

**METODE PEMBELAJARAN GHORIB QIRO'ATI UNTUK
MEMBACA AL-QUR'AN BERBASIS MOBILE**

SKRIPSI



**Disusun Oleh :
ALFAN NI'AMI
11.18.076**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2015**

Metode Pembelajaran Ghorib Qiro'ati Untuk Membaca Al-Qur'an Berbasis Mobile

Alfan Ni'ami

1118076

**Program Studi Teknik Informatika S-1,
Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Nasional Malang
Jln. Raya Karanglo Km 2 Malang**

email: alfanniami@gmail.com

Dosen Pembimbing : 1. Ali Mahmudi, B.Eng., PhD.

2. Nurlaily Vendyansyah, ST.

ABSTRAK

Sekarang ini sangat prihatin sekali, pelajaran bacaan Al-Qur'an yang mendalam atau bacaan khusus dan hati-hati di pelajari di lingkungan kita, jarang sekali pembelajaran tentang hal tersebut di tempat pendidikan Al-Qur'an dikarenakan Semakin hari zaman semakin berkembang dan segala ilmu membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar di kemas secara instan, bahkan banyak jasa yang memberikan pelayanan pembelajaran membaca Al-Qur'an dengan cara metode cepat membaca dan metode yang di gunakan pun sebagian hanya mempelajari darar teknik membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar, Persepsi yang demikian ini jelas keliru menurut kaca mata sastra Arab, karena dalam bahasa Arab mempunya susunan huruf, kata dan kalimat yang unik dan beda makna bila keliru dalam membaca bacaan dengan Bahasa Arab.

Oleh karena itu, diharapkan dengan adanya aplikasi Metode Pembelajaran Ghorib Qiro'ati berbasis Mobile dengan menggunakan Adobe Flash CS 6 dan Adobe Air sebagai simulator mobile yang berguna untuk menampilkan sebuah tampilan mobile. Diharapkan dengan adanya aplikasi tersebut dapat memberikan sebuah pembelajaran yang penting dan mendalam terkait cara baca Al-Qur'an yang akan lebih efektif di jaman yang serba mobile.

Setelah dilakukan pengujian fungsional didapatkan hasil bahwa 100% tampilan awal, menu utama dan fungsi-fungsi button pada aplikasi media pembelajaran dapat berjalan dengan baik dalam perangkat Android pada

perangkat android verisi 4.0 (Ice Cream Sandwich) ke atas. pengujian tampilan didapatkan bahwa aplikasi dapat digunakan hanya dengan layar Portrait, sedangkan dari manfaat aplikasi dalam pengembangan kemampuan di peroleh persentase 65% memilih sangat setuju, 31% memilih setuju, 6% memilih cukup setuju.

Kata Kunci : Ghorib dan Bacaan hati-hati, Media Pembelajaran, Adobe Flash, Adobe Air, Android.



SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Alfani Ni'ami

NIM : 11.18.076

Program Studi : Teknik Informatika S-1

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi berjudul **“Metode Pembelajaran Ghorib Qiro’ati Untuk Membaca Al-Qur’an Berbasis Mobile”** yang saya buat adalah hasil karya sendiri, tidak merupakan plagiasi dari karya orang lain. Dalam Skripsi ini tidak memuat karya orang lain, kecuali dicantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, dan apabila di kemudian hari ada pelanggaran atas surat pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksinya.

Malang, Februari 2015

Yang membuat Pernyataan,



Alfani Ni'ami

NIM. 11.18.076

KATA PENGANTAR

Puji syukur tak henti- hentinya selalu kami junjatkan kehadiran Dzat yang Maha Agung Allah SWT yang selalu memberikan Rahmat dan HidayahNya, serta shalawat dan salam tetap terlimpahkan kepada sang Revolusioner Akbar Muhammad SAW yang telah memberikan tuntunan melalui ajaran yang dibawanya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Metode Pembelajaran Ghorib Qiro’ati Untuk Membaca Al-Qur’an Berbasis Mobile** dengan lancar tanpa menemukan hambatan yang berarti. Skripsi merupakan persyaratan kelulusan Studi di program studi Teknik Informatika S-1 ITN Malang dan untuk mencapai gelar Sarjana Komputer.

Keberhasilan penyelesaian laporan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Untuk itu penyusun menyampaikan terima kasih kepada :

1. Ayah dan Ibunda tercinta, karena dengan ketulusan kasih sayang, sujud simpuh do’a dan perjuangan, serta support moril maupun materiil beliaulah penyusunan skripsi ini mampu terselesaikan.
2. Bapak Dr. Ir. Lalu Mulyadi, MTA selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
3. Bapak Ir. Anang Subardi, MT selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Nasional Malang.
4. Bapak Joseph Dedy Irawan, ST, MT selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1 Institut Teknologi Nasional Malang.
5. Bapak Ali Mahmudi, B.Eng., PhD. selaku Dosen Pembimbing I.
6. Ibu Nurlaily Vendyansyah, ST selaku Dosen Pembimbing II.
7. Seorang yang istimewa yang selalu setia mendampingi dan memberikan support dalam proses penyusunan skripsi ini.
8. Sahabat- sahabati tercinta yang telah memberikan banyak sekali gagasan ide dan masukan.
9. Sanak famili serta keluarga yang selalu memberikan do’a restu, dorongan dan semangat.
10. Teman-teman dan semua saja yang tak mungkin disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dan menyadari sepenuhnya akan keterbatasan pengetahuan dalam menyelesaikan laporan ini. Untuk itu penyusun mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan laporan ini.

Harapan penulis semoga laporan skripsi ini memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan pembaca.

Malang, Februari 2015

Penulis

LEMBAR PERSEMBAHAN

Yang Paling Utama Dari Segalanya...

Sembah sujud serta syukur kepada Dzat yang Maha Agung Allah SWT. karena Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya karya sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu tercurah limpahkan keharibaan sang revolusioner akbar Baginda Rasulullah Muhammad SAW. Dan Mbah Penyemangat Sang Malaikat Azazil atau Mbah Iblis yang senantiasa menggoda untuk meneguhkan Imanku. Serta Pari Alim ulama' dan syuhada' sebagai penerus perjuangan dalam mengalirkan segala keindahan dalam kemuliaan hidup. Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

Ibunda dan Ayahanda Tercinta

Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu dan Ayah yang selalu tulus memberikan do'a, kasih sayang, dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk mem buat Ibu dan Ayah bahagia karna kusadar, selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Untuk Ibu dan Ayah yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku menjadi lebih baik, I love U Bapak and Emak.....

My Family

Terimakasih yang sebesar2nya kusampaikan pada keluargaku tercinta (Mbak Naning, Mas Mannan, Mbah, Pak De, Bude, Pak Lik, Bulik, adik2 sepupuku dan keluargaku semuanya) yg selalu member wejangan dan nasehat selama perjalanan hidupku.

My Best friend's

Buat sahabat-sahabati seperjuangan di Rayon dan Komisariat PMII Teknologi Malang , dan Pak Rayon FTI, dan Alumni yang sudah memberikan banyak sekali pelajaran hidup ketika bersama kalian aku bangga denganmu Sahabat....., dan Teman - teman Maiyah Nusantara khususnya Maiyah RELEGI yg tak ada habisnya menyongsong Cahaya Kesunyian..., dan sahabat-sahabati Lembaga Dakwah Islamiyah ITN Malang yang mewarnai dengan warna keindahan dalam berproses....., dan teman-teman Muhajarin Institute yang memberi lukisan indah dalam berproses pula....., dan teman-teman Himpunan Teknik Informatika S-1 ITN Malang yang memberi lajur untuk berproses bersama....., dan teman-teman ICMI Orada Malang yang sudah memberiku banyak peluang menuju kemuliaan....., dan teman-teman dari PUSAKA FOUNDATIONS yang memberikan ilmu tentang bagaimana advokasi dengan alam sekitar....., dan teman-teman Singosari Slow Hiking (SSH) yang memberikan alasan untuk bersama dengan alam..... dan teman-teman Alumni Al-hikmah Purwoasri Kediri yang telah sudah menghibur, menenemani ngopi, member support saat aku galau dengan pengerjaan skripsi ini....., teman ngopi di warung Pak To yang selalu memberi motivasi maju semiar awal....., Serta Teman-teman kuliah angkatan 2008-2011, dan adik-adik angkatan makasih atas do'a dan kerjasamanya....., dan Dolob yang menggambarkan sebuah keindahan dalam melalui proses Skripsi ini sehingga ku sedikit mengerti akan cara berpikir dengan Dialektikanya....,

Seluruh Dosen Pengajar staf di Jurusan Teknik Informatika S1 :

Terima kasih banyak untuk semua ilmu, didikan dan pengalaman yg sangat berarti yang telah kalian berikan kepada kami...

Tak terlewatkan Emak2 se Malang Raya (Mak Bun, Mak Siti, Nak Ning dan Emak2 yang lain) yang telah mensuplay makan sehari2 selama pengerjaan skripsi ini. Laptop, Sepedah Motorku, Nexusku dan semua teman - teman non nyawa yang sangat amat membatu dalam peroses Skripsi ini yang tak mungkin saya sebut satu per satu...

Motto:

" Berpikir Besar, Mulai Dari Kecil Dan Sekarang "



DAFTAR ISI

| | |
|--|-----|
| HALAMAN JUDUL | i |
| LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN | ii |
| ABSTRAKSI | iii |
| LEMBAR KEASLIAN | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| DAFTAR TABEL | xi |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 3 |
| 1.3 Tujuan | 4 |
| 1.4 Batasan Masalah | 4 |
| 1.5 Metodologi Penelitian | 5 |
| 1.5 Sistematika Penulisan | 6 |
| | |
| BAB II LANDASAN TEORI | 8 |
| 2.1 Media Pembelajaran | 8 |
| 2.2 Al-Qur'an | 8 |
| 2.3 Macam Metode belajar Al-Qur'an | 9 |
| 2.3.1 Metode Iqro' | 9 |
| 2.3.2 Metode Al-Baghdad | 10 |
| 2.3.3 Metode An-Nadhiyah | 11 |
| 2.3.4 Metode Jibril | 11 |
| 2.3.5 Metode Qiro'ati | 12 |
| 2.3.5.1 Sejarah Metode Baca Al-Qur'an Qiro'ati | 13 |
| 2.3.5.1 Bacaan Ghorib atau Muskilat | 16 |
| 2.4 Android | 16 |

| | | |
|--|--|-----------|
| 2.5 | Mengenal animasi Adobe Flash CS6 | 22 |
| 2.6 | Metode Animasi dalam Flash..... | 23 |
| 2.7 | Sistem minimal yang dibutuhkan Program | 23 |
| 2.8 | Penjelasan User Interface..... | 24 |
| 2.8.1 | Tools | 25 |
| 2.8.2 | Stage | 31 |
| 2.8.3 | Panel | 31 |
| 2.8.4 | Property Inspector..... | 31 |
| 2.8.3 | Time Line | 32 |
| 2.9 | Adobe AIR..... | 33 |
| 2.10 | Actions Script..... | 34 |
| 2.11 | Media Pembelajaran..... | 39 |
| 2.11.1 | Fungsi Media Pembelajaran | 40 |
| 2.11.1 | Jenis Media Pembelajaran | 42 |
| 2.12 | Multimedia Pembelajaran..... | 43 |
| 2.12.1 | Manfaat Multimedia Pembelajaran | 43 |
| 2.12.2 | Karakteristik Multimedia Pembelajaran..... | 43 |
| 2.12.1 | Jenis Multimedia Pembelajaran..... | 44 |
| 2.13 | Multimedia | 45 |
| 2.12.1 | Objek-Objek Multimedia..... | 46 |
| BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM..... | | 47 |
| 3.1 | Analisis..... | 47 |
| 3.1.1 | Analisis Fungsional | 47 |
| 3.1.2 | Analisis Non Fungsional | 47 |
| 3.2 | Rancangan Struktur Menu..... | 48 |
| 3.2.1 | Algoritma..... | 48 |
| 3.2.2 | Struktur Menu..... | 51 |
| 3.2.3 | Flowchart..... | 52 |
| 3.3 | Perancangan..... | 54 |
| 3.3.1 | Perancangan Halaman Awal..... | 54 |

| | | |
|--|--|-----|
| 3.3.2 | Perancangan Halaman Beranda atau Menu Awal | 55 |
| 3.3.3 | Perancangan Halaman Pengertian Ghorib | 55 |
| 3.3.4 | Perancangan Halaman Bacaan – Bacaan Ghorib..... | 56 |
| 3.3.5 | Perancangan Halaman Contoh Bacaan ke-2..... | 58 |
| 3.3.6 | Perancangan Halaman atau Latihan..... | 59 |
| 3.3.7 | Perancangan Halaman Hasil..... | 60 |
| 3.3.8 | Perancangan Halaman Tentang | 61 |
| 3.3.9 | Perancangan Halaman Petunjuk | 62 |
| 3.4 | Diagram Activity | 63 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN..... | | 69 |
| 4.1 | Implementasi Sistem | 69 |
| 4.1.1 | Spesifikasi Perangkat Keras | 69 |
| 4.1.2 | Spesifikasi Perangkat Lunak | 69 |
| 4.1.3 | Implementasi Antarmuka..... | 70 |
| 4.2 | Pengujian..... | 86 |
| 4.2.1 | Pengujian Fungsional | 86 |
| 4.2.2 | Pengujian Sistem Operasi..... | 96 |
| 4.2.3 | Pengujian Sistem Tampilan | 96 |
| 4.2.3 | Pengujian Terhadap User..... | 97 |
| BAB V PENUTUP | | 106 |
| 5.1 | Kesimpulan | 106 |
| 5.2 | Saran | 106 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 <i>Tampilan Awal Adobe Flash CS6</i> | 24 |
| Gambar 2.2 <i>Tool Adobe Flash CS6</i> | 25 |
| Gambar 2.3 <i>Property Inspector</i> | 31 |
| Gambar 2.4 <i>Timeline</i> | 31 |
| Gambar 2.5 <i>Menu windows</i> | 32 |
| Gambar 2.6 <i>Panel Actions</i> | 33 |
| Gambar 3.1 <i>Struktur Menu Media Pembelajaran</i> | 51 |
| Gambar 3.2 <i>Flowchart Media Program Pembelajaran</i> | 53 |
| Gambar 3.3 <i>Tampilan Awal sebelum Menu utama</i> | 55 |
| Gambar 3.4 <i>Tampil menu awal aplikasi</i> | 56 |
| Gambar 3.5 <i>Pengertian dan Sejarah Metode</i> | 57 |
| Gambar 3.6 <i>Pilihan bagiam bacaan Ghorib bagian 1</i> | 58 |
| Gambar 3.7 <i>Pilihan bagiam bacaan Ghorib bagian 2</i> | 59 |
| Gambar 3.8 <i>Contoh Bucuan Bagian 2</i> | 60 |
| Gambar 3.9 <i>Tampilan utama</i> | 61 |
| Gambar 3.10 <i>Tampilan hasil atau Latihan</i> | 62 |
| Gambar 3.11 <i>Tampilan menu Tentang</i> | 63 |
| Gambar 3.12 <i>Tampilan menu Petunjuk</i> | 64 |
| Gambar 3.12 <i>Activity Diagram Penjelasan</i> | 65 |
| Gambar 3.13 <i>Activity Diagram Materi</i> | 66 |
| Gambar 3.14 <i>Activity Diagram Latihan</i> | 67 |
| Gambar 3.15 <i>Activity Diagram Tentang</i> | 68 |
| Gambar 3.16 <i>Activity Diagram Petunjuk</i> | 69 |
| Gambar 4.1 <i>Tampilan Halaman Splash Screen</i> | 69 |
| Gambar 4.2 <i>Tampilan Halaman Menu Utama</i> | 72 |
| Gambar 4.3 <i>Tampilan Halaman pengertian</i> | 73 |
| Gambar 4.4 <i>Tampilan Halaman Materi</i> | 74 |
| Gambar 4.5 <i>Tampilan Halaman bagian dari materi</i> | 75 |
| Gambar 4.6 <i>Tampilan Halaman bagian materi berisikan suara bacaan</i> | 76 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.7 Tampilan Halaman ketentuan Latihan | 78 |
| Gambar 4.8 Tampilan Halaman Latihan bagian 1..... | 79 |
| Gambar 4.9 Tampilan Halaman latihan bagian 2..... | 80 |
| Gambar 4.10 Tampilan Halaman latihan bagian 3..... | 81 |
| Gambar 4.11 Tampilan Halaman hasil dari latihan..... | 82 |
| Gambar 4.12 Tampilan Halaman nilai tertinggi. | 83 |
| Gambar 4.13 Tampilan Halaman Tentang bagian 1. | 84 |
| Gambar 4.14 Tampilan Halaman Tentang bagian 2. | 85 |
| Gambar 4.15 Tampilan Halaman Petunjuk terkait penggunaan aplikasi. | 86 |
| Gambar 4.16. Perangkat Galaxy Tab S 8.4 LTE. | 93 |
| Gambar 4.17. Perangkat Spesifikasi Galaxy Nexus I9250. | 94 |
| Gambar 4.18. Perangkat Samsung Galaxy Fame S6810..... | 95 |
| Gambar 4.19. Perangkat Sony Ericsson Xperia mini pro..... | 96 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|-----|
| Tabel 4.1 Implementasi Antarmuka aplikasi | 70 |
| Tabel 4.1 Hasil Pengujian Fungsional. | 70 |
| Tabel 4.2. Spesifikasi Galaxy Tab S 8.4 LTE..... | 86 |
| Tabel 4.3. Spesifikasi Galaxy Nexus I9250..... | 91 |
| Tabel 4.4. Spesifikasi Samsung Galaxy Fame S6810. | 93 |
| Tabel 4.5. Spesifikasi Sony Ericsson Xperia mini pro | 94 |
| Tabel 4.2 Hasil Pengujian Sistem Operasi..... | 96 |
| Tabel 4.3 Hasil Pengujian Tampilan..... | 96 |
| Tabel 4.6. Hasil pengujian kuisisioner tentang identitas bagian 1. | 99 |
| Tabel 4.7. Hasil pengujian kuisisioner tentang identitas bagian 2. | 99 |
| Tabel 4.8 Hasil pengujian kuisisioner soal nomor 1. | 99 |
| Tabel 4.9. Hasil pengujian kuisisioner soal nomor 2. | 100 |
| Tabel 4.10 Hasil pengujian kuisisioner soal nomor 3. | 101 |
| Tabel 4.11 Hasil pengujian kuisisioner soal nomor 4. | 101 |
| Tabel 4.12 Hasil pengujian kuisisioner soal nomor 5. | 102 |
| Tabel 4.13 Hasil pengujian kuisisioner soal nomor 6. | 103 |
| Tabel 4.14 Hasil pengujian kuisisioner soal nomor 7. | 103 |
| Tabel 4.15 Hasil pengujian kuisisioner soal nomor 8. | 104 |
| Tabel 4.16 Hasil pengujian kuisisioner soal nomor 9. | 104 |

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangatlah penting dalam kehidupan, tanpa adanya pendidikan seorang anak tidak bisa berkembang. Pendidikan adalah bagian dari upaya untuk membantu manusia memperoleh kehidupan yang bermakna hingga diperoleh suatu kebahagiaan hidup, baik secara individu maupun kelompok. Pendidikan sebagai “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki muatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Hal ini berarti bahwa pendidikan merupakan suatu proses atau upaya sadar untuk menjadikan manusia ke arah yang lebih baik.

Semua tujuan pendidikan, baik pendidikan umum maupun pendidikan agama selalu mengidealkan terciptanya sikap anak didik yang dewasa, baik intelektualnya, emosionalnya, maupun spiritualnya. Proses pendidikan yang hanya menekankan kedewasaan intelektual dan mengabaikan kedewasaan emosional dan spiritual akan memunculkan manusia yang cerdas tetapi tidak bermoral, intoleran, miskin solidaritas, dan tidak humanis.^[1]

Negara kita ini sekarang memang berada di tengah perjalanan masyarakat modern menuju kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga menimbulkan pergeseran dan perubahan masyarakat semakin cepat. Sehingga kita tidak tahu apakah peran akhlaq masih ada pada mereka? Untuk dapat membina akhlak pembelajaran Al-Qur'an terhadap anak sebagai salah satu pembinaan akhlak perlu secara terus menerus mengembangkan diri secara sistematis. Umat islam sekarang hidup pada abad yang disinari oleh pengetahuan yang telah dicapai oleh orang-orang Eropa dan Amerika terutama dalam bidang teknologi. Umat islam lupa bahwa mereka mempunyai Al-Qur'an yang merupakan kitab suci yang telah memberikan pengaruh begitu luas dan mendalam terhadap jiwa manusia.

Al-Qur'an merupakan dasar keyakinan yang keagamaan, keibadahan dan hukum. Membimbing manusia dalam mengarungi hidupnya adalah sangat layak bila Al-Qur'an mendapat perhatian istimewa.

Sekarang ini sangat prihatin sekali, Al-Qur'an telah hilang dari pendengaran kita, jarang sekali Al-Qur'an di kumandangkan oleh di masjid dan di musollah dikarenakan Semakin hari zaman semakin berkembang, kini orang tua selalu dibayangi oleh persepsi adanya dikotomi ilmu, yaitu duniawi (sekuler) dan ilmu agama dan pada kedua ilmu itu terdapat perbedaan yang mencolok. Persepsi yang demikian ini jelas keliru menurut kaca mata islam. Menurut persepsi islam, kehidupan dunia itu amat terkait dengan kehidupan akhirat. Sebab-sebab yang mendatangkan kebahagiaan hidup di dunia juga sama dengan sebab-sebab yang mendatangkan kebahagiaan hidup di akhirat.

Sekarang ini sangat prihatin sekali, pelajaran bacaan Al-Qur'an yang khusus jarang atau khusus di pelajari dari lingkungan kita, jarang sekali pembelajaran tentang hal tersebut di tempat pendidikan Al-Qur'an dikarenakan Semakin hari zaman semakin berkembang dan segala ilmu membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar di kemas secara instan, bahkan banyak jasa yang memberikan pelayanan pembelajaran membaca Al-Qur'an dengan cara metode cepat membaca dan metode yang di gunakan pun sebagian hanya mempelajari darar teknik membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar, Persepsi yang demikian ini jelas keliru menurut kaca mata sastra Arab, karena dalam bahasa Arab mempunyai susunan huruf, kata dan kalimat yang unik dan beda makna bila keliru dalam membaca bacaan dengan Bahasa Arab.

Disisi lain ada gejala yang cukup menggembirakan bahwa arus kesadaran untuk mengaji Al-Qur'an secara bersungguh-sungguh mulai mengalir dan tumbuh dikalangan intelektual dan orang-orang mudah terpelajar. Kesadaran ini pula pada gilirannya mendorong mereka ke tempat pengajian atau mereka malah mengundang guru agama ke rumah mereka.

Pendidikan adalah mempunyai pengaruh tidak terbatas karena anak-anak didik di ibaratkan sehelai kertas yang masih putih bersih, yang dapat ditulisi apa saja sesuai kehendak penulis, baik buruknya seorang anak tergantung kepada pendidikan yang diterimanya. Untuk itu kita semua bertanggung jawab mendidik dan memberikan penguatan-penguatan yang baik dan positif untuk kehidupannya.

Kita harus berusaha mendidik anak-anak mulai dari lahir, agar mereka menjadi generasi yang berguna bagi negara khususnya bagi agama. Dari penjelasan di atas intinya bahwa kita dalam ajaran islam ada perintah untuk mendidik anak berdasarkan agama. Sedangkan salah satu materi pendidikan agama adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an.

Dalam pembelajaran mobile android baca Al Qur'an, banyak di *Playstore* yang hanya memberikan materi pengajaran terkait tajuwit dan bacaan bacaan ghorib atau langka dan hati-hati pun juga sedikit di bahas dalam aplikasi tersebut, maka hal tersebut menjadi pertimbangan penulis untuk membuat aplikasi yang memberikan materi berupa bacaan Ghorib dan hati – hati dalam belajar membaca Al-Qur'an.

Sebelumnya penulis berinisiatif untuk membuat aplikasi berbasis dekstop, namun hal tersebut mungkin di khususkan untuk pengajar dalam mendampingi murid belajar, jadi untuk murid sulit untuk menggunakan aplikasi tersebut karena harus mempunyai computer, seiring dengan perkembangan *transformasi* maupun pergeseran dalam perkembangan teknologi di mungkinkan murid mempunyai sebuah ponsel yang berbasis android bukan sebagai barang yang mewah lagi, namun sebagai barang yang sangat penting dalam komunikasi sesama dan menjalin kekerabatan, di samping hal itu penulis mempertimbangkan seperti yang sudah di jelaskan diatas untuk mengoptimalakan penggunaan mobile dalam belajar dan mendampingi yang akan di evaluasi ulang oleh guru dalam murid belajar membaca Al-qur'an.

Ghorib ketika di artikan dalam bahasa Indonesia adalah Langka, dalam sebuah kalimat dalam Al-qur'an ada beberapa bacaan Ghorib yang di karenakan hukum i'lal atau aturan sastra Arab yang merujuk dalam makna yang tepat.

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas penulis mengambil judul untuk penyusunan skripsi yaitu "METODE PEMBELAJARAN GHORIB QIRO'ATI UNTUK MEMBACA AL-QUR'AN BERBASIS MOBILE".

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membuat Aplikasi Belajar *Ghorib* Metode *Qiro'ati* dengan *Berbasis Mobile*
2. Bagaimana penerapan Belajar *Ghorib* Al- Qur'an dengan Metode *Qiro'ati*.

1.3 Tujuan

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu:

1. Merancang dan membangun aplikasi Belajar *Ghorib* dengan Metode membaca Al-Qur'an *Qiro'ati*
2. Aplikasi ini di tujukan kepada yang ingin belajar *Ghorib*, maka dari itu tidak ada patokan umur untuk menggunakan aplikasi ini.
3. Membantu mempermudah murid untuk belajar Al-Qur'an khususnya dalam materi bacaan *Langka* dalam Al-Qur'an
4. Memperkenalkan metode *Qiro'ati* dalam Membaca Al-Qur'an dan memapakan sejarah berdirinya metode baca Al-Qur'an tersebut.
5. Membantu murid untuk belajar dan memahami suatu bacaan yang *langka* atau bacaan *ghorib* dan hati-hati dalam bentuk kemasan aplikasi *mobile* yang sebelumnya berbentuk buku.
6. Mempermudah murid dalam belajar dengan perkembangan jaman dan kebutuhan yang berfasilitas *mobile*.
7. Memberikan sebuah stimulus murid untuk belajar bacaan *langka* atau *Ghorib* dalam Al- qur'an.

1.4 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan pada skripsi ini antara lain adalah:

1. Perancangan sistem aplikasi yang dibangun menggunakan *Adobe Flash CS6*.
 2. Perancangan Sistem Menggunakan *Actions Script 3.0*.
 3. Aplikasi ini di *compile* untuk di jalankan ke perangkat *mobile* menggunakan *Adobe AIR*.
 4. Aplikasi ini lebih maksimal di instal pada perangkat *mobile* yang minimal mempunyai kapasitas RAM 1GB.
-

4 Implementasi Sistem

Setelah mendapatkan gambaran yang jelas tentang rancang bangun sistem, kemudian dilakukan implementasi rancangan sistem ke dalam kode-kode dalam bahasa pemrograman. Pada tahap ini dilakukan pembuatan komponen-komponen sistem yang meliputi implementasi modul-modul program, antarmuka dan basis data.

5 Pengujian Sistem

Tujuan dilakukan tahapan pengujian ini adalah untuk mendapatkan perangkat lunak yang benar-benar valid dan sesuai dengan kebutuhan yang sudah dideskripsikan. Pengujian akan dilakukan dengan cara menggunakan semua item yang ada pada aplikasi sehingga dapat dilihat apakah dapat bekerja sebagaimana yang di harapkan.

5.4 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini agar lebih mudah dipahami maka dibuatlah suatu sistematika penulisan sebagai berikut :

1. BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Pada Bab ini membahas tentang Landasan Teori menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang software (komponen) yang digunakan dalam pembuatan Program atau keperluan saat penelitian

3. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi antara lain analisa bacaan Ghorib atau bacaan khusu dan langka dalam Al-Qur'an yang menguraikan tentang gambaran umum dan perancangan aplikasi yang akan dibuat.

4. BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PROGRAM

Pada Bab ini akan membahas paparan implementasi dan Analisa hasil uji coba program.

5. BAB V : PENUTUP

Pada Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapat dari ulasan data – data penelitian, menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik intisari apakah hasil yang didapat (dikerjakan), layak untuk digunakan (diimplementasikan).

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan.

Sedangkan mengutip dari Briggs adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya.^{[2] [3]} Kemudian mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik^[4].

