



**LAPORAN SKRIPSI**

**HADITS *HUNTER* GAME EDUKASI BERBASIS  
*ANDROID***

**MUHAMMAD TAQIYYUDIN  
NIM. 201351055**

**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**

**HADITS HUNTER GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID**

**MUHAMMAD TAQIYYUDIN**

**NIM. 201351055**

**Kudus, 31 Juli 2017**

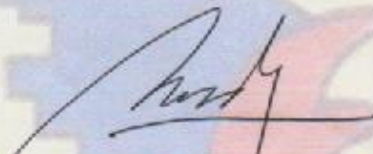
Menyetujui,

Pembimbing Utama,



Tri Listyorini M. Kom  
NIDN. 0616088502

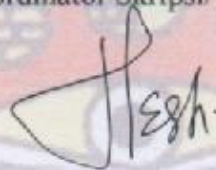
Pembimbing Pendamping,



Aditya Akbar Riadi, S. Kom, M. Kom  
NIDN. 0912078902

Mengetahui

Koordinator Skripsi/Tugas Akhir



Esti Wijayanti, S. Kom, M. Kom  
NIDN. 0605098901

# HALAMAN PENGESAHAN

## HADITS HUNTER GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID

MUHAMMAD TAQIYYUDIN

NIM. 201351055

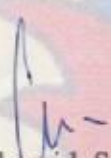
Kudus, 19 Agustus 2017

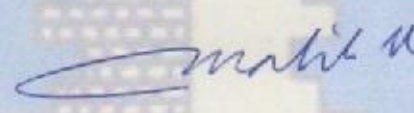
Menyetujui,


Ketua Penguji,

Anggota Penguji I,

Anggota Penguji II,

  
Mukhamad Nurkamid, S.Kom, M.Cs  
NIDN. 0620068302

  
Muhammad Malik Hakim, M.T.I  
NIDN. 0020068108


  
Esti Wijayanti, S.Kom, M.Kom  
NIDN. 0605098901

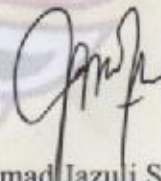
Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik

Ketua Program Studi  
Teknik Informatika



  
Mohammad Dahlan, ST, MT  
NIDN. 0601076901

  
Ahmad Jazuli, S.Kom, M.Kom  
NIDN. 0406107004

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Taqiyyudin  
NIM : 201351055  
Tempat & Tanggal Lahir : Pati, 24 Juli 1995  
Judul Skripsi : Hadits *Hunter Game* Edukasi Berbasis *Android*

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi 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 di kemudian 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, 20 Agustus 2017

Yang memberi pernyataan,



Muhammad Taqiyyudin  
NIM. 201351055

# HADITS HUNTER GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID

Nama mahasiswa : Muhammad Taqiyyudin

NIM : 201351055

Pembimbing :

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

## RINGKASAN

Teknologi yang saat ini semakin berkembang pesat dan semakin canggih merupakan dampak yang positif bagi sebagian orang dan berdampak negatif bagi seseorang yang salah menggunakannya terutama dalam hal hiburan. *Game android* merupakan salah satu hal yang di gemari anak kecil maupun orang dewasa, akan tetapi kebanyakan *game* tidak mendidik. Oleh karena itu pemanfaatan teknologi dan *game* lebih baik di gunakan pada hal positif seperti penyebaran dakwah, hal ini merupakan celah dan cara bagus untuk membuat *game* edukasi yang bertema dakwah dan berjudul hadits hunter.

Metode yang akan di gunakan adalah metode *prototype* menurut Simarmata pada tahun 2010, metode ini lebih cocok di gunakan karena memiliki hubungan dengan *client* atau para ahli di bidangnya dan kerja sama ini akan membuahkan aplikasi yang cepat pengerjaannya.

Hasil dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebuah aplikasi *game* edukasi yang memiliki manfaat dengan mengenalkan adab dari Al-Hadits dan potongan Al-Qur'an yang memiliki kandungan ilmu untuk pembelajaran.

