dan pengalaman yang dibutuhkan oleh manusia. Kisah inspiratif islami ini mengajarkan nilai-nilai kebaikan kepada pemustaka. Kisah ini akan memotivasi pemustaka untuk berubah menjadi pribadi yang lebih baik.

Belajar agama sejak dini akan membentuk karakter anak di masa depan. Memberikan pendidikan Islam sejak dini akan menjadikan anak lebih bermoral dan memiliki budi pekerti yang baik. Mengenalkan asma-asma Allah dan cerita inspiratif islami akan membuat anak mengerti mana yang benar dan mana yang salah. Anak akan memiliki budi pekerti yang baik. Ketika anak sudah memiliki bekal ilmu agama yang cukup sejak dini, maka saat beranjak dewasa anak sudah tidak mudah terpengaruh dengan hal-hal negatif yang ada di sekitarnya.

Berdasarkan uraian diatas dan persetujuan dari pihak SDN 53 Kuranji mendorong penulis untuk melakukan penelitian ini yang berjudul “Pembuatan Aplikasi Paket Informasi Kisah Inspiratif Islami Menggunakan Website Kodular Studi Kasus di SDN 53 Kuranji”.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang, rumusan masalah yang dikaji dalam makalah ini adalah: bagaimana proses pembuatan aplikasi paket informasi kisah inspiratif islami menggunakan website kodular studi kasus di SDN 53 Kuranji?

## **C. Tujuan Penulisan**

Adapun tujuan dari penulisan makalah ini ialah untuk mendeskripsikan: (1) bagaimana proses pembuatan aplikasi kisah inspiratif islami berbasis android; (2) menciptakan layanan informasi yang menarik untuk meningkatkan minat baca siswa tentang kisah-kisah inspiratif islami; (3) memberitahukan sesuatu hal secara logis dan sistematis kepada para pembaca; (4) melakukan uji coba produk paket informasi kisah ispiratif islami di SDN 53 Kuranji.

## **D. Manfaat Penulisan**

Manfaat dalam penulisan ini, antara lain: (1) bagi penulis, untuk memberikan wawasan dan informasi tentang kisah-kisah islami; (2) bagi pemustaka, dengan adanya aplikasi kisah inspiratif islami ini dapat menambah wawasan bagi pembaca terutama guru dan peserta didik, memberikan informasi dan memenuhi kebutuhan informasi tentang kisah inspiratif islami, memberikan manfaat yang terkandung disetiap kisah dan sebagai bahan rujukan untuk penulis selanjutnya; (3) bagi SDN 53 Kuranji penulisan ini membantu sesuai dengan kebutuhan pemustaka dan memberikan informasi lebih tentang kisah inspiratif islami; (4) bagi guru agama penulisan ini membantu dalam proses belajar.

## **E. Tinjauan Pustaka**

Tinjauan pustaka berisi teori-teori yang relevan dengan permasalahan dari makalah tugas akhir yang akan dideskripsikan. Tinjauan pustaka juga berisi data sekunder yang diperoleh dari buku, jurnal ilmiah, atau hasil penelitian yang dapat dijadikan kegiatan untuk membahas permasalahan yang akan dibahas. Tinjauan pustaka pada paket informasi kisah inspiratif islami dalam bentuk aplikasi menggunakan website kodular ini terdiri atas informasi, paket informasi, kisah inspiratif islami, website kodular, dan contoh media dalam bentuk aplikasi menggunakan kodular. Tujuan kajian pustaka ini untuk mengetahui sekaligus memahami setiap teori yang akan digunakan sebagai literatur pada proses penelitian yang sedang dilakukan kemudian dituliskan.

### **1. Pengertian Informasi**

Menurut M.Thoha (2018) informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimaan dan bermanfaat dalam mengambil keputusan saat ini atau mendatang. Menurut Agus Mulyanto (2018) informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya, sedangkan data merupakan sumber informasi yang menggambarkan suatu kejadian yang nyata. Sedangkan menurut Tukino (2020) informasi merupakan sebuah data yang dikelola menjadi sesuatu yang lebih bernilai tinggi bagi penerima guna untuk membantu membuat sebuah pengambilan keputusan.

Suatu informasi dikatakan bernilai bila sebagian besar tidak dapat ditaksir keuntungannya dengan uang, tetapi dapat ditaksir nilai efektifitasnya. Nilai

efektifitas merupakan tingkat keberhasilan dalam pencapaian tujuan. Efektifitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat tercapai. Tingkat efektifitas juga dapat diukur dengan membandingkan antara rencana yang telah ditentukan dengan hasil nyata yang telah diwujudkan.

Informasi sangat dibutuhkan untuk menambah wawasan, memperbarui pengetahuan, dan sebagai bahan beropini. Masyarakat bisa memperoleh informasi yang berkaitan dengan kebutuhan dan menjadikannya sebagai sumber pengetahuan baru. Saat ini telah banyak ditemukan media cetak maupun online yang semakin beragam dalam memberikan informasi. Kemajuan teknologi membuat informasi mudah tersebar dengan cepat melalui media cetak dan elektronik seperti buku, surat kabar, televisi, majalah, maupun internet yang dapat digunakan untuk mengakses informasi.

