

PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN TATA CARA PENGURUSAN JENAZAH BERBASIS ANDROID STUDI KASUS PONDOK PESANTREN AL-ANWAR PETANANG KUMPEH

Arief Hidayatullah¹, Jasmir, S.Kom M.Kom², Abdul Rahim, S.Kom M.Kom³

Program Studi Teknik Informatika, STIKOM Dinamika Bangsa, Jambi

Jl. Jendral Sudirman Thehok – Jambi

E-mail:¹Ariefhidayatullah96@gmail.com, ²Ijay_Jasmir@yahoo.com, ³Abdulrahim@stikom_db.ac.id,

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh permasalahan rendahnya minat belajar siswa dan masyarakat dalam belajar. Mengingat ilmu ini begitu pentingnya di masyarakat dan hanya sebagian saja masyarakat yang mengerti ilmu ini. Maka Pondok Pesantren Al-Anwar ingin merancang sebuah sistem pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa dan masyarakat dalam belajar. Penelitian ini bertujuan mengurangi tingkat jenuh siswa dalam belajar yang di mana siswa hanya berhadapan guru dan mendengarkan guru menjelaskan. Dengan metode ini diharapkan mampu mengurangi kejenuhan dalam belajar dan memudahkan guru dalam menjelaskan. Perancangan aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman Eclipse dan SQLite. Aplikasi yang akan dibangun nantinya akan mampu memberikan kemudahan pada Pondok Pesantren Al-anwar dalam memberi pelajaran ini sehingga lebih mudah diterima oleh siswa dan masyarakat yang ingin mempelajarinya..

Kata Kunci : Perancangan, Android, Aplikasi, Media, Pembelajaran, Tata Cara Pengurusan Jenazah

ABSTRACT

This research will be based in the background by the low interest student learning and the public in learning. Considering the importance of science in society and so is only a partial course community who understand this science Then Boarding School of Al-Anwar wants to design a learning system that is able to enhance student learning and the public interest in learning. This research aims to reduce levels of saturated students in learning in which students only dealing teachers and listening to the teacher explaining. With this method are expected to reduce the saturation in learning and make it easier for teachers to explain. The design of the application is developed using the programming language Eclipse and SQLite. Applications that will be built will be able to provide the ease of boarding schools of Al-anwar in giving this lesson so that more easily accepted by students and people who want to learn it

Keyword: Android, Application, Learning Media, Bodies Management Case

1. PENDAHULUAN

Kehidupan manusia tidak terlepas dari pembelajaran. Manusia harus terus belajar agar tidak ketinggalan informasi. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

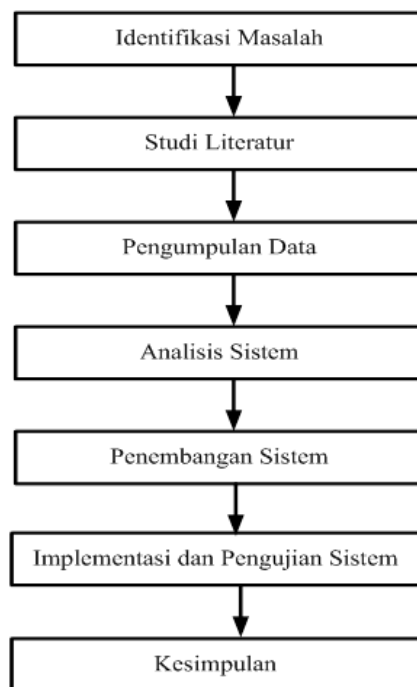
Perubahan zaman juga turut mempengaruhi cara-cara pembelajaran yang telah ada. Salah satu akibat dari perubahan zaman ialah penggunaan teknologi internet. Dengan berkembangnya teknologi internet maka proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan dapat diakses tanpa batas dengan menggunakan internet. Pembelajaran berteknologi internet disebut dengan pembelajaran elektronik berbasis *Android*. Sistem pembelajaran elektronik atau berbasis *Android* dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan yang dapat diakses melalui gadget sehingga lebih fleksibel. Dengan sistem berbasis *Android*, siswa tidak perlu hanya duduk manis di ruang kelas untuk menyimak setiap ucapan dari seorang guru secara langsung. Sistem berbasis *Android* juga dapat mempersingkat jadwal target waktu proses pembelajaran, dan tentu saja menghemat

biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah program studi dan sebagai penunjang belajar bagi siswa dan masyarakat pada umumnya.

