L A P O R A N S K R I P S I

APLIKASI GAME MEMBACA AL-QUR'AN (ILMU TAJWID) BERBASIS ANDROID

MUHAMMAD ZAINAL ABIDIN

NIM. 2012-51-057

DOSEN PEMBIMBING

Tri Listyorini, M.Kom

Aditya Akbar Riadi, S.Kom., M.Kom

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2017

HALAMAN PERSETUJUAN

APLIKASI GAME MEMBACA AL-QUR'AN (ILMU TAJWID) BERBASIS ANDROID

MUHAMMAD ZAINAL ABIDIN

NIM. 2012-51-057

Kudus, 7 Februari 2017

Menyetujui,

Pembimbing Utama,	Pembimbing Pendamping,
Tri Listyorini, M.Kom	**Aditya Akbar Riadi, S.Kom, M.Kom**
NIDN. 0616088502	NIDN. 0912078902

Mengetahui

Koordinator Skripsi/Tugas Akhir

Muhammad Imam Gholali, S.Kom, M.Kom

NIDN. 0618058602

HALAMAN PENGESAHAN

APLIKASI GAME MEMBACA AL-QUR'AN (ILMU TAJWID) BERBASIS ANDROID

MUHAMMAD ZAINAL ABIDIN

NIM. 2012-51-057

Kudus, 21 Februari 2017

Menyetujui,

Ketua Penguji,	Anggota Penguji I,	Anggota Penguji II,
Endang Supriyati, M.Kom	**Muhammad Imam Ghozali, S.Kom, M.Kom**	**Tri Listyorini, M.Kom**
NIDN. 0629077402	NIDN. 0618058602	NIDN. 0616088502

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik	Ketua Program Studi Teknik Informatika
Mohammad Dahlan, ST. MT.	**Ahmad Jazuli, M.Kom**
NIDN. 0601076901	NIDN. 0406107004

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	:	MUHAMMAD ZAINAL ABIDIN
NIM	:	201251057
Tempat & Tanggal Lahir	:	Kudus, 17 Mei 1992
Judul Skripsi	:	APLIKASI GAME MEMBACA AL-QUR'AN (ILMU TAJWID) BERBASIS ANDROID

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan APLIKASI GAME MEMBACA AL-QUR'AN (ILMU TAJWID) BERBASIS ANDROID ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 21 Februari 2017

Yang memberi pernyataan,

M. ZAINAL ABIDIN

NIM. 201251057

APLIKASI GAME MEMBACA AL-QUR'AN (ILMU TAJWID) BERBASIS ANDROID

Nama mahasiswa : MUHAMMAD ZAINAL ABIDIN
NIM : 201251057
Pembimbing :

1. Tri Listyorini, M.Kom
2. Aditya Akbar Riadi, S.Kom., M.Kom

RINGKASAN

Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat ini, diiringi dengan kemunculan perkembangan *smartphone android* yang sangat canggih. Hal ini juga diikuti dengan banyaknya aplikasi yang dapat diunduh di *playstore android.* Munculnya android ini juga dimanfaatkan untuk meningkatkan pengetahuan. Di mana disini akan dibuat *aplikasi* untuk membantu dalam mempelajari Tajwid Al-Qur'an untuk berbagai kalangan masyarakat berbasis *android*. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan minat dalam mempelajari Tajwid Al-Qur'an yang dianggap sulit oleh kebanyakan orang, karena diketahui *android* sudah banyak digunakan diberbagai kalangan.

Kata Kunci : ***Game, Tajwid, Android***

Applications Game Reading Al-Qur'an (The Science Of Recitation) Android Base

Student Name : MUHAMMAD ZAINAL ABIDIN
Student Identity Number : 201251057
Supervisor :

1. Tri Listyorini, M.Kom
2. Aditya Akbar Riadi, S.Kom., M.Kom

ABSTRACT

With the increasingly rapid technological developments have, coupled with the emergence of the development of highly sophisticated android smartphone. This was also followed by many applications that can be downloaded at PlayStore android. The emergence of android is also used to increase knowledge. Where here will be made application to assist in learning Tajweed Qur'an to various circles of society based on Android. This application is expected to increase interest in learning Tajweed Qur'an is considered difficult by most people, because it is known android is already widely in use in various circles.

Keywords: smartphone, android, Tajweed.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul "APLIKASI GAME MEMBACA AL-QUR'AN (ILMU TAJWID) BERBASIS ANDROID".

Skripsi ini disusun guna melengkapi salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Kesarjanaan Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Suparnyo, S.H, M.S selaku rektor Universitas Muria Kudus,.
2. Bapak Mohammad Dahlan, ST, MT selaku dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus,.
3. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
4. Ibu Tri Listyorini, M.Kom, selaku pembimbing penulis yang telah memberikan saran dan pengarahan.
5. Bapak Aditya Akbar Riadi, S.Kom, M.Kom selaku pembimbing penulis yang telah memberikan saran dan pengarahan.
6. Ayah dan Ibunda tercinta yang selalu mendo'akan dan memberi dukungan serta semangat.
7. Semua teman-teman Teknik Informatika angkatan 2012 yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberi saran serta semangat.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Kudus, Februari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN ..... **II**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **III**
PERNYATAAN KEASLIAN ..... **IV**
RINGKASAN ..... **V**
ABSTRACT ..... **VI**
DAFTAR ISI ..... **VIII**
DAFTAR GAMBAR ..... **XI**
DAFTAR TABEL ..... **XII**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **XIII**

