

ABSTRAK

Indonesia merupakan salah satu negara yang mengalami permasalahan krisis idola. Krisis idola saat ini mulai terjadi pada anak-anak khususnya usia dini. Karena usia tersebut rentan terhadap pengaruh positif maupun negatif. Di jaman sekarang ini, adanya generasi baru yang lahir di atas tahun 2010, yaitu generasi Alpha. Generasi ini bisa disebut generasi mobile, karena sejak masih bayi generasi Alpha ini sudah dikenalkan dengan teknologi. Hal ini terjadi karena peran orang tua kurang menyadari terhadap keharusan menyiapkan anak-anaknya agar memiliki identitas diri yang kuat sejak usia dini. Orang tua kurang menyadari karena dianggap belum masanya, sehingga pada masa remaja nanti mereka mengalami krisis identitas. Tujuan dari perancangan tampilan user interface aplikasi cerita anak ini sebagai media edukasi untuk mengenalkan kembali kisah-kisah sahabat Rasulullah SAW yaitu Umar bin Khattab serta mengenalkan sifat teladannya dan menanamkan nilai-nilai Islam pada anak. Metode yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan metode kualitatif untuk menghasilkan data yang deskriptif yaitu data yang terkumpul berbentuk kata-kata lisan dan perilaku-prilaku yang dapat diamati. user interface aplikasi mobile cerita anak dengan tampilan yang interaktif, karena mayoritas anak usia dini sudah pandai menggunakan gadget. Perancangan aplikasi cerita anak ini untuk mengenalkan kembali tokoh Islam Umar bin Khattab kepada anak, serta mengenalkan sifat teladannya serta menanamkan nilai-nilai Islam. Diharapkan dengan adanya perancangan Tugas Akhir ini, anak dapat menerapkan sifat teladan tokoh islam Umar bin Khattab dalam kehidupannya sehari-hari.

Kata kunci : Aplikasi, Cerita anak, Umar bin Khattab, User Interface.