Dengan berkembang pesatnya teknologi berbasis *Android* saat ini, maka Pondok Pesantren Al-Anwar juga ingin berperan dalam konteks pendidikan yang berbasis teknologi informasi. Karena saat ini banyak dari anak-anak muda dan masyarakat umum banyak yang kurang memahami tata cara pengurusan jenazah menurut agama Islam kecuali orang-orang yang memang terbiasa dengan hal tersebut kebanyakan dari anak-anak sekarang kurang meminati dalam mempelajari tata cara pengurusan jenazah dalam hadis Rasulullah SAW dari Abu Hurairah *Radliyallaahu 'anhu* bahwa Rasulullah *Shallallaahu 'alaihi wa Sallam* bersabda : "Barangsiapa mengurus jenazah sampai menyolatkannya maka baginya satu qirath dan barangsiapa mengurus jenazah sampai dimakamkan maka baginya dua qirath." Seorang bertanya: Apa itu dua qirath? Beliau bersabda: "Dua gunung besar." Muttafaq Alaihi. Dan menurut riwayat Muslim: "Sampai diletakkan dalam liang lahat." mengingat hal ini begitu penting untuk dipelajari oleh siswa-siswi dan terutama masyarakat umum dan apabila tidak ada yang mengurus dalam suatu organisasi, kelompok atau satu kampung maka berdosa semua orang satu kampung tersebut.

Karena masalah telah di paparkan diatas tersebutlah maka penulis mengusulkan membuat sistem pembelajaran tata cara pengurusan jenazah berbasis *Android* pada Pondok Pesantren Al-Anwar. Pembelajaran ini dinilai akan lebih efektif dalam segala meningkatkan minat belajar siswa yang hanya terpaku pada pengajaran yang masih terpaku pada lokasi yang sama dan sudah mulai ketinggalan zaman. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan menuangkannya dalam bentuk kerja praktek dengan judul "PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN TATA CARA PENGURUSAN JENAZAH BERBASIS ANDROID STUDI KASUS PONDOK PESANTREN AL-ANWAR PETANANG KUMPEH".

2. METODE PENELITIAN



Gambar 1 Kerangka Kerja Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja penelitian yang telah digambarkan diatas, maka dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap dalam penelitian adalah sebagai berikut :

2.1 Identifikasi Masalah

Pada tahap Identifikasi Masalah penulis memulai penelitian dengan merumuskan masalah yang dihadapi dengan menyusun informasi mengenai masalah tersebut.

2.2 Studi Literatur

Pada tahap Studi Literatur penulis melakukan pencarian referensi pengetahuan melalui buku dan jurnal yang berkaitan dengan topik yang sedang diteliti.

2.3 Pengumpulan Data

Tahapan selanjutnya dalam proses penelitian ini adalah pengumpulan data. Dengan melakukan pengumpulan data akan diperoleh data yang tepat sehingga proses penelitian dapat berlangsung sampai selesai. Untuk itu data yang akan dicari tersebut harus sesuai dengan tujuan dari penelitian. Data bisa di dapat dari buku-buku pedoman yang telah menjadi acuan di Pondok Pesantren Al-anwar dan buku-buku yang berkaitan dengan pengurusan jenazah.

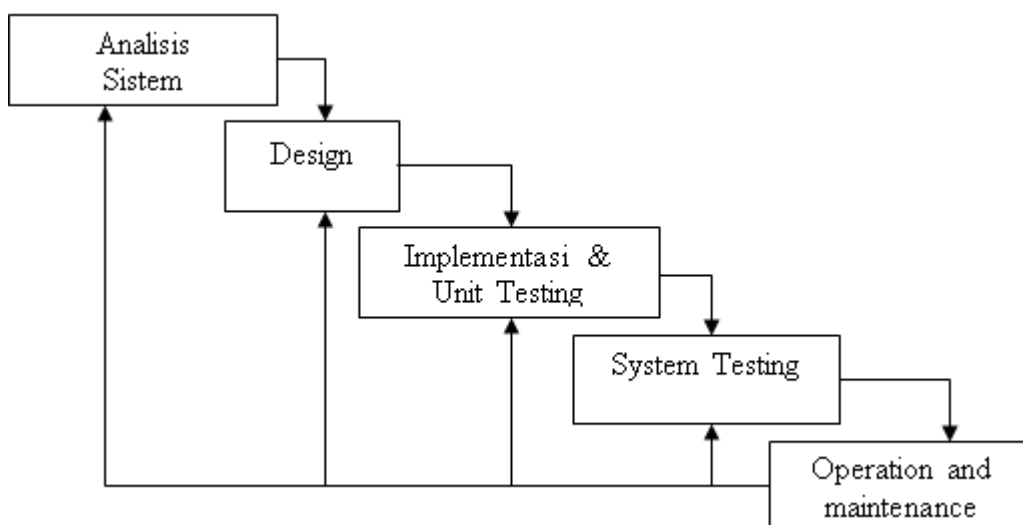
2.4 Analisis Sistem

Pada tahap ini penulis menganalisis sistem yang sedang berjalan dan permasalahan yang ada dalam sistem, sehingga dapat menghasilkan sebuah sistem baru yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar. Analisis ini dilakukan agar *output* yang dihasilkan sesuai dengan tujuan penelitian

2.5 Pengembangan Sistem

Adapun metode pengembangan sistem yang peneliti gunakan dalam pembuatan laporan penulisan kerja praktek ini adalah model *waterfall* yang mengacu pada bidang ilmu Rekayasa Perangkat Lunak (RPL).