2.2 Al-Qur'an

Al-Qur'an adalah kitab suci agama Islam. Umat Islam percaya bahwa Al-Qur'an merupakan puncak dan penutup wahyu Allah yang diperuntukkan bagi manusia, dan bagian dari rukun iman, yang disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, melalui perantaraan Malaikat Jibril, dan sebagai wahyu pertama yang diterima oleh Nabi Muhammad adalah sebagaimana yang terdapat dalam surat Al-'Alaq ayat 1-5.

Ditinjau dari segi kebahasaan, Al-Qur'an berasal dari bahasa Arab yang berarti "bacaan" atau "sesuatu yang dibaca berulang-ulang". Kata Al-Qur'an adalah bentuk kata benda (masdar) dari kata kerja qara'a yang artinya membaca. Konsep pemakaian kata ini dapat juga dijumpai pada salah satu surat Al-Qur'an sendiri yakni pada ayat 17 dan 18 Surah Al-Qiyamah yang artinya:

"Sesungguhnya mengumpulkan Al-Qur'an (di dalam dadamu) dan (menetapkan) bacaannya (pada lidahmu) itu adalah tanggungan Kami. (Karena itu,) jika Kami telah membacakannya, hendaklah kamu ikuti (amalkan) bacaannya".^[4]

2.3 Macam Metode belajar Al-Qur'an

Dalam proses pembelajaran, metode mempunyai peranan sangat penting dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran.

2.3.1 Metode Iqro'

Metode iqro' adalah suatu metode membaca Al-Qur'an yang menekankan langsung pada latihan membaca. Adapun buku panduan iqro' terdiri dari 6 jilid di mulai dari tingkat yang sederhana, tahap demi tahap sampai pada tingkatan yang sempurna.

Metode Iqro' ini disusun oleh Ustadz As'ad Human yang berdomisili di Yogyakarta. Kitab Iqro' dari ke-enam jilid tersebut di tambah satu jilid lagi yang berisi tentang doa-doa. Dalam setiap jilid terdapat petunjuk pembelajarannya dengan maksud memudahkan setiap orang yang belajar maupun yang mengajar Al-Qur'an. Metode iqro' ini dalam prakteknya tidak mem-butuhkan alat yang bermacam-macam, karena ditekan-kan pada bacaannya (membaca huruf Al-Qur'an dengan fasih). Bacaan langsung tanpa dieja. Artinya tidak diperkenalkan nama-nama huruf hijaiyah dengan cara belajar siswa aktif (CBSA) dan lebih bersifat individual.

Adapun kelebihan metode Iqro' adalah:

- a. Menggunakan metode CBSA, jadi bukan guru yang aktif melainkan santri yang dituntut aktif.

- b. Dalam penerapannya menggunakan klasikal (membaca secara bersama) privat, maupun cara eksistensi (santri yang lebih tinggi jilid-nya dapat menyimak bacaan temannya yang berjilid rendah).
- c. Komunikatif artinya jika santri mampu membaca dengan baik dan benar guru dapat memberikan sanjungan, perhatian dan peng-hargaan.
- d. Bila ada santri yang sama tingkat pelajaran-nya, boleh dengan sistem tadarrus, secara bergilir membaca sekitar dua baris sedang lainnya menyimak.
- e. Bukunya mudah di dapat di toko-toko.

Adapun kekurangan metode Iqro' adalah:

- a. Bacaan-bacaan tajwid tak dikenalkan sejak dini.
- b. Tak ada media belajar
- c. Tak dianjurkan menggunakan irama *murottal*.

2.3.2 Metode Al-Baghdad

Metode Al-Baghdady adalah metode tersusun (*tarkibiyah*), maksudnya yaitu suatu metode yang tersusun secara berurutan dan merupakan sebuah proses ulang atau lebih kita kenal dengan sebutan metode *alif, ba', ta'*. Metode ini adalah metode yang paling lama muncul dan metode yang pertama berkembang di Indonesia.

Cara pembelajaran metode ini adalah:

- a. Hafalan
- b. Eja
- c. Modul
- d. Tidak variatif
- e. pemberian contoh yang absolute

Adapun Metode ini mempunyai kelebihan yaitu:

- a. Santri akan mudah dalam belajar karena sebelum diberikan materi, santri sudah hafal huruf-huruf hijaiyah.
- b. Santri yang lancar akan cepat melanjutkan pada materi selanjutnya karena tidak menunggu orang lain.

Adapun Metode ini mempunyai kekurangan yaitu:

- a. Membutuhkan waktu yang lama karena harus menghafal huruf hijaiyah dahulu dan harus dieja.
- b. Santri kurang aktif karena harus mengikuti ustadz-ustadznya dalam membaca.
- c. Kurang variatif karena menggunakan satu jilid saja.

2.3.3 Metode An-Nahdhiyah

Metode An-Nahdhiyah adalah salah satu metode membaca Al-Qur'an yang muncul di daerah Tulungagung, Jawa Timur. Metode ini disusun oleh sebuah lembaga pendidikan Ma'arif Cabang Tulungagung. Karena metode ini merupakan metode pengembangan dari metode Al-Baghdady, maka materi pembelajaran Al-Qur'an tidak jauh berbeda dengan metode Qira'ati dan Iqro'. Dan perlu diketahui bahwa pembelajaran metode ini lebih ditekankan pada kesesuaian dan keteraturan bacaan dengan ketukan atau lebih tepatnya pembelajaran Al-Qur'an pada metode ini lebih menekankan pada kode "Ketukan". Dalam pelaksanaan metode ini mempunyai dua program yang harus diselesaikan oleh para santri, yaitu:

- a. Program buku paket yaitu program awal sebagai dasar pembekalan untuk mengenal dan memahami serta mempraktekkan mem-baca Al-Qur'an
- b. Program sorogan Al-Qur'an yaitu program lanjutan sebagai aplikasi praktis untuk meng-antarkan santri mampu membaca Al-Qur'an sampai khatam.

Dalam metode ini buku paketnya tidak dijual bebas bagi yang ingin menggunakannya atau ingin menjadi guru pada metode ini harus sudah mengikuti penataran calon guru metode An-Nahdhiyah. Dalam program sorogan Al-Qur'an ini santri akan diajarkan bagaimana cara cara membaca Al-Qur'an yang sesuai dengan sistem bacaan dalam membaca Al Qur'an. Dimana santri langsung praktek membaca Al-Qur'an besar. Disini santri akan diperkenalkan beberapa sistem bacaan, yaitu *tartil*, *tahqiq*, dan *taghanni*.

2.3.4 Metode Jibril

Terminology (istilah) metode jibril yang digunakan sebagai nama dari pembelajaran Al-Qur'an yang diterapkan di PIQ Singosari Malang, adalah dilatar belakangi perintah Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW untuk mengikuti bacaan Al-Qur'an yang telah diwahyukan melalui malaikat Jibril. Menurut KH. M. Bashori Alwi (dalam Taufiqur-rohman) sebagai pencetus metode jibril, bahwa

teknik dasar metode jibril bermula dengan membaca satu ayat atau lanjutan ayat atau waqaf, lalu ditirukan oleh seluruh orang-orang yang mengaji. Sehingga mereka dapat menirukan bacaan guru dengan pas. Metode jibril terdapat 2 tahap yaitu *tahqiq* dan *tartil*.

2.3.5 Metode Qiro'ati

Metode Qiro'ati disusun oleh Ustadz H. Dahlan Salim Zarkasy pada tahun 1986 bertepatan pada tanggal 1 Juli. H.M Nur Shodiq Ahrom (sebagai penyusun didalam bukunya "*Sistem Qa'idah Qira'ati*" Ngembul, Kalipare), metode ini ialah membaca Al-Qur'an yang langsung memasukkan dan mempraktekkan bacaan tartil sesuai dengan qa'idah ilmu tajwid sistem pendidikan dan pengajaran metode Qira'ati ini melalui system pendidikan berpusat pada murid dan kenaikan kelas/jilid tidak ditentukan oleh bulan/tahun dan tidak secara klasikal, tapi secara individual (perseorangan). Santri/ anak didik dapat naik kelas/ jilid berikutnya dengan syarat:

- a. Sudah menguasai materi/paket pelajaran yang diberikan di kelas.
- b. Lulus tes yang telah diujikan oleh sekolah/TPA.

Adapun prinsip-prinsip yang di pegang oleh guru/ustadz yaitu:

- a. Tiwagas (teliti, waspada dan tegas)
- b. Daktun (tidak boleh menuntun)

Prinsip-prinsip yang harus dipegang santri / anak didik:

- a. CBSA : Cara belajar santri aktif.
- b. LCTB : Lancar cepat tepat dan benar.

Dalam mengajar Al-Qur'an dikenal beberapa macam strategi. Yaitu:

Adapun Strategi mengajar umum (global) antara lain yaitu, Individu atau privat yaitu santri bergiliran membaca satu persatu. Klasikal Individu yaitu sebagian waktu digunakan guru/ustadz untuk menerangkan pokok pelajaran secara klasikal. Klasikal baca simak yaitu strategi ini digunakan untuk mengajarkan membaca dan menyimak bacaan Al-Qur'an orang lain.

Adapun Strategi mengajar khusus (detil) bertujuan agar berjalan dengan baik maka perlu di perhatikan syarat-syaratnya. Dan strategi ini mengajarkannya secara khusus atau detil. Dalam mengajar-kan metode qiro'ati ada I sampai VI yaitu:

- a. Jilid I adalah kunci keberhasilan dalam belajar membaca Al-Qur'an. Apabila Jilid I lancar pada jilid selanjutnya akan lancar pula, guru harus memperhatikan kecepatan santri.
- b. Jilid II adalah lanjutan dari Jilid I yang disini telah terpenuhi target Jilid I.
- c. Jilid III adalah setiap pokok bahasan lebih ditekankan pada bacaan panjang (huruf mad).
- d. Jilid IV merupakan kunci keberhasilan dalam bacaan tartil dan bertajwid.
- e. Jilid V lanjutan dari Jilid IV. Disini diharapkan sudah harus mampu membaca dengan baik dan benar
- f. Jilid VI ini adalah jilid yang terakhir yang kemudian dilanjutkan dengan pelajaran Juz 27.

Juz I sampai Juz VI mempunyai target yang harus dicapai sehingga disini guru harus lebih sering melatih peserta didik agar target-target itu tercapai. Metode ini mempunyai kelebihan antara lain:

- a. Murid walaupun belum mengenal tajwid tetapi sudah bisa membaca Al Qur'an secara tajwid. Karena belajar ilmu tajwid itu hukumnya fardlu kifayah sedangkan membaca Al-Qur'andengan tajwidnya itu fardlu ain.
- b. Dalam metode ini terdapat prinsip untuk guru dan murid.
- c. Pada metode ini setelah khatam meneruskan lagi bacaan ghorib.
- d. Jika santri sudah lulus 6 Jilid beserta ghoribnya, maka ditest bacaannya kemudian setelah itu santri mendapatkan syahadah jika lulus test.

Dan adapun kekurangan antara lain:

Bagi yang tidak lancar lulusnya juga akan lama karena metode ini lulusnya tidak ditentukan oleh bulan/tahun.

2.3.5.1 Sejarah Metode Baca Al-Qur'an Qiro'ati

Berawal dari ketidakpuasan dan prihatin melihat proses belajar mengajar Al Quran di madrasah, mushala, masjid dan lembaga masyarakat muslim yang pada umumnya belum dapat membaca Al Quran dengan baik dan benar, Almarhun KH. Dachlan Salim Zarkasyi, tergugah untuk melakukan pengamatan dan mengkaji secara seksama lembaga-lembaga di atas dimana ternyata metode yang dipergunakan oleh para guru dan pembimbing Al Quran dinilai lamban,

ditambah sebagian guru ngaji (ustadz) yang masih asal-asalan mengajarkan Al Quran sehingga yang diperoleh kurang sesuai dengan kaidah ilmu tajwid.

Hal itulah yang mendorong Almarhum K.H. Dachlan Salim Zarkasyi pada tahun 1963 memulai menyusun metode baca tulis Al Quran yang sangat praktis. Berkat Inayah Allah beliau telah menyusun 10 jilid yang dikemas sangat sederhana. Almarhum KH. Dachlan Salim Zarkasyi dalam perjalanan menyusun metode baca tulis Al Quran sering melakukan studi banding ke berbagai pesantren dan madrasah Al Quran hingga beliau sampai ke Pesantren Sedayu Gresik Jawa Timur (tepatnya pada bulan Mei 1986) yang pada saat itu dipimpin oleh Almkarram K.H. Muhammad. Almarhum K.H. Dachlan Salim Zarkasyi tertarik untuk melakukan studi banding sekaligus bersilaturahmi ke Pesantren Sedayu Gresik, karena TK Al Quran balitanya (4-6 tahun), yang dirintis oleh K.H. Muhammad sejak tahun 1965 dengan jumlah muridnya 1300 siswa yang datang dari berbagai kepulauan yang ada di Indonesia. Maka dapat disimpulkan TK Al Quran Sedayu adalah TK Al Quran pertama di Indonesia bahkan di dunia.

Sebulan setelah silaturahmi ke Pesantren Sedayu Gresik tepatnya pada tanggal 1 Juli 1986, KH. Dachlan Salim Zarkasyi mencoba membuka TK Al Quran yang sekaligus mempraktekan dan mengujikan metode yang disusunnya sendiri dengan target rancana 4 tahun seluruh muridnya akan khatam Al Quran. Berkat Inayah Allah SWT., diluar dugaan dalam perjalanan 7 bulan ada beberapa siswa yang telah mampu membaca beberapa ayat Al Quran, serta dalam jangka waktu 2 tahun telah menghatamkan Al Quran dan mampu membaca dengan baik dan benar (bertajwid).

TK Al Quran yang dipimpinnya makin dikenal ke berbagai pelosok karena keberhasilan mendidik siswa-siswinya. Dari keberhasilan inilah banyak yang melakukan studi banding dan meminta petunjuk cara mengajarkan metode yang diciptakannya. K.H. Dachlan Salim Zarkasyi secara terus-menerus melakukan evaluasi dan meminta penilaian dari para Kyai Al Quran atas metode yang diciptakannya.

Atas usul dari Ustadz A. Djoned dan Ustadz Syukri Taufiq, metode ini diberi istilah dengan nama "QIRAATI" dibaca "QIROATI" yang artinya BACAANKU (pada saat itu ada 10 jilid). Memperhatikan perjalanan sejarah penyusunan metode Qiroati, tampaknya K.H. Dachlan Salim Zarkasyi sangat

didukung oleh para Kyai umul Quran, walaupun menurut penuturannya beliau ini bukanlah santri namun kehidupannya selalu dekat dengan para Kyai sehingga tampak tawadu', mukhtish dan berwibawa.

Atas restu para Kyai metode Qiroati selanjutnya menyebar luas dan digunakan sebagai materi dasar dalam pengajaran baca tulis Al Quran di masjid, madrasah, TKA, TPA, TPQ, Pesantren dan Sekolah Umum.

Qiroati diminati oleh mayoritas para pendidik Al Quran dikarenakan memiliki beberapa perbedaan dengan metode lain diantaranya :

- a. Berkesinambungan antara halaman ke halaman berikutnya.
- b. Berkesinambungan antara jilid satu dan seterusnya
- c. Disesuaikan dengan usia para pelajar Al Quran
- d. Kata dan kalimatnya tidak keluar kaidah ayat-ayat Al Quran tidak kedaerahan
- e. Setiap Pokok Bahasan sudah diterapkan ilmu Tajwid
- f. Dilengkapi Petunjuk mengajar setiap Pokok Bahasan
- g. Dilengkapi Buku Gharib, Musykilat dan Tajwid Praktis
- h. Sangat mudah untuk diucapkan

Dari tahun ketahun perkembangan Qiraati makin meluas keseluruh pelosok negeri bahkan di beberapa negara asing tercatat sampai tahun 2000 telah masuk kenegara Australia, Malaysia, Brunei Darusalam, Singapura.

Dari perkembangan tersebut Almarhum K.H. Dachian Salim Zarkasyi tidak terlalu gembira bahkan merasa khawatir karyanya ini disalah gunakan yang berbau bisnis belaka, untuk itu pada tahun 1990 beliau mengundang seluruh kepala TKA/TPA dan Lembaga yang mempergunakan Qiroati pada suatu acara Silatnas Nasional untuk mentashhah ulang para kepala TKA/TPA dan pengelola Qiroati sekaligus menunjuk Koordinator tingkat Propinsi dan Kota Besar yang ada di Indonesia, Dari hasil Silatnas Qiroati tersebut ada beberapa hal yang perlu digaris bawahi, yang merupakan amanat untuk seluruh pengguna Qiroati, diantaranya :

Saya tidak ingin menyebarkan luaskan Qiroati tetapi ingin menyebarkan ilmu Qiroati yang saya ijazahkan." Qiroati tidak untuk diperjualbelikan secara bebas. Siapa saja boleh belajar dan mengaiarkan Qiroati dengan syarat mau ditashhah

2.3.5.2 Bacaan Gorib (Khusus / Langka) atau Muskilat

Imam-imam qurra' yang berjumlah tujuh atau biasa disebut dengan imam qira'ah adalah para Imam qurra' yang paling masyhur diantara para Imam qurra' yang lain. Diantara ketujuh imam itu ada salah satu imam qira'ah yang paling banyak diikuti bacaannya. Beliau adalah Abu Bakar Ashim bin Abi An-Najud atau yang lebih dikenal dengan nama Imam Ashim. Imam Ashim berasal dari Kufah dan pernah berguru pada Imam Abu Abdurrahman As-Sulami yang merupakan murid dari Sahabat Ali bin Abi Thalib. Imam Abu Abdurrahman juga belajar Al-Qur'an dari Zurr bin Hubaisy yang merupakan murid dari Abdullah bin Mas'ud.

Imam Ashim mengajarkan Al-Qur'an yang sanadnya berasal dari jalur sahabat Ali bin Abi Thalib kepada muridnya yaitu Hafs bin Sulaiman (Hafs). Sedangkan sanad yang berasal dari sahabat Abdullah bin Mas'ud, beliau mengajarkan kepada Abu Bakar bin Iyasy Syu'bah (Syu'bah). Para Ulama yang masyhur pada masa tabi'in banyak yang pernah berguru kepada Imam Ashim, diantaranya Hafs bin Sulaiman, Abu Bakar bin Iyasy Syu'bah, al-A'masy, Nua'im bin Maisarah, dan Atha' bin Abi Rabah. Diantara murid-murid Imam Ashim tersebut hanya Hafs dan Syu'bah yang paling masyhur dan menjadi perawi utama. Qira'ah Imam Ashim riwayat Hafs mulai berkembang dan menyebar luas pada masa pemerintahan Turki Utsmani yang didukung oleh banyaknya cetakan Al-Qur'an dari Arab Saudi sampai menyebar ke seluruh dunia, waktu penyebarannya terutama pada musim-musim haji.

Gharib menurut bahasa artinya tersembunyi atau samar atau langka, sedangkan menurut istilah Ulama qurra', gharib artinya sesuatu yang perlu penjelasan khusus dikarenakan samarnya pembahasan atau karena peliknya permasalahan baik dari segi huruf, lafadz, arti maupun pemahaman yang terdapat dalam Al-Qur'an. Adapun bacaan-bacaan yang dianggap gharib (tersembunyi/samar) dalam qira'ah Imam Ashim riwayat Hafs diantaranya adalah Imalah, Isymam, Saktah, Tashil, Naql, Badal dan Shilah dan lain-lain.

2.4 Android

Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang buat menciptakan

aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc., pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia. Pada saat perilisan perdana Android, 5 November 2007, Android bersama Open Handset Alliance menyatakan mendukung pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler. Di lain pihak, Google merilis kode-kode Android di bawah lisensi Apache, sebuah lisensi perangkat lunak dan standar terbuka perangkat seluler. Di dunia ini terdapat dua jenis distributor sistem operasi Android. Pertama yang mendapat dukungan penuh dari Google atau Google Mail Services (GMS) dan kedua adalah yang benar-benar bebas distribusinya tanpa dukungan langsung Google atau dikenal sebagai Open Handset Distribution (OHD).

Pada Juli 2000, Google bekerjasama dengan Android Inc., perusahaan yang berada di Palo Alto, California Amerika Serikat. Para pendiri Android Inc. bekerja pada Google, di antaranya Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White. Saat itu banyak yang menganggap fungsi Android Inc. hanyalah sebagai perangkat lunak pada telepon seluler. Sejak saat itu muncul rumor bahwa Google hendak memasuki pasar telepon seluler. Di perusahaan Google, tim yang dipimpin Rubin bertugas mengembangkan program perangkat seluler yang didukung oleh kernel Linux. Hal ini menunjukkan indikasi bahwa Google sedang bersiap menghadapi persaingan dalam pasar telepon seluler. versi android terbaru yaitu versi 3.0. Pada tahun 2005 Google mengakuisisi Android Inc yang pada saat itu dimotori oleh Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears dan Crish White. Yang kemudian pada tahun itu juga memulai membangun platform Android secara lebih intensif. Kemudian pada tanggal 12 November 2007 Google bersama Open Handset Alliance (OHA) yaitu konsorium perangkat lunak mobile terbuka, merilis Google Android SDK, setelah mengumumkannya seminggu sebelumnya. Dan sambutannya sangat luar biasa, hampir semua media berita tentang IT dan Programming memberitakan tentang dirilisnya Android SDK (Software Development Kit). Ini dikarenakan ide dari flatform Android sangat menarik untuk developer dan programmer di seluruh penjuru dunia. Di sisi lain, produsen

pembuat handset ponsel juga segera berlomba-lomba membuat handset dengan platform Android ini. Google bersama dengan OHA merilis paket software SDK yang lengkap untuk mengembangkan aplikasi pada perangkat mobile, yaitu: Sistem Operasi, Middleware dan Aplikasi utama untuk perangkat mobile. Sebagai Programmer atau Developer kita bisa melakukan segalanya, mulai dari membuat aplikasi pengiriman SMS hanya dengan dua baris kode, hingga mengganti even pada Home Screen perangkat Android. Selain itu, bahkan dengan mudah kita bisa membuat dan mengkostumisasi Sistem Operasinya, atau mengganti semua aplikasi default dari google. Semua aplikasi yang dibuat untuk android akan memiliki akses setara dalam mengakses seluruh kemampuan handset, tanpa membedakan apakah itu merupakan aplikasi inti atau aplikasi pihak ketiga. Dalam kata lain dengan platform android ini, Programmer atau Developer secara penuh akan bisa mengkostumisasi perangkat androidnya. Android built in pada Linux kernel (Open Linux Kernel), dengan sebuah mesin virtual yang telah didesain dan untuk mengoptimalkan penggunaan sumberdaya memori dan hardware pada lingkungan perangkat mobile (Mobile Environment). Dalvik adalah nama dari Android Virtual Mesin, yang merupakan interpreter virtual mesin yang akan mengeksekusi file kedalam format Dalvik Executable (*.dex). Sebuah format yang dirancang untuk ruang penyimpanan yang efisien dan eksekusi memori yang terpetakan (memory-mappable execution).

Dalvik Virtual Mesin (Dalvik VM) berbasis register, dan dapat mengeksekusi kelas (class) yang telah terkompilasi pada compiler bahasa java, kemudian di transformasikan kedalam native format dengan menggunakan Tool "dx" yang telah terintegrasi. Kita mungkin telah mengenal JavaVM (Java Virtual Mesin), yang saat ini bisa kita temukan pada setiap komputer desktop. Berbeda dengan DalvikVM, JavaVM berbasis stack (Stack-based Virtual Machine), DalvikVM memiliki keunggulan dengan menggunakan Register Based, ini karena pada prosesor perangkat genggam telah dioptimasi untuk eksekusi berbasis register. Android saat ini tidak hanya berjalan pada handphone, beberapa vendor menanamkan Android pada tablet, Internet Tablet, E-Book Reader, Laptop, dan gadget lainnya.

Pada 9 Desember 2008, diumumkan anggota baru yang bergabung dalam program kerja Android ARM Holdings, Atheros Communications, diproduksi

oleh Asustek Computer Inc, Garmin Ltd, Softbank, Sony Ericsson, Toshiba Corp, dan Vodafone Group Plc. Seiring pembentukan Open Handset Alliance, OHA mengumumkan produk perdana mereka, Android, perangkat mobile yang merupakan modifikasi kernel Linux 2.6. Sejak Android dirilis telah dilakukan berbagai pembaruan berupa perbaikan bug dan penambahan fitur baru. Telepon pertama yang memakai sistem operasi Android adalah HTC Dream, yang dirilis pada 22 Oktober 2008. Pada penghujung tahun 2009 diperkirakan di dunia ini paling sedikit terdapat 18 jenis telepon seluler yang menggunakan Android. Beberapa versi dari android yang sudah diluncurkan diantaranya:

1. Android Versi 1.1

Pada 9 Maret 2009, Google merilis Android versi 1.1. Android versi ini dilengkapi dengan pembaruan estetis pada aplikasi, jam alarm, voice search (pencarian suara), pengiriman pesan dengan Gmail, dan pemberitahuan email.

2. Android versi 1.5 (Cupcake)

Pada pertengahan Mei 2009, Google kembali merilis telepon seluler dengan menggunakan Android dan SDK (Software Development Kit) dengan versi 1.5 (Cupcake). Terdapat beberapa pembaruan termasuk juga penambahan beberapa fitur dalam seluler versi ini yakni kemampuan merekam dan menonton video dengan modus kamera, mengunggah video ke Youtube dan gambar ke Picasa langsung dari telepon, dukungan Bluetooth A2DP, kemampuan terhubung secara otomatis ke headset Bluetooth, animasi layar, dan keyboard pada layar yang dapat disesuaikan dengan sistem.

3. Android versi 1.6 (Donut)

Donut (versi 1.6) dirilis pada September dengan menampilkan proses pencarian yang lebih baik dibanding sebelumnya, penggunaan baterai indikator dan kontrol applet VPN. Fitur lainnya adalah galeri yang memungkinkan pengguna untuk memilih foto yang akan dihapus; kamera, camcorder dan galeri yang dintegrasikan; CDMA / EVDO, 802.1x, VPN, Gestures, dan Text-to-speech engine; kemampuan dial kontak; teknologi text to change speech (tidak tersedia pada semua ponsel; pengadaan resolusi VWGA.

4. Android versi 2.0/2.1 (Eclair)

Pada 3 Desember 2009 kembali diluncurkan ponsel Android dengan versi 2.0/2.1 (Eclair), perubahan yang dilakukan adalah pengoptimalan hardware,

peningkatan Google Maps 3.1.2, perubahan UI dengan browser baru dan dukungan HTML5, daftar kontak yang baru, dukungan flash untuk kamera 3,2 MP, digital Zoom, dan Bluetooth 2.1. Untuk bergerak cepat dalam persaingan perangkat generasi berikut, Google melakukan investasi dengan mengadakan kompetisi aplikasi mobile terbaik (killer apps - aplikasi unggulan). Kompetisi ini berhadiah \$25,000 bagi setiap pengembang aplikasi terpilih. Kompetisi diadakan selama dua tahap yang tiap tahapnya dipilih 50 aplikasi terbaik. Dengan semakin berkembangnya dan semakin bertambahnya jumlah handset Android, semakin banyak pihak ketiga yang berminat untuk menyalurkan aplikasi mereka kepada sistem operasi Android. Aplikasi terkenal yang diubah ke dalam sistem operasi Android adalah Shazam, Backgrounds, dan WeatherBug. Sistem operasi Android dalam situs Internet juga dianggap penting untuk menciptakan aplikasi Android asli, contohnya oleh MySpace dan Facebook.

5. Android versi 2.2 (Froyo: Frozen Youghurt)

Pada 20 Mei 2010, Android versi 2.2 (Froyo) diluncurkan. Perubahan-perubahan umumnya terhadap versi-versi sebelumnya antara lain dukungan Adobe Flash 10.1, kecepatan kinerja dan aplikasi 2 sampai 5 kali lebih cepat, integrasi V8 JavaScript engine yang dipakai Google Chrome yang mempercepat kemampuan rendering pada browser, pemasangan aplikasi dalam SD Card, kemampuan WiFi Hotspot portabel, dan kemampuan auto update dalam aplikasi Android Market.

6. Android versi 2.3 (Gingerbread)

Pada 6 Desember 2010, Android versi 2.3 (Gingerbread) diluncurkan. Perubahan-perubahan umum yang didapat dari Android versi ini antara lain peningkatan kemampuan permainan (gaming), peningkatan fungsi copy paste, layar antar muka (User Interface) didesain ulang, dukungan format video VP8 dan WebM, efek audio baru (reverb, equalization, headphone virtualization, dan bass boost), dukungan kemampuan Near Field Communication (NFC), dan dukungan jumlah kamera yang lebih dari satu.