Berdasarkan pendapat menurut beberapa ahli diatas, maka disimpulkan bahwa informasi adalah suatu kejadian yang nyata dalam bentuk data yang bermanfaat bagi penerimanya dan membantu untuk membuat suatu keputusan. Setiap keputusan yang telah diambil biasanya disampaikan melalui media komunikasi. Sehingga semua informasi dapat dimanfaatkan oleh banyak orang sesuai dengan apa yang mereka butuhkan.

## **2. Fungsi Informasi**

Fungsi informasi menurut Farizky (2016:13) menggambarkan keadaan suatu hal atau peristiwa terjadi serta meningkatkan pengetahuan pengguna dapat digunakan



sebagai bahan pertimbangan yang mendukung proses pengambilan keputusan dan memberikan standar aturan dan keputusan yang menentukan sasaran atau tujuan. Menurut Hasrawati (2020:13-14) fungsi dari informasi yaitu menambah wawasan dan ilmu pengetahuan, sebagai antisipasi mengurangi resiko kegagalan mengenai hal yang akan terjadi, dengan adanya informasi akan memberikan pedoman dalam pengambilan keputusan yang lebih terarah.

Sedangkan menurut Yusuf (2020:88-89) mengatakan fungsi dari informasi adalah sebagai data dan fakta yang sanggup membuktikan adanya suatu kebenaran, sebagai penjelasan hal-hal yang sebelumnya masih meragukan, dan bisa dijadikan sebagai prediksi peristiwa yang akan terjadi di masa yang akan datang.

Berdasarkan penjelasan pada fungsi informasi maka dapat disimpulkan fungsi informasi yaitu sebagai sumber informasi untuk menambah pengetahuan, sebagai bahan pertimbangan, menghindari keraguan dan mengurangi resiko kegagalan dalam pengambilan suatu keputusan, dan sebagai fakta yang membuktikan suatu kebenaran.

### **3. Sumber-Sumber Informasi**

Menurut KBBI sumber adalah asal dari sesuatu. Dalam istilah perpustakaan dapat diartikan sebagai bahan atau dokumen (bahan pustaka) yang menyediakan berbagai macam informasi yang di butuhkan oleh pemustaka. Sumber informasi merupakan media perantara dalam menyampaikan sebuah informasi. Didalamnya berisikan hal-hal yang dibutuhkan seseorang sehingga dapat mengetahui hal baru

dimanfaatkan dan diinformasikan kepada orang lain.

Sumber- sumber informasi dapat diperoleh dengan bebas mulai dari teman, orang lain, buku- buku, film, video, bahkan dengan mudah membuka situs-situs lewat internet seperti e-book, artikel jurnal, dan makalah konferensi, paten dan standar, dan informasi lainnya (Taufia 2017). Informasi yang diperoleh dari berbagai sumber akan mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang. Seseorang yang memperoleh banyak informasi maka akan cenderung mempunyai pengetahuan yang luas. Semakin sering membaca pengetahuan akan lebih baik dari pada hanya sekedar mendengar atau melihat saja (Notoatmodjo (2003).

Menurut Ati (2016:21) sumber informasi terbagi dua yaitu berbentuk dokumen dan nondokumen. Sumber dokumen terbagi tiga bagian: *pertama*, sumber primer yaitu sumber yang didapatkan dari karangan asli yang ditulis terdiri atas artikel majalah, laporan langsung, hasil penulisan, skripsi, tesis, dan disertasi; *kedua*, sumber sekunder yaitu ringkasan dari sumber primer seperti ensiklopedia, kamus, bibliografi, kumpulan indeks, sumber biografi, dan katalog perpustakaan; *ketiga*, sumber tersier yaitu ringkasan dari sumber sekunder, seperti indeks abstrak dan bibliografi. Sedangkan menurut Yusup (2019:190-193) informasi bersumber dari segala macam informasi yang secara khusus bisa diawasi, dikendalikan, dan dikelola untuk kepentingan umat manusia, yakni informasi terekam yang bisa diperoleh melalui perpustakaan-perpustakaan disegala jenis baik informasi yang bersifat ilmiah maupun yang nonilmiah.

Dari penjelasan sumber informasi di atas dapat disimpulkan bahwa sumber informasi dapat diperoleh melalui media cetak maupun elektronik. Sumber informasi bisa didapatkan di perpustakaan, surat kabar, majalah, tv, artikel, situs web dan segala sesuatu yang menjadi perantara dalam menyampaikan informasi.

#### **4. Jenis-Jenis Informasi**

Secara umum informasi dapat ditemukan dalam format dan bentuk apa pun, baik di media cetak maupun media online. Semua data dapat dikatakan informasi ketika benar-benar berfungsi atau benar-benar digunakan. Informasi terbagi tiga kelompok yaitu informasi primer, informasi sekunder dan informasi tersier. Secara umum jenis-jenis informasi yaitu: *pertama*, informasi fakta adalah informasi yang nyata dari suatu kejadian dapat dibuktikan secara objektif dan disajikan dalam bentuk angka, statistic, atau data; *kedua*, informasi opini adalah informasi yang berisi pendapat atau pandangan seseorang tentang suatu topik atau peristiwa dan informasi opini bersifat subjektif dan dapat berbedaantara individu atau kelompok yang berbeda; *ketiga*, informasi instruksi adalah informasi yang berisi petunjuk atau langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mencapai suatu tujuan; *keempat*, informasi berita yaitu informasi yang berkaitan dengan kejadian aktual yang terjadi di lingkungan lokal, nasional maupun internasional; *kelima*, informasi hiburan yaitu informasi yang berisikan kegiatan atau acara yang dapat menghibur atau menghilangkan kejenuhan seperti music, film, dan olahraga.