Disebut *waterfall model* karena memang diagram tahapan prosesnya mirip dengan air terjun yang bertingkat. Ada 5 tahapan utama dalam *waterfall model*. Berikut gambar pengembangan sistem menggunakan pendekatan model *waterfall* beserta uraian masing-masing tahapan :



Gambar 2 Pemodelan Pengembangan Sistem (Al Bahra : 2006 : 18)

2.6 Implementasi dan Pengujian Sistem

Menguji sistem yang telah dibuat apakah sudah sesuai dengan spesifikasi kebutuhan dan menjadi solusi dari masalah yang ada.

2.7 Kesimpulan

Menyimpulkan dari pengujian yang ada sudah sesuai dengan permasalahan yang ada.

3. PEMBAHASAN

3.1 Analisis sistem yang sedang berjalan

Analisis sistem merupakan salah satu teknik untuk menguraikan masalah dan mencari gambaran dari sistem yang berjalan saat ini di Pondok Pesantren Al-Anwar. Proses pembelajaran di Pondok Pesantren Al-Anwar masih dilakukan dengan metode mengajar *konvensional* yaitu dengan menggunakan papan tulis dan spidol.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh penulis di Pondok Pesantren Al-Anwar saat ini sistem untuk penyampaian materi tata cara pengurusan jenazah yaitu guru menjelaskan dan menyampaikan materi tata cara pengurusan jenazah melalui media papan tulis sedangkan santriwan/santriwati mencatat materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu media pembelajaran yang dimiliki santriwan/santriwati hanya berupa buku pedoman telah di sediakan oleh pihak Pesantren.

Kelemahan dari metode pembelajaran yang digunakan saat ini yaitu santriwan/santriwati tidak fokus dalam belajar mengenai tata cara pengurusan jenazah, seperti berbicara dengan teman saat guru menjelaskan, rasa bosan, dan kurang menariknya cara memberi pemahaman kepada santriwan/santriwati

3.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Berdasarkan beberapa permasalahan yang ada, penulis tertarik untuk merekomendasi suatu aplikasi yang dapat dijadikan sebagai alternatif dalam menyampaikan materi tata cara pengurusan jenazah di Pondok Pesantren Al-Anwar dengan aplikasi pengurusan jenazah berbasis android.

Dalam perancangan aplikasi ini, terdapat beberapa hal yang dibutuhkan dalam perancangannya. Adapun kebutuhan tersebut antara lain.

Berdasarkan analisis sebelumnya maka penulis ingin memberikan solusi untuk masalah tersebut, dengan merancang aplikasi pembelajaran tata cara pengurusan jenazah yang di mana dapat membantu siswa dalam belajar baik di sekolah maupun di luar sekolah. Aplikasi pembelajaran yang dirancang ini diharapkan mampu menyajikan siswa untuk melihat cara-cara pengurusan jenazah khususnya cara memandikan, mengkafani, menshalati, dan menguburkan dengan dilengkapi suara bacaannya, sehingga diharapkan dengan adanya sistem tersebut dapat menjadi solusi dari permasalahan-permasalahan yang ada serta meningkatkan kinerja pada sistem sebelumnya.

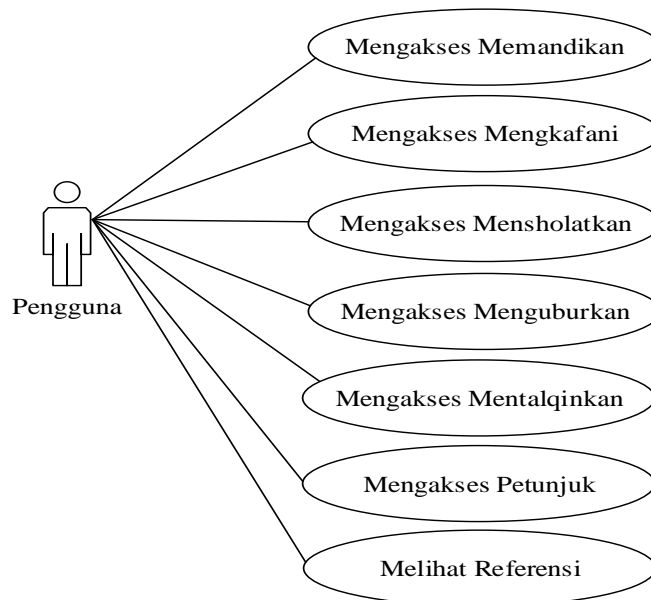
3.3 Use Case Diagram

Menurut Indrajani (2011) “Use Case diagram merupakan suatu diagram yang berisi *use case*, *actor*, serta *relationship*”.