7. Android versi 3.0/3.1 (Honeycomb)

Android Honeycomb atau Android versi 3.0 atau 3.1 dirancang khusus untuk tablet. Android versi ini mendukung ukuran layar yang lebih besar. User Interface pada Honeycomb juga berbeda karena sudah didesain untuk tablet.

Honeycomb juga mendukung multi prosesor dan juga akselerasi perangkat keras (hardware) untuk grafis. Tablet pertama yang dibuat dengan menjalankan Honeycomb adalah Motorola Xoom. Perangkat tablet dengan platform Android 3.0

8. Android versi 4.0 (ICS: Ice Cream Sandwich)

Diliris pada tanggal 19 Oktober 2011, membawa fitur Honeycomb untuk *smartphone* dan menambahkan fitur baru termasuk membuka kunci dengan pengenalan wajah, jaringan data pemantauan penggunaan dan control, terpadu kontak jaringan social, perangkat tambahan fotografi, mencari email secara offline, dan berbagai informasi dengan menggunakan NFC. Ponsel pertama yang menggunakan system operasi ini adalah Samsung Galaxy Naxus.

9. Android versi 4.1 (Jelly Bean)

Android Jelly Bean yang diluncurkan pada acara Google I/O pada tahun 2013 lalu membawa sejumlah keunggulan dan fitur baru. Penambahan baru diantaranya meningkatkan input keyboard, desain baru fitur pencarian, UI yang baru dan pencarian melalui Voice Search yang lebih cepat. Tak ketinggalan Google Now juga menjadi bagian yang diperbarui.

Google Now memberikan informasi yang tepat pada waktu yang tepat pula. Salah satu kemampuannya adalah dapat mengetahui informasi cuaca, lalu lintas, ataupun hasil pertandingan olahraga. System operasi Android Jelly Bean 4.1 muncul pertama kali dalam produk tablet Asus, yakni Google Nexus 7.^[5]

Fitur yang tersedia pada platform Android saat ini antara lain :

1. Framework Aplikasi yang mendukung penggantian komponen dan reusable.
 2. Mesin Virtual Dalvik berjalan diatas Linux kernel dan dioptimalkan untuk perangkat mobile.
 3. Integrated browser berdasarkan open source engine WebKit
 4. Grafis yang dioptimalkan dan didukung oleh library grafis 2D yang terkostumisasi, grafis 3D berdasarkan spesifikasi openGLES 1.0 (Opsional akselerasi hardware)
 5. SQLite untuk penyimpanan data.
 6. Media support yang mendukung audio, video, dan gambar (MPGE, H.264, MP3, AAC, AMR, JPG, PNG, GIF)
 7. GSM Telephony (tergantung hardware)
-

8. Bluetooth, EDGE, 3G, 4G dan WIFI (tergantung hardware)
9. Multi-touch: Kemampuan layaknya handset modern yang dapat menggunakan dua jari atau lebih untuk berinteraksi dengan perangkat
10. Lingkungan Development yang lengkap dan kaya termasuk perangkat emulator, tools untuk debugging, profil, dan kinerja memori, dan plugin untuk Eclipse IDE.
11. Market: Seperti kebanyakan Handphone yang memiliki tempat penjualan aplikasi, market pada android merupakan katalog aplikasi yang dapat di download dan di install pada Handphone melalui internet.

2.5 Mengenal Animasi Adobe Flash CS 6

Animasi pada Adobe Flash CS 6 sama halnya dengan film secara fisik, yang tersusun dari banyak frame dengan gambar-gambar penyusunnya. Frame yang mendefinisikan adanya perubahan pada objek disebut dengan keyframe. Dalam dunia animasi Web, teknologi Flash kini seolah meraja, bagaimana tidak keunggulan-keunggulan yang ditonjolkan membuat hampir semua hal yang terlihat rumit menjadi sedemikian simple dan gampang. Dukungan terhadap AdobeFlash CS 6 belakangan ini semakin luas, format Flash Movie *.SWF kini dapat dibuat tidak hanya oleh Macromedia Flash saja. Aplikasi lain kini memasukkan *.SWF sebagai format file yang dapat diekspor dari aplikasi tersebut, misalnya Adobe Illustrator atau Corel Draw. Jika anda telah membuat gambar pada aplikasi-aplikasi tersebut, anda dapat langsung mengekspornya ke dalam Flash. Tidak hanya aplikasi, bahkan kini scripting PHP pun dapat memuat format *.SWF Sesungguhnya Macromedia Flash MX adalah sebuah program standar untuk pembuatan animasi high-impact berbasis Web. Anda dapat membuat sebuah animasi logo, navigasi control Web site, animasi form yang panjang, sebuah website utuh berbasis Flash, atau aplikasi web lainnya menggunakan program aplikasi ini, anda akan menemukan kekuatan dan fleksibilitas dari program Flash ini yang sangat ideal untuk mewujudkan kreativitas anda.^[6]

2.6 Metode Animasi dalam Flash

Pada dasarnya AdobeFlash CS 6 membagi animasi dalam 2 metode, yaitu:

1. Frame by frame animation

Frame by frame animation Yaitu : Pembuatan animasi dengan cara melakukan perubahan objek pada setiap frame secara manual, sehingga dihasilkan perubahan gambar yang teratur. Metode ini biasanya digunakan pada animasi dengan perubahan bentuk objek secara terus-menerus. Misalnya, film kartun.

2. Tweened animation

Tweened animation Yaitu : Pembuatan animasi dengan cara menentukan dua poin keadaan pada objek awal dan akhir, sedangkan macromedia flash membuat rangkaian gerakan diantaranya. Animasi yang dihasilkan menggunakan metode ini adalah gerakan yang halus, perubahan letak, ukuran, rotasi, bentuk maupun warna.

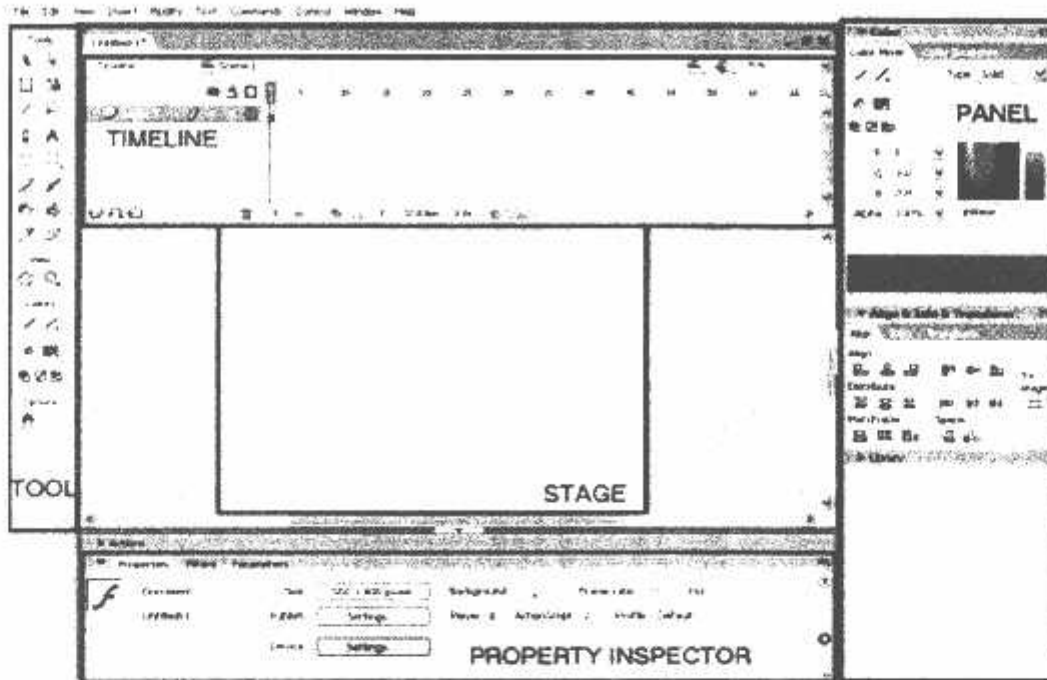
2.7 System minimal yang dibutuhkan Program

Berikut ini adalah spesifikasi hardware dan software yang dibutuhkan program Flash: Untuk Microsoft® Windows: Processor Intel Pentium 200 MHz atau lebih, Windows 98 SE, Windows ME, Windows NT 4.0, Windows 2000, atau Windows XP; 64 MB RAM (rekomendasi 128 MB); 85 MB disk space; monitor warna 16-bit dengan resolusi mencapai 1024 x 768; dan CD-ROM drive. Untuk Macintosh: Power Macintosh dengan Mac OS 9.1 (atau lebih) atau Mac OS X versi 10.1 (atau lebih); 64 MB RAM (rekomendasi 128 MB), 85 MB disk space; monitor warna 16-bit dengan resolusi 1024 x 768; dan CD-ROM drive.

2.8 PENJELASAN USER INTERFACE

User interface di Flash terbagi atas 5 bagian, ditunjukkan pada gambar 2.1 yaitu:

- a. Tool
 - b. Stage
 - c. Panel
 - d. Property Inspector
 - e. Timeline
-



Gambar 2.1 Tampilan Awal Adobe Flash CS6.

2.8.1 Tools

Dalam bagian ini berisi alat-alat (tool) yang berguna untuk membentuk dan merubah tampilan dari berbagai macam objek di tunjukan pada gambar 2.2



Gambar 2.2 Tool Adobe Flash CS6.

1. Selection Tool

Tool ini berguna untuk menyeleksi objek atau merubah bentuk sebuah objek. Anda dapat memilihnya dengan memilihnya pada icon dalam Toolbox atau dengan menekan shortcut key V pada keyboard.

2. Subselection Tool

Tool ini berguna untuk merubah bentuk sebuah objek pada titik atau nodenya. Anda dapat memilihnya dengan memilihnya pada icon dalam Toolbox atau dengan menekan shortcut key A pada keyboard.

3. Line Tool

Tool ini berguna membuat bentuk garis. Anda dapat memilihnya dengan memilihnya pada icon dalam Toolbox atau dengan menekan shortcut key N pada keyboard.

4. Lasso Tool

Tool ini berguna untuk memotong objek. Anda dapat memilihnya dengan memilihnya pada icon dalam Toolbox atau dengan menekan shortcut key L pada keyboard

5. Pen Tool

Tool ini berguna untuk membuat bentuk objek dalam titik atau node. Anda dapat memilihnya dengan memilihnya pada icon dalam Toolbox atau dengan menekan shortcut key P pada keyboard.

6. Text Tool

Tool ini berguna untuk membuat teks. Anda dapat memilihnya dengan memilihnya pada icon dalam Toolbox atau dengan menekan shortcut key T pada keyboard.

7. Oval Tool

Tool ini berguna untuk membuat bentuk oval atau lingkaran. Anda dapat memilihnya dengan memilihnya pada icon dalam Toolbox atau dengan menekan shortcut key O pada keyboard.

8. Rectangle Tool dan Polystar

Tool Tool ini berada pada satu tempat, dan anda dapa memilih dalah satunya dengan klik tahan pada tool. Tool ini berguna untuk membuat bentuk persegi / kotak (rectangle) dan segilima (polistar). Anda dapat memilihnya dengan

memilihnya pada icon dalam Toolbox atau dengan menekan shortcut key R pada keyboard untuk memilih Rectangle Tool.

9. Pencil Tool

Tool ini berguna untuk membuat bentuk yang anda sukai, namun berbasis garis. Anda dapat memilihnya dengan memilihnya pada icon dalam Toolbox atau dengan menekan shortcut key Y pada keyboard.

10. Brush Tool

Tool ini berguna untuk membuat bentuk objek yang berbasis brush. Anda dapat memilihnya dengan memilihnya pada icon dalam Toolbox atau dengan menekan shortcut key B pada keyboard.

11. Free Transform Tool

Tool ini berguna untuk merubah / transformasi bentuk berupa ukuran, rotasi, maupun skew. Anda dapat memilihnya dengan memilihnya pada icon dalam Toolbox atau dengan menekan shortcut key Q pada keyboard.

12. Fill Transform Tool

Tool ini berguna untuk merubah warna gradasi. Anda dapat memilihnya dengan memilihnya pada icon dalam Toolbox atau dengan menekan shortcut key F pada keyboard.

13. Ink Bottle

Tool ini berguna untuk mewarnai garis tepi objek / stroke. Anda dapat memilihnya dengan memilihnya pada icon dalam Toolbox atau dengan menekan shortcut key S pada keyboard.

14. Paint Bucket Tool

Tool ini berguna untuk mewarnai objek / fill. Anda dapat memilihnya dengan memilihnya pada icon dalam Toolbox atau dengan menekan shortcut key K pada keyboard.

15. Eyedropper Tool

Tool ini berguna untuk menduplikat warna. Anda dapat memilihnya dengan memilihnya pada icon dalam Toolbox atau dengan menekan shortcut key I pada keyboard.

16. Eraser Tool

Tool ini berguna untuk menghapus objek. Anda dapat memilihnya dengan memilihnya pada icon dalam Toolbox atau dengan menekan shortcut key E pada keyboard.

17. Hand Tool

Tool ini berguna untuk menggeser layer seperti halnya tangan. Anda dapat memilihnya dengan memilihnya pada icon dalam Toolbox bagian view atau dengan menekan shortcut key H pada keyboard.

18. Zoom Tool

Tool ini berguna untuk memperbesar atau memperkecil layer seperti halnya lup. Anda dapat memilihnya dengan memilihnya pada icon dalam Toolbox bagian view atau dengan menekan shortcut key M atau Z pada keyboard.

19. Colors Dalam bagian Color ini berisikan tool untuk merubah warna dari objek dabik itu berupa warna stroke maupun fill.

20. Stroke Color Tool

Stroke Color berguna untuk mewarnai bentuk stroke atau garis luar dari objek.

21. Fill Color Tool

Fill Color berguna untuk mewarnai bentuk fill atau warna dalam dari objek.

22. Options

Dalam bagian ini berisikan macam-macam option yang digunakan untuk melakukan modifikasi objek. Option dalam bagian ini dinamakan modifier dimana jenisnya bermacam-macam tergantung dari objek yang kita pilih.

Adapun cara menggunakan tool tersebut antara lain:

1. Rectangle Tools

Kita dapat membuat bentuk kotak maupun persegi menggunakan tools ini dengan berbagai warna maupun style. Untuk membuatnya, ikuti langkah-langkah berikut”

- a. Klik Rectangle tools pada toolbar
 - b. Klik drag pada halaman kerja membentuk kotak
 - c. Sesuaikan dengan ukuran yang diinginkan
 - d. Menggunakan Arrow tools , klik pada gambar.
 - e. pada fill color pilih warna yang anda sukai.
-

2. Membuat kotak dengan sudut tumpul :
 - a. Pilih Rectangle tools
 - b. Klik option
 - c. Pada kotak dialog yang muncul, masukkan angka 45
 - d. gambarlah kotak pada stage
 - e. Ovale Tools
 3. Ovale tools digunakan untuk membuat bentuk lingkaran. Untuk membuatnya ikuti langkah-langkah berikut:
 - a. Pilihlah Ovale tools
 - b. Klik dan drag untuk membuat lingkaran pada halaman kerja
 - c. Untuk membuat lingkaran sempurna, tekan tombol shift ketika membuat lingkaran.
 4. Pencils Tools Penggunaan pencils tools sama dengan menulis menggunakan pensil. Ada beberapa mode pilihan menggunakan pencils tools, yaitu:
 - a. Straighten mode, digunakan untuk membuat bentuk dengan garis lurus-lurus.
 - b. Smooth mode, digunakan untuk membuat bentuk dengan sudut halus.
 - c. Ink mode, digunakan untuk membuat bentuk yang lebih bebas.
 5. Line Tools Line tools digunakan untuk membuat bentuk lurus. Apabila anda bermaksud membuat garis lurus dengan perbedaan sudut 45^o, maka tekan shift ketika membuat garis.
 6. Text Tools Flash memberikan 3 pilihan jenis teks, yaitu:
 - a. Static text, yaitu teks sederhana yang biasanya digunakan untuk membuat label.
 - b. Dinamic teks, yaitu teks yang dapat digunakan untuk menampilkan teks dari luar.
 - c. Input teks, yaitu teks yang digunakan untuk meminta input dari user. Misalnya pembuatan form isian.
 7. Paint Bucket Tools ini digunakan untuk memberi warna pada objek yang diinginkan.
 - a. Buatlah objek lingkaran.
 - b. Klik pada paint bucket tools. Pada bagian fill color, pilih warna yang anda sukai.
-

- c. Klik pada objek yang akan diberi warna.
 - d. Ink Bottle
 - e. Penggunaan Ink bottle, seperti halnya paint bucket, namun penggunaan tools ini untuk mewarnai garis tepi objek.
8. Brush Tools Mewarnai menggunakan tools ini, akan menghasilkan goresan seperti menggunakan kuas. Ada beberapa pilihan yang dapat anda gunakan untuk mewarnai, yaitu:
- a. Paint Normal, digunakan untuk mengecat bagian objek dengan mode normal.
 - b. Paint Fill, digunakan untuk mengecat bagian warna objek.
 - c. Paint Behind, digunakan untuk mengecat bagian belakang objek.
 - d. Paint Selection, digunakan untuk mengecat bagian yang terseleksi.
 - e. Paint Inside, digunakan untuk mengecat bagian dalam objek.
 - f. Untuk mencobanya, buatlah lima objek dengan warna yang berbeda dengan warna brush. Kemudian gunakan brush tool dengan mode yang berbeda-beda.
9. Lasso Tools Lasso tool merupakan tool pemilih. Anda dapat melakukan seleksi dengan bentuk lurus maupun bentuk bebas.
- a. Pilih Lasso tool.
 - b. Klik pada titik awal objek, drag mengikuti aliran pemilihan.
 - c. Apabila pemilihan selesai, lepaskan mouse.
 - d. Jika anda bermaksud melakukan pemilihan dengan bentuk selalu lurus, pada option tools, pilih Polygon tools kemudian lakukan seleksi dengan cara klik setiap titik pemilihan dan diakhiri pada titik awal seleksi.
10. Eraser Tools Tools ini digunakan untuk menghapus objek terpilih dengan beberapa pilihan:
- a. Eraser Normal, untuk menghapus objek yang dilewati eraser tools.
 - b. Eraser Fill, untuk menghapus warna objek
 - c. Eraser Lines, untuk menghapus garis tepi objek
 - d. Eraser Selected Fills, untuk menghapus warna yang terpilih
 - e. Eraser Inside, untuk menghapus bagian dalam objek
 - f. Faucet Modifier, untuk menghapus satu bagian objek yang terkena faucet.
-

- g. Anda dapat mengubah ukuran penghapus dengan merubahnya pada tools option.
11. Eye dropper Tools Tools ini digunakan untuk mengkopi warna dari satu objek ke objek yang lain.
 - a. Buatlah objek kotak dengan warna kuning.
 - b. Kemudian buat objek dengan warna hijau pada tempat yang berbeda.
 - c. Pilih Dropper tools, klik pada objek kotak,
 - d. kemudian klik pada fill objek lingkaran. Perhatikan hasilnya.
 12. Zoom Tools Zoom tools digunakan untuk memperbesar tampilan objek. Hand Tools Apabila projek yang anda buat sangat besar, untuk melihat bagian yang diluar area preview dapat digeser dengan Hand tools.

2.8.2 Stage

Stage merupakan daerah yang berwarna putih, dimana area kerja utama jika anda ingin membuat animasi maupun aplikasi flash lainnya. Seluruh objek/gambar/animasi yang ada di stage nantinya akan tampil di flash movie, dan sebaliknya apabila objek/gambar tersebut berada di daerah abu-abu di pinggiran Stage tidak akan terlihat di flash movie.

2.8.3 Panel

Merupakan kumpulan kotak-kotak yang berfungsi untuk mengubah, mengatur dan mempercantik objek yang ada di stage. Misalkan memberi warna gradasi, meletakkan objek persis di tengah stage, dan merotasi objek dengan sudut yang tepat.

2.8.4 Property Inspector

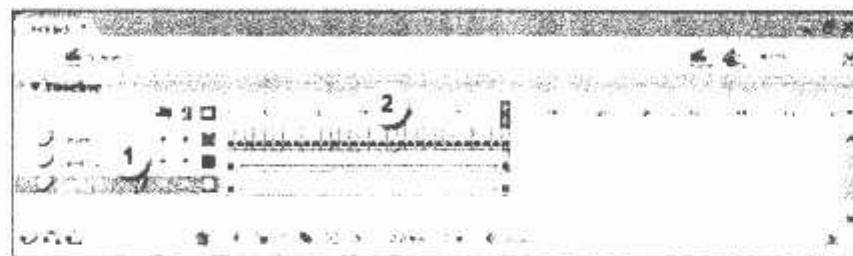
merupakan bagian informasi objek yang ada di stage. sebagai contoh, klik saja salah satu objek di stage, maka informasinya akan terlihat disini. atau klik saja di daerah kosong yang ada di stage, maka informasi mengenai stage akan terlihat di tunjukan pada gambar 2.3.



Gambar 2.3 *Property Inspector.*

2.8.5 Timeline

Dalam Timeline terbagi menjadi dua bagian di tunjukan pada gambar 2.4 yaitu :



Gambar 2.4 *Timeline.*

1. Layer Dalam bagian Layer ini berguna sebagai tempat meletakkan objek. Untuk membuat sebuah layer anda dapat dengan menggunakan cara klik icon Add Layer atau melalui Menu Insert > Timeline > Layer atau dengan cara klik kanan Layer > Insert Layer
2. Frame Frame berfungsi untuk mengatur waktu dari objek ataupun animasi akan ditampilkan. Kecepatan frame yang dimainkan sangat berpengaruh dari framerate yang digunakan. Makin tinggi framerate maka akan makin cepat pula sebuah animasi akan dimainkan.
3. Mengenal Actionscript Dalam Flash kita dapat membuat objek dalam aplikasi yang kita buat menjadi lebih interaktif.

Untuk membuat interaktivitas dalam Flash kita dapat menggunakan perintah perintah yang biasa disebut dengan Actionscript. Pada dasarnya actionscript yang kita buat hampir sama dengan bahasa pemrograman Javascript, maka jika anda telah terbiasa dengan bahasa pemrograman ini maka ini akan sangat membantu

anda dalam membuat aplikasi menggunakan actionscript ini. Dalam actionscript anda harus memahami tiga macam komponen untuk membuat aplikasi anda menjadi lebih interaktif, yaitu :

1. Event Merupakan peristiwa yang terjadi untuk memicu sebuah aksi pada objek
2. Action Merupakan aksi atau kerja yang dikenakan atau diberikan pada suatu objek.
3. Target Merupakan objek yang dikenai oleh aksi.

Actionscript dalam Flash MX Profesional 2004 terdapat dalam panel Action yang dapat anda tampilkan dengan memilih menu Window Development Panel – Action, atau dengan menekan tombol F9 pada keyboard, di tunjukan pada gambar 2.4.



Gambar 2.5 Menu windows.

Dalam Panel Action, anda dapat mengetikkan perintah langsung ke dalam jendela yang tersedia, ataupun dengan memilih menu bantuan yang sudah disediakan pada panel ini ^[7], di tunjukan pada gambar 2.6.

runtime. Motivasi pembuatan ActionScript 3.0 adalah untuk menciptakan bahasa ideal untuk cepat membangun pengayaan aplikasi Internet, yang telah menjadi bagian penting dari pengalaman dalam pembuatan web.

Versi sebelumnya dari ActionScript menawarkan kekuatan dan fleksibilitas yang diperlukan untuk membuat media online yang menarik. Kemajuan bahasa actionScript 3.0 sekarang, memberikan kinerja yang luar biasa dan kemudahan pengembangan untuk memfasilitasi aplikasi yang sangat kompleks, dataset besar, dan berorientasi obyek, basis kode dapat digunakan kembali. Dengan ActionScript 3.0, pengembang dapat mencapai produktivitas yang sangat baik dan kinerja dengan konten dan aplikasi yang menargetkan Flash Player.

ActionScript 3.0 didasarkan pada ECMAScript, bahasa pemrograman standar internasional untuk scripting. ActionScript 3.0 ini kompatibel dengan Bahasa Spesifikasi ECMAScript, Edisi Ketiga (ECMA-262). Hal ini juga berisi fungsi didasarkan pada pekerjaan yang sedang berlangsung pada ECMAScript Edition 4, terjadi di dalam badan standar ECMA^[8].

ActionScript dijalankan oleh ActionScript Virtual Machine (AVM) dibangun ke dalam Flash Player. AVM1, mesin virtual yang digunakan untuk mengeksekusi kode warisan ActionScript, kekuatan Flash Player hari ini dan memungkinkan berbagai media interaktif dan aplikasi pengayaan Internet.

Namun, pengembang telah mulai mendorong AVM1 untuk batas-batasnya, persyaratan proyek mereka sekarang menuntut sebuah terobosan besar. ActionScript 3.0 memperkenalkan baru yang sangat dioptimalkan ActionScript Virtual Machine, AVM2, yang secara dramatis melebihi kinerja mungkin dengan AVM1. Akibatnya, ActionScript 3.0 kode mengeksekusi hingga 10 kali lebih cepat dari warisan kode ActionScript.

Mesin baru AVM2 virtual tersedia di Flash Player 9, dan akan menjadi mesin virtual utama untuk ActionScript eksekusi maju. Semakin tua AVM1 akan terus didukung oleh Flash Player untuk kompatibilitas mundur dengan konten yang ada dan warisan.

Ada berbagai produk yang menghasilkan konten dan aplikasi ditargetkan pada pemain Flash runtime. Seringkali produk ini menggabungkan dukungan untuk ActionScript untuk menambahkan interaktivitas dan perilaku untuk output

mereka. Dalam keluarga produk Adobe, desainer profesional dan pengembang mungkin menggunakan ActionScript dalam beberapa alat dan server-seperti Flash, Flex, dan Flash Media Server-untuk membuat konten dan aplikasi untuk Flash Player. The Flex keluarga produk, termasuk baru berbasis Eclipse Flex Builder 2 IDE, akan menjadi lini produk pertama untuk mengakses kemampuan baru ActionScript 3.0.

Tujuan dari ActionScript 3.0 ActionScript 3.0 untuk memberikan perbaikan, model yang konsisten pemrograman, sesuai dengan standar industri, dan kinerja urutan besarnya lebih besar daripada apa yang kita disampaikan di masa lalu. Meskipun ActionScript 3.0 merupakan model pemrograman baru untuk runtime, ini adalah salah satu yang akan menjadi familiar bagi pengembang dengan pengetahuan dasar tentang pemrograman berorientasi objek. ActionScript 3.0 ini dirancang untuk mengatasi tujuan berikut:

Keselamatan: Bahasa yang mendukung keselamatan jenis sehingga para pengembang dapat menulis jelas, mudah kode dipertahankan. **Kesederhanaan:** Bahasa ini cukup intuitif bagi pengembang untuk dapat membaca dan menulis program tanpa terus-menerus berkonsultasi dengan referensi manual. **Kinerja:** Bahasa memungkinkan pengembang untuk menulis program kompleks yang melakukan efisien dan responsif. Jenis ActionScript dalam flash dibagi menjadi 3 berdasarkan letak Script antara lain:

1. ActionScript pada frame

ActionScript pada frame adalah Actionsript yang diletakan pada frame, atau juga sering disebut FrameScript. FrameScript ini hanya bisa dilakukan pada keyframe atau blankkeyframe.untuk melihat frame yang telah diberikan script terdapat tanda berupahurup 'a'kecil yang menandakan keberadaan sebuah Script.

2. ActionScript pada MovieClip

ActionScript yang diletakan pada MovieClip sering disebut MovieScript. yang harus diingat adalah untuk membuat movieScript tentunya harus ada MovieClip tempat kita meletakan ActionScript tersebut. MovieClip memiliki bahasa (syntax) sebagai berikut.

```
onClipEvent (event) { perintah }
```

Arti syntax movieScript diatas adalah :

- a. Kata 'onClipEvent' menunjukkan bahwa perintah ini ditujukan untuk MovieClip tempat diletakkannya Script.
- b. kata 'event' menunjukkan event yang terjadi pada movieClip tersebut. sebenarnya Event di MovieClip ada 9 diantaranya :load, enterFrame, unload, Mouse up, Mouse Down, Key down, Key up, dan data. Namun diantara semua itu yang sering digunakan yaitu load dan enter Frame.
- c. Kata 'perintah' menunjukkan perintah yang dapat diberikan pada MovieClip.

3. ActionScript pada Button

Hal yang perlu diingat yaitu ActionScript pada button tentunya harus ada Button tempat meletakkan ActionScript tersebut. Secara umum syntax yang digunakan dalam penulisan ActionScript pada Button hampir sama dengan penulisan MovieScript. Perhatikan syntax berikut ini ;

on (event) perintah}

Arti syntax movieScript diatas adalah :

- a. Kata 'on' menunjukkan bahwa perintah ini ditujukan untuk MovieClip tempat diletakkannya script dan ini merupakan syarat utama untuk Script yang digunakan pada Button.
- b. Kata 'event' menunjukkan event yang terjadi pada Button tersebut. ada 7 event yang terdapat pada button yaitu press, release, rollOver, rollOut, dragOver, dragOut, dan keypress. Meski demikian hanya dua event yang sering digunakan yaitu press dan release.