Menurut Kosasih (dalam Bakti, 2020:41-42) ada beberapa jenis informasi yaitu informasi berdasarkan fungsi, informasi berdasarkan penyajian, informasi berdasarkan lokasi peristiwa, informasi berdasarkan bidang kehidupan. Jenis informasi terkait dokumentasi, seperti yang disebutkan Pramanto (2004) dalam Wulandari (2007) yaitu informasi yang terekam dan informasi tak terekam. Informasi terekam adalah informasi yang dapat direkam melalui berbagai alat atau media, antara lain media grafis, elektronik, audiovisual, tak terkecuali media cetak. Dan informasi tak terekam merupakan informasi yang belum atau tidak direkam karena situasi dan kondisi serta nilai kepentingan yang dikandung informasi itu, misalnya informasi informal mengenai kecelakaan kereta api dan pesawat.

Sedangkan menurut Rodin (2020:41-42) ada beberapa jenis informasi dilihat dari sudut pandang yang berbeda yaitu informasi untuk kegiatan politik, informasi untuk kegiatan pemerintah, informasi untuk kegiatan sosial, informasi untuk dunia usaha, informasi untuk kegiatan militer, informasi untuk penelitian, informasi untuk pengajar, informasi untuk tenaga lapangan, informasi untuk individu.

Berdasarkan jenis-jenis informasi di atas dapat disimpulkan bahwa jenis informasi itu yaitu informasi fakta dari suatu kejadian secara objektif, informasi opini yang berisi tentang pendapat atau pandangan seseorang, informasi intruksi yang berkaitan dengan petunjuk atau langkah-langkah, informasi berita yang berkaitan dengan kejadian-kejadian yang aktual, dan hiburan yang dapat dimanfaatkan untuk menghilangkan kejenuhan maupun hal lain sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## **5. Kisah Inspiratif Islami**

### **a. Pengertian Kisah Inspiratif Islami**

Pendidikan Islam menjadi dasar bagi setiap muslim yang dibangun dan dipupuk sedari kecil, pendidikan ini berupa nilai-nilai akhlak dan moralitas yang terinternalisasi dan sumbernya dari Al-Quran dan Sunnah. Nilai-nilai Islam dapat dilihat dari jejak-jejak kisah para Nabi, Rosul, Sahabat Nabi dan Ulama. Nilai-nilai Islam harus tertanam kuat dalam setiap generasi sehingga menjadi muslim yang bermoral dan berakhlak mulia sesuai dengan ajaran Islam dan suri tauladannya yaitu Rasulullah Saw (Badriah, 2015). Keteladanan dalam pendidikan merupakan salah satu bentuk untuk membentuk kepribadian peserta didik terutama aspek moral spiritual dan sosial. Peserta didik lebih banyak mengambil pelajaran dengan meniru figure pendidik. Jika seorang pendidik menerapkan keteladanan para Nabi dan Rasulullah maka peserta didik akan meniru apa yang diajarkan oleh pendidik.

Menurut Bakhri (2015:15) dalam perputaran zaman pendidikan Islam akan mendapatkan tantangan dalam proses penerapan metode-metodenya. Kemerosotan akhlak pada anak-anak disebabkan oleh kurangnya peran orang tua kepada anaknya. Pembinaan akhlak dapat orang tua mulai dari mengajarkan anak etika yang baik, kedisiplinan dari hal-hal positif kepada anak serta motivasi kepada anak sebagai salah satu bentuk support orang tua agar anak tidak melakukan perilaku buruk karena perilaku buruk akan berdampak pada diri sendiri. Dengan adanya media teknologi orang tua harus membatasi dan mengawasi ketika anak menggunakan teknologi seperti handphone. Orang tua yang membimbing aktifitas

anak dalam memanfaatkan teknologi maka akan mempermudah anak untuk mencapai prestasi yang lebih baik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kisah inspiratif islami adalah kisah-kisah yang mengandung keteladanan atau motivasi yang berlandaskan kepada Al-Quran dan Sunnah. Kisah inspiratif islami ini dijadikan bahan pembelajaran yang mengandung pendidikan. Kisah-kisah ini dapat menginspirasi seseorang untuk berjalan kearah yang lebih baik.

### **1. Nabi dan Sahabat**

Islam merupakan salah satu agama dengan pemeluk terbesar di dunia. Agama Islam mensyariatkan pemeluknya untuk mentauhidkan Allah Swt dan mewajibkan umatnya untuk selalu taat dan patuh pada apa yang diturunkan oleh Allah Swt yaitu Al-Qur'an, sebagai petunjuk dan pedoman hidup bagi umatNya. Islam merupakan din (agama) yang sempurna. Islam mampu dan selalu memiliki solusi terhadap apapun permasalahan manusia baik yang sedang ataupun akan terjadi. Agama Islam mengatur dan membahas segala perkara baik urusan duniawi maupun akhirat, serta tidak hanya mengatur urusan seseorang dengan tuhannya, tapi juga mengatur seluruh aspek kehidupan baik urusan seseorang dengan sesamanya, lingkungan, maupun diri sendiri (Iskandar, 2007).