Menurut Daniel Siahaan (2012 : 162) “Diagram Use Case adalah salah satu contoh dari spesifikasi kebutuhan yang menggunakan pendekatan semiformal”..

Menurut Alan Dennis, dkk (2010 : 173) “Use case dapat digunakan untuk mendeskripsikan sistem saat ini dan untuk sistem yang dikembangkan”.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *use case* merupakan deskripsi tentang sistem yang berperilaku terhadap aktornya serta persyaratan sistem yang harus dipenuhi terhadap sistem yang akan dibangun. Berikut ini adalah rancangan *usecase diagram* yang penulis buat adalah sebagai berikut :



Gambar 3 Use Case Diagram Aplikasi Pengurusan Jenazah

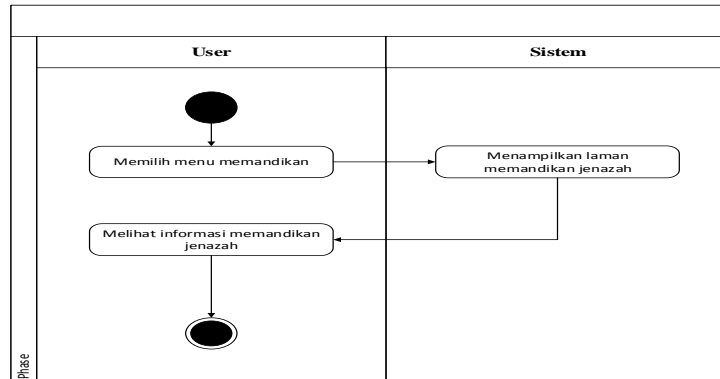
3.4 Activity Diagram

Menurut Dennis, dkk (2010 : 158) “Sebuah *activity diagram* dapat digunakan untuk semua jenis kegiatan proses permodelan”.

Menurut Rosa A.S. M.Shalahuddin (2013 : 161) “Activity Diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak”.

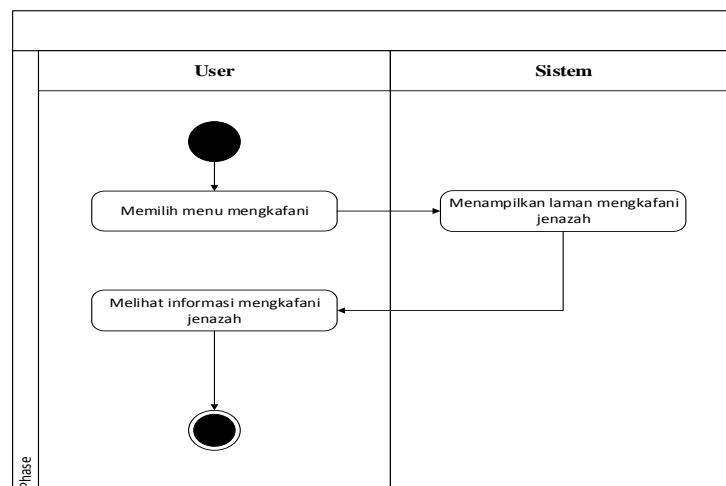
Dapat disimpulkan bahwa *activity diagram* adalah teknik dalam menggambarkan aktivitas – aktivitas yang terjadi didalam *use case*. Berikut ini merupakan *activity diagram* perancangan aplikasi media pembelajaran Tata cara pengurusan Jenazah berbasis android pada Pondok Pesantren Al-anwar Petanang Kumpeh adalah sebagai berikut :

1. *Activity Diagram* Menu Memandikan



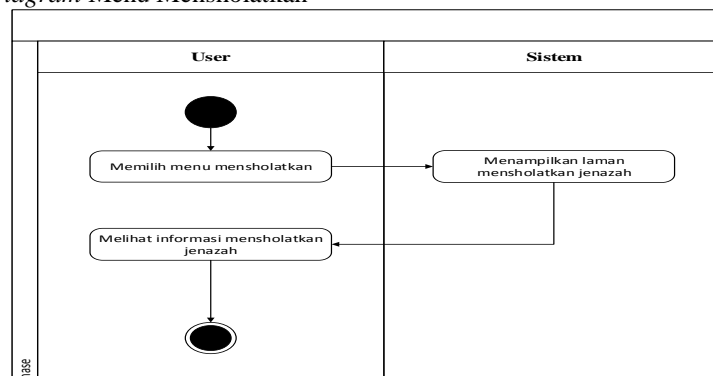
Gambar 4 *Activity Diagram* Menu Memandikan