Kata kunci : *Game* Edukasi, *Prototype*, Dakwah, *Android*

# **HADITS HUNTER EDUCATION GAME**

## **BASED ON ANDROID**

*Student Name* : Muhammad Taqiyyudin

*Student Identity Number* : 201351055

*Supervisor* :

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

### ***ABSTRACT***

*Technology is currently growing rapidly and increasingly sophisticated is a positive impact for some people and a negative impact for someone who is wrong to use it, especially in terms of entertainment. The android game is one of the things that kids love to enjoy, but most games do not educate. Therefore, the use of technology and games better in use on the positive such as propagation of propaganda, this is a gap and a great way to create educational games that themed da'wah and titled hadits hunter.*

*The method that will be used is the prototype method according to Simarmata in 2010, this method is more suitable in use because it has a relationship with the client or experts in the field and this cooperation will produce a fast application of workmanship.*

*The result of this final project is an educational game application that has the benefit of introducing adab from Al-Hadith and Qur'an chunks that contain science for learning.*

*Keywords: Educational Game, Prototype, Dakwah, Android*

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kepada Allah Azza Wajalla akhirnya penulis berhasil menyelesaikan skripsi yang berjudul "Hadits Hunter Game Edukasi Berbasis Android" dengan tepat waktu.

Penyusunan Skripsi/Tugas Akhir ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana S1 di Universitas Muria Kudus.

Pelaksanaan tugas akhir ini tak lepas dari bantuan dan dukungan beberapa pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya.
2. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom, selaku ketua program studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
3. Ibu Tri Listyorini, M.Kom, selaku pembimbing 1 yang telah membimbing dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
4. Bapak Aditya Akbar Riadi, S.Kom, M.Kom, selaku pembimbing 2 yang telah membimbing dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
5. Orang tua tercinta yang telah banyak memberikan do'a dan dukungan kepada penulis secara moral maupun materi, hingga skripsi ini dapat selesai.
6. Teman-teman Teknik Informatika angkatan 2013 terutama Edris, diki, Ruben, Indra, Aji, Yoga dan Amelia yang telah memberikan saran dan motivasi.

Penulis menyadari adanya kekurangan dan ketidak sempurnaan dalam penulisan Tugas Akhir ini, karena itu penulis menerima kritik, saran dan masukan dari pembaca sehingga penulis dapat lebih baik di masa yang akan datang. Akhirnya penulis berharap semoga buku TA ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Kudus, Agustus 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

HADITS <i>HUNTER GAME</i> EDUKASI BERBASIS <i>ANDROID</i> .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
RINGKASAN .....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1. Latar Belakang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2. Perumusan Masalah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3. Batasan Masalah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4. Tujuan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5. Manfaat.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5.1. Bagi Akademik.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5.2. Bagi Penulis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5.3. Bagi Pengguna <i>Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5.4. Bagi Agama.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5.5. Bagi Orang Tua.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1. Penelitian Terkait .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2. Landasan Teori .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.1. <i>Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.2. <i>Game</i> Edukasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.3. <i>Android</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



2.2.4.	Dakwah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.5.	Al-Qur'an .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.6.	Al-Hadits .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.	Perangkat Lunak yang Digunakan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.1.	<i>Construct 2</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.2.	<i>Intel XDK</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.3.	<i>Adobe Photoshop CC</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4.	Perancangan Sistem.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4.1.	Bagan Alir ( <i>Flowchart</i> ).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4.2.	Metode <i>Prototyping</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4.3.	<i>Storyboard</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4.4.	Kerangka Teori.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB III METODOLOGI.....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.	Pengumpulan Kebutuhan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.1.	Spesifikasi Kebutuhan <i>Hardware</i> Pengembang ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.2.	Analisa kebutuhan <i>Software</i> Pengembang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.3.	Pembangunan <i>Prototyping</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.4.	Konsep <i>Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.5.	Gambaran <i>Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.6.	Struktur Menu Utama.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.7.	<i>Flowchart</i> Menu Utama .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.8.	<i>Flowchart Level Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.9.	<i>Flowchart</i> Ruang Hadits .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.10.	<i>Flowchart</i> Hadits .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.11.	<i>Flowchart Game</i> Tahap 1 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.12.	<i>Flowchart</i> Tutorial <i>Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.13.	<i>Flowchart Game</i> Tahap 2.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.14.	<i>Flowchart Game</i> Tahap 3.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

3.1.15.	<i>Flowchart</i> Petunjuk Misi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.16.	<i>Flowchart</i> Tampilan Tentang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.17.	<i>Flowchart</i> Tentang Aplikasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.18.	<i>Flowchart</i> Tentang Hadits.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.19.	<i>Flowchart</i> Tentang Pengembang..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.20.	Tutorial .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.21.	Tahap 1 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.22.	Musuh dan Nyawa.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.23.	Menampilkan Firman (Permainan Berakhir).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.24.	Permainan Berakhir (Aksi).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.25.	Tahap 2 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.26.	Menampilkan Hadits (Permainan Berakhir)	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.27.	Tahap 3 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.28.	Mencapai Keberhasilan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.29.	Halaman <i>Splash Screen</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.30.	Halaman <i>Splash Ilmu</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.31.	Halaman Menu .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.32.	Halaman <i>Level Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.33.	Halaman Ruang Hadits.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.34.	Halaman Hadits .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.35.	Halaman Petunjuk .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.36.	Halaman Tentang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.37.	Tentang Aplikasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.38.	Tentang Sumber .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.39.	Tentang Profil Pengembang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.	Evaluasi Aplikasi <i>Prototyping (Client)</i> ...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.	Pembuatan Aplikasi (Pengkodean) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.	Pengujian Aplikasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

