

2.6	Teknologi .Net.....	10
2.7	Pemrograman Visual Basic .Net.....	12
2.7.1	Pemrograman Berorientasi Obyek.....	13
2.8	Database.....	14
2.8.1	XML.....	14
2.8.2	Microsoft SQL Server 2005.....	15
BAB III METODOLOGI.....		16
3.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	16
3.1.1	Metode Analisis.....	16
3.1.2	Hasil Analisis.....	17
3.1.2.1	Masukan Sistem.....	17
3.1.2.2	Keluaran Sistem.....	18
3.1.2.3	Analisis Proses.....	18
3.1.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	18
3.1.4	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	19
3.1.5	Kebutuhan Antarmuka.....	19
3.2	Perancangan Perangkat Lunak.....	20
3.2.1	Metode Perancangan.....	20
3.2.2	Hasil Perancangan Perangkat.....	20
3.2.2.1	Perancangan Sistem dengan Diagram Konteks.....	21
3.2.2.2	Data Flow Diagram (DFD) Level 1.....	21
3.2.3	Perancangan Basis Data.....	23
3.2.3.1	Perancangan Tabel.....	23
3.2.3.2	Relasi Tabel.....	26
3.2.4	Perancangan Antarmuka.....	27
3.2.4.1	Halaman Utama.....	27
3.2.4.2	Halaman Pencarian.....	29
3.2.4.3	Halaman Simulasi.....	30
3.2.4.4	Halaman Bantuan.....	31
3.2.4.5	Halaman Fasilitas.....	33

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Kategori.....	23
Tabel 3.2 Tabel Istilah.....	23
Tabel 3.3 Tabel Tayammum	24
Tabel 3.4 Tabel Bacaan_Shalat.....	24
Tabel 3.5 Tabel Doa.....	25
Tabel 3.6 Tabel Niat.....	25
Tabel 3.7 Tabel Surat_Pendek.....	26
Tabel 3.8 Tabel Wudhu.....	26



Antar muka pengguna atau lebih dikenal dengan *user interface* adalah bagian penghubung antara aplikasi dengan pengguna atau *user*. Kebutuhan terhadap antarmuka (*interface*) yang diinginkan, didasarkan atas sifatnya yang mudah digunakan (*user friendly*) yang artinya pengguna dapat menggunakannya yang dibuat nyaman mungkin dan meminimumkan kesalahan masukan, proses dan keluaran yang dihasilkan.

3.2 Perancangan Perangkat Lunak

3.2.1 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam membangun *Aplikasi Ensiklopedia Shalat dengan Teknologi .NET* ini adalah metode perancangan terstruktur (*Structured Design Method*). Metode perancangan ini diawali dengan perancangan diagram konteks yang sifatnya lebih global, yang bertujuan untuk membuat model sistem yang baru secara logik dan konseptual. Kemudian dilanjutkan dengan perancangan *Data Flow Diagram* yang lebih detail dari tiap-tiap bagian sistem.

Selain menggunakan diagram arus data, pada perancangan sistem ini juga menggunakan relasi antar tabel, struktur pada *database* dan desain *interface*. Perancangan yang disebutkan di atas ditujukan untuk memberikan kemudahan kepada *user* dalam mendapatkan informasi serta ikut berinteraksi dalam memberikan kontribusi data.

3.2.2 Hasil Perancangan Perangkat Lunak

1	Id_bacaan	bigint	Primary	Kode bacaan shalat
2	nama_bacaan	text		nama bacaan dalam shalat
3	latin	text		bacaan dalam shalat
4	arti	text		arti dari bacaan dalam shalat
5	penjelasan	text		penjelasan

5. Tabel doa

Tabel doa (Tabel 3.5) berfungsi untuk menyimpan data tentang bacaan doa seputar shalat secara keseluruhan yang nantinya akan ditampilkan pada aplikasi.

Tabel 3.5 Tabel Doa

No	Field	Type	Atribut	Keterangan
1	Id_doa	bigint	primary	Kode doa
2	nama_doa	text		doa seputar shalat
3	latin	text		bacaan doa
4	arti	Text		arti dari bacaan doa

6. Tabel niat

Tabel niat (Tabel 3.6) berfungsi untuk menyimpan data tentang bacaan niat secara keseluruhan yang nantinya akan ditampilkan pada aplikasi.