2. *Activity Diagram* Menu Mengkafani



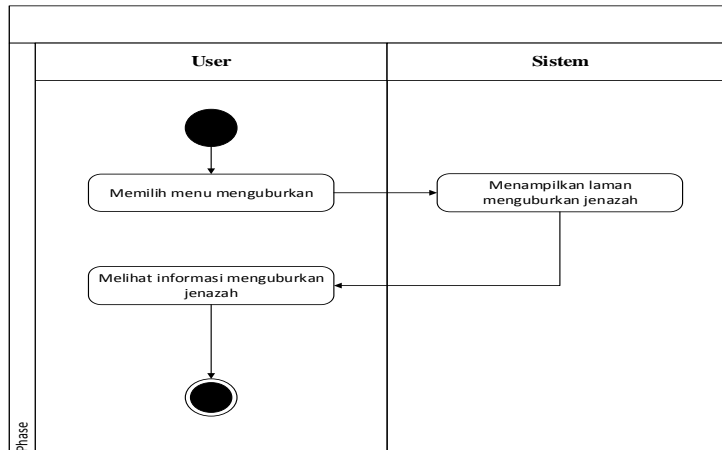
Gambar 5 *Activity Diagram* Menu Mengkafani

3. *Activity Diagram* Menu Mensholatkan



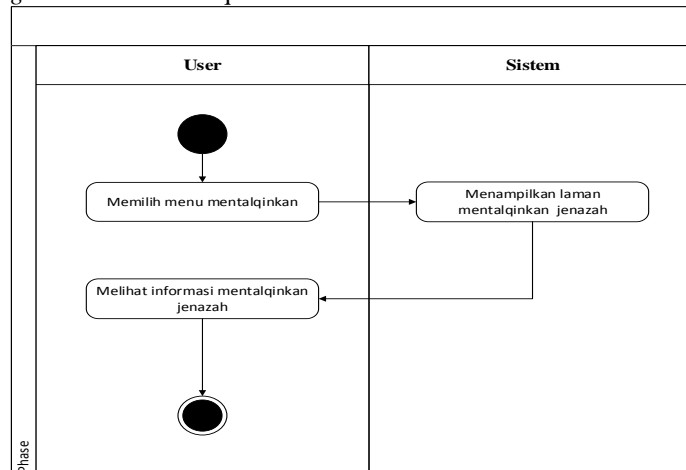
Gambar 6 *Activity Diagram* Menu Mensholatkan

4. *Activity Diagram Menu Menguburkan*



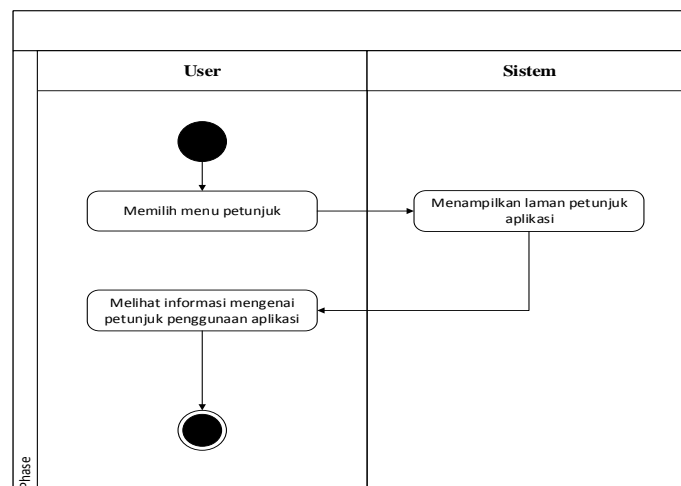
Gambar 7 *Activity Diagram Menu Menguburkan*

5. *Activity Diagram Menu Mentalqilkan*



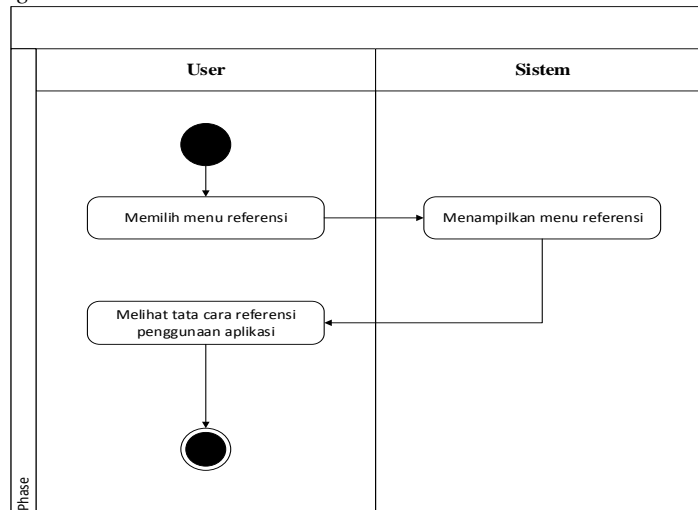
Gambar 8 *Activity Diagram Menu Mentalqilkan*