ActionScript mempunyai banyak kegunaan, untuk contohnya ActionScript bisa dipakai untuk:

1. Membuat Web Interaktif
 2. Membuat CD interaktif
 3. Membuat presentasi yang bagus
 4. Membuat Game interaktif
 5. Membuat Game Online
 6. Membuat Simulasi dan animasi dalam pembelajaran
-

7. ActionScript juga bisa berkomunikasi dengan bahasa pemrograman lain seperti PHP dan ColdFusion
8. dan masih banyak juga yang lainnya..Object dan Frame ActionsStruktur dasar dari sebuah aksi adalah: saat Sesuatu Terjadi (input) { lakukanAksi }
9. Object, yaitu kumpulan dari properties, atribut yang mendeskripsikan objek.
10. Fungsi adalah kumpulan script yang mengerjakan operasi untuk tujuan tertentu.

Terdapat beberapa jenis fungsi yang dapat digunakan dalam membangun suatu aplikasi menggunakan ActionScript 3.0, yaitu:

1. Built-in functions
2. Named dan user-defined functions
3. Anonymous functions
4. Callback functions
5. Constructor functions
6. Function literal

Ada beberapa elemen yang membentuk sebuah sistem, yaitu : tujuan, masukan, proses, keluaran, batas, mekanisme pengendalian dan umpan balik serta lingkungan. Berikut penjelasan mengenai elemen-elemen yang membentuk sebuah sistem :

1. Tujuan

Setiap sistem memiliki tujuan (Goal), entah hanya satu atau mungkin banyak. Tujuan inilah yang menjadi pemotivasi yang mengarahkan sistem. Tanpa tujuan, sistem menjadi tak terarah dan tak terkendali. Tentu saja, tujuan antara satu sistem dengan sistem yang lain berbeda.

2. Masukan

Masukan (input) sistem adalah segala sesuatu yang masuk ke dalam sistem dan selanjutnya menjadi bahan yang diproses. Masukan dapat berupa hal-hal yang berwujud (tampak secara fisik) maupun yang tidak tampak. Contoh masukan yang berwujud adalah bahan mentah, sedangkan contoh yang tidak berwujud adalah informasi (misalnya permintaan jasa pelanggan).

3. Proses

Proses merupakan bagian yang melakukan perubahan atau transformasi dari masukan menjadi keluaran yang berguna dan lebih bernilai, misalnya berupa

informasi dan produk, tetapi juga bisa berupa hal-hal yang tidak berguna, misalnya saja sisa pembuangan atau limbah. Pada pabrik kimia, proses dapat berupa bahan mentah. Pada rumah sakit, proses dapat berupa aktivitas pembedahan pasien.

4. Keluaran

Keluaran (output) merupakan hasil dari pemrosesan. Pada sistem informasi, keluaran bisa berupa suatu informasi, saran, cetakan laporan, dan sebagainya.

5. Batas

Yang disebut batas (boundary) sistem adalah pemisah antara sistem dan daerah di luar sistem (lingkungan). Batas sistem menentukan konfigurasi, ruang lingkup, atau kemampuan sistem. Sebagai contoh, tim sepakbola mempunyai aturan permainan dan keterbatasan kemampuan pemain. Pertumbuhan sebuah toko kelontong dipengaruhi oleh pembelian pelanggan, gerakan pesaing dan keterbatasan dana dari bank. Tentu saja batas sebuah sistem dapat dikurangi atau dimodifikasi sehingga akan mengubah perilaku sistem. Sebagai contoh, dengan menjual saham ke publik, sebuah perusahaan dapat mengurangi keterbatasan dana.

6. Mekanisme Pengendalian dan Umpan Balik

Mekanisme pengendalian (control mechanism) diwujudkan dengan menggunakan umpan balik (feedback), yang mencuplik keluaran. Umpan balik ini digunakan untuk mengendalikan baik masukan maupun proses. Tujuannya adalah untuk mengatur agar sistem berjalan sesuai dengan tujuan.

7. Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada diluar sistem. Lingkungan bisa berpengaruh terhadap operasi sistem dalam arti bisa merugikan atau menguntungkan sistem itu sendiri. Lingkungan yang merugikan tentu saja harus ditahan dan dikendalikan supaya tidak mengganggu kelangsungan operasi sistem, sedangkan yang menguntungkan tetap harus terus dijaga, karena akan memacu terhadap kelangsungan hidup sistem.^[9]

2.11 Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan. Sedangkan menurut yang lain *media pembelajaran* adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Assocation* mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Menurut Haryanto.(2012) media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran,peranan-peranan itu antara lain:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis.
 2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra .
 3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara santri dengan sumber belajar.
 4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
 5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan presepsi yang sama.
 6. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, santri (komunikan), dan tujuan pembelajaran.
-

2.11.1 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Haryanto,(2012) beberapa fungsi media pembelajaran antara lain adalah

1. Pemusat perhatian siswa

Media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik sebagai pemusat perhatian siswa. Apalagi jika media pembelajaran itu bersifat menarik. Guru IPS dapat menarik perhatian siswa misal dengan hanya menempel peta di papan tulis saat akan memulai pembelajaran. Siswa akan selalu terpusat perhatiannya kepada hal-hal baru yang ditunjukkan atau dibawa oleh guru ke dalam ruang kelas. Jadi jangan ragu untuk selalu menggunakan media pembelajaran.

2. Menggugah emosi siswa

Emosi siswa terhadap suatu hal (dalam hal ini materi pembelajaran) dapat dengan mudah digugah dengan menggunakan media pembelajaran. Misalnya saja, mereka dapat dengan cepat bersimpati dengan orang yang memiliki kekurangan fisik dengan hanya menonton video singkat tentang seorang cacat yang harus dapat melakukan beragam kegiatan sehari-hari secara mandiri. Dengan media pembelajaran serupa kita dapat membuat siswa mencintai lingkungan dan peduli dengan kelestarian alam sekitar.

3. Membantu siswa memahami materi pembelajaran

Jika guru ingin menggunakan media pembelajaran dan berhasil efektif, maka guru harus memilih media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai akan membantu siswa memahami materi pembelajaran yang sedang dibelajarkan.

4. Membantu siswa mengorganisasikan informasi

Berbagai media pembelajaran seperti tampilan power point yang dirancang dengan sungguh-sungguh, menyajikan grafik atau bagan-bagan, atau diagram, dapat membantu siswa mengorganisasikan materi pembelajaran dengan lebih mudah. Guru dapat menyajikannya dengan menambahkan pula simbol-simbol khusus sehingga memperkuat retensi (daya ingat) siswa.

5. Membangkitkan motivasi belajar siswa

Guru yang menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dapat membuat suasana kelas lebih hidup. Salah satu penyebabnya adalah karena media pembelajaran mempunyai fungsi penting yaitu sebagai pembangkit motivasi belajar. Siswa akan termotivasi untuk belajar bila

guru mengajar di kelas mereka dengan menggunakan beragam media pembelajaran yang sesuai.

6. Membuat pembelajaran menjadi lebih kongkret

Banyak konsep-konsep abstrak yang harus dipelajari oleh siswa kita di kelas. Cara termudah untuk menyajikan sesuatu yang abstrak adalah dengan membantu mereka mengkongkretkannya melalui media pembelajaran. Pembelajaran yang abstrak sukar untuk ditangkap, berbalikan dengan pembelajaran yang lebih kongkret.

7. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra

Banyak peristiwa, konsep, atau objek yang harus dipelajari oleh siswa tetapi untuk menyajikannya secara langsung tidaklah mudah (bisa). Misalnya saja, jika guru ingin membawa siswa kepada masa-masa perang dunia ke-2 berkecamuk, maka guru dapat menyajikannya dengan media pembelajaran. Banyak video-video dokumentasi tentang perang dunia ke-2 ini tersedia di internet. Dengan menampilkannya di kelas pada saat pembelajaran, keterbatasan ruang dan waktu dapat diatasi. Pun jika misalnya guru ingin menyampaikan bagaimana bentuk seekor amuba yang sedang mengambil makanan, tentu hanya dengan menggunakan media pembelajaranlah tujuan ini dapat dicapai.

8. Mengaktifkan pembelajaran

Diharapkan penggunaan media pembelajaran akan mengaktifkan pembelajaran di kelas. Apalagi media pembelajaran yang dipilih dapat mengakomodasi banyak siswa dan memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengannya. Pembelajaran yang aktif terbentuk ketika siswa-siswa dapat berinteraksi tidak hanya dengan guru atau dengan siswa lainnya, tetapi juga dengan media pembelajaran.

9. Mengurangi pembelajaran yang berpusat pada guru

Banyak guru seringkali terbawa suasana mengajar yang berpusat pada guru. Ini bukan berarti pembelajaran berpusat pada guru tidak baik. Akan tetapi pembelajaran, apabila melulu dilaksanakan dalam setting berpusat pada guru akan mengakibatkan kebosanan pada diri siswa. Media pembelajaran yang digunakan guru pada saat mengajar dapat mencegah guru untuk selalu terbawa pada kemungkinan ini, apalagi guru dengan cermat memilih media pembelajaran yang memungkinkan orientasi pembelajaran yang berpusat pada siswa.

10. Mengaktifkan respon siswa

Banyak siswa malas merespon pembelajaran yang diberikan oleh guru karena guru monoton dan pembelajaran selalu begitu-begitu saja. Pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai tujuan pembelajaran dapat mengatasi hal ini. Siswa akan memberikan respon positif terhadap / selama proses belajar mengajar berlangsung.

2.11.2 Jenis media pembelajaran

Menurut Tugino.(2009) beberapa jenis media pembelajaran adalah :

1. Media visual

Penulis menggunakan media visual dengan cara menggunakan proyektor. Pada media ini, penulis memfokuskan pembelajaran tanda baca Al-qur'an dengan menggunakan media proyektor yang dimana para santri dapat dengan mudah memahami penjelasan yang disampaikan pengajar dengan contoh secara langsung, lebih dinamis, dan bisa diatur lebih menarik. Sehingga para santri dapat lebih antusias dalam memperhatikan apa yang dijelaskan oleh pengajar.

2. Media audio visual

Penulis menggunakan media visual dengan cara menggunakan suara serta media gambar. Pada media ini, penulis lebih ingin memaksimalkan lagi dalam metode pembelajaran. Selain memudahkan dalam gambar, pada media ini juga berisi contoh suara dalam pengucapan materi yang disampaikan oleh pengajar. Kelebihan lainnya adalah, dalam hal fleksibilitas. Dimana para santri bisa meminta file kepada pengajar, dan bisa dipelajari kembali dirumah dengan contoh yang sudah ditetapkan oleh pengajar.

2.12 Multimedia Pembelajaran

kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. (Fatikhin.2007).

2.12.1 Manfaat Multimedia Pembelajaran

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan santri. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar santri dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar santri dapat ditingkatkan. (Muksin.2008).

2.12.2 Karakteristik Multimedia Pembelajaran

Menurut Muksin.(2008) beberapa karakteristik yang harus dimiliki oleh sebuah multimedia pembelajaran, diantaranya adalah:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, Menurut Muksin.(2008) multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut:

1. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
 2. Mampu memberikan kesempatan kepada santri untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
 3. Memperhatikan bahwa santri mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
 4. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.
-

2.12.3 Jenis Multimedia Pembelajaran

Menurut (Fatikhin.2007) jenis jenis multimedia pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok sebagai berikut:

1. Tutorial

Jenis ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur.

2. Drill and Practice

Jenis ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan suatu konsep.

3. Simulasi

Multimedia pembelajaran dengan jenis ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata.

4. Percobaan dan Eksperimen

Jenis ini mirip dengan format simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan baca Al-Qur'an.

5. Permainan

Tentu saja bentuk permainan yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berjenis ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain.

2.13 Multimedia

Multimedia diambil dari kata multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti media atau perantara. Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menakjubkan. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna komputer multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, grafik dan animasi. Definisi yang lain dari multimedia, yaitu dengan menempatkannya dalam konteks, multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi

Proses *Multimedia Learning* bisa di pandang sebagai akuisisi informasi atau sebagai konstruksi pengetahuan^[10], dan ada pula yang mengatakan bahwa teknologi pendidikan sebagai suatu mengajar yang menggunakan alat-alat teknologi elektronik moderen yang sebenarnya bukan keperluan pendidikan tapi di manfaatkan untuk pendidikan^[11].

Salah satu contoh mengenai kegiatan atau program belajar melalui multimedia internet di selenggarakan oleh *Virtual High School* (VHS) di Amerika Serikat. Program ini sebelumnya di ikuti 28 peserta dari sekolah menengah di Amerika Serikat dan kemudian berkembang hingga jumlah siswa didik mencapai 300 orang yang berasal dari 150 sekolah tersebar dalam 30 negara bagian dari 5 negara asing lainnya^[12].

2.13.1 Objek – Objek Multimedia

Definisi multimedia menekankan pentingnya peran yang dimainkan link dalam menyediakan jalan bagi pengguna untuk berinteraksi dan melakukan navigasi. Terdapat enam jenis objek: teks, grafis, suara, video, dan animasi. (Suyanto, 2003).

1. Teks

Teks merupakan kata dan simbol dalam berbagai bentuk, lisan maupun tulisan, merupakan sistem komunikasi yang paling umum.

2. Grafik

Grafik merupakan objek multimedia yang tidak kalah pentingnya berupa gambar, foto dan figura baik itu hitam putih atau full color. Image dapat berupa layar dengan banyak warna dengan warna yang lembut atau dengan warna-warna yang tajam namun dapat juga hanya hitam dan putih.

3. Suara

Suara juga merupakan objek multimedia yang paling indrawi, ini berarti “perkataan” memiliki makna dalam bahasa apa saja, mulai dari bisikan sampai teriakan.

4. Video

Video dalam aplikasi multimedia dapat diambil dari rekaman Video,tape recorder,suara musik atau film.Video merupakan bagian penting multimedia yang menyediakan sumberdaya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia.

5. Animasi

Animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar yang membuat sesuatu menjadi hidup, dengan animasi serangkaian image di ubah secara berlahan dan sangat cepat, satu sesudah yang lain sehingga tampak berpadu kedalam illusi visual gerak.

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisa

Analisa merupakan suatu kegiatan yang menguraikan seluruh pokok masalah didalamnya. Analisa merupakan tahapan awal sebelum masuk ketahapan perancangan, sedangkan perancangan merupakan hasil dari keseluruhan analisa yang dapat memberikan solusi dalam suatu permasalahan.

3.1.1. Analisa Fungsional

Analisa kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Menampilkan materi pembelajaran pengenalan metode baca Al-Qur'an Qiro'ati berupa teks, Gambar dan Voice.
2. Menampilkan materi bacaan – bacaan Ghorib dan hati – hati yang terdiri dari 54 bacaan atau poin materi.
3. Menggunakan media interaktif berupa tutorial.
4. Memberikan Latihan linier dengan 10 soal dan batas waktu serta menghitung hasil dari jawaban yang benar.

3.1.2. Analisa Non Fungsional

Kebutuhan yang digunakan dalam membuat media pembelajaran ini meliputi perangkat lunak dan perangkat keras yang dihubungkan dengan sistem operasi. Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah dan tanda baca al-qur'an berbasis multimedia, meliputi:

1. Perangkat lunak Adobe Flash CS6, merupakan perangkat utama yang memiliki beberapa alat-alat pendukung serta bahasa pemrograman Action script 3.
2. Perangkat lunak Adobe AIR sebagai penunjang emolator tampilan mobile pada PC.
3. Perangkat lunak Adobe Photoshop CS 5, perangkat yang berfungsi untuk mengedit beberapa bagian tampilan dari media pembelajaran ini.

4. Sistem operasi sebagai penghubung perangkat lunak dan perangkat keras dalam membuat media pembelajaran, menggunakan sistem operasi Windows 7 Ultimate.

3.2 Rancangan Struktur Menu

Pada tahap perancangan struktur menu, membutuhkan penjelasan pada setiap alurnya, mulai dari awal sampai akhir. Algoritma Diagram alir Media Pembelajaran Bacaan - bacaan Ghorib dan hati - hati dalam metode baca Qur'an Qiro'ati.

3.2.1 Algoritma

Pada algoritma ini menjelaskan tentang cara menggunakan aplikasi dan isi fungsi-fungsi tombol yang ada di dalam aplikasi tersebut.

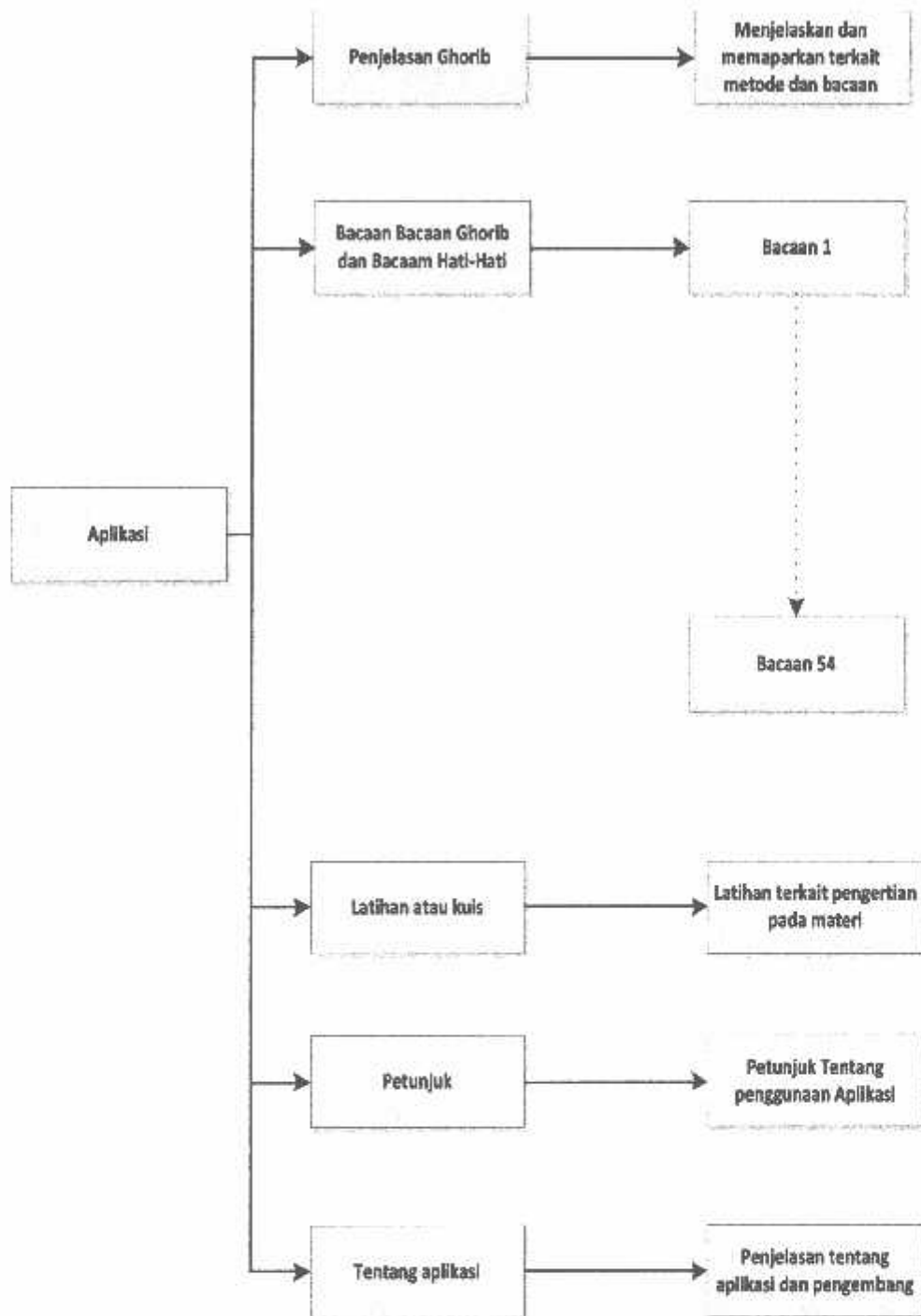
1. Mulai
 2. Masuk
 3. Dalam fungsi beranda ini terdapat 5 tombol yang dapat di klik.
 - a. Pengertian
 - b. Bacaan Ghorib
 - c. Latihan atau Quiz
 - d. Tentang
 - e. Keluar
 4. Dalam fungsi Bacaan Ghorib ini terdapat 2 tombol yang dapat di klik.
 - a. Next
 - b. Kembali
 5. Dalam fungsi Quiz atau Latihan ini terdapat 11 tombol yang dapat di klik.
 - a. Bagian 1
 - b. Bagian 2
 - c. Bagian 3
 - d. Bagian 4
 - e. Bagian 5
 - f. Bagian 6
 - g. Bagian 7
 - h. Bagian 8
-

- i. Bagian 9
 - j. Bagian 10
 - k. Bagian 11
 - l. Bagian 12
 - m. Bagian 13
 - n. Bagian 14
 - o. Bagian 15
 - p. Bagian 16
 - q. Bagian 17
 - r. Bagian 18
 - s. Bagian 19
 - t. Bagian 20
 - u. Bagian 21
 - v. Bagian 22
 - w. Bagian 23
 - x. Bagian 24
 - y. Kembali
6. Dalam fungsi Quiz atau Latihan ini terdapat 5 tombol yang dapat di klik.
- a. Jawaban A
 - b. Jawaban B
 - c. Jawaban C
 - d. Jawaban D
 - e. Next
7. Dalam fungsi Tentang terdapat 2 tombol yang dapat di klik.
- a. Next
 - b. Kembali
8. Klik tombol Menu Pengertian, dalam layar akan menampilkan pengertian dari pada metode Qiro'ati dan bacaan Ghorib.
9. Klik tombol menu Bacaan – Bacaan Ghorib. Dalam layar ini akan menampilkan suatu materi tentang bacaan bacaan Ghorib dan bacaan hati – hati.
-

10. Klik tombol menu . Dalam layar akan memberikan sebuah latihan pilihan ganda untuk *me-resume* materi pada menu sebelumnya yang berisi 10 soal random dari soal yang akan di nilai dengan berapa benar soal yang di jawab.
11. Klik tombol menu Petunjuk. Berisi tentang tampilan layar yang menginformasikan petunjuk pengoprasian aplikasi.
12. Klik tombol menu Tentang. Berisi tentang tampilan layar yang menginformasikan aplikasi tersebut maupun pengembang aplikasi.
13. Klik tombol menu Keluar. Menu tersebut akan mengakhiri daripapda aplikasi ini yang berjalan.

3.2.2 Struktur Menu

Pada struktur menu dibawah ini akan menjelaskan tentang media pembelajaran Ghorib dan Bacaan hati-hati yang mengacu pada metode baca Qur'an Qiro'ati, seperti pada gambar 3.1



Gambar 3.1 Struktur Menu Media Pembelajaran.

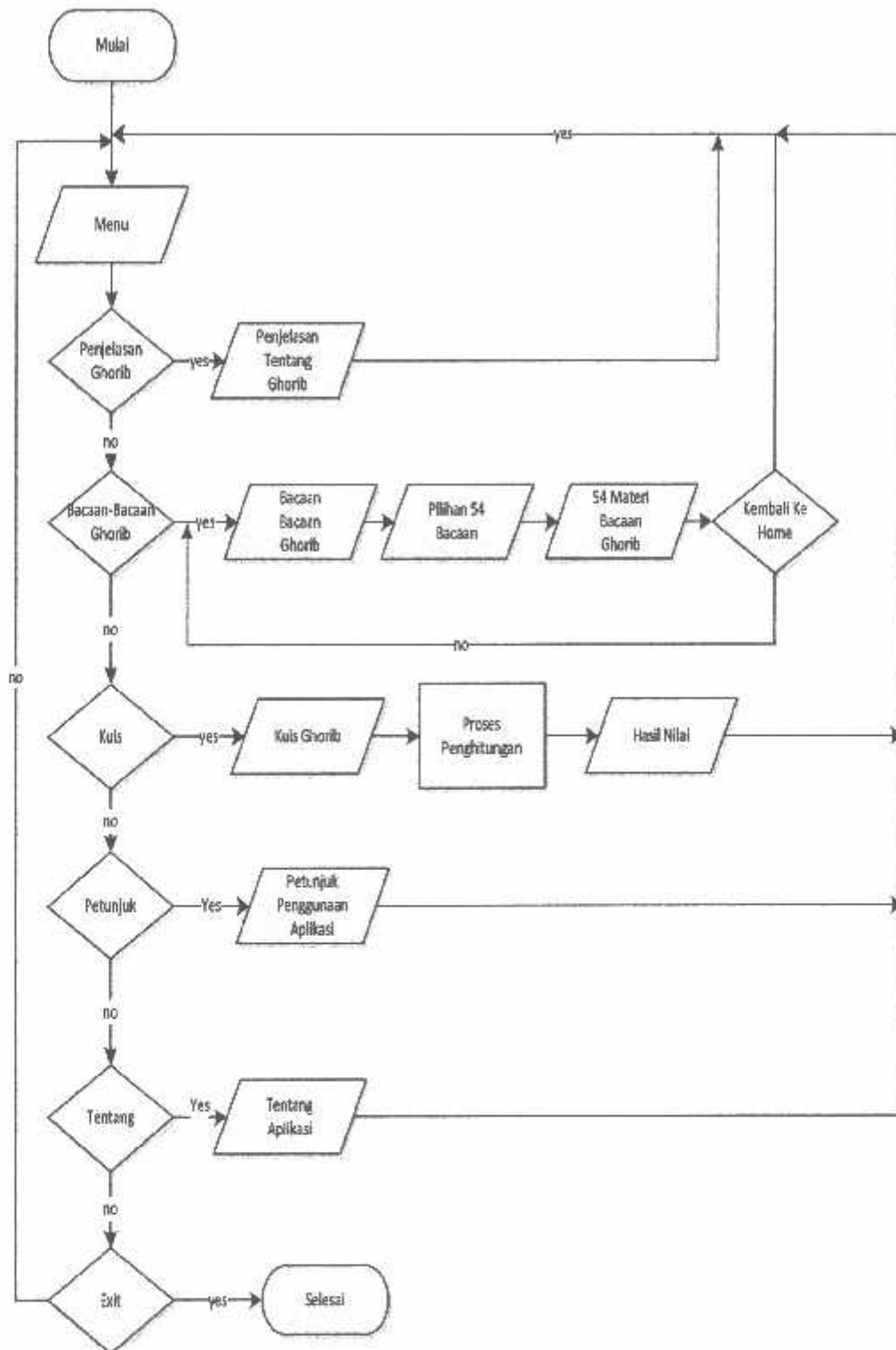
Pada struktur menu diatas menjelaskan tentang media pembelajaran, seperti pada Gambar 3.1 dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Klik tombol Menu Pengertian atau penjelasan, dalam layar akan menampilkan pengertian dari pada metode Qiro'ati dan bacaan Ghorib.

2. Klik tombol menu Bacaan – Bacaan Ghorib. Dalam layar ini akan menampilkan suatu materi tentang bacaan bacaan Ghorib dan bacaan hati – hati.
3. Klik tombol menu Latihan dalam layar akan memberikan sebuah latihan pilihan ganda untuk me-*resume* materi pada menu sebelumnya yang berisi 10 soal random dari soal yang akan di nilai dengan berapa benar soal yang di jawab.
4. Klik tombol menu Tentang. Berisi tentang tampilan layar yang menginformasikan aplikasi tersebut maupun pengembang aplikasi.
5. Klik tombol menu Petunjuk. Berisi tentang tampilan layar yang menginformasikan petunjuk Pengoprasian aplikasi tersebut.
6. Klik tombol menu Keluar. Menu tersebut akan mengakhiri daripapda aplikasi ini yang berjalan.

3.2.3 Flowchart

Pada flowchart dibawah ini akan menjelaskan alur kerja menggunakan aplikasi tentang media pembelajaran Ghorib Qiro'ati untuk membaca Al-Qur'an berbasis mobile. seperti pada gambar 3.2



Gambar 3.2 Flowchart Media Program Pembelajaran.