Islam diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw melalui perantara Malaikat Jibril. Nabi Muhammad merupakan sosok yang mulia, sebelum turunnya Islam pun, beliau dijaga kemurnian dan kesuciannya dari dosa. Segala firman Allah Swt

disampaikan oleh Nabi Muhammad Saw kepada umat melalui perbuatannya, lisannya, maupun diamnya. Dalam menyampaikan risalah-Nya, Nabi Muhammad SAW didampingi oleh beberapa sahabat yang setia kepadanya. Beberapa dari sahabat Nabi yang sudah banyak diketahui oleh orang banyak antara lain Abu Bakar Ash-Shiddiq, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib.

Saat ini masih banyak umat Muslim yang kurang mengetahui informasi mengenai kisah-kisah sahabat Rasulullah Saw. Padahal, penting bagi umat Muslim untuk mengetahui kisah-kisah sahabat Rasulullah Saw serta meneladani sifat-sifat mulianya. Rasulullah Saw memberikan gambaran orang-orang istimewa yang telah menyaksikan Al-Quran turun dan setia mengikutinya dengan bersabda “Para sahabatku seperti bintang-bintang di langit. Siapa saja yang kamu ikuti, engkau akan mendapatkan petunjuk.” (Dongeloglu, 2014, h.iv). Rasulullah Saw bersabda “Sebaik-baik manusia ialah pada generasiku, kemudian generasi berikutnya, kemudian generasi berikutnya”, hal ini telah dituliskan dalam Hadits Riwayat Al-Bukhari, no. 3651 dan Muslim, no 2533.

## **2. Asmaul Husna**

Asmaul Husna merupakan nama-nama yang melekat pada keagungan Allah Swt agar digunakan untuk meminta perlindungan dan pertolongan. Pembacaan Asmaul Husna memberikan keutamaan terhadap pembacanya yang merupakan perantara untuk mendekatkan diri kepada Allah dan untuk media berdoa. Makna yang terkandung dalam Asmaul Husna memberikan nilai dalam pencerahan diri

dalam memahami, mengetahui dan meyakini nama dan sifat Allah dalam mengetahui dan meyakini.

Asmaul Husna merupakan penghubung atau wasilah yang Allah turunkan untuk setiap manusia agar mendapat kebahagiaan di dunia dalam berbagai kemudahan. Dengan Asmaul Husna manusia dapat mendekatkan diri kepada Allah ke dalam aliran positif dalam memperoleh ketenangan hati dan jiwa dan melahirkan kehidupan yang damai dan sentosa. Maka ada juga beberapa kegiatan pembiasaan dalam membaca Asmaul husna dalam peningkatan konsentrasi dan kedamaian jiwa atas penghubung antara makhluk dan Allah Swt 16 . Asmaul Husna memiliki nama-nama yang dirahasiakan dalam ilmu ghaibnya, tidak seorang pun yang mengetahuinya. Sebenarnya fitrah manusia cenderung mendekatkan diri kepada sang pencipta yang merupakan hal penting dalam fitrah manusia ketika menjadi pemicu atau sebuah benih yang membutuhkan air, cahaya matahari dan udara yang segar untuk tumbuh dan berkembang. Fitrah manusia akan terbengkalai jika tidak terawat karena islam mengajarkan bahwa manusia terlahir memiliki potensi dalam diri.

### **3. Hari Kiamat**

Sepanjang sejarah, manusia telah memahami ketinggian gunung-gunung, keindahan bintang-bintang dan bulan, kedalaman laut, kekayaan alam, dan luasnya langit meski hanya menggunakan metode-metode pengamatan yang masih primitif. Adapun kesimpulan mereka bahwa benda-benda tersebut akan ada selamanya. Akan tetapi, al-Qur'a>n telah memberitakan kepada manusia bahwa alam semesta ini telah



diciptakan dan akan sampai pada titik akhirnya (Q.S. alMukmin/ 40:59 dan Q.S. al-Hajj/22:7). Segala yang berawal maka akan berakhir, baik manusia, tumbuhan, hewan, alam semesta, maupun malaikat semuanya akan mati, hanya Allah saja yang tidak berawal dan tidak berakhir.

Waktu yang ditetapkan dimana alam semesta dan segala makhluk di dalamnya mulai dari mikroorganisme sampai makhluk yang paling indah bentuknya yaitu manusia, termasuk bintang-bintang dan galaksi-galaksi semuanya akan hancur pada hari dan jam yang telah ditentukan oleh sang penciptanya dan hanya Dia yang mengetahuinya. Waktu atau hari tersebut dikenal dengan nama hari kiamat.