6. *Activity Diagram Menu Petunjuk*



Gambar 9 *Activity Diagram Menu Petunjuk*

7. *Activity Diagram Referensi*



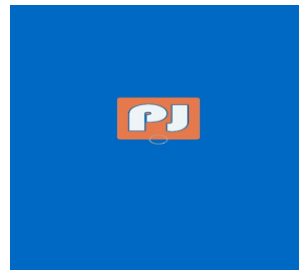
Gambar 10 *Activity Diagram Referensi*

3.5 Tampilan Hasil Program

Pada tahap ini akan dibahas tentang implementasi, yaitu proses menterjemahkan rancangan (*design*) menjadi program aplikasi yang dapat digunakan oleh pengguna adalah sebagai berikut :

1. Tampilan Flash Screen

Tampilan pada gambar 11 pada halaman ini, ditampilkan flash screen sebelum pengguna masuk kedalam menu utama aplikasi pengurusan jenazah. Berikut hasil implementasi flash screen.



Gambar 11 Flash Screen

2. Tampilan Halaman Menu Utama

Tampilan pada gambar 12 ditampilkan menu umum dari halaman aplikasi seperti menu memandikan, mengkhafani, mensholatkan, menguburkan, mentalqin, petunjuk tentang sekolah, dan tentang saya.



Gambar 12 Halaman Utama

3. Tampilan Halaman Menu Memandikan

Tampilan pada gambar 13 ditampilkan data cara memandikan jenazah pada halaman ini terdapat niat memandikan jenazah dan juga terdapat animasi cara memandikan jenazah yang dilakukan pengguna saat mengakses *aplikasi*..



Gambar 13 Halaman Menu Memandikan

4. Tampilan Halaman Niat Memandikan

Tampilan pada gambar 14 ditampilkan niat memandikan jenazah saat pengguna memilih tombol niat memandikan jenazah pada halaman sebelumnya yang dilakukan pengguna saat mengakses *aplikasi*.



Gambar 14 Halaman Niat Memandikan

5. Tampilan Halaman

Tampilan pada gambar 15 ditampilkan data cara mengkafani jenazah pada halaman ini terdapat niat mengkafani jenazah dan juga terdapat animasi cara mengkafani jenazah yang dilakukan pengguna saat mengakses *aplikasi*.



Gambar 15 Halaman Menu Mengkafani

6. Tampilan Halaman Niat Mengkafani

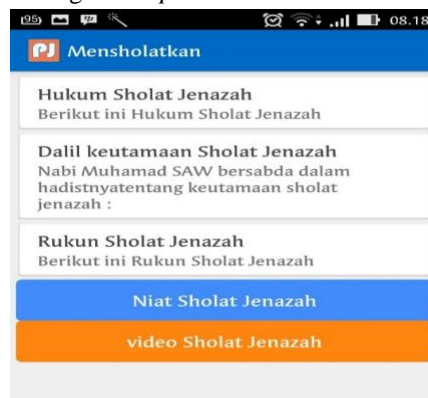
Tampilan pada gambar 16 ditampilkan niat mengkafani jenazah saat pengguna memilih tombol niat mengkafani jenazah pada halaman sebelumnya yang dilakukan pengguna saat mengakses aplikasi.



Gambar 16 Halaman Niat Mengkafani

7. Tampilan Halaman Mensholatkan

Tampilan pada gambar 17 ditampilkan data cara mensholatkan jenazah pada halaman ini terdapat niat mensholatkan jenazah dan juga terdapat animasi cara mensholatkan jenazah yang dilakukan pengguna saat mengakses aplikasi.



Gambar 17 Halaman Mensholatkan

8. Tampilan Halaman Niat Mensholatkan

Tampilan pada gambar 18 ditampilkan niat mensholatkan jenazah saat pengguna memilih tombol niat mensholatkan jenazah pada halaman sebelumnya yang dilakukan pengguna saat mengakses aplikasi.



Gambar 18 Halaman Niat Mensholatkan

9. Tampilan Halaman Menguburkan

Tampilan pada gambar 19 ditampilkan data cara menguburkan jenazah pada halaman ini terdapat niat menguburkan jenazah dan juga terdapat animasi cara menguburkan jenazah yang dilakukan pengguna saat mengakses *aplikasi*.