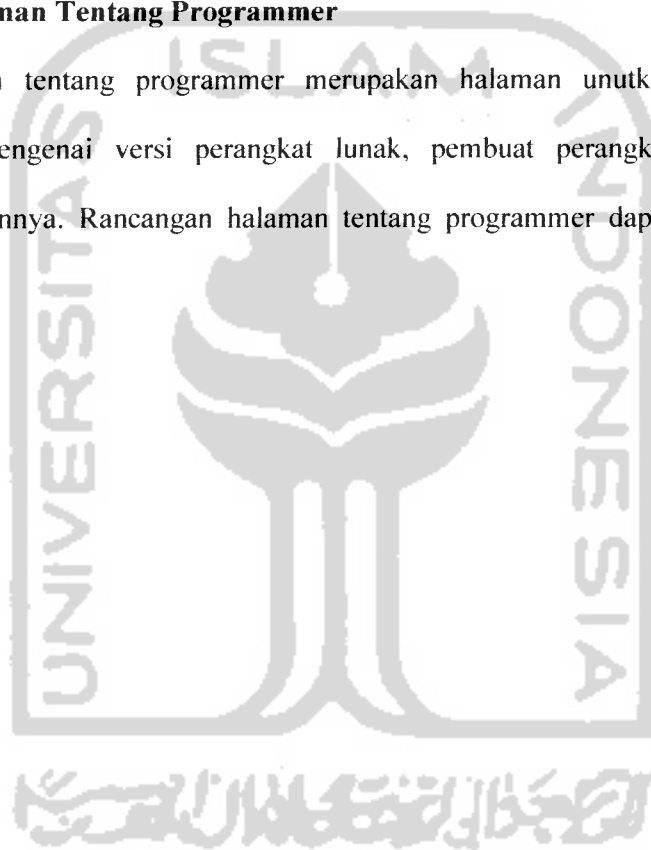
Tabel 3.6 Tabel niat

No	Field	Type	Atribut	Keterangan
1	Id_niat	bigint	primary	Kode niat
2	Nama_niat	text		Nama bacaan
2	latin	text		bacaan niat

5. Tombol Fasilitas : Tombol untuk mengakses halaman fasilitas tambahan yang diberikan dalam aplikasi, yang berupa pencarian dengan metode lain.
6. Tombol Tentang Program : Tombol untuk mengakses halaman tentang aplikasi.
7. Tombol Tentang Pembuat : Tombol untuk mengakses halaman tentang programmer.

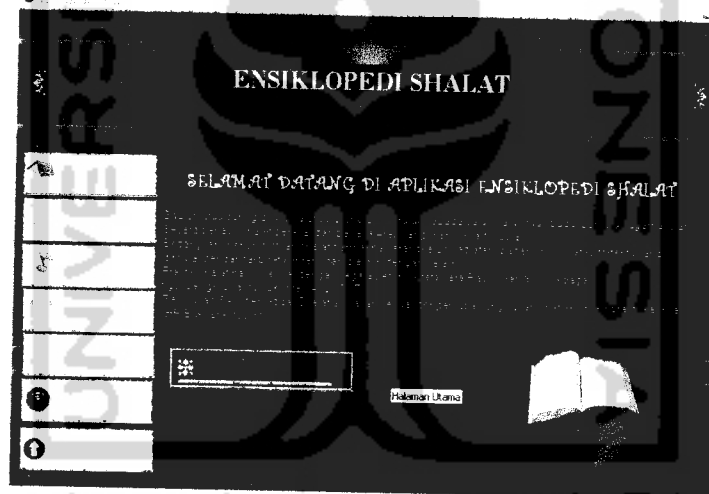
3.2.4.7 Halaman Tentang Programmer

Halaman tentang programmer merupakan halaman untuk menampilkan informasi mengenai versi perangkat lunak, pembuat perangkat lunak, dan informasi lainnya. Rancangan halaman tentang programmer dapat dilihat pada gambar 3.10.



3. Tombol Simulasi : Tombol untuk menuju halaman simulasi dalam aplikasi.
4. Tombol Bantuan : Tombol untuk menuju halaman bantuan dalam aplikasi.
5. Tombol Fasilitas : Tombol untuk menuju halaman fasilitas tambahan dalam aplikasi, yaitu pencarian istilah berdasarkan kategori.
6. Tombol Tentang Program : Tombol untuk menuju halaman tentang aplikasi
7. Tombol Tentang Programmer : Tombol untuk menuju halaman tentang programmer.

Tampilan halaman utama dapat dilihat pada gambar 4.1.



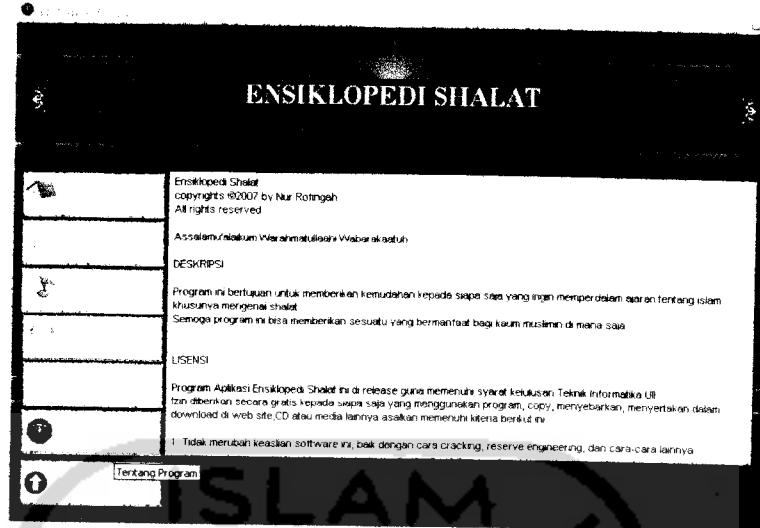
Gambar 4.1 Halaman Utama

Berikut adalah *source code* untuk menampilkan isi dari halaman utama :

```

        panel(          utama          ,          ttg
atur          ,          cari          ,          bantuan
)
PanelHalamanUtama.Visible = utama
PanelTtgProgram.Visible = ttg
PanelPengaturan.Visible = atur

```



Gambar 4.7 Halaman Tentang Program

Berikut adalah *source code* untuk menampilkan halaman tentang program :

```

        btnTentang_Click(      sender      System.Object,
e      System.EventArgs)      btnTentang.Click
        panel(      ,      ,      ,      )

```

4.3.7 Halaman Tentang Programmer

Halaman tentang programmer merupakan halaman untuk menampilkan informasi mengenai versi pembuat system dan informasi lainnya. Tampilan tentang programmer dapat dilihat pada gambar 4.8.