Hari kiamat terbagi dua yaitu kiamat kecil dan besar. Adapun kiamat kecil adalah hari di mana hanya makhluk hidup yang merasakannya, seperti mati (berpisahnya ruh dengan jasad) dan termasuk pula bencana-bencana alam seperti gempa bumi, tanah longsor, dan lain-lain. Adapun kiamat besar adalah hari dimana malaikat Israfil meniup sangkakala. Tidak ada satu pun yang tahu akan kedatangan dan kapan terjadinya hari kiamat, namun demi untuk was-was dan mempersiapkan diri sebelum terjadinya masa tersebut, telah ditemukan dari beberapa hadis yang menyebutkan tandatanda kedatangan hari kiamat.

#### **4. Bulan Ramadhan**

Ramadhan adalah salah satu nama bulan dalam tahun hijriah. Di bulan ini kaum Muslimin diwajibkan untuk berpuasa selama satu bulan penuh. Kewajiban puasa ini untuk pertama kalinya dikeluarkan pada bulan sya'ban tahun kedua Hijriah.

Hukum puasa ramadhan ini wajib kepada setiap muslim dan muslimat yang telah memenuhi syarat-syaratnya. Kewajiban puasa ini didasarkan pada Al-Qur'an, Sunnah, dan Ijma. Karena itu, orang yang mengingkari kewajibannya dianggap kafir dan tidak beriman kepada Allah SWT dan Rasulullah Saw.

Bulan ramadhan merupakan bulan istimewa, bulan kebaktian, bulan karunia dan rahmat yang penuh berkah di mana amalan (ibadah) di bulan ini memberikan manfaat istimewa bagi pelakunya, baik itu di dunia maupun di akhirat. Amalan terpenting di bulan ini diantaranya sedekah, shalat taraweh, tadarus Al-Qur'an, itikaf dan lailatul qadar.<sup>4</sup> Orang Islam yang sudah akil balig dan sehat jasmani dan rohani diwajibkan untuk berpuasa ramadhan. Jika tidak, berarti rukun Islamnya belum sempurna. Untuk itu, agar dapat menjadi muslim yang baik, ia diwajibkan untuk melaksanakan seluruh ajaran Islam, baik aspek akidah maupun aspek ibadah, termasuk puasa ramadhan dalam hidupnya.

## **5. Bersyukur**

Menurut Pitaloka dan Ediati (dalam Azizah,2018) bersyukur dapat membuat individu merasa bahagia sehingga tidak merasa kesulitan walaupun kondisi yang sedang dialami tidak sesuai dengan harapan. Individu yang memiliki pola pikir untuk terus bersyukur juga cenderung menjadi individu yang bahagia, karena syukur mampu merubah *mood* menjadi lebih baik. Menurut Emmons (Helwati, 2018) menjelaskan kebersyukuran adalah suatu perasaan atau pun bentuk sebuah emosi yang kemudian menjadi suatu sikap, akhlak yang baik, sifat kepribadian, serta

kebiasaan yang akan mempengaruhi individu agar bereaksi dalam menanggapi suatu keadaan.

#### **b. Nilai-Nilai Kisah Inspiratif Islami**

Nilai merupakan sebuah ide atau konsep tentang sesuatu yang penting dalam kehidupan seseorang dan perhatiannya. Menurut Scheler (2008), nilai merupakan kualitas yang tidak tergantung pada benda. Benda adalah suatu yang bernilai. Ini mencakup empiris, nilai adalah kualitas apriori. Ketergantungan hanya mengacu pada objek yang ada di dunia seperti lukisan, patung, tindakan, manusia, dan sebagainya.

Nilai agama, khususnya agama Islam bersumber dan berakar dari keimanan terhadap keesaan Tuhan. Nilai-nilai Islam itu pada hakikatnya adalah kumpulan dari prinsip-prinsip hidup, ajaran sebagaimana manusia menjalankan kehidupannya. Melalui nilai dapat menentukan objek, orang, gagasan, cara bertingkah laku yang baik dan buruk. Nilai agama Islam sangat besar pengaruhnya dalam kehidupan sosial, bahkan tanpa nilai tersebut manusia akan turun ketingkat kehidupan hewan yang amat rendah karena agama mengandung unsur kuratif terhadap penyakit sosial.

Nilai-nilai islam itu hakikatnya adalah kumpulan dari prinsip hidup dan ajaran-ajaran manusia menjalani kehidupan. Agama bertujuan membentuk pribadi yang cakap dalam bermasyarakat di dunia dan merupakan jembatan menuju akhirat. Agama mengandung nilai rohani yang merupakan kebutuhan pokok bahkan fitrahnya manusia tidak akan mampu mewujudkan keseimbangan antara dua kekuatan yang

bertentangan yaitu kebaikan dan kejahatan. Nilai-nilai agama Islam sangat besar pengaruhnya dalam kehidupan.

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa kisah inspiratif islami memiliki nilai moral, kebudayaan, pendidikan, agama dan tingkah laku. Dengan sering membaca kisah-kisah islami dapat memiliki banyak manfaat dan bisa menerapkan nilai-nilai di kehidupan sehari-hari.