Pada flowchart diatas menjelaskan tentang media pembelajaran. Seperti pada gambar 3.2 dapat dijelaskan sebagai berikut :

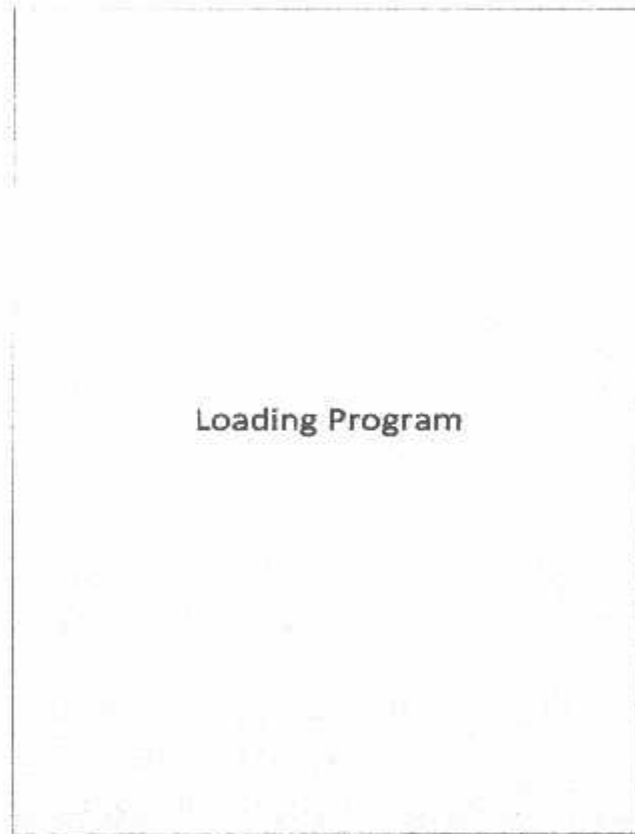
1. Start untuk awal menjalankan aplikasi
2. Kemudian masuk ke pilihan menu.
3. Kemudian halaman Pengertian, jika memilih Y maka akan ke halaman materi tapi jika T maka akan keluar
4. Selanjutnya halaman Materi, jika memilih Y maka akan ke menu materi, jika T maka akan ke halaman latihan.
5. Setelah halaman Latihan, jika memilih Y maka akan ke menu Quiz tetapi jika T akan ke keluar.
6. Selanjutnya halaman Tentang, jika memilih Y maka akan ke menu Tentang tetapi jika T maka akan ke Penjelasan terkait pengembang Aplikasi.
7. Selanjutnya halaman Petunjuk, jika memilih Y maka akan ke menu Petunjuk tetapi jika T maka akan ke Penjelasan terkait Petunjuk Pengoperasian Aplikasi.
8. Halaman exit, jika memilih Y akan keluar dan selesai tetapi jika T akan di halaman utama.

3.3 Perancangan

Perancangan tampilan aplikasi ketika di jalankan melalui media mobile android dalam media pembelajaran multimedia menggunakan *Adobe AIR*.

3.3.1 Perancangan Halaman Awal

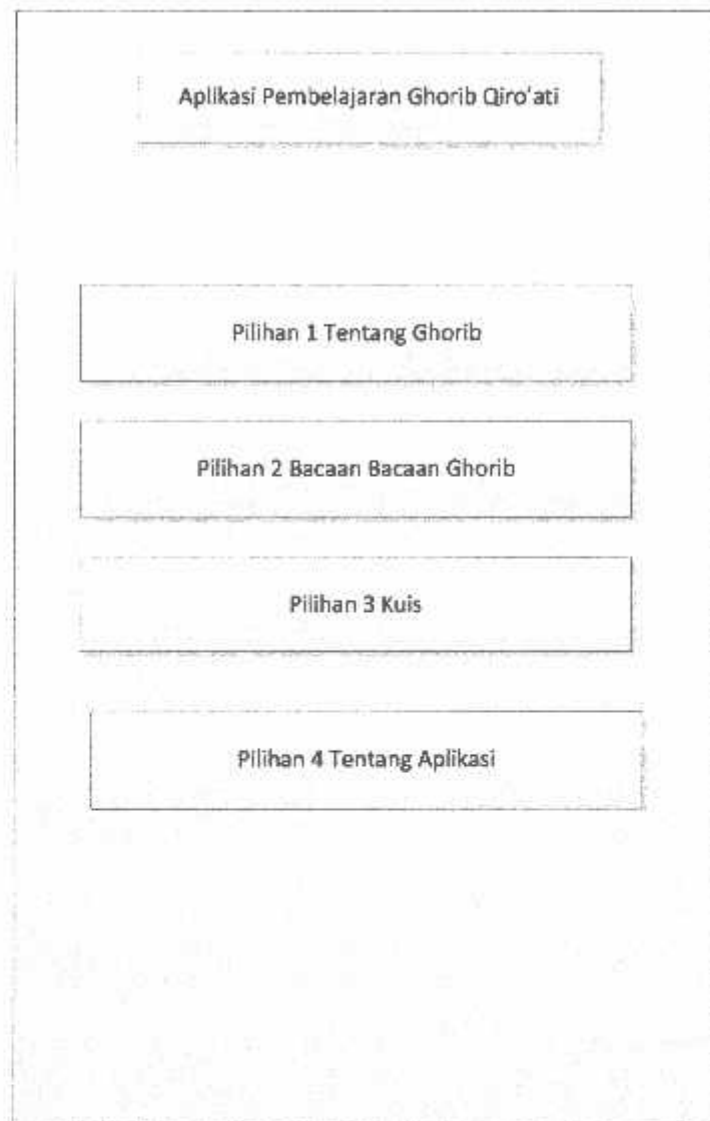
Halaman Awal adalah halaman yang menampilkan *Splash Screen* atau tampilan pembuka untuk sebelum menampilkan halaman menu utama. dapat di lihat pada Gambar 3.3.



Gambar 3.3 *Tampilan Awal sebelum Menu utama.*

3.3.2 Perancangan Halaman Beranda atau Menu Awal

Halaman beranda adalah halaman yang berisi tombol navigasi yaitu tombol Pengertian, Bacaan – Bacaan Ghorib, dan tentang. dapat di lihat pada Gambar 3.4



Gambar 3.4 Tampil menu awal aplikasi.

1.3.3 Perancangan Halaman Pengertian Ghorib

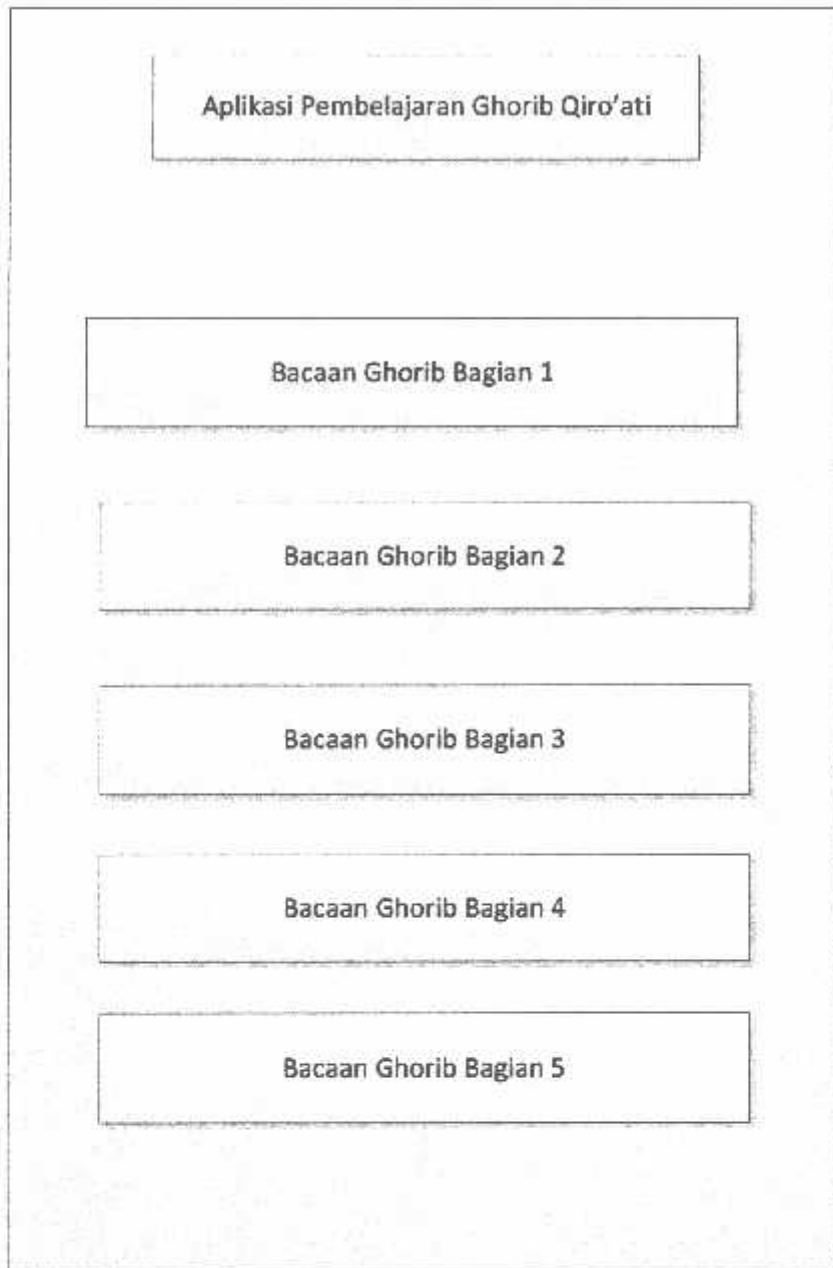
Halaman beranda adalah halaman yang berisi tombol navigasi yaitu tombol Sejarah Qiro'ati dan penjelasan yang berkaitan dengan bacaan Ghorib dan Bacaan Hati - Hati. dapat di lihat pada Gambar 3.5.



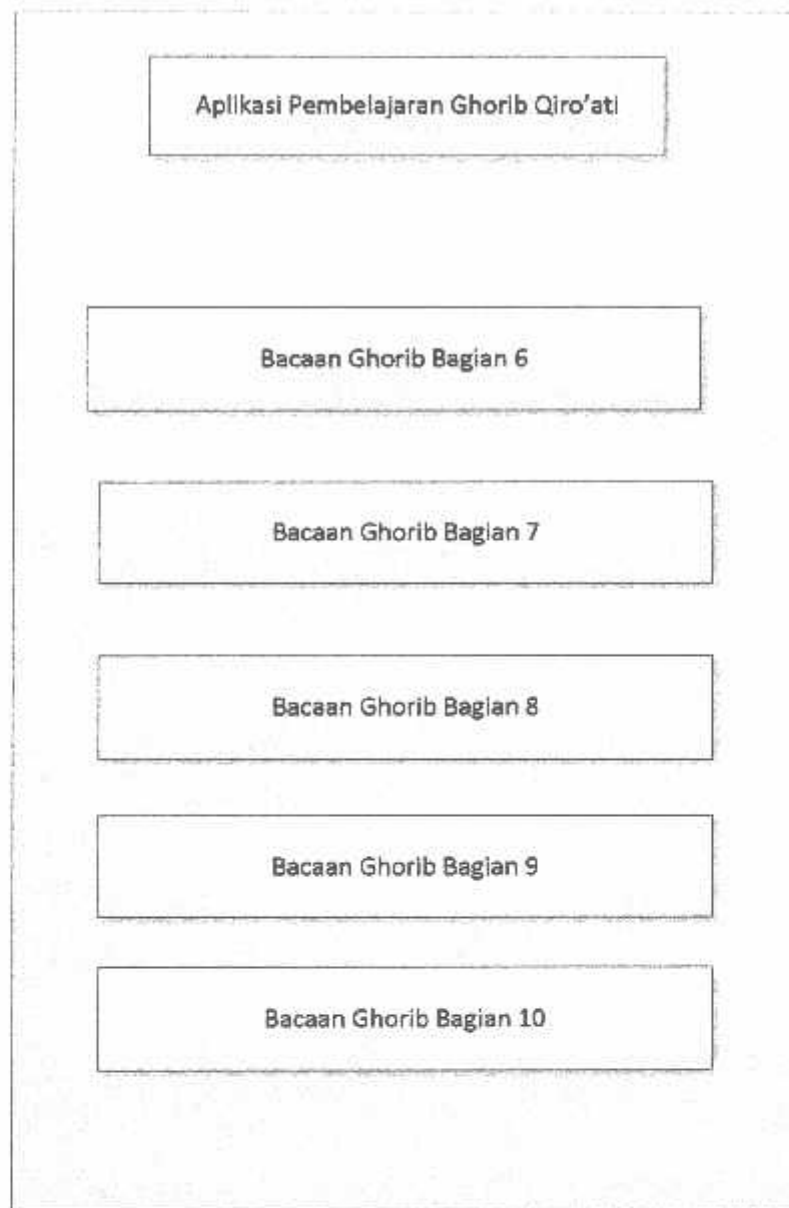
Gambar 3.5 Pengertian dan Sejarah Metode.

1.3.4 Perancangan Halaman Bacaan – Bacaan Ghorib

Halaman beranda adalah halaman yang berisi tombol bacaan bagian 1 sampai dengan bacaan bagian ke-24. dapat di lihat pada Gambar 3.6 dan gambar 3.7.



Gambar 3.6 Pilihan bagian bacaan Ghorib bagian 1



Gambar 3.7 Pilihan bagian bacaan Ghorib bagian 2

1.3.5 Perancangan Halaman Contoh Bacaan Ke-2

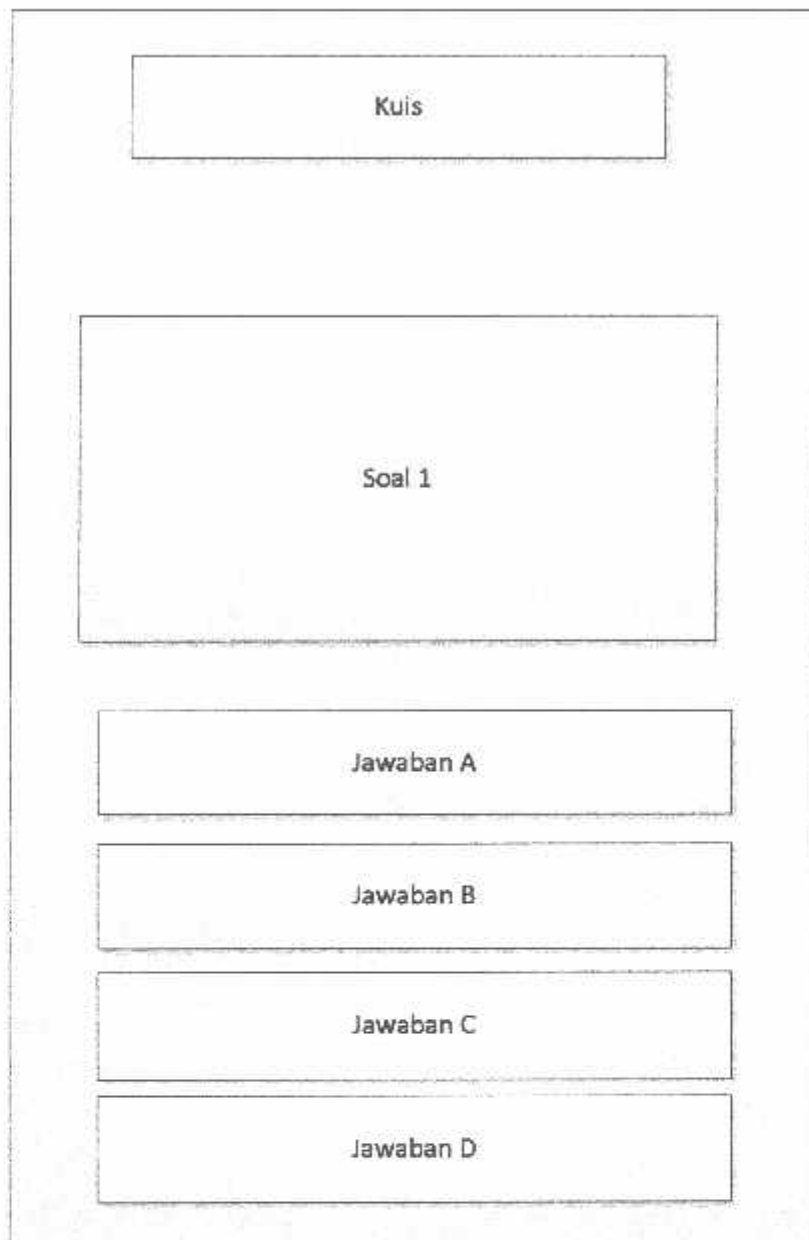
Halaman beranda adalah halaman yang berisi bacaan Ghorib dan Bacaan hati-hati bagian ke-2 dan terdapat navigasi tombol suara untuk mengeluarkan suara untuk mendampingi murid dalam melafalkan bacaan, namun untuk suara sendiri tidak seluruh bagian bacaan memiliki suara, namun hanya beberapa yang di kira memerlukan pelafalan atau penyebutan bacaan khusus, dapat di lihat pada Gambar 3.8.



Gambar 3.8 *Contoh Bacaan Bagian 2*

1.3.6 Perancangan Halaman atau Latihan

Halaman beranda adalah halaman yang berisi tombol navigasi yaitu pilihan dari pilihan ganda dan ketika untuk memasuki soal atau pertanyaan selanjutnya tampilan ini akan secara otomatis kesoal berikutnya, dapat di lihat pada Gambar 3.9

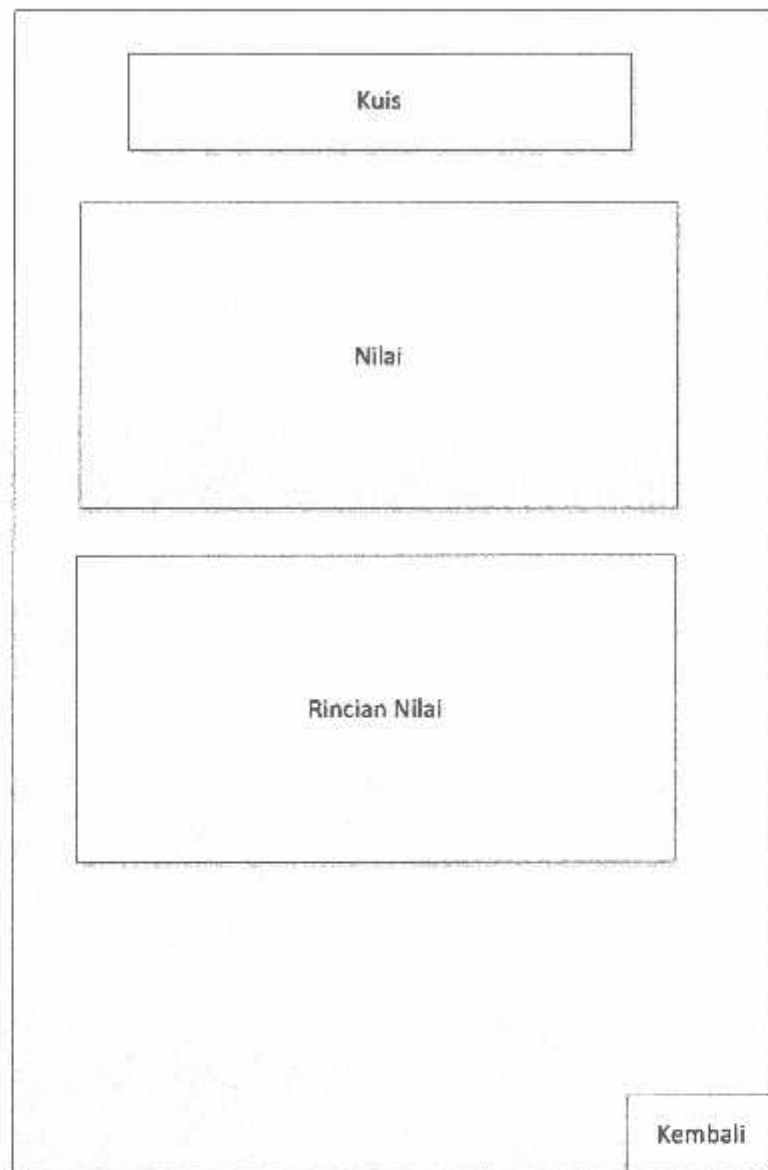


The image shows a vertical rectangular frame containing a quiz interface. At the top is a button labeled "Kuis". Below it is a large rectangular area labeled "Soal 1". Underneath the question area are four stacked buttons labeled "Jawaban A", "Jawaban B", "Jawaban C", and "Jawaban D" from top to bottom.

Gambar 3.9 *Tampilan utama*

1.3.7 Perancangan Halaman Hasil

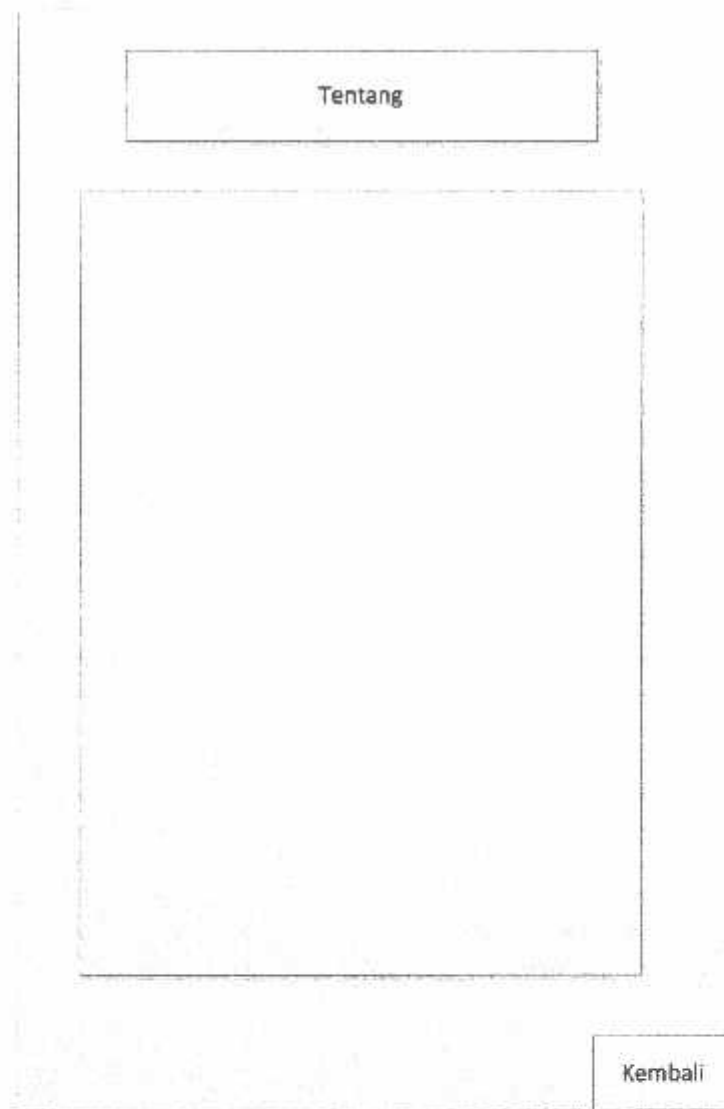
Halaman beranda adalah halaman yang menampilkan hasil dari pada nilai yang di dapat dari sudah di jawab dan terdapat menu kembali untuk kembali awal. dapat di lihat pada Gambar 3.10.



Gambar 3.10 Tampilan hasil atau Latihan

1.3.8 Perancangan Halaman Tentang

Halaman beranda adalah halaman yang menampilkan suatu informasi yang berkaitan dengan pengembang aplikasi dan informasi lain. dapat di lihat pada Gambar 3.11.



Gambar 3.11 *Tampilan menu Tentang.*

1.3.9 Perancangan Halaman Petunjuk

Halaman beranda adalah halaman yang menampilkan suatu informasi yang berkaitan dengan Penggunaan Aplikasi, dapat di lihat pada Gambar 3.11.



Gambar 3.12 Tampilan menu Petunjuk.

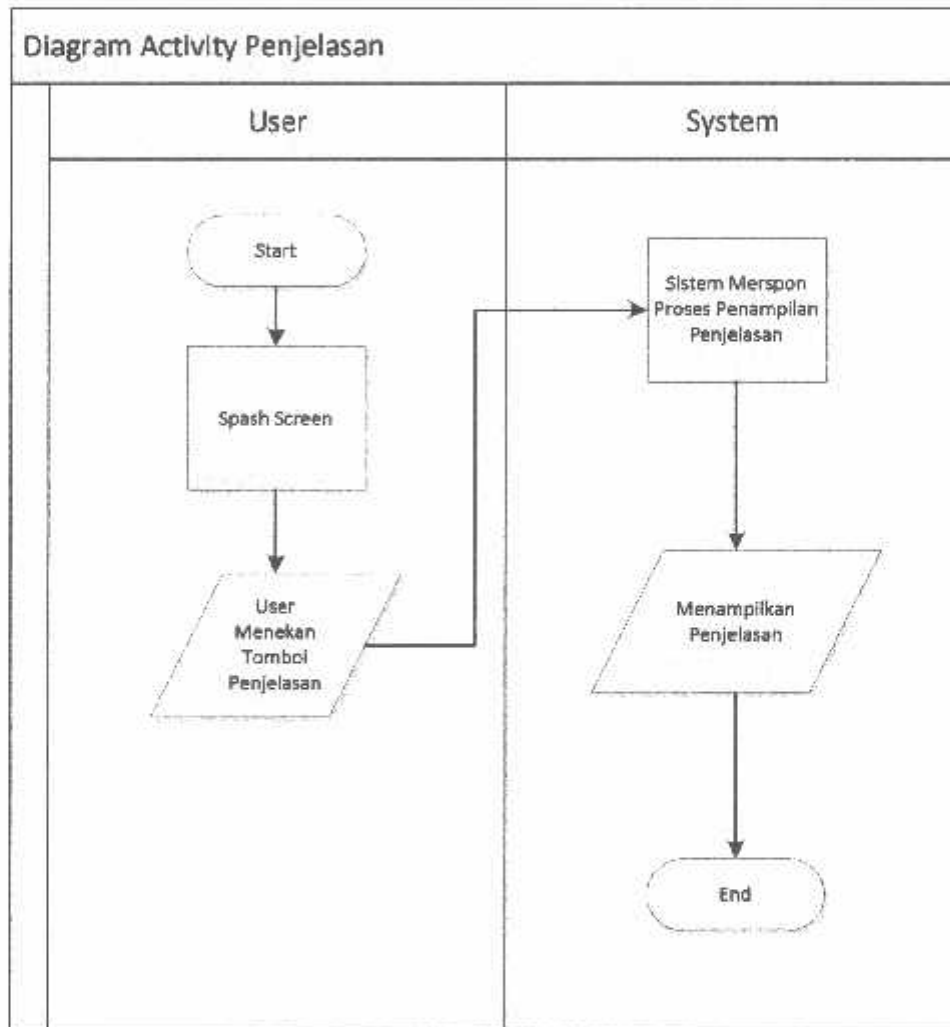
3.4 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. Activity diagram merupakan state diagram khusus, di mana sebagian besar state adalah action dan sebagian besar transisi di-trigger oleh selesainya state sebelumnya (*internal processing*). Oleh karena itu activity diagram tidak menggambarkan *behaviour internal* sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas

dari level atas secara umum. Sebuah aktivitas dapat diralisasikan oleh satu use case atau lebih. Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara use case menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas.