3.5.	Evaluasi Aplikasi ( <i>Client</i> ) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6.	Penggunaan Aplikasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN.....Error! Bookmark not defined.</b>		
4.1.	Implementasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1.	Pembahasan Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.2.	Tampilan <i>Splash Screen</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.3.	Tampilan <i>Splash Ilmu</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.4.	Tampilan Menu .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.5.	Tampilan <i>Level Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.6.	Tampilan Ruang Hadits.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.7.	Tampilan Hadits .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.8.	Tampilan Petunjuk .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.9.	Tampilan Tentang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.10.	Tampilan Tentang Aplikasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.11.	Tampilan Tentang Hadits .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.12.	Tampilan Tentang Pengembang ...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.13.	Tampilan Tutorial.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.14.	Tampilan Tahap 1 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.15.	Tampilan Musuh dan Nyawa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.16.	Tampilan Firman (Permainan Berakhir) ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.17.	Tampilan Permainan Berakhir (Aksi) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.18.	Tampilan Tahap 2.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.19.	Tampilan Hadits (Permainan Berakhir) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.20.	Tampilan Tahap 3.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.21.	Tampilan Mencapai Keberhasilan	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.22.	Pengujian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.23.	Pengujian Para Ahli.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

4.1.24.	Hasil Implementasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.25.	Distribusi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.26.	Rekapitulasi Hasil Kuisisioner.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB V PENUTUP.....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1.	Kesimpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2.	Saran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR PUSTAKA .....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh <i>Storyboard</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 1 Pendekatan <i>Prototype</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.1 Struktur Menu Utama.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> Menu Utama .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.3 <i>Flowchart Level Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.4 <i>Flowchart</i> Ruang Hadits .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.5 <i>Flowchart</i> Hadits.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.6 <i>Flowchart Game</i> Tahap 1.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.7 <i>Flowchart Tutorial Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.8 <i>Flowchart Game</i> Tahap 2.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.9 <i>Flowchart Game</i> Tahap 3.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.10 <i>Flowchart</i> Petunjuk Misi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.11 <i>Flowchart</i> Tampilan Tentang.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.12 <i>Flowchart</i> Tentang Aplikasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.13 <i>Flowchart</i> Tentang Hadits.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.14 <i>Flowchart</i> Tentang Pengembang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.15 <i>Tutorial Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.16 Tahapan 1 <i>Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.17 Musuh dan Nyawa.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.18 Menampilkan Firman .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.19 Permainan Berakhir (Aksi).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.20 Tahapan 2 <i>Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.21 Menampilkan Hadits (Permainan Berakhir) ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.22 Tahapan 3 <i>Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

Gambar 4.23 Mencapai Keberhasilan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.24 Halaman <i>Splash Screen</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.25 Halaman <i>Splash Ilmu</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.26 Halaman Menu .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.27 Halaman <i>Level Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.28 Halaman Ruang Hadits .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.29 Halaman Hadits .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.30 Halaman Petunjuk .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.31 Halaman Tentang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.32 Tentang Aplikasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.33 Tentang Hadits .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.34 Tentang Profil Pengembang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.35 Tampilan <i>Splash Screen</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.36 Tampilan <i>Splash Ilmu</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.37 Tampilan Menu .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.38 Tampilan <i>Level Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.39 Tampilan Ruang Hadits.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.40 Tampilan Hadits .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.41 Tampilan Petunjuk .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.42 Tampilan Tentang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.43 Tampilan Tentang Aplikasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.44 Tampilan Tentang Hadits .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.45 Tampilan Tentang Pengembang.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.46 Tampilan Tutorial.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.47 Tampilan Tahap 1 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.48 Tampilan Musuh dan Nyawa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.49 Firman (Permainan Berakhir).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.50 Tampilan Permainan Berakhir (Aksi) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.51 Tampilan Tahap 2.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

Gambar 4.52 Tampilan Hadits (Permainan Berakhir) ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.53 Tampilan Tahap 3.....**Error! Bookmark not defined.**