## **6. Paket Informasi**

### **a. Pengertian Paket Informasi**

Paket informasi merupakan hasil pengumpulan sumber-sumber informasi yang disusun secara sistematis menggunakan format tertentu. Paket informasi dapat berupa informasi terseleksi, dokumen panduan akses informasi, karya terjemahan, dokumen kebijakan, dan dokumen lain yang merupakan paket informasi (Nashihudin, 2021). Menurut Dongardive (2021:11) paket informasi adalah proses untuk menyeleksi, menganalisis, dan mengkonsolidasikan informasi dalam bentuk yang lebih tepat sehingga dapat digunakan oleh pemustaka. Penyediaan paket informasi dilatarbelakangi karena koleksi yang tersedia kurang optimal dimanfaatkan oleh pengguna. Sedangkan menurut (Rahma 2020:227) paket informasi merupakan upaya mengatasi ledakan informasi dan persaingan untuk dukungan informasi yang cepat, andal, mudah dan efisien untuk pengambilan keputusan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa paket informasi adalah kumpulan beberapa data atau informasi dari berbagai sumber yang disusun

secara sistematis yang dikemas dalam bentuk elektronik . Paket informasi dilatarbelakangi karena koleksi yang tersedia kurang optimal dimanfaatkan oleh pengguna.

### **b. Fungsi dan Tujuan Paket Informasi**

Menurut Djarmin (2015) tujuan dan fungsi kemas ulang informasi adalah untuk menyajikan informasi kedalam bentuk kemasan agar informasi tersebut lebih dapat diterima, lebih mudah dipahami, dan dapat dimanfaatkan oleh pengguna. Menurut Tupan dan Wahid Nashihuddin tujuan paket informasi yaitu: *pertama*, menyajikan informasi dalam bentuk yang lebih menarik dan dapat diterima oleh pemustaka; *kedua*, menyediakan informasi dengan meringkas dan mesintesis data atau penelitian yang sesuai dengan kebutuhan; *ketiga*, menyediakan sarana dan panduan paket informasi; *keempat*, mengumpulkan informasi dari berbagai sumber; *kelima*, meninjau literatur dan dokumen yang telah dikumpulkan. Paket Informasi berfungsi sebagai sarana penyebaran informasi yang efektif dan efisien, menghemat waktu, tenaga, biaya, memudahkan dalam memilih informasi.

Menurut Santoso (2020:70) paket informasi bertujuan untuk melayankan informasi dalam bentuk paketan yang lebih menarik dan mudah dalam temu kembali informasi, sehingga para pencari informasi tertarik menggunakannya dalam usaha untuk memenuhi kebutuhan informasinya. Sedangkan menurut Rahayu (2013) tujuan paket informasi yaitu membantu dalam kemudahan akses informasi, proses pencarian dan pengambilan informasi dapat dilakukan secara cepat, menilai dan menjelaskan

tentang tingkat pemanfaatan, memuaskan pengguna, rak penyimpanan yang hemat tempat dan dapat dicetak untuk barang koleksi, mudah mencari informasi, mudah digunakan secara fleksibel dalam rangka pertukaran informasi antarperpustakaan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dan tujuan paket informasi yaitu untuk menyajikan informasi yang dapat dipahami dan membantu dalam menemukan informasi yang sesuai dengan kebutuhan pemustaka.

### **c. Tahapan Pembuatan Paket Informasi**

Menurut Febrian (2023) tahapan pembuatan informasi yaitu mengidentifikasi kebutuhan pengguna, pengumpulan informasi, pengemasan informasi, menentukan sasaran pengguna, menentukan cara penyebaran paket informasi, mentransfer informasi, dan mengevaluasi produk. Menurut Djarmin (2016) tahapan pembuatan paket informasi antara lain: mengidentifikasi kebutuhan pemustaka agar mengetahui kebutuhan pemustaka melalui wawancara dengan pengguna serta, mengumpulkan informasi, memilih sumber informasi, menganalisis informasi, dan menetapkan cara dan system penyebarluasan. Menurut Lyana (2018) tahapan pembuatan informasi yaitu menetapkan topik, pengumpulan informasi, analisis informasi, pengemasan informasi dan evaluasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan pembuatan paket informasi yaitu menentukan topik, mengidentifikasi kebutuhan pengguna mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, menganalisis informasi, mengemas informasi dan mengevaluasi informasi. Informasi dapat dikemas dalam bentuk

tercetak maupun tidak tercetak. Kemudian paket informasi dapat mempermudah pustakawan dalam melakukan penelusuran informasi sesuai dengan kebutuhan pemustaka secara cepat dan akurat.

## **7. Website Pembuatan Aplikasi Android**

Aplikasi adalah bagian perangkat lunak komputer yang dibuat dengan program komputer untuk digunakan melakukan tugas yang diinginkan oleh pengguna (Moh.Fauzi 2018:12). Menurut Roni Habibi dan Riki Karnovi (2020:14), Aplikasi adalah sebuah program siap pakai yang bisa dipakai untuk menjalankan sebuah perintah dari pemecahan masalah yang memakai salah satu teknik pemrosesan data aplikasi pada sebuah komputerisasi atau smartphone dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih akurat dan sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut.