1. Activity Diagram Pengertian

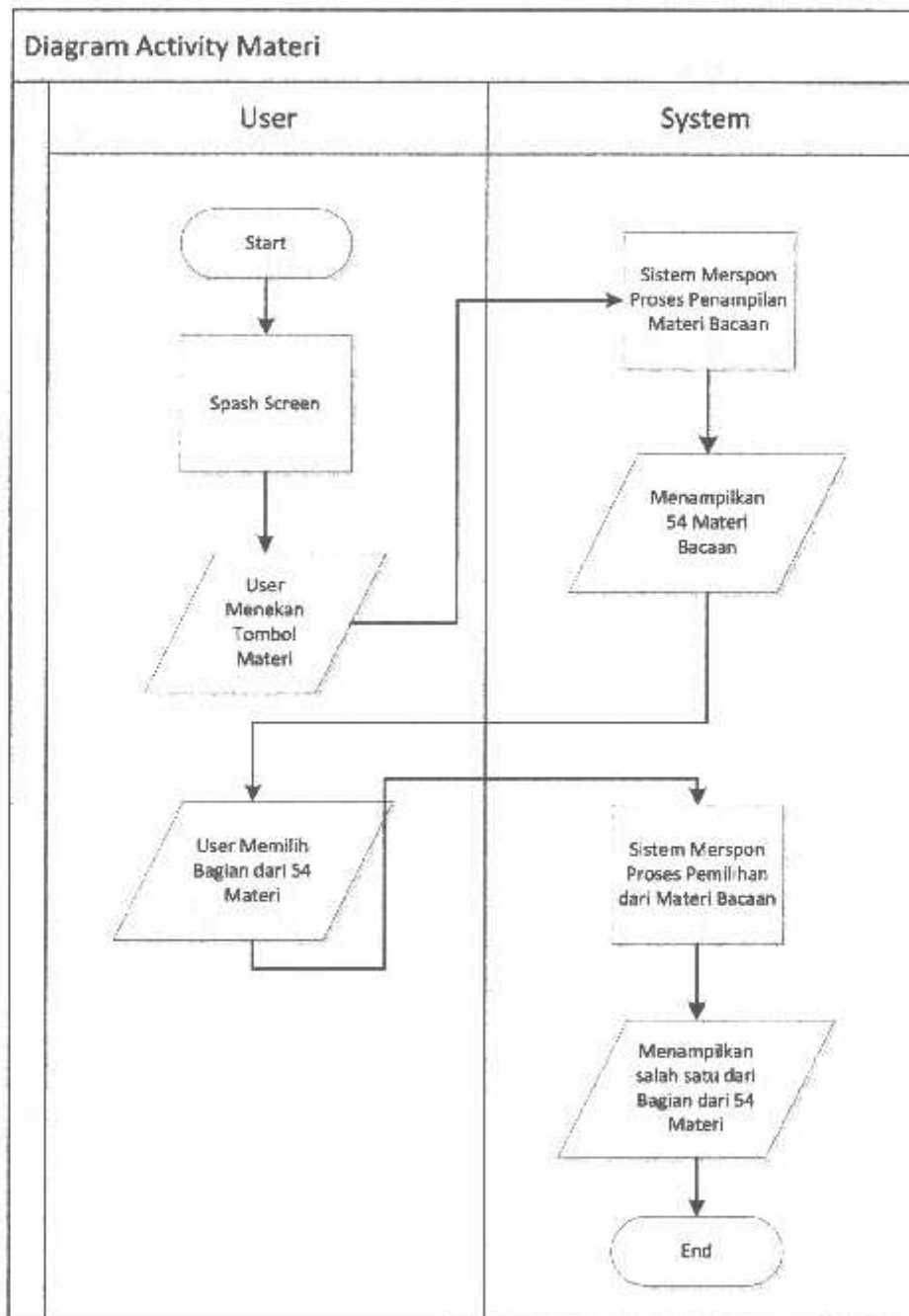
Activity diagram Pengertian menjelaskan aliran kerja aktor user pada saat melakukan proses penampilan interface terkait Pengertian atau orientasi Materi pembelajaran. Activity diagram tambah makanan dapat dilihat pada gambar 3.12.



Gambar 3.12 Activity Diagram Penjelasan.

2. Activity Diagram Materi

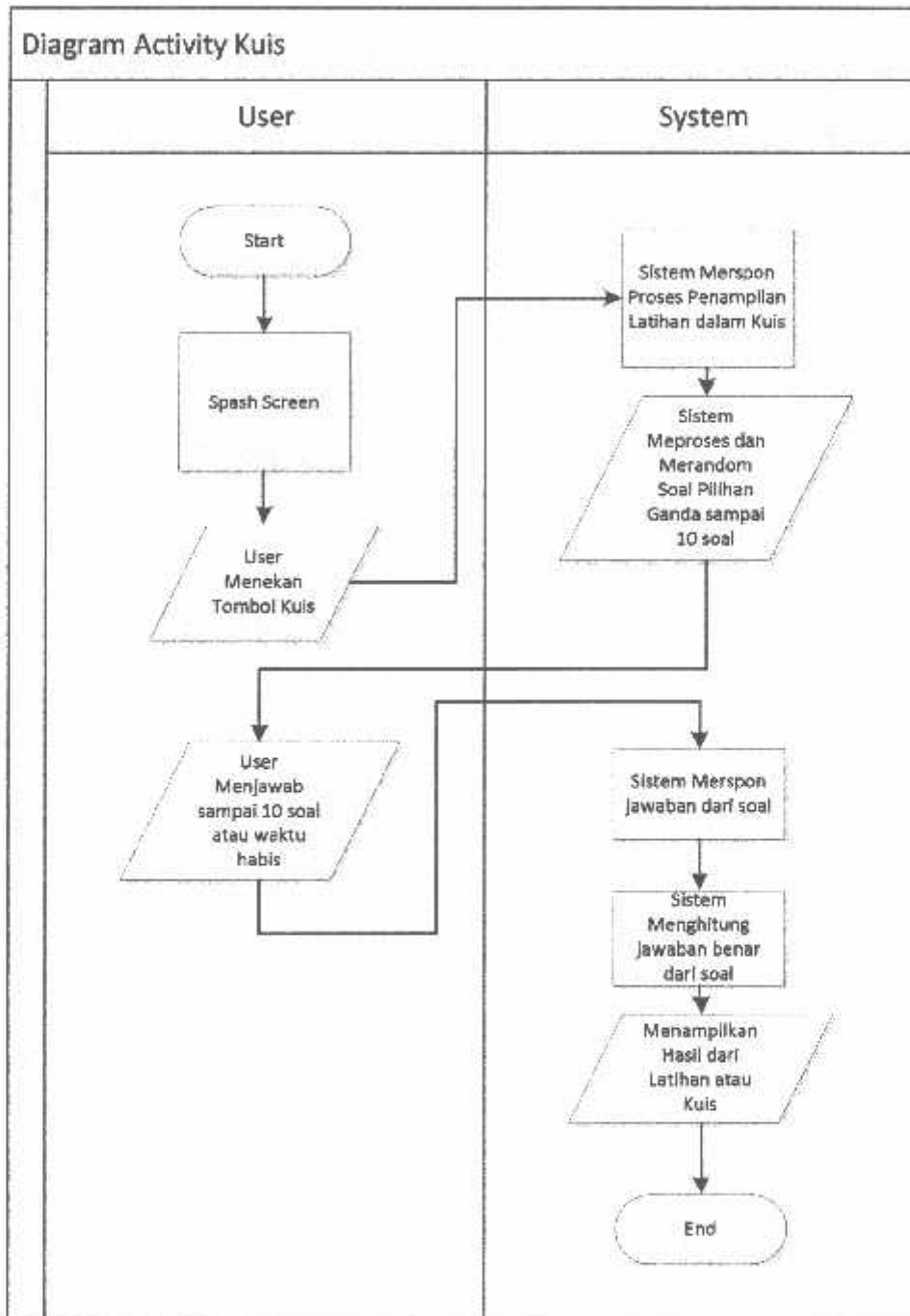
Activity diagram materi menjelaskan aliran kerja aktor user pada saat melakukan atau membuka materi yang terkait pembelajaran dalam aplikasi tersebut. Activity diagram Materi dapat dilihat pada gambar 3.13.



Gambar 3.13 Activity Diagram Materi.

3. Activity Diagram

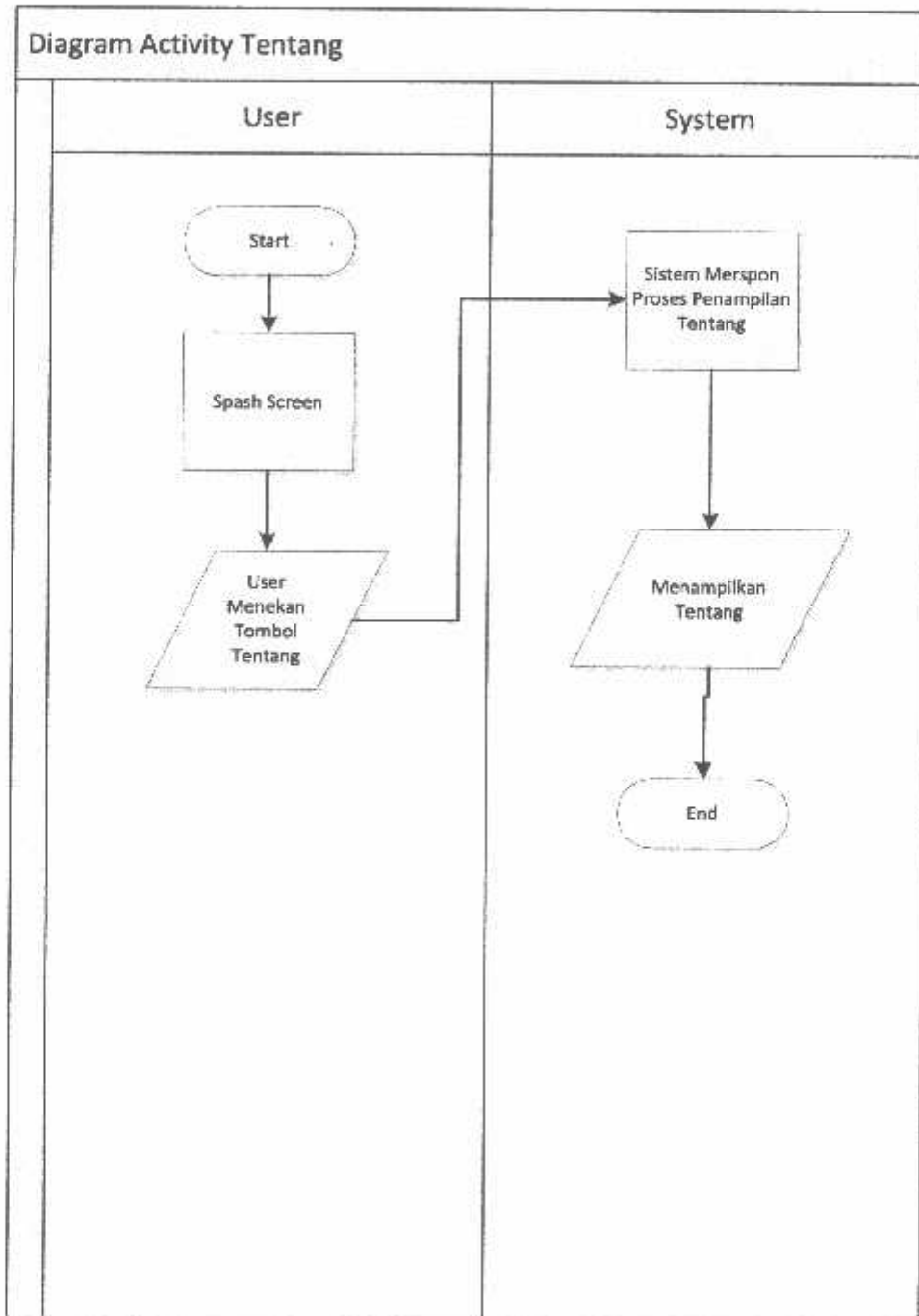
Activity diagram menjelaskan aliran kerja aktor user pada saat melakukan membuka menu untuk latihan atau kuis user dalam memahami materi yang telah di berikan di menu materi. Activity diagram dapat dilihat pada gambar 3.14.



Gambar 3.14 Activity Diagram .

4. Activity Diagram Tentang

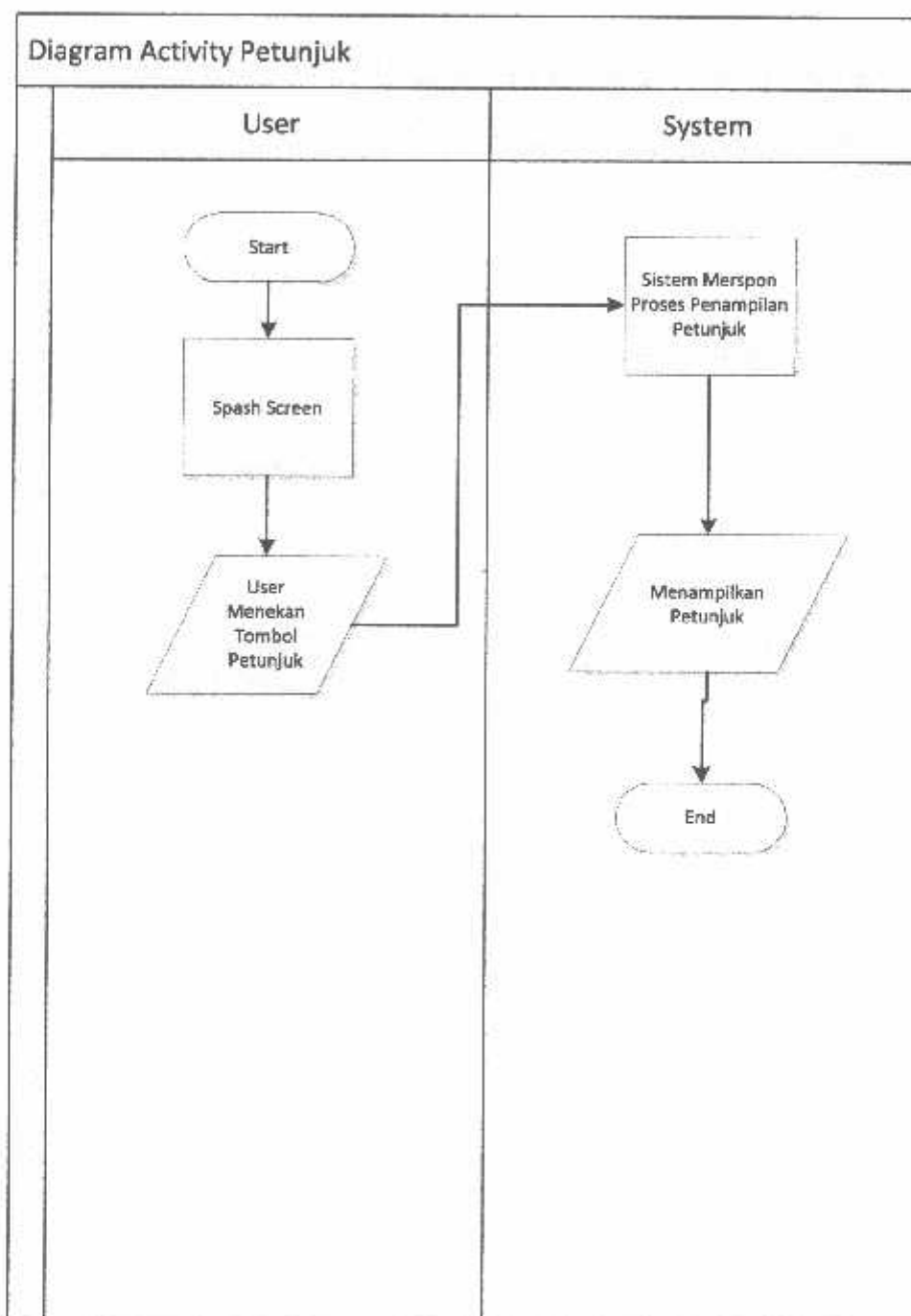
Activity diagram tentang menjelaskan aliran kerja aktor user pada saat membuka menu tentang yang akan di tampilkan tentang aplikasi pembelajaran. Activity diagram tersebut dapat dilihat pada gambar 3.15.



Gambar 3.15 Activity Diagram Tentang.

5. Activity Diagram Petunjuk

Activity diagram Petunjuk menjelaskan aliran kerja aktor user pada saat membuka menu tentang yang akan di tampilkan Petunjuk aplikasi pembelajaran. Activity diagram tersebut dapat dilihat pada gambar 3.16.



Gambar 3.16 Activity Diagram Petunjuk.

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi Sistem

Tahapan implementasi sistem merupakan tahap penciptaan perangkat lunak, tahap kelanjutan dari kegiatan perancangan sistem. Tahap ini merupakan tahap dimana sistem siap untuk dioperasikan, yang terdiri dari penjelasan mengenai lingkungan implementasi, dan implementasi program. Untuk mendukung aplikasi yang dibuat, maka dalam hal ini menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak yang menunjang dalam pembangunan aplikasi pembelajaran Ghorib Qiroati untuk membaca Al-Qur'an berbasis Mobile.

4.1.1 Spesifikasi Perangkat Keras

Perangkat keras pembangun menjelaskan perangkat keras yang digunakan untuk membangun aplikasi pembelajaran Ghorib Qiroati untuk membaca Al-Qur'an berbasis Mobile. Adapun perangkat keras yang digunakan untuk membangun aplikasi pembelajaran Ghorib Qiroati untuk membaca Al-Qur'an berbasis Mobile adalah sebagai berikut:

- a. Laptop atau PC dengan processor Intel Core i-3 with Nvidia 635M
- b. RAM 4 GB
- c. HDD 750 GB
- d. Monitor LCD 14"
- e. Mouse dan Keyboard

4.1.2 Spesifikasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak pembangun menjelaskan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi media pembelajaran Bacaan Ghorib Dan Hati-Hati berbasis Android. Adapun perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi media pembelajaran Bacaan Ghorib Dan Hati-Hati berbasis Android adalah sebagai berikut:

- a. Sistem Operasi Microsoft Windows 7 Ultimate
- b. Adobe Flash CS 5 Portable
- c. Adobe AIR for Android

- d. Android OS v.4.4 (Kitkat)
- e. Photoshop CS 5
- f. Notepad++

4.1.3 Implementasi Antarmuka

Implementasi antarmuka berisi pemaparan setiap tampilan aplikasi pemantau pembelajaran Ghorib Qiroati untuk membaca Al-Qur'an berbasis Mobile yang dibangun beserta scene sebagai layout dari masing-masing antarmuka seperti terlihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Implementasi Antarmuka aplikasi

| No | Halaman | Deskripsi | Scene |
|----|---------------|--|------------|
| 1. | Splash Screen | Halaman pertama ketika aplikasi berjalan | awal |
| 2. | Menu Utama | Halaman menu Utama pada Aplikasi pembelajaran | Menu_utama |
| 3. | Pengertian | Halaman menu untuk penjelasan terkait materi | pengertian |
| 4. | Materi | Halaman yang berisi menu materi | materi |
| 5. | Latihan | Halaman yang berisi tentang latihan yang terkandung dalam materi | latihan |
| 6. | Tentang | Halaman yang berisikan data diri pengembang aplikasi android | Tentang |

Berikut adalah tampilan antarmuka pada perangkat lunak Aplikasi pembelajaran Ghorib Qiroati untuk membaca Al-Qur'an berbasis Mobile:

1. Halaman Splash Screen

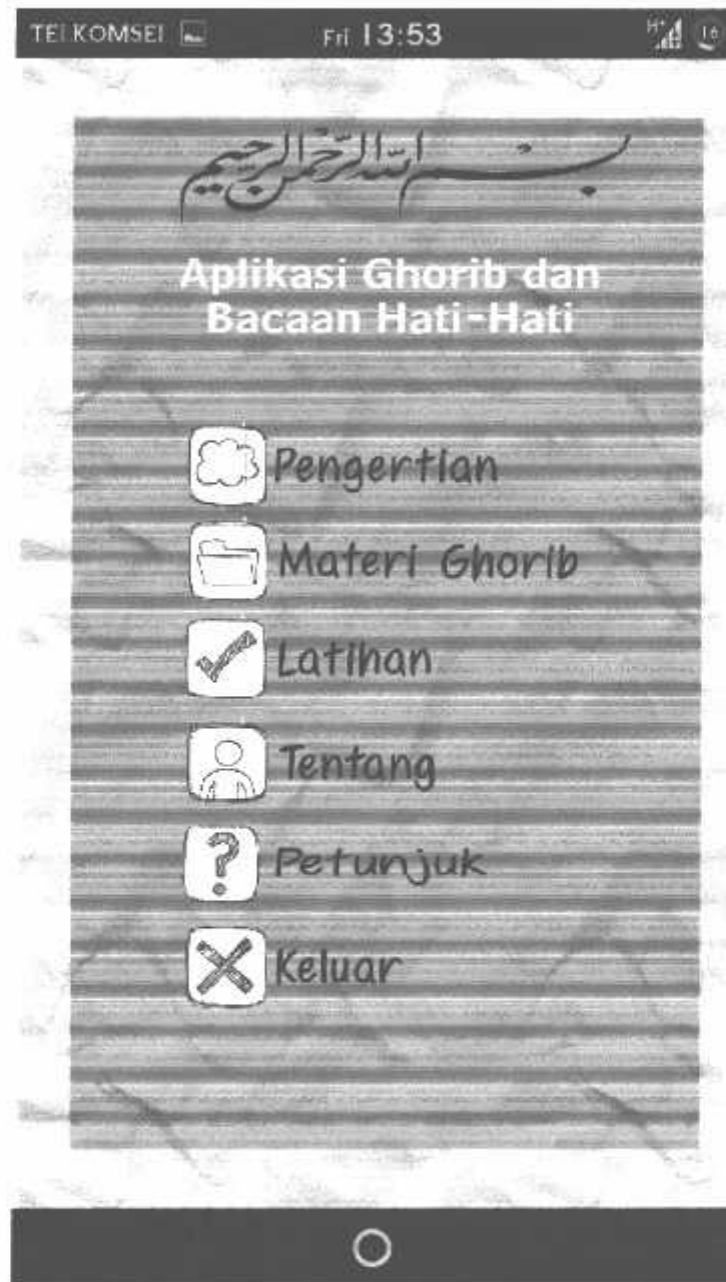
Halaman Splash Screen merupakan halaman pertama ketika Aplikasi pembelajaran Ghorib Qiroati Mobile ini dijalankan. Di dalam halaman Splash Screen terdapat sebuah *Animation* yang berfungsi untuk mempercantik tampilan ketika Splash Screen berjalan selama 3 detik, di tunjukan pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 *Tampilan Halaman Splash Screen*

2. Halaman Menu Utama

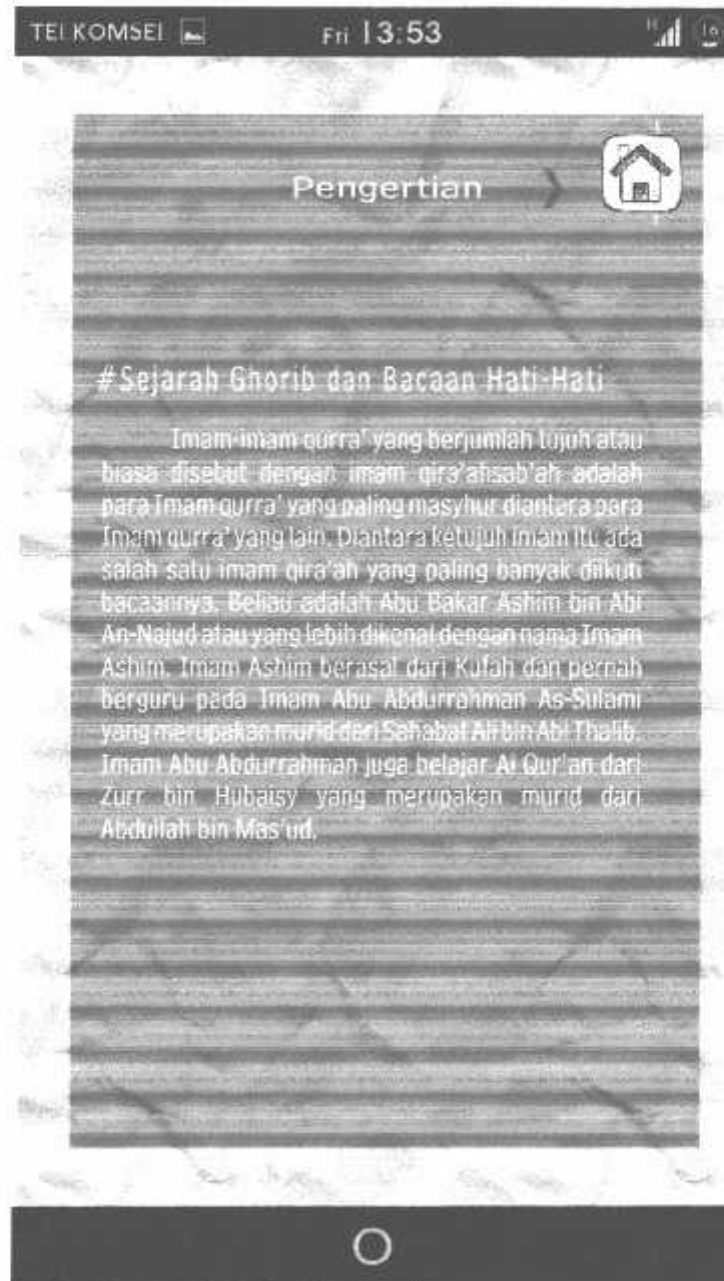
Pada halaman menu utama didalam Aplikasi Pembelajaran Ghorib Qiro'ati terdapat beberapa menu, seperti menu Pengertian, materi, latihan, tentang, petunjuk dan tombol keluar untuk keluar dari aplikasi, di tunjukan pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Tampilan Halaman Menu Utama.

3. Halaman Pengertian

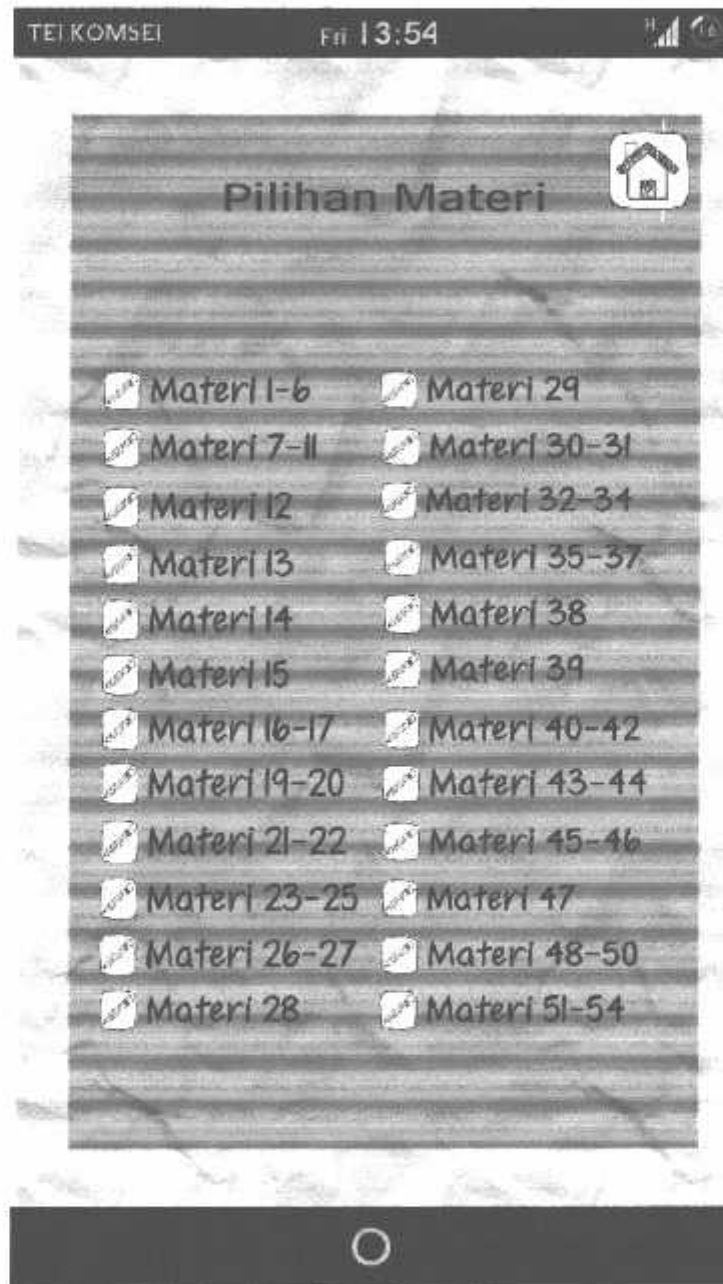
Pada halaman pengertian user dapat mempelajari pengertian materi secara mendasar dan umum sebelum mempelajari kedalam materi Ghorib dan bacaan hati – hati, atau sebagai pijakan awal menuju mempermudah user dalam *menela'ah* materi selanjutnya, di tunjukan pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Tampilan Halaman pengertian.