Gambar 21 Halaman Menguburkan

10. Tampilan Niat Menguburkan

Tampilan pada gambar 20 ditampilkan niat menguburkan jenazah saat pengguna memilih tombol niat menguburkan jenazah pada halaman sebelumnya yang dilakukan pengguna saat mengakses *aplikasi*.



Gambar 20 Niat Menguburkan

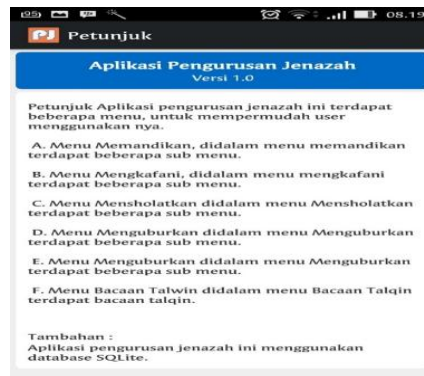
11. Tampilan Bacaan Talqin

Tampilan pada gambar 21 ditampilkan bacaan talqin jenazah saat pengguna memilih menu bacaan talqin pada halaman sebelumnya yang dilakukan pengguna saat mengakses *aplikasi*.



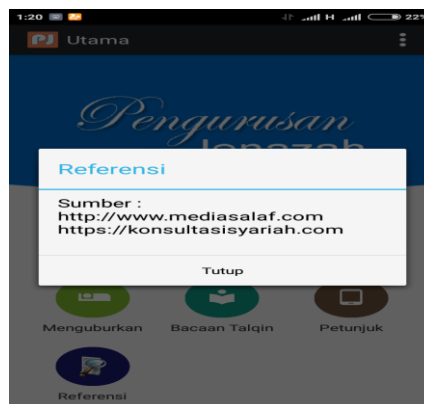
Gambar 21 Bacaan Talqin

12. Tampilan Halaman Petunjuk
Tampilan pada gambar 22 ditampilkan petunjuk aplikasi pengurusan jenazah saat pengguna memilih menu petunjuk pada halaman sebelumnya yang dilakukan pengguna saat mengakses aplikasi.



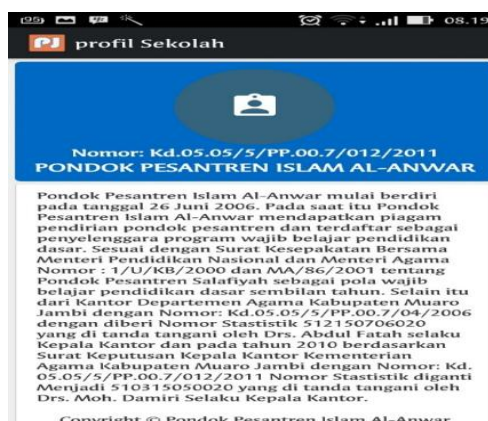
Gambar 22 Halaman Petunjuk

13. Tampilan Halaman Referensi
Tampilan pada gambar 23 ditampilkan referensi aplikasi pengurusan jenazah saat pengguna memilih menu referensi pada halaman sebelumnya yang dilakukan pengguna saat mengakses aplikasi



Gambar 23 Halaman Referensi

14. Tampilan Halaman Profil Sekolah
Tampilan pada gambar 24 ditampilkan profil sekolah yang dapat dilihat oleh pengguna serta admin yang mengakses aplikasi ini



Gambar 24 Halaman Profil Sekolah

3.6 Pengujian Sistem

Sebelum sebuah sistem siap untuk digunakan sebaiknya diadakan pengujian terhadap sistem yang akan digunakan oleh pengguna. Hal ini dilakukan untuk meminimalkan kesalahan atau eror dari sistem yang akan diterapkan atau akan digunakan oleh pengguna pada sekolah Pondok Pesantren Al-Anwar, sehingga sistem ini dapat menjadi solusi bukan menjadi masalah baru. Adapun pengujian dari rancang aplikasi pengurusan jenazah berbasis android pada Pondok Pesantren Al-Anwar Jambi