### **a. MIT App Inventor**

App inventor awalnya merupakan proyek dari Massachuset Institute of Technology (MIT) yang dikembangkan Google yang bertujuan untuk memperkenalkan proses pengembangan aplikasi android yang digunakan pada lingkungan internal Massachuset Institute of Technology (MIT) dengan durasi maksimal 30 menit. Namun, seiring perkembangan waktu ternyata App inventor menarik perhatian masyarakat luas yang masih pemula dalam pengembangan aplikasi android. Seorang pengembang aplikasi android tidak perlu memiliki pengetahuan dan pemahaman terkait bahasa pemrograman karena app inventor hanya menggunakan dengan drag and drop, block-based programming tool. Dengan

tampilan yang sederhana namun kayak akan fitur membuat pengguna nyaman menggunakannya. Untuk dapat mengakses halaman utama app inventor, kita dapat membuka pada <https://appinventor.mit.edu/>.

### **b. Appy Pie**

Appy Pie didirikan oleh seorang yang berkebangsaan India yang bernama Abhinav Girdhar. Rilis resmi pada 14 April 2015. Secara kegunaan hampir sama dengan MIT app inventor namun ada beberapa kelebihan yang dimiliki oleh Appy Pie diantaranya adalah sebagai berikut.

Dapat menghasilkan aplikasi lintas platform seperti android dan IOS. 2) Dapat memonetisasi (menghasilkan uang) melalui iklan yang ditampilkan pada aplikasi yang telah dibuat sehingga membantu para pengembang pemula dalam menghasilkan pendapatan. 3) Terdapat fitur analisis untuk aplikasi sehingga memudahkan dipublikasikan di Google Play Store dan dapat dikembangkan lebih lanjut. 4) Memiliki fitur yang lengkap seperti Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dan minim bug. 5) Tidak membutuhkan kemampuan penguasaan bahasa pemrograman. Untuk dapat mengakses Appy Pie dapat membuka melalui alamat website <https://www.appypie.com/>.

### **c. Thunkable**

Thunkable adalah suatu aplikasi atau tools IDE open source seperti App Inventor. Kita tidak perlu menyetik kode program secara manual untuk membuat aplikasi Android. File ekstensi dari Thunkable adalah (.aia) dan memiliki plugin ekstensi (.aix). Plugin ekstensi isi berisi beberapa kode perintah dalam bahasa



pemrograman Java (.java) yang akan dikonversi menjadi file plugin ekstensi (.aix), ini berguna bagian extension. Untuk dapat mengakses halaman website Thinkable dapat membuka alamat website <https://thinkable.com/>.

#### **d. Appsgeyser**

Appsgeyser adalah salah satu aplikasi berbasis online yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi android. Appsgeyser didirikan oleh Vasily Salomatov dan Oleg Grebenuyk pada tahun 2011 di Alexandria, Amerika Serikat. Sama seperti App Inventor, AppsGeyser memiliki tampilan yang mudah dipahami dan fitur yang melimpah sehingga dapat memberikan kemudahan bagi para pengguna. Untuk dapat mengakses halaman website dari Appsgeyser dapat membuka alamat website <https://appsgeyser.com/>.

#### **e. Kodular**

Kodular adalah salah satu aplikasi yang digunakan dalam mengembangkan suatu aplikasi berbasis android. Aplikasi ini merupakan situs web yang menyediakan tools yang menyerupai App Inventor untuk membuat aplikasi android dengan menggunakan block programming. Pembuatan aplikasi android dengan kodular sangat mudah dan membantu pembuat aplikasi (Muhamad Alda, 2019, 2020; Muhammad Alda, 2020). Pengguna kodular tidak perlu mengetik kode pemrograman secara manual karena telah disiapkan dalam bentuk blocks yang dilengkapi dengan fitur kodular store dan kodular extension IDE sehingga pembuat aplikasi dapat dengan mudah mengunggah aplikasi yang telah dibuat. File ekstensi dari Kodular adalah (.aia) dan plugin ekstensinya (.aix). Plugin ekstensi isi berisi beberapa

kode perintah dalam bahasa pemrograman Java (.java) yang akan mengkonversi menjadi file plugin eksistensi (.aix), ini berguna bagian extension. <https://www.kodular.io/creator> .

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan aplikasi penulis memilih website dan menyesuaikan dengan permasalahan yang penulis akan pecahkan. Dan penulis memilih menggunakan website kodular dalam pembuatan aplikasi paket informasi studi kasus di SDN 53 Kuranji.

## **F. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Penulisan**

Pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Menurut Adiputra *et al.*, (2021) Penelitian deskriptif adalah pengumpulan data untuk menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan tentang status terakhir subjek penelitian, yang merupakan metode penelitian faktual tentang status sekelompok orang, suatu objek, suatu keadaan, sistem pemikiran atau peristiwa dalam saat ini dengan interpretasi yang benar. Penelitian deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena yang ada, yaitu fenomena alam atau fenomena buatan manusia yang digunakan untuk menganalisis atau mendeskripsikan hasil subjek.

Menurut Liliweri (2018:111-112) tujuan penelitian deskriptif yaitu untuk melakukan pengamatan terperinci terhadap dokumentasi atau fenomena yang dipelajari. Pengamatan harus didasarkan pada metode ilmiah, yaitu dapat dilihat, dikutip, ditiru, dan tepat sesuai aslinya. Metode penelitian deskriptif digunakan untuk menggambarkan masalah yang terjadi pada masa sekarang atau yang sedang

berlangsung, bertujuan untuk mendeskripsikan apa-apa yang terjadi pada saat penelitian dilakukan.