4. Halaman Materi Ghorib

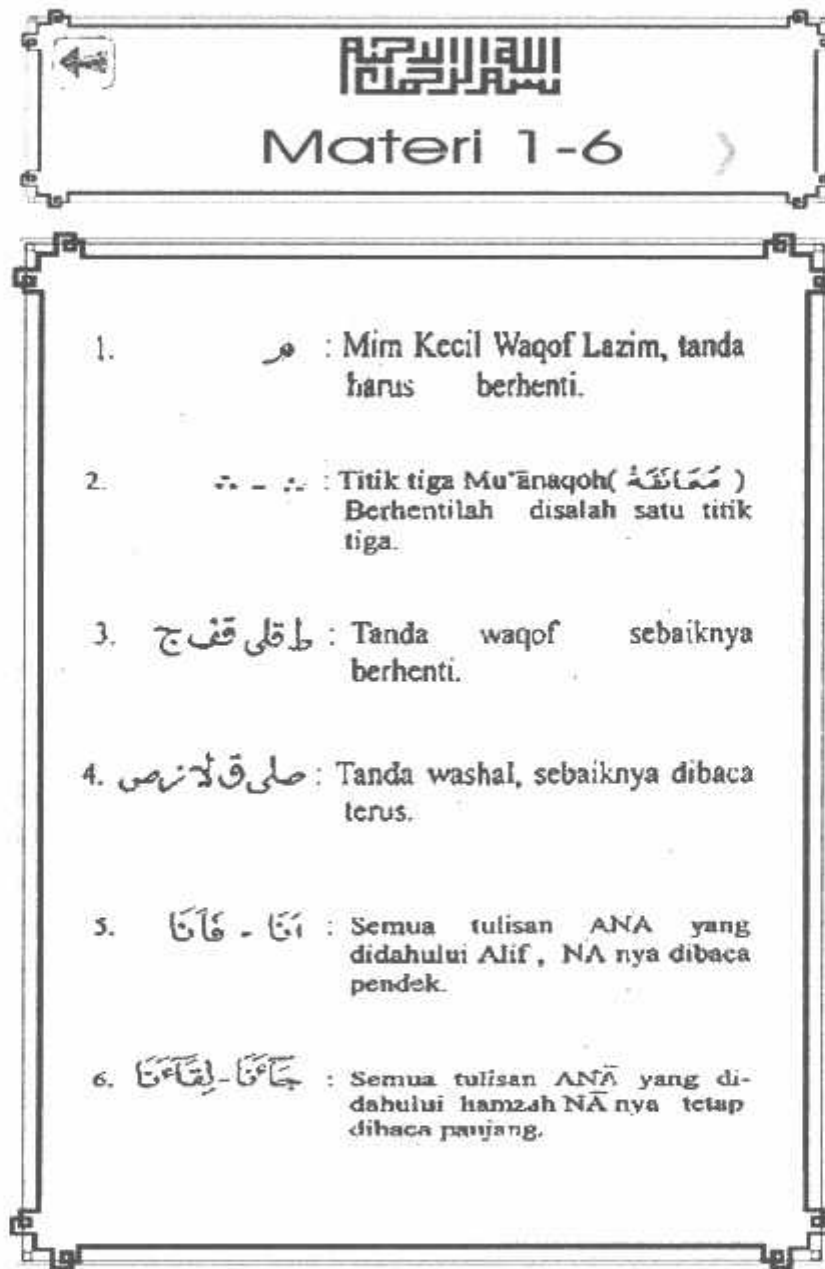
Pada halaman Materi user di sodorkan pilihan materi mataceri yang di kumpulkan dalam sebuah halaman untuk mempermudah user dalam mempelajari serta memahami materi, di tunjukan pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Tampilan Halaman Materi.

5. Halaman Menu Utama

Pada halaman bagian materi berisi tentang materi-materi yang untuk di pelajari dan terdapat pula tombol next untuk membaca materi selanjutnya atau pindah ke halaman selanjutnya, dan terdapat pula tombol kembali yang akan di hubungkan ke menu sebelumnya yaitu menu materi-materi, di tunjukan pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Tampilan Halaman bagian dari materi.

Pada halaman dari materi-materi yang sebelumnya di jelaskan, ada tombol pengeras suara yang di sematkan dalam sebagian materi yang perlu untuk menunjukan suara bacaan tersebut dan fungsi-fungsi tombol yang lain telah di jelaskan dalam pembahasan sebelumnya, di tunjukan pada gambar 4.6.

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Materi 15

15. **اَنَابَ** : Semua tulisan ANĀ yang didahului Alif NĀ nya dibaca pendek, kecuali 4 (empat) :

اَنَابَ - اَنَابُوا - اَنَابِيَّ - اَلَا تَاْمِلَ

NA nya tetap dibaca panjang.

1- **مِّنْ اَنَابَ** : Terdapat di surat:13 Ar Ra'd (الرَّعْدِ) ayat : 27 juz : 13

- **مِّنْ اَنَابَ** : Terdapat di surat:31 Luqmān (لُقْمَانَ) ayat : 15 juz : 21

- **وَاَنَابَ** : Terdapat di surat: 38 Shād (ص) ayat : 24 juz : 23

- **كُمَّ اَنَابَ** : Terdapat di surat: 38 Shād (ص) ayat : 34 juz : 23

2. **وَاَنَابُوا** : *jawabani sama dengan nomor 15* terdapat di surat : 39 Az Zumar (الزُّمَرِ) ayat : 17 juz : 23

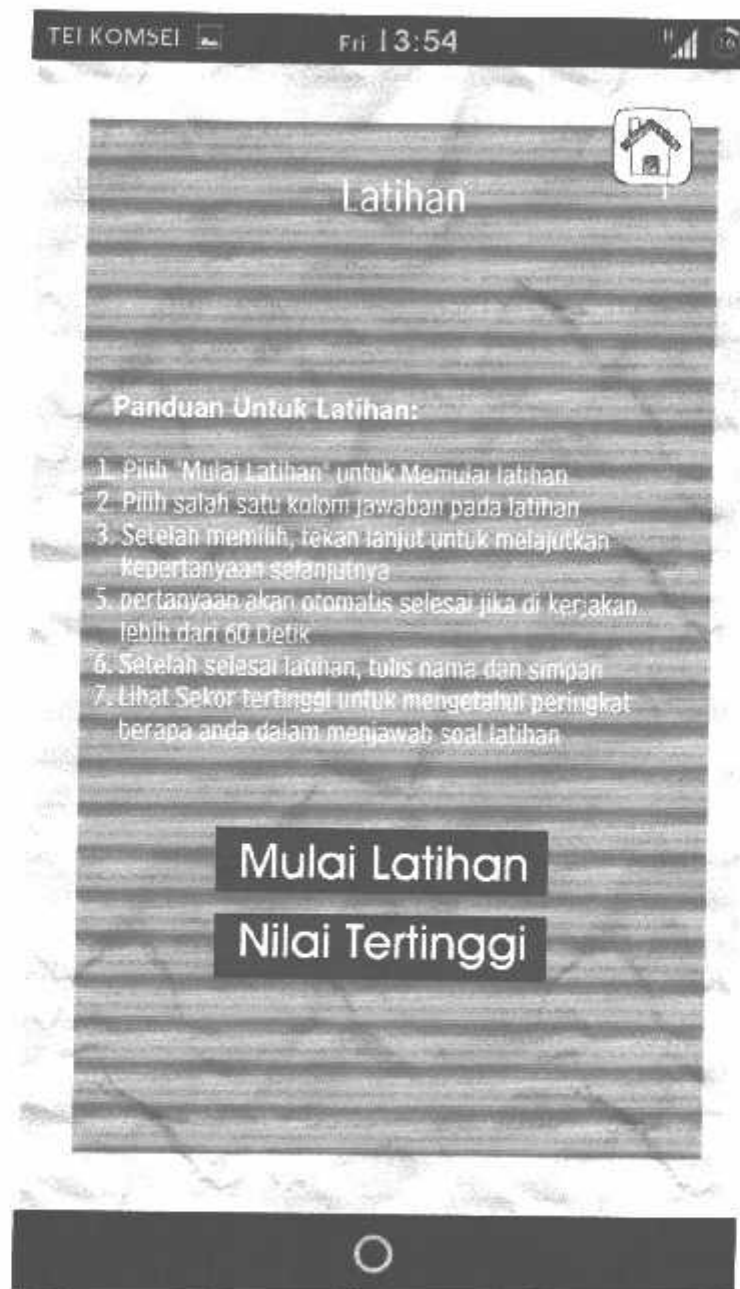
3. **وَاَنَابِيَّ** : *jawabani sama dengan nomor 15* terdapat di surat : 25 Al Furqān (الْفُرْقَانِ) ayat : 49 juz : 19

4. **اَلَا تَاْمِلَ** : *jawabani sama dengan nomor 15* terdapat di surat:3 Āli Imrōn (الْاٰیْمُرَانِ) ayat : 119 juz : 4

Gambar 4.6 Tampilan Halaman bagian materi yang berisikan suara bacaan.

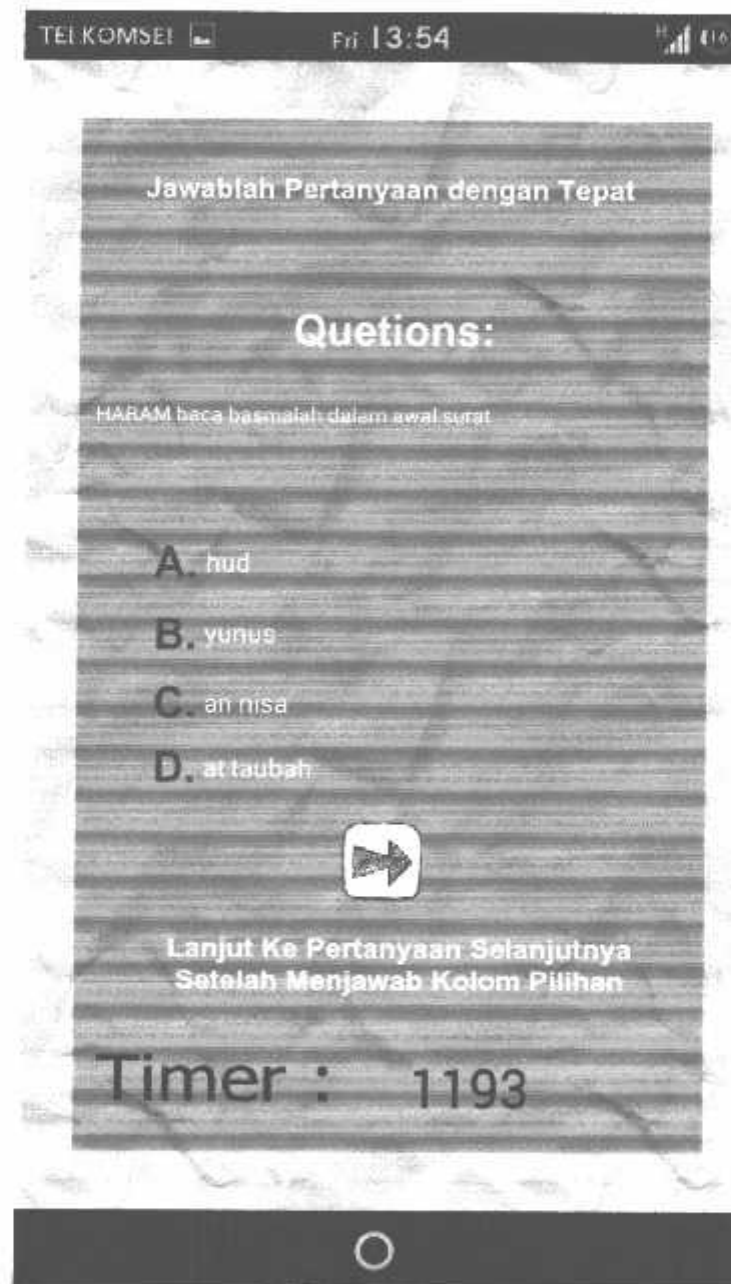
6. Halaman Latihan

Pada halaman latihan terdapat panduan untuk latihan dan tombol fungsi untuk kembali kemenu sebelumnya, dan terdapat pula tombol untuk memulai latihan dan tombol untuk melihat peringkat yang sudah di capai user dalam latihan, di tunjukan pada gambar 4.7.



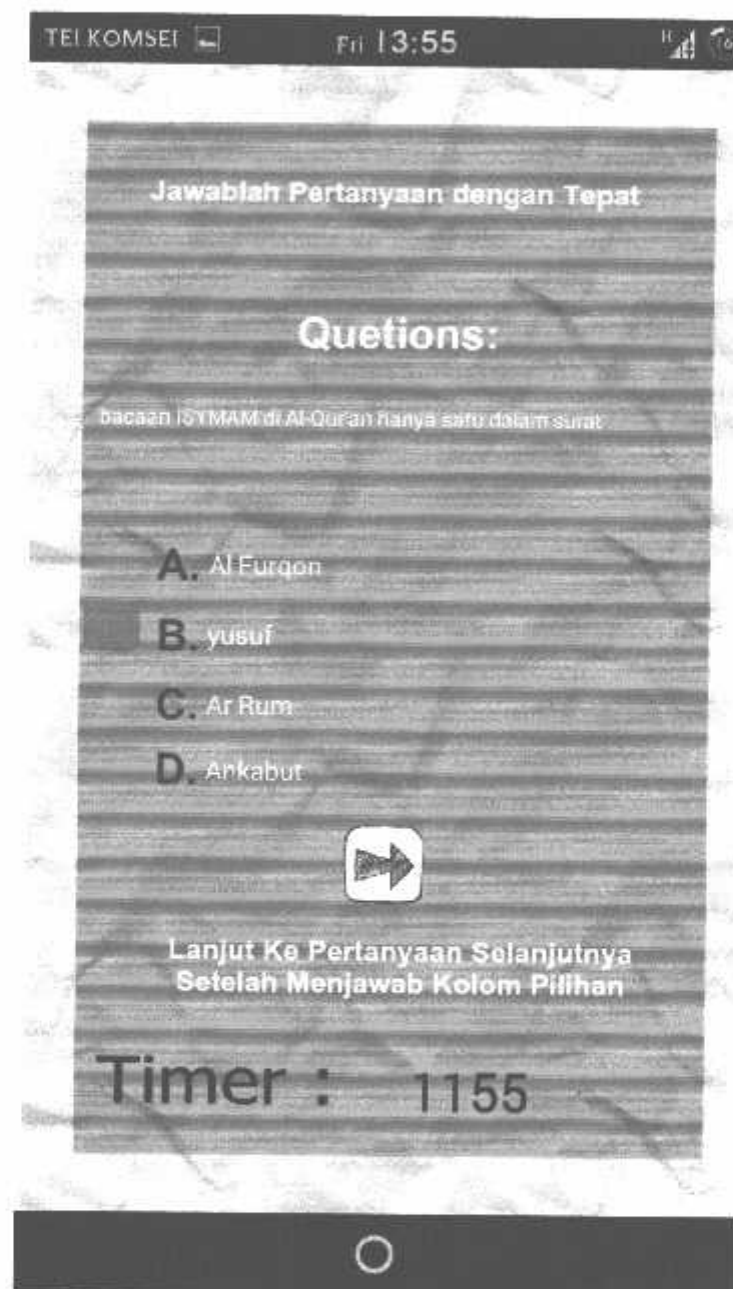
Gambar 4.7 Tampilan Halaman ketentuan Latihan atau

Masuk dalam halaman yang memulai latihan, halaman ini berisi 10 soal random yang di ambil dari .xml dan empat pilihan ganda yang di random pula dan di batasi timer atau batas waktu yaitu 60 detik untuk mengerjakan soal, dan tombol next yang berfungsi untuk pindah ke soal selanjutnya setelah menjawab pilihan ganda di atas, di tunjukan pada gambar 4.8.



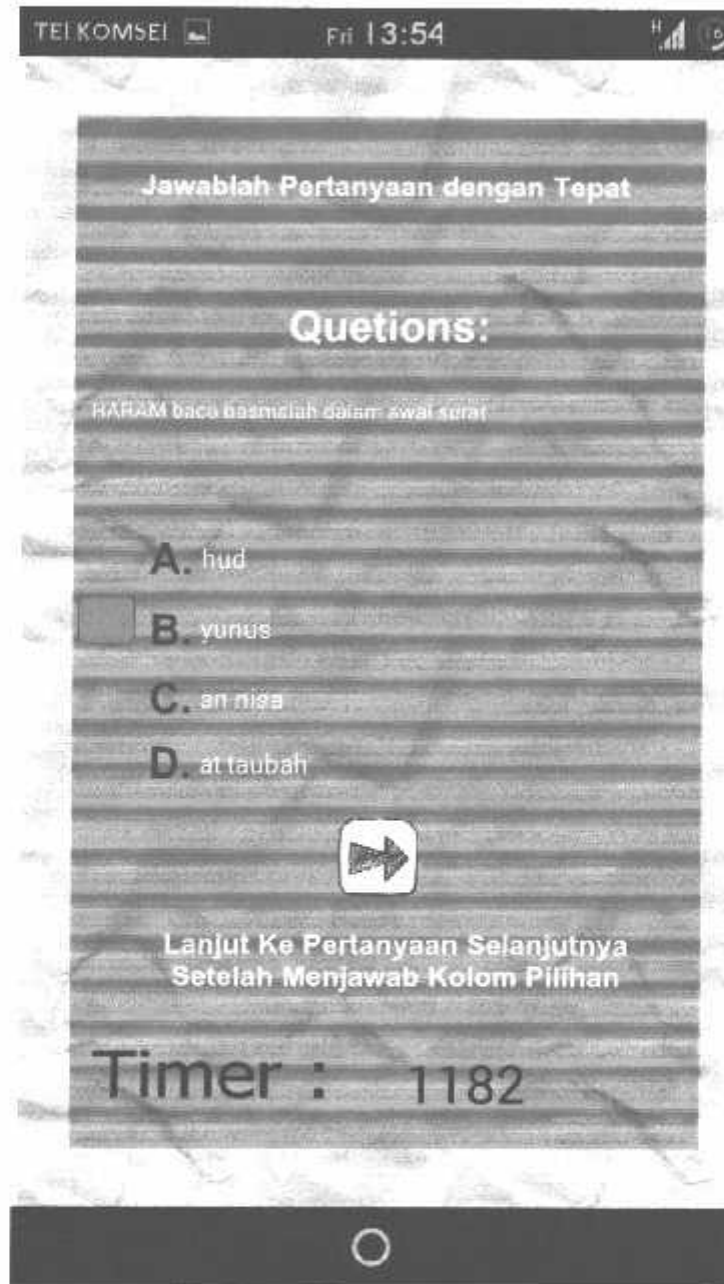
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Latihan bagian 1.

Ketika user menjawab, program langsung mengoreksi dan memberi indikator berupa simbol hijau yang di cawang untuk ketepatan dalam menjawab pertanyaan pada latihan, di tunjukan pada gambar 4.9.



Gambar 4.9 Tampilan Halaman latihan bagian 2.

Ketika user menjawab, program langsung mengoreksi dan memberi indikator berupa simbol merah yang di silang atau bertanda X untuk kesalahan dalam menjawab pertanyaan pada latihan, di tunjukan pada gambar 4.10.



Gambar 4.10 Tampilan Halaman latihan bagian 3.

Dari hasil yang di peroleh user dalam menjawab soal latihan akan menampilkan score atau nilai yang di kaliikan 10 untuk jawaban yang benar, beserta di tampilkan pula nilai salah dalam menjawab, namun tidak berlaku untuk soal yang tidak dijawab, kemudian user dapat memasukan nama untuk di jadikan peringkat atau raingking dalam halaman berikutnya, dan terdapat pula tombol reload untuk kembali ke menu sebelumnya tanpa menyimpan score yang di dapat, di tunjukan pada gambar 4.11.



Gambar 4.11 Tampilan Halaman hasil dari latihan.

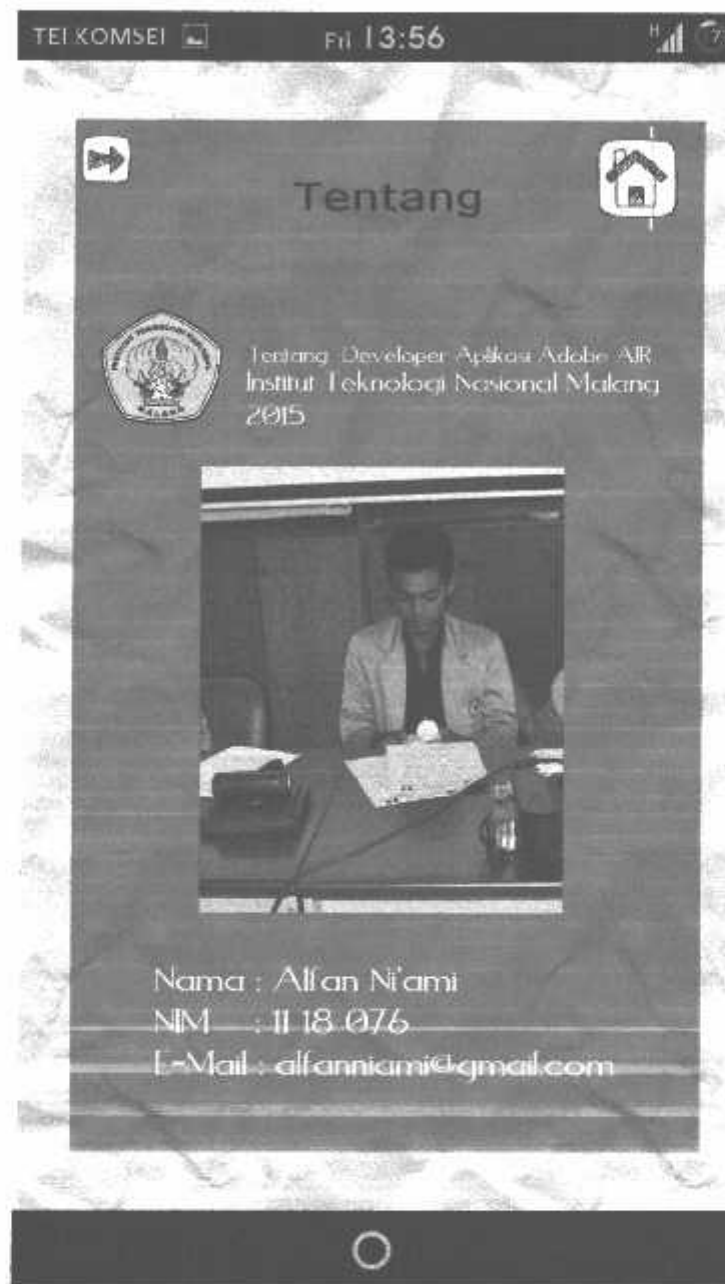
Setelah menyimpan score atau nilai yang di dapat, user bisa melihat peringkat yang di dapat dengan menampilkan 4 kolom peringkat, dan tombol kembali untuk masuk ke halaman sebelumnya seperti halnya tombol reload yang ada di atas, di tunjukan pada gambar 4.12.



Gambar 4.12 Tampilan Halaman nilai tertinggi.

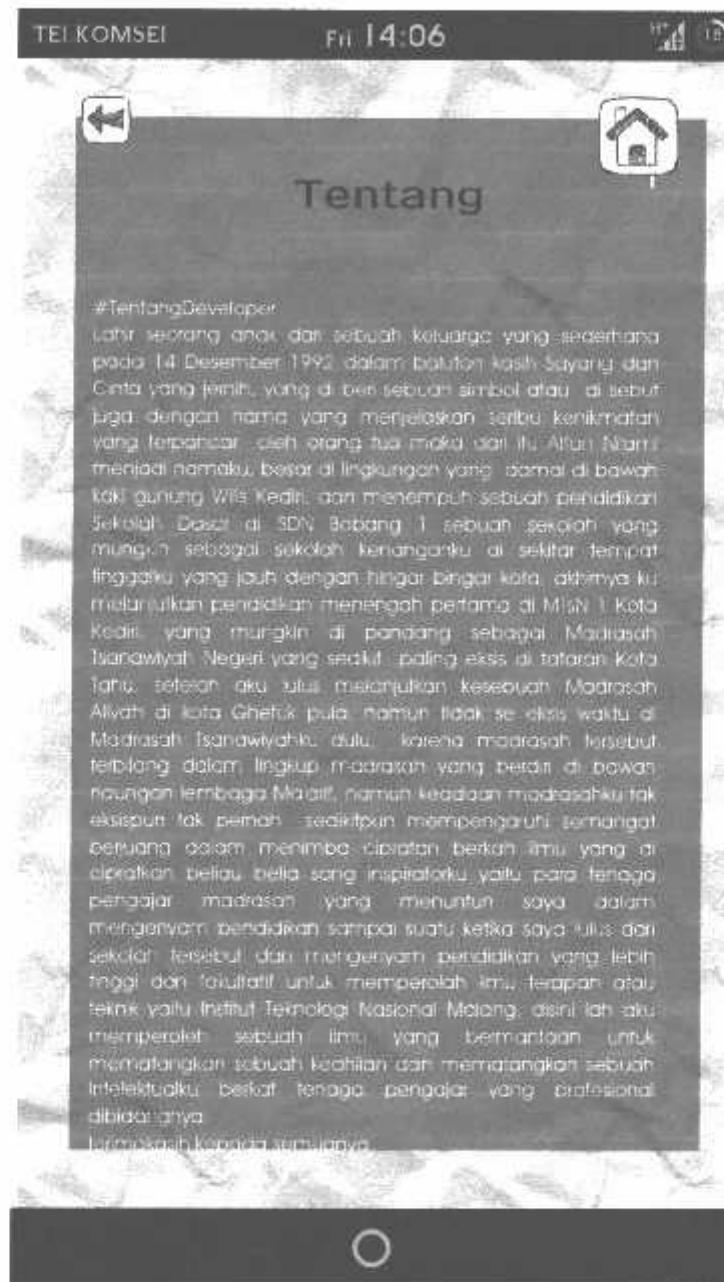
7. Halaman Tentang

Pada halama Tentang berisikan gambar pengembang aplikasi mobile android dan terdapat pula tombol home untuk kembali ke menu awal dan tombol padah untuk halaman tentang yang bagian selanjutnya, di tunjukan pada gambar 4.13.



Gambar 4.13 Tampilan Halaman Tentang bagian 1.

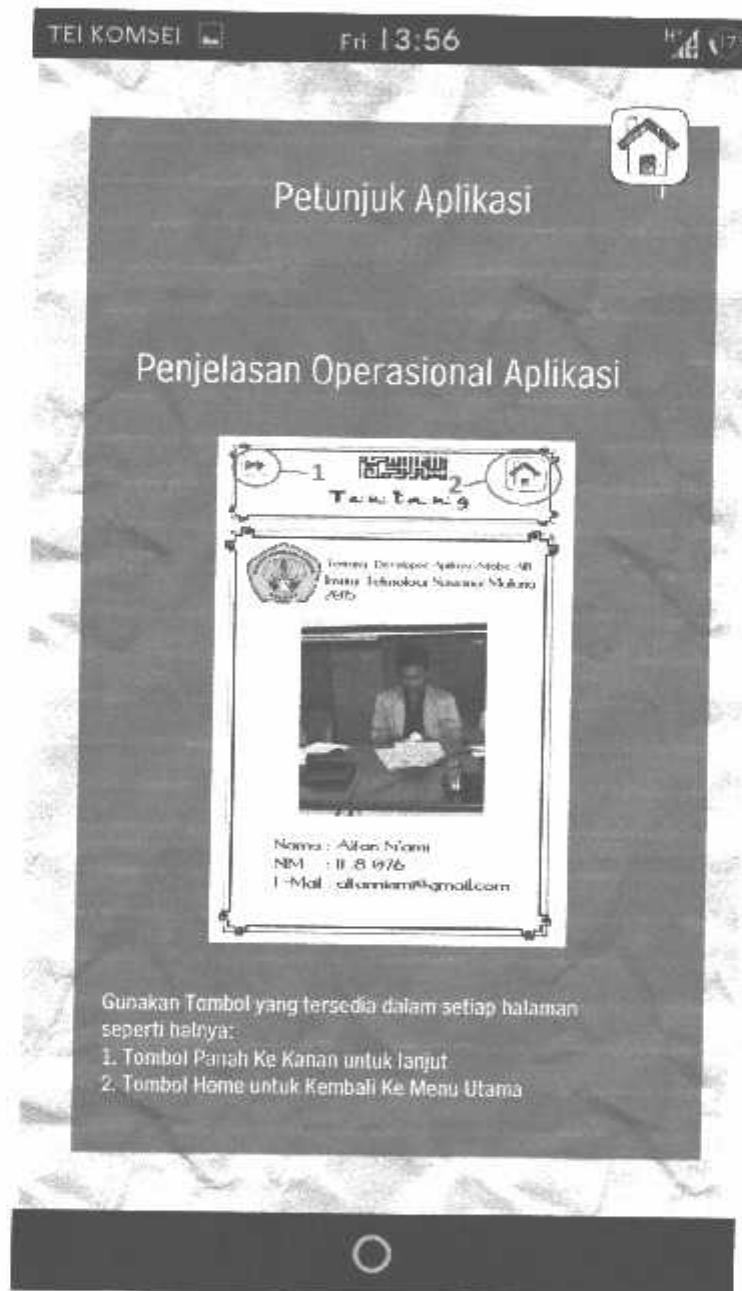
Masih dalam halaman tentang, namun untuk halaman ini berisi sebuah cerita tentang pengembang dalam menjalani pendidikan dan sampai sekarang untuk meraih gelas S-1, dan terdapat tombol home untuk kamabali kemunu awal, dan menu back untuk kembali kehalaman sebelumnya, di tunjukan pada gambar 4.14.



Gambar 4.14 Tampilan Halaman Tentang bagian 2.

8. Halaman Petunjuk

Halaman Petunjuk menampilkan tutorial dan ketentuan pemakaian aplikasi dan terdapat pula icon home untuk kembali kemenu sebelumnya, di tunjukkan pada gambar 4.15.