BAB 1 PENDAHULUAN **1**
1.1. LATAR BELAKANG **1**
1.2. BATASAN MASALAH **2**
1.3. RUMUSAN MASALAH **2**
1.4. TUJUAN PENELITIAN **3**
1.5. MANFAAT PENILITIAN **3**
1.5.1. Bagi Akademis 3
1.5.2. Bagi penulis 3
1.5.3. Bagi pengguna atau *User* 3

BAB II TINJAUAN PUSTAKA **5**
2.1. PENELITAN TERKAIT **5**
2.2. Landasan Teori **6**
2.2.1. Tajwid 6
2.2.2. Al-Qur'an 16
2.2.3. Belajar 17
2.2.4. Android 17
2.2.5. *Eclipse* 18
2.2.6. Flowchart 19
2.3. KERANGKA PEMKIRAN **22**

BAB III METODE PENELITIAN **25**
3.1 METODE LITERATUR **25**

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM **27**
4.1 Gambaran Game membaca Al-Qur'an **27**
4.2 Konsep **27**
4.3 Perancangan Sistem **27**
4.3.1. *Flowchart* Menu 28
4.3.2. *Flowchart* kuis 29
4.3.3. *Flowchart* level 1 30
4.3.4. *Flowchart* level 2 31
4.3.5. *Flowchart* level 3 32
4.3.6. *Flowchart* Materi 33
4.3.7. *Flowchart* Profil 33
4.4 *Interface* **34**
4.4.1. *Interface* menu 35
4.4.2. *Interface* game Kuis 35
4.4.3. *Interface* level 1 36
4.4.4. *Interface* level 2 36
4.4.5. *Interface* level 3 37
4.4.6. *Interface* profil 37
4.4.7. *Interface* Materi 37
4.5 Implementasi **38**
4.5.1. Implementasi Interface 38
4.5.2. Implementasi aplikasi Game membaca Al-Qur'an (Ilmu Tajwid) 45
4.6 Distribusi (*Distribution)* **48**
4.7 Testing **48**
4.8 Format kuisioner **50**
4.8.1. Hasil perhitungan kuisioner 50
4.8.2. Kesimpulan hasil kuesioner 54

BAB V PENUTUP **57**
5.1. Kesimpulan **57**
5.2. Saran **57**
DAFTAR PUSTAKA **59**
DAFTAR BIODATA **67**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka alur pemikiran 23

Gambar 3. 1 *Prototype Paradigm[9]* 25

Gambar 4. 1 *Flowchart* Menu Game membaca Al-Qur'an 28

Gambar 4. 2 *Flowchart* Game Kuis 29

Gambar 4. 3 *Flowchart* level 1 30

Gambar 4. 4 *Flowchart* level 2 31

Gambar 4. 5 *Flowchart* level 3 32

Gambar 4. 6 *Flowchart* Galeri Game membaca Al-Qur'an 33

Gambar 4. 7 *Flowchart* Profil Game membaca Al-Qur'an 34

Gambar 4. 8 *Interface* menu 35

Gambar 4. 9 *Interface* kuis 35

Gambar 4. 10 *Interface* level 1 36

Gambar 4. 11 *Interface* level 2 36

Gambar 4. 12 *Interface* level 3 37

Gambar 4. 13 Interface profil 37

Gambar 4. 14 *Interface* materi 38

Gambar 4. 15 Tampilan Menu Utama 39

Gambar 4. 16 Tampilan Game 40

Gambar 4. 17 Tampilan Kuis 41

Gambar 4. 18 Tampilan Jawaban Benar 42

Gambar 4. 19 Tampilan Jawaban Salah 43

Gambar 4. 20 Tampilan Materi 44

Gambar 4. 21 Tampilan Profil 45

Gambar 4. 22 Tampilan *Export* 46

Gambar 4. 23 Tampilan *Recovery Passsword* 46

Gambar 4. 24 Lisensi aplikasi Game membaca Al-Qur'an (Ilmu Tajwid). dan *password* (*Keystore*) 47

Gambar 4. 26 Tampilan pengaturan aplikasi baru atau hanya pembaruan saja 48

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Izh-har Halqi 7
Tabel 2. 2 idgham bil ghunnah 7
Tabel 2. 3 idgham bila ghunnah 8
Tabel 2. 4 Iqlab 8
Tabel 2. 5 Ikhfa' Haqiqi 8
Tabel 2. 9 *Flow Direction Symbols* (Simbol penghubung / alur) 20
Tabel 2. 10 *Processing Symbols* [10] 20
Tabel 2. 11 *Input/Output Symbols* [10] 21
Tabel 4. 1 Tabel Hasil Pengamatan 49
Tabel 4. 2 kemudahan dalam menggunakan game 50
Tabel 4. 3 kemampuan untuk cepat paham 51
Tabel 4. 4 Meningkatkan semangat belajar 51
Tabel 4. 5 kesesuaian pertanyaan dengan materi 51
Tabel 4. 6 media pembelajaran disediakan 52
Tabel 4. 7 Warna tampilan game 52
Tabel 4. 8 Tingkat keseruan game 52
Tabel 4. 9 Ilmu yang di dapat 53
Tabel 4. 10 Materi yang di berikan 53
Tabel 4. 11 Tingkat kepuasan game 53
Tabel 4. 12 Kriteria penilaian 54

DAFTAR LAMPIRAN

Buku Bimbingan 60