## **2. Lokasi dan Objek Kajian**

SDN 53 Kuranji merupakan salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SDN di Kuranji, Kec. Kuranji, Kota Padang, Sumatera Barat. Dalam menjalankan kegiatannya, SDN 53 Kuranji berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SDN 53 Kuranji beralamat di Jln Rambutan Raya Perumnas Belimbing, Kuranji, Kec. Kuranji, Kota Padang, Sumatera Barat, dengan kode pos 25157. SDN 53 Kuranji menyediakan listrik dan akses internet untuk membantu kegiatan belajar mengajar. Dengan akses internet pustakawan bisa mengemas kembali informasi dalam bentuk paket informasi secara online. Hal ini akan meningkatkan daya tarik pemustaka untuk mengunjungi perpustakaan dan dapat meningkatkan minat baca peserta didik. Selain di perpustakaan peserta didik bisa mengakses paket informasi di rumah. Pembelajaran di SDN 53 Kuranji dilakukan pada pagi. Dalam seminggu pembelajaran dilakukan selama 6 hari. SDN 53 Kuranji memiliki akreditasi A, berdasarkan sertifikat 851/BAP-SM/LL/X/2015.

## **3. Pengumpulan Informasi**

### **a. Observasi**

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data melihat secara langsung ke sekolah dan mengamati koleksi buku tentang keagamaan mengenai Kisah Inspiratif Islami di SDN 53 Kuranji. Berdasarkan informasi yang ditemukan beberapa kendala yaitu: Pertama, menelusuri tiap bagian yang ada di sekolah terutama perpustakaan untuk melakukan wawancara dengan pustakawan. Dalam

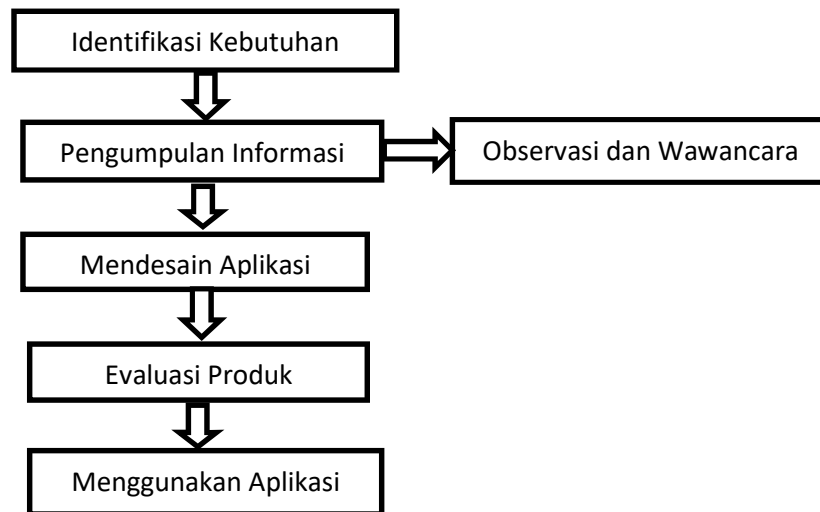
proses pengumpulan informasi tersebut tidak bisa menyaksikan langsung kegiatan anak-anak secara langsung dikarenakan mereka sedang melaksanakan ujian. Kedua, sedikitnya informasi karya cetak maupun non cetak mengenai kisah inspiratif islami, tentu menjadi kendala dalam pembuatan produk informasi.

#### **b. Wawancara**

Wawancara merupakan percakapan antara dua orang atau lebih dan berlangsung antara narasumber dan pewawancara. Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh narasumber. Pengumpulan data ini digunakan untuk memperoleh informasi dengan cara mengajukan pertanyaan kepada petugas perpustakaan dan guru keagamaan di SDN 53 Kuranji.

#### **4. Tahapan Kerja**

Menurut Djarmin (2016), tahapan pembuatan paket informasi antara lain: mengidentifikasi kebutuhan pemustaka agar mengetahui kebutuhan pemustaka dapat diketahui melalui wawancara baik dengan pengguna sendiri atau pihak lain serta mengumpulkan informasi dan memilih sumber informasi selanjutnya menganalisis informasi serta menetapkan cara dan sistem penyebarluasan.



**Gambar 1. Tahapan Pembuatan Paket Informasi Kisah Inspiratif Islami**

Gambar 1 di atas merupakan tahapan kerja yang penulis gunakan dalam pembuatan paket informasi kisah inspiratif islami menggunakan website kodular di SDN 53 Kuranji berpedoman dari kajian terdahulu yaitu dari teori Djarmin yang terdiri dari: *pertama*, paket informasi kisah inspiratif islami menggunakan website kodular terlebih dahulu melakukan identifikasi kebutuhan pengguna dengan melihat permasalahan yang terjadi; *kedua*, mengumpulkan informasi dengan melakukan observasi dan wawancara; *ketiga*, membuat aplikasi menjadi produk yang menarik agar pemustaka tidak mudah bosan; *keempat*, evaluasi produk; *kelima*, menggunakan aplikasi.