Tabel 1
Pengujian Sistem

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Flash screen	- Buka aplikasi - Tunggu proses flash creen selesai	Tunggu proses flash creen selesai	Tampil menu utama	Tampil menu utama	Sesuai
Halaman pengguna	Pengguna memilih menu memandikan	Klik menu memandikan	Tampil halaman memandikan	Tampil halaman memandikan	Sesuai
	Pengguna memilih menu mengkafani	Klik menu mengkafani	Tampil halaman mengkafani	Tampil halaman mengkafani	Sesuai
	Pengguna memilih menu mensholatkan	Klik menu mensholatkan	Tampil halaman mensholatkan	Tampil halaman mensholatkan	Sesuai
	Pengguna memilih menu menguburkan	Klik menu menguburkan	Tampil halaman menguburkan	Tampil halaman menguburkan	Sesuai
	Pengguna memilih menu bacaan talqin	Klik menu bacaan talqin	Tampil halaman bacaan talqin	Tampil halaman bacaan talqin	Sesuai
	Pengguna memilih menu petunjuk	Klik menu petunjuk	Tampil halaman petunjuk	Tampil halaman petunjuk	Sesuai
	Pengguna memilih menu profil sekolah	Klik menu profil sekolah	Tampil halaman profil sekolah	Tampil halaman profil sekolah	Sesuai
	Pengguna memilih menu tentang saya	Klik menu tentang saya	Tampil halaman tentang saya	Tampil halaman tentang saya	Sesuai
	Pengguna memilih menu referensi	Klik menu referensi	Tampil halaman referensi	Tampil halaman referensi	Sesuai

3.7 Analisis Hasil Yang Dicapai

Adapun analisis hasil yang dicapai oleh sistem aplikasi pengurusan jenazah berbasis android pada Pondok Pesantren Al-Anwar dan Masyarakat adalah sebagai berikut :

1. Sistem dapat membantu dalam memberikan petunjuk pengurusan jenazah melalui smartphone yang bisa langsung digunakan oleh pengguna aplikasi pengurusan jenazah.
2. Data-data pengurusan jenazah ini disimpan diaplikasi agar lebih mudah dibuka saat pengguna menggunakan aplikasi ini nantinya.
3. Dapat mempermudah pihak sekolah untuk menyampaikan pembelajaran tentang pengurusan jenazah yang ada disekolah, dalam memberikan materi kepada siswa lebih baik lagi.
4. Memudahkan juga bagi masyarakat dalam mempelajari dan mengaplikasikan atau menggunakan aplikasi ini

4. PENUTUP

4.1 KESIMPULAN

Berdasarkan perancangan dan pembahasan yang telah dilakukan serta telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat menarik kesimpulan yaitu :

1. Sistem baru yang diusulkan menggunakan kumputerisasi yang berbasis *Android* yang dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman Eclipse dan Database SQLite, sehingga proses belajar dan mengajar di Pondok Pesantren Al-Anwar lebih baik lagi dari sistem yang lama dengan sistem yang baru.
2. Sistem ini mempermudah siswa-siswi pada Pondok Pesantren Al-Anwar dan Masyarakat dalam Pembelajaran tata cara pengurusan jenazah dengan menggunakan aplikasi berbasis android dan dilengkapi suara dan video.
3. Dengan adanya aplikasi pembelajaran tata cara pengurusan jenazah ini diharapkan dapat mempermudah siswa-siswi Pesantren Islam Al-Anwar dan masyarakat dalam memahami pembelajaran tatacara pengurusan jenazah dari memandikan, mengkhafani, mensholatkan, menguburkan dan mentalqin jenazah dengan melihat cara yang ada di aplikasi yang telah penulis bangun

4.2 SARAN

Penulis sangat menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan pada sistem yang telah dibuat ini. Untuk itu dalam kesempatan ini dapat dijabarkan beberapa saran untuk perbaikan aplikasi dimasa mendatang, adalah sebagai berikut:

1. Untuk pengembangan lebih lanjut, maka perlu diperhatikan sistem pemeliharaan dari sistem ini, yaitu dengan cara melakukan pengecekan secara berkala terhadap sistem.
2. Untuk pengembangan aplikasi pembelajaran tata cara pengurusan jenazah agar bisa menutupi kekurangan dari aplikasi yang telah penulis bangun agar bisa menjadi aplikasi yang lebih baik dan mudah digunakan oleh pengguna

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dennis Alan, Wixom Haley Barbara, and Tegarden David., 2010. *System Analysis and Design With UML An Object-Oriented Approach*. New Jersey : John Wiley & Sons, Inc.
- [2] Indrajani. 2011. *Perancangan Basis Data Dalam All In 1*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- [3] Rosa A.S dan M. Shalahuddin. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : INFORMATIKA.
- [4] Nazruddin Safaat H., 2011. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung : INFORMATIKA Bandung.
- [5] Soetam Rizky. 2011. *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak {Software Reengineering}*. PT. Prestasi Pustakaraya. Jakarta
- [6] Sutarman, S.kom, M.Kom. 2009. *Pengantar Teknologi Informasi*. PT.Bumi Aksara. Jakarta.
- [7] Yovita Anum Prihantari., 2013. *Media Pembelajaran Adobe Photoshop Cs3 Pada Sekolah Menengah Atas Kanisius Bharata Karanganyar*. Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA Volume 2 No.1. :