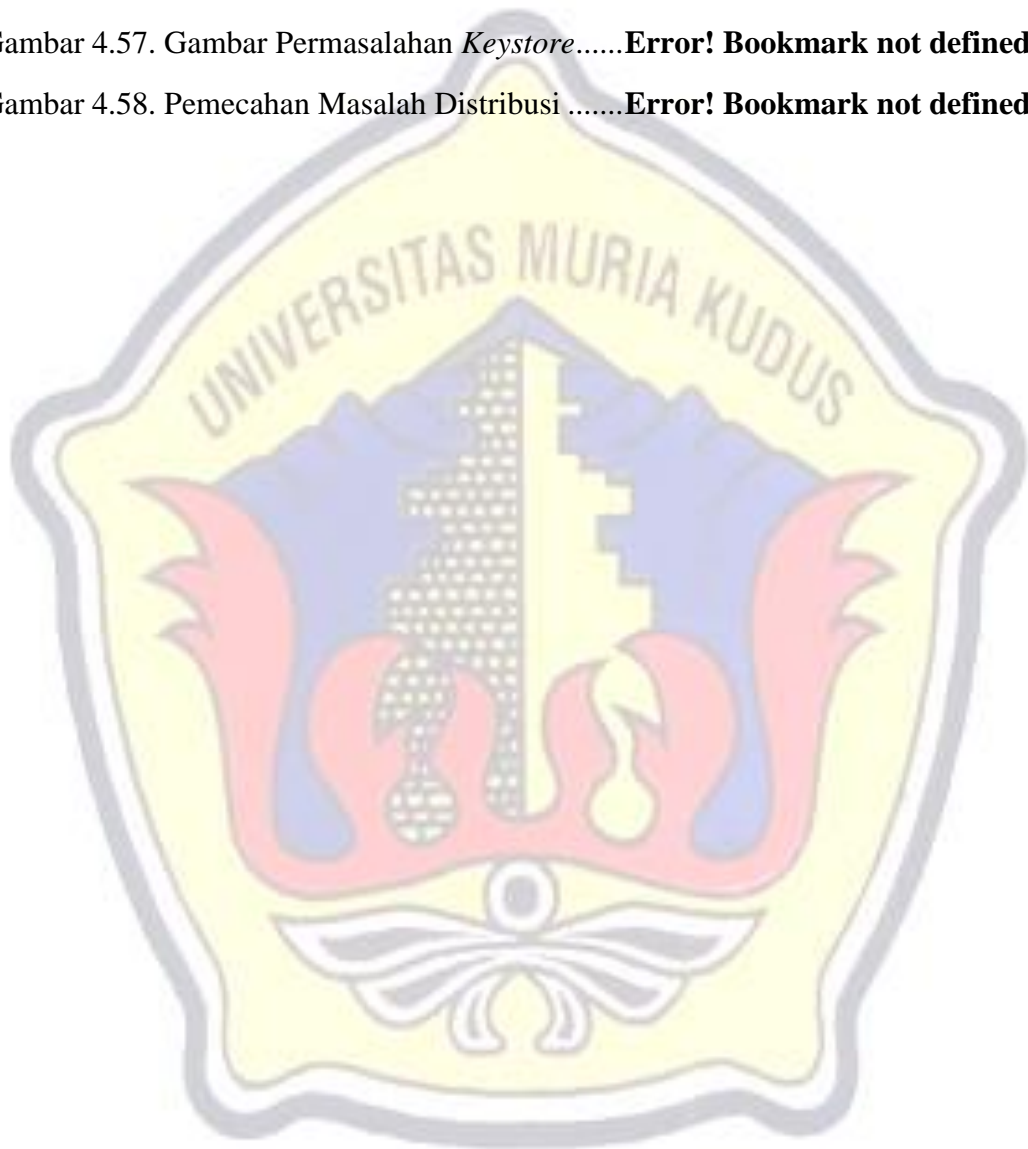
Gambar 4.54 Mencapai Keberhasilan .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.55. Pendistribusian Melalui *Instagram* .**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.56. Gambar tampilan *Intel*.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.57. Gambar Permasalahan *Keystore*.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.58. Pemecahan Masalah Distribusi .....**Error! Bookmark not defined.**



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Flowchart</i> .....	11
Tabel 4.1 Pengujian Para Ahli .....	56
Tabel 4.2 Hasil dan Implementasi Tampilan .....	58
Tabel 4.3 Hasil dan Implementasi <i>Storyboard</i> .....	60
Tabel 4.4 Hasil dan Perhitungan Nilai Responden .....	64