Gambar 4.15 Tampilan Halaman Petunjuk terkait penggunaan aplikasi.

| | | | | | |
|---|-------------------------|---|---|---|---|
| | Button Materi Bagian 7 | √ | √ | √ | X |
| | Button Materi Bagian 8 | √ | √ | √ | X |
| | Button Materi Bagian 9 | √ | √ | √ | X |
| | Button Materi Bagian 10 | √ | √ | √ | X |
| | Button Materi Bagian 11 | √ | √ | √ | X |
| | Button Materi Bagian 12 | √ | √ | √ | X |
| | Button Materi Bagian 13 | √ | √ | √ | X |
| | Button Materi Bagian 14 | √ | √ | √ | X |
| | Button Materi Bagian 15 | √ | √ | √ | X |
| | Button Materi Bagian 16 | √ | √ | √ | X |
| | Button Materi Bagian 17 | √ | √ | √ | X |
| | Button Materi Bagian 18 | √ | √ | √ | X |
| | Button Materi Bagian 19 | √ | √ | √ | X |
| | Button Materi Bagian 20 | √ | √ | √ | X |
| | Button Materi Bagian 21 | √ | √ | √ | X |
| | Button Materi Bagian 22 | √ | √ | √ | X |
| | Button Materi Bagian 23 | √ | √ | √ | X |
| | Button Materi Bagian 24 | √ | √ | √ | X |
| | Back To Home | √ | √ | √ | X |
| 6 | Halaman Materi Bag 1 | √ | √ | √ | X |
| | Button Next Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Before Menu | √ | √ | √ | X |
| 7 | Halaman Materi Bag 2 | √ | √ | √ | X |
| | Button Next Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Before Menu | √ | √ | √ | X |
| 8 | Halaman Materi Bag 3 | √ | √ | √ | X |
| | Button Next Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Before Menu | √ | √ | √ | X |
| 9 | Halaman Materi Bag 4 | √ | √ | √ | X |

| | | | | | |
|----|-------------------------|---|---|---|---|
| | Button Next Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Before Menu | √ | √ | √ | X |
| 10 | Halaman Materi Bag 5 | √ | √ | √ | X |
| | Button Next Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Before Menu | √ | √ | √ | X |
| 11 | Halaman Materi Bag 6 | √ | √ | √ | X |
| | Button Next Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Before Menu | √ | √ | √ | X |
| 12 | Halaman Materi Bag 7 | √ | √ | √ | X |
| | Button Next Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Before Menu | √ | √ | √ | X |
| 13 | Halaman Materi Bag 8 | √ | √ | √ | X |
| | Button Next Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Before Menu | √ | √ | √ | X |
| 14 | Halaman Materi Bag 9 | √ | √ | √ | X |
| | Button Next Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Before Menu | √ | √ | √ | X |
| 15 | Halaman Materi Bag 10 | √ | √ | √ | X |
| | Button Next Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Before Menu | √ | √ | √ | X |
| 16 | Halaman Materi Bag 11 | √ | √ | √ | X |
| | Button Next Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Before Menu | √ | √ | √ | X |
| 17 | Halaman Materi Bag 12 | √ | √ | √ | X |

| | | | | | |
|----|-------------------------|---|---|---|---|
| | Button Next Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Before Menu | √ | √ | √ | X |
| 18 | Halaman Materi Bag 13 | √ | √ | √ | X |
| | Button Next Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Before Menu | √ | √ | √ | X |
| 19 | Halaman Materi Bag 14 | √ | √ | √ | X |
| | Button Next Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Before Menu | √ | √ | √ | X |
| 20 | Halaman Materi Bag 15 | √ | √ | √ | X |
| | Button Next Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Before Menu | √ | √ | √ | X |
| 21 | Halaman Materi Bag 16 | √ | √ | √ | X |
| | Button Next Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Before Menu | √ | √ | √ | X |
| 22 | Halaman Materi Bag 17 | √ | √ | √ | X |
| | Button Next Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Before Menu | √ | √ | √ | X |
| 23 | Halaman Materi Bag 18 | √ | √ | √ | X |
| | Button Next Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Before Menu | √ | √ | √ | X |
| 24 | Halaman Materi Bag 19 | √ | √ | √ | X |
| | Button Next Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Before Menu | √ | √ | √ | X |
| 25 | Halaman Materi Bag 20 | √ | √ | √ | X |

| | | | | | |
|----|------------------------------|---|---|---|---|
| | Button Next Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Before Menu | √ | √ | √ | X |
| 26 | Halaman Materi Bag 21 | √ | √ | √ | X |
| | Button Next Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Before Menu | √ | √ | √ | X |
| 27 | Halaman Materi Bag 22 | √ | √ | √ | X |
| | Button Next Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Before Menu | √ | √ | √ | X |
| 28 | Halaman Materi Bag 23 | √ | √ | √ | X |
| | Button Next Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Before Menu | √ | √ | √ | X |
| 29 | Halaman Materi Bag 24 | √ | √ | √ | X |
| | Button Next Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Materi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Before Menu | √ | √ | √ | X |
| 30 | Halaman Kuis | √ | √ | √ | X |
| | Button Mulai Kuis | √ | √ | √ | X |
| | Button Nilai Tertinggi | √ | √ | √ | X |
| 31 | Halaman Kuis | √ | √ | √ | X |
| | Button Next Soal Selanjutnya | √ | √ | √ | X |
| | Button Jawaban A | √ | √ | √ | X |
| | Button Jawaban B | √ | √ | √ | X |
| | Button Jawaban C | √ | √ | √ | X |
| | Button Jawaban D | √ | √ | √ | X |
| 32 | Halaman Nilai Tertinggi | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Menu Sebelumnya | √ | √ | √ | X |
| 33 | Halaman Petunjuk | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Menu Sebelumnya | √ | √ | √ | X |

| | | | | | |
|----|-----------------------------|---|---|---|---|
| | Button Next Petunjuk | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Petunjuk | √ | √ | √ | X |
| 34 | Halaman Tentang | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Menu Sebelumnya | √ | √ | √ | X |
| | Button Next Tentang | √ | √ | √ | X |
| | Button Back Tentang | √ | √ | √ | X |

Keterangan:

√ = Berhasil

X = Tidak berhasil

A = Spesifikasi Galaxy Tab S 8.4 LTE dengan spesifikasi diantaranya untuk pengujian aplikasi dalam perangkat:

Tabel 4.3. Spesifikasi Galaxy Tab S 8.4 LTE.

| Spesifikasi Samsung Galaxy Tab S 8.4 LTE | |
|--|---|
| Type | Super AMOLED capacitive touchscreen, 16M colors |
| Size | 8.4 inches (~76.5% screen-to-body ratio) |
| Resolution | 1600 x 2560 pixels (~359 ppi pixel density) |
| OS | Android OS, v4.4.2 (KitKat) |
| CPU | Quad-core 2.3 GHz Krait 400 (S800) |
| | Quad-core 1.9GHz Cortex-A15 & quad-core 1.3 GHz Cortex-A7 (Exynos 5420) |
| GPU | Adreno 330 (S800) |
| Card slot | microSD, up to 128 GB |
| Internal | 16/32 GB, 3 GB RAM |



Gambar 4.16. Perangkat Galaxy Tab S 8.4 LTE.

B = Samsung Galaxy Nexus I9250 dengan spesifikasi diantaranya untuk pengujian aplikasi dalam perangkat:

Tabel 4.4. Spesifikasi Galaxy Nexus I9250.

| Samsung Galaxy Nexus I9250 | |
|----------------------------|---|
| Type | Super AMOLED capacitive touchscreen, 16M colors |
| Size | 4.65 inches (~64.8% screen-to-body ratio) |
| Resolution | 720 x 1280 pixels (~316 ppi pixel density) |
| OS | Android OS v4.3 (Jelly Bean) |
| CPU | Dual-core 1.2 GHz Cortex-A9 |
| GPU | PowerVR SGX540 |
| Card slot | No |
| Internal | 16 GB, 1 GB RAM |



Gambar 4.17. Perangkat Spesifikasi Galaxy Nexus I9250.

C= Samsung Galaxy Fame S6810 dengan spesifikasi diantaranya untuk pengujian aplikasi dalam perangkat:

Tabel 4.5. Spesifikasi Samsung Galaxy Fame S6810.

| Samsung Galaxy Fame S6810 | |
|---------------------------|---|
| Type | TFT capacitive touchscreen, 256K colors |
| Size | 3.5 inches (~52.3% screen-to-body ratio) |
| Resolution | 320 x 480 pixels (~165 ppi pixel density) |
| OS | Android OS, v4.1.2 (Jelly Bean) |
| CPU | 1 GHz Cortex-A9 |
| GPU | Broadcom VideoCore IV |
| Card slot | microSD, up to 64 GB |
| Internal | 4 GB, 512 MB RAM |



Gambar 4.18. Perangkat Samsung Galaxy Fame S6810.

D = Samsung Sony Ericsson Xperia mini pro dengan spesifikasi diantaranya untuk pengujian aplikasi dalam perangkat:

Tabel 4.5. Spesifikasi Sony Ericsson Xperia mini pro

| | Sony Ericsson Xperia mini pro |
|------------|---|
| Type | LED-backlit LCD, capacitive touchscreen, 16M colors |
| Size | 3.0 inches (~55.0% screen-to-body ratio) |
| Resolution | 320 x 480 pixels (~192 ppi pixel density) |
| OS | v4.0 (Ice Cream |
| CPU | 1 GHz Scorpion |
| GPU | Adreno 205 |
| Card slot | microSD, up to 32 GB, 2 GB included |
| Internal | 512 MB RAM, 400 MB |



Gambar 4.19. Perangkat Sony Ericsson Xperia mini pro.

Dari hasil pengujian Fungsional tersebut, hasil yang diperoleh adalah semua fungsi padamedia pembelajaran dapat berfungsi dengan baik pada perangkat mobile android Galaxy Tab S 8.4 LTE, Galaxy Nexus I9250, dan Galaxy Fame S6810 kecuali pada perangkat Android Sony Experia Mini Pro, aplikasi tersebut dapat di instal aplikasi, namun karena keterbatasan spesifikasi menjadikan aplikasi tersebut tidak dapat terbuka atau berjalan di dalam perangkat.

4.2.2 Pengujian Sistem Operasi

Pengujian Sistem Operasi merupakan suatu pengujian dimana dapat dijalankan pada smartphone atau tablet dengan menggunakan OS dan RAM yang berbeda seperti pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil Pengujian Sistem Operasi.

| No. | Perangkat | OS | RAM | Ket |
|-----|----------------------------------|------------------------|--------|---------------------|
| 1 | Samsung Galaxy Tab S 8.4 LTE | v4.4.2 (KitKat) | 3 GB | Program Berjalan |
| 2 | Samsung Galaxy Nexus I9250 | v4.4.2 (KitKat) | 1 GB | Program Berjalan |
| 3 | Samsung Galaxy Fame S6810 | v4.1.2 (Jelly Bean) | 512 MB | Program Berjalan |
| 4 | Sony Ericsson Xperia mini pro | v4.0 (Ice Cream) | 512 MB | Program Berjalan |

4.2.3 Pengujian Tampilan

Pengujian tampilan merupakan suatu pengujian dimana aplikasi dapat dijalankan pada Perangkat dengan menggunakan ukuran layar yang berbeda seperti pada tabel 4.3

Tabel 4.3 Hasil Pengujian Tampilan.

| No. | Perangkat | Portrait | Landscape | Layar |
|-----|----------------------------------|----------|-----------|-------------|
| 1 | Samsung Galaxy Tab S 8.4 LTE | √ | X | 8.4 inches |
| 2 | Samsung Galaxy Nexus I9250 | √ | X | 4.65 inches |
| 3 | Samsung Galaxy Fame S6810 | √ | X | 3.5 inches |
| 4 | Sony Ericsson Xperia mini pro | √ | X | 3.0 inches |

Keterangan:

√ = Berhasil

X = Tidak berhasil

4.2.4 Pengujian Terhadap User

Perolehan meningkatnya kemampuan belajar seseorang didapat dari hasil penerapan media pembelajaran tersebut kepada seseorang. Karena kemampuan seseorang berbeda-beda maka dilakukanlah pengujian kepada 16 User. Hasil pengujian pada user dapat dilihat pada tabel. Dari hasil kuesioner tersebut akan dilakukan perhitungan agar dapat diambil kesimpulan terhadap penilaian penerapan aplikasi yang dibangun. Kuisisioner ini terdiri dari 9 pertanyaan dengan menggunakan skala *likert* dari skala 1 sampai 5. Adapun pertanyaan dari kuesioner adalah sebagai berikut:

1. Apakah Pernah Mendengar Istilah Ghorib?
 - a. Pernah Mendengar
 - b. Tidak Pernah
 - c. Pura-Pura Tidak Mendengar
 2. Apakah anda pernah menggunakan Aplikasi Tajwid pada Mobile Android?
 - a. Sering
 - b. Jarang
 - c. Tidak pernah
 3. Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang menjelaskan bacaan Ghorib dan hati-hati pada Al-Qur'an ini?
 - a. Aplikasi yang sangat bermanfaat
 - b. Aplikasi yang biasa-biasa saja
 - c. Aplikasi yang tidak bermanfaat
 4. Apakah Aplikasi ini mudah digunakan ?
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Cukup Setuju
 - d. Kurang Setuju
 - e. Tidak Setuju
 5. Apakah Desain aplikasi menarik ?
 - a. Sangat menarik
 - b. Menarik
-

- c. Cukup Menarik
 - d. Kurang Menarik
 - e. Tidak Menarik
6. Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami ?
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Cukup Setuju
 - d. Kurang Setuju
 - e. Tidak Setuju
7. Apakah User dapat menangkap materi dan mengikuti pelatihan-pelatihan yang ada dalam media pembelajaran tersebut ?
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Cukup Setuju
 - d. Kurang Setuju
 - e. Tidak Setuju
8. Cukup Setujukah User dengan aplikasi ini mudah memahami materi?
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Cukup Setuju
 - d. Kurang Setuju
 - e. Tidak Setuju
9. Apakah aplikasi ini bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan belajar User ?
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Cukup Setuju
 - d. Kurang Setuju
 - e. Tidak Setuju

Berdasarkan data hasil kusioner tersebut, dapat dicari prosentase masing-masing jawaban dengan menggunakan rumus: $Y = P/Q * 100\%$

Keterangan:

P = Banyaknya jawaban responden tiap soal.

Q = Jumlah responden

Y = Nilai persentase

Berikut ini adalah hasil persentase masing-masing jawaban yang sudah dihitung nilainya dengan menggunakan rumus diatas. Kuisisioner ini diujikan kepada 16 orang, dan berikut ini pertanyaan Identitas yang berkaitan dengan jenis kelamin user dan Umur User:

1. Jenis kelamin

Tabel 4.6. Hasil pengujian kuisisioner tentang identitas bagian 1.

| Pertanyaan | Opsi | Keterangan | Responden | Prosentase (%) |
|---------------|------|------------|-----------|----------------|
| Jenis Kelamin | a. | Laki-Laki | 14 | 88% |
| | b. | Perempuan | 2 | 13% |
| | c. | Lain-Lain | 0 | 0% |
| Jumlah | | | 16 | 100% |

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan jenis kelamin pengguna aplikasi apagis yaitu sebanyak 14 atau 88% berjenis kelamin Laki-laki, dan 2 atau 13% berjenis kelamin Perempuan.

2. Berapakah usia

Tabel 4.7. Hasil pengujian kuisisioner tentang identitas bagian 2.

| Pertanyaan | Opsi | Keterangan | Responden | Prosentase (%) |
|---------------|------|---------------------|-----------|----------------|
| Umur/ Usia | a. | Kurang 17 tahun | 2 | 13% |
| | b. | 17-25 Tahun | 14 | 88% |
| | c. | Lebih dari 25 tahun | 0 | 0% |
| Jumlah | | | 16 | 100% |

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan sebanyak 2 User atau 13% menyatakan Usia Kurang dari 17, dan 14 user atau 70% menyatakan usia 17 tahun hingga 25 tahun dan 0 user atau 0% menyatakan usia lebih dari 25 Tahun.

Berikut ini adalah hasil persentase masing-masing jawaban yang sudah dihitung nilainya dengan menggunakan rumus diatas. Kuisisioner ini diujikan kepada 16 orang, dan 9 soal atau pertanyaan kuisisioner pada angket.

1. Apakah Pernah Mendengar Istilah Ghorib?

Tabel 4.8 Hasil pengujian kuisisioner soal nomor 1.

| Pertanyaan | Opsi | Keterangan | Responden | Prosentase (%) |
|---------------|------|---------------------------|-----------|----------------|
| 1. | a. | Pernah | 12 | 75% |
| | b. | Tidak Pernah | 4 | 25% |
| | c. | Pura-Pura Tidak Mendengar | 0 | 0% |
| Jumlah | | | 16 | 100% |

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan sebanyak 12 User atau 75% menyatakan pernah Mendengar, dan 4 user atau 25% menyatakan tidak pernah mendengar dan 0 user atau 0% menyatakan pura pura tidak mendengar.

2. Apakah anda pernah menggunakan Aplikasi Tajwid pada Mobile Android?

Tabel 4.9. Hasil pengujian kuisisioner soal nomor 2.

| Pertanyaan | Opsi | Keterangan | Responden | Prosentase (%) |
|------------|------|--------------|-----------|----------------|
| 2. | a. | Sering | 2 | 13% |
| | b. | Jarang | 8 | 50% |
| | c. | Tidak Pernah | 6 | 38% |
| Jumlah | | | 16 | 100% |

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan sebanyak 2 atau 13% menyatakan sering, dan 8 atau 50% menyatakan jarang dan 6 atau 28% bahwa menggunakan Aplikasi Tajwid Mobile pada Android.

3. Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang menjelaskan bacaan Ghorib dan hati-hati pada Al-Qur'an ini?

Tabel 4.10 Hasil pengujian kuisisioner soal nomor 3.

| Pertanyaan | Opsi | Keterangan | Responden | Prosentase (%) |
|------------|------|---------------------------------|-----------|----------------|
| 3. | a. | Aplikasi yang sangat bermanfaat | 15 | 94% |
| | b. | Aplikasi yang biasa-biasa saja | 1 | 6% |
| | c. | Aplikasi yang tidak bermanfaat | 0 | 0% |
| Jumlah | | | 16 | 100% |

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan sebanyak 15 atau 94% menyatakan aplikasi sangat bermanfaat, dan 1 atau 6% menyatakan aplikasi bisa-biasa saja.

4. Apakah Aplikasi ini mudah digunakan ?

Tabel 4.11 Hasil pengujian kuisioner soal nomor 4.

| Pertanyaan | Opsi | Keterangan | Responden | Prosentase (%) |
|---------------|------|---------------|-----------|----------------|
| 4. | a. | Sangat Setuju | 2 | 13% |
| | b. | Setuju | 12 | 75% |
| | c. | Cukup Setuju | 1 | 6% |
| | d. | Kurang Stuju | 0 | 0% |
| | e. | Tidak Setuju | 1 | 6% |
| Jumlah | | | 16 | 100% |

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan sebanyak 2 atau 13% menyatakan sangat setuju, 12 atau 75% menyatakan setuju, 1 atau 6% menyatakan cukup setuju, 0 atau 0% kurang setuju dan 1 atau 6% bahwa aplikasi mudah digunakan.

5. Apakah Desain aplikasi menarik ?

Tabel 4.12 Hasil pengujian kuisioner soal nomor 5.

| Pertanyaan | Opsi | Keterangan | Responden | Prosentase (%) |
|---------------|------|---------------|-----------|----------------|
| 5. | a. | Sangat Setuju | 4 | 25% |
| | b. | Setuju | 9 | 56% |
| | c. | Cukup Setuju | 3 | 19% |
| | d. | Kurang Stuju | 0 | 0% |
| | e. | Tidak Setuju | 0 | 0% |
| Jumlah | | | 16 | 100% |

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan sebanyak 4 atau 25% menyatakan sangat setuju, 9 atau 56% menyatakan setuju, 3 atau 19%

menyatakan cukup setuju, 0 atau 0% kurang setuju dan 0 atau 0% bahwa aplikasi mempunyai desain yang menarik.

6. Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami ?

Tabel 4.13 Hasil pengujian kuisioner soal nomor 6.

| Pertanyaan | Opsi | Keterangan | Responden | Prosentase (%) |
|---------------|------|---------------|-----------|----------------|
| 6. | a. | Sangat Setuju | 2 | 13% |
| | b. | Setuju | 11 | 69% |
| | c. | Cukup Setuju | 3 | 19% |
| | d. | Kurang Stuju | 0 | 0% |
| | e. | Tidak Setuju | 0 | 0% |
| Jumlah | | | 16 | 100% |

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan sebanyak 2 atau 13% menyatakan sangat setuju, 11 atau 69% menyatakan setuju, 3 atau 19% menyatakan cukup setuju, 0 atau 0% kurang setuju dan 0 atau 0% bahwa aplikasi mudah dipahami.

7. Apakah User dapat menangkap materi dan mengikuti pelatihan-pelatihan yang ada dalam media pembelajaran tersebut ?

Tabel 4.14 Hasil pengujian kuisioner soal nomor 7.

| Pertanyaan | Opsi | Keterangan | Responden | Prosentase (%) |
|---------------|------|---------------|-----------|----------------|
| 7. | a. | Sangat Setuju | 2 | 13% |
| | b. | Setuju | 12 | 75% |
| | c. | Cukup Setuju | 2 | 13% |
| | d. | Kurang Stuju | 0 | 0% |
| | e. | Tidak Setuju | 0 | 0% |
| Jumlah | | | 16 | 100% |

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan sebanyak 2 atau 13% menyatakan sangat setuju, 12 atau 75% menyatakan setuju, 2 atau 13% menyatakan cukup setuju, 0 atau 0% kurang setuju dan 0 atau 0% bahwa User mengikuti pelatihan yang ada dalam materi pembelajaran.

8. Cukup Setujukah User dengan aplikasi ini mudah memahami materi?

Tabel 4.15 Hasil pengujian kuisisioner soal nomor 8

| Pertanyaan | Opsi | Keterangan | Responden | Prosentase (%) |
|---------------|------|---------------|-----------|----------------|
| 8. | a. | Sangat Setuju | 4 | 25% |
| | b. | Setuju | 7 | 44% |
| | c. | Cukup Setuju | 5 | 31% |
| | d. | Kurang Stuju | 0 | 0% |
| | e. | Tidak Setuju | 0 | 0% |
| Jumlah | | | 16 | 100% |

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan sebanyak 4 atau 25% menyatakan sangat setuju, 7 atau 44% menyatakan setuju, 5 atau 31% menyatakan cukup setuju, 0 atau 0% kurang setuju dan 0 atau 0% bahwa aplikasi mudah memahami materi pembelajaran.

9. Apakah aplikasi ini bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan belajar User ?

Tabel 4.16 Hasil pengujian kuisioner soal nomor 9.

| Pertanyaan | Opsi | Keterangan | Responden | Prosentase (%) |
|---------------|------|---------------|-----------|----------------|
| 9. | a. | Sangat Setuju | 9 | 56% |
| | b. | Setuju | 5 | 31% |
| | c. | Cukup Setuju | 1 | 6% |
| | d. | Kurang Stuju | 0 | 0% |
| | e. | Tidak Setuju | 1 | 6% |
| Jumlah | | | 16 | 100% |

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan sebanyak 9 atau 56% menyatakan sangat setuju, 5 atau 31% menyatakan setuju, 1 atau 6% menyatakan cukup setuju, 0 atau 0% kurang setuju dan 1 atau 6% bahwa aplikasi bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan User.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pembuatan Metode Pembelajaran Ghorib Qiro'ati untuk Membaca Al-Qur'an berbasis Mobile adalah untuk meningkatkan kemampuan *user* dalam mendalami cara baca Al-Qur'an maka kesimpulan yang dapat diambil adalah :

1. Berdasarkan hasil fungsional maka dapat disimpulkan tampilan awal, menu utama dan fungsi-fungsi button 100% berhasil di jalankan pada perangkat android verisi 4.0 (Ice Cream Sandwich) katas.
2. Pada pengujian tampilan dapat disimpulkan bahwa aplikasi dapat digunakan hanya dengan layar Portrait.
3. Pada pengujian penggunaan aplikasi dari 16 orang yang memberikan penilaian dengan persentase 13% memilih sangat setuju, 75% memilih setuju, dan 13% memilih cukup setuju.
4. Pada pengujian desain atau tampilan aplikasi dari 16 orang yang memberikan penilaian dengan persentase 25% memilih sangat setuju, 56% memilih setuju, dan 19% memilih cukup setuju.
5. Pada pengujian manfaat aplikasi dalam pengembangan kemampuan dari 16 orang yang memberikan penilaian dengan persentase 65% memilih sangat setuju, 31% memilih setuju, 6% memilih cukup setuju.

5.2 Saran

Penulis memberikan saran untuk pengembangan aplikasi sebagai berikut:

1. Penambahan Animasi untuk lebih mempercantik tampilan dan lebih menarik *user* dalam belajar.
2. Penambahan video dalam materi untuk mengetahui bagaimana ketepatan dalam pengucapan huruf atau *makhroj* dalam sebuah bacaan.
3. Penambahan *gesture* untuk mempermudah pengoprasian aplikasi.
4. Penambahan Game dengan menggunakan Kecerdasan Buatan atau Analictical Intelegent.
5. Aplikasi ini untuk kedepannya dapat di unggah di *Play Store* sehingga dapat di unduh oleh User yang ingin belajar Ghorib dan bacaan hati-hati.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. <https://www.academia.edu/> (di akses 18 Nopember 2014)
 - [2] Briggs.(1977) Media Pembelajaran <http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/> (di akses 18 Nopember 2014)
 - [3] Indriana Dian 2001. Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Yogyakarta. Diva Press
 - [4] Anonimous.2013.Android Programing with Eclipse.Wahana Komputer.Semarang
 - [5] Widada. H. 2009. Cara Mudah Membuat Animasi Flash. Jakarta:Cakrawala.
 - [6] Widada.H 2009. Cara Mudah Menggunakan Animasi Flash. Jakasrta: Cakarawala.
 - [7] Wandah,2012.Pengertian Action Script. Andi.Yogyakarta.
 - [8] Wahana Komputer 2004. Mudah Membuat Game Android berbasis Adobe Air.Yogyakarta: Penerbit Andi.
 - [9] Suyanto, M, 2003.Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran. Yogyakarta:Andi Offset
 - [10] Mayer Richard 2009. Multimedia Learning. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
 - [11] Arif Mohammad 2010. Teknologi Pendidikan. Kediri. STAIN Kediri Press
 - [12] Munir. 2012. Multmedia Kosep Dan Pendidikan Aplikasi dalam Pendidikan: Bandung Alfa Beta.
-

Source Code

1. Splash Screen

```
Play();
lanjutke.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_19);

function fl_ClickToGoToScene_19(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "main_stama");
}

```

2. Halaman Utama

```
Stop();
pengertian2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene);

function fl_ClickToGoToScene(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "pengertian");
}

materi4.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_2);
function fl_ClickToGoToScene_2(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "materi");
}

latihan2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_3);
function fl_ClickToGoToScene_3(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "latihan");
}

tentang2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_4);
function fl_ClickToGoToScene_4(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "tentang");
}

petunjuk.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_13);
function fl_ClickToGoToScene_13(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "petunjuk");
}

keluar3.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_CloseWindow_3);
function fl_CloseWindow_3(event:Event):void
{
    stage.nativeWindow.close();
}

```

3. Halaman Pengertian

```
/* Click to Go to Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance plays the movie
from the specified scene and frame.
```

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

```
*/
```

```
home_pengertian.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_8);
```

```
function fl_ClickToGoToScene_8(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "menu_tama");
}
```

```
/* Click to Go to Next Frame and Stop
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
to the next frame and stops the movie.
```

```
*/
```

```
termas_pengertian1.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToNextFrame_28);
```

```
function fl_ClickToGoToNextFrame_28(event:MouseEvent):void
{
    nextFrame();
}
-
```

```
/* Click to Go to Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance plays the movie
from the specified scene and frame.
```

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

```
*/
```

```
home_pengertian1.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_15);
```

```
function fl_ClickToGoToScene_15(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "menu_tama");
}
```

```
/* Click to Go to Next Frame and Stop
```

Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the next frame and stops the movie.

*/

```
terus_pengertian2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToNextFrame_29);
```

```
function fl_ClickToGoToNextFrame_29(event:MouseEvent):void  
{  
    nextFrame();  
}
```

/* Click to Go to Previous Frame and Stop
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the previous frame and stops the movie.

*/

```
balik_pengertian2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToPreviousFrame_26);
```

```
function  
fl_ClickToGoToPreviousFrame_26(event:MouseEvent):void  
{  
    prevFrame();  
}
```

/* Click to Go to Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

*/

```
home_pengertian2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToScene_16);
```

```
function fl_ClickToGoToScene_16(event:MouseEvent):void  
{  
    MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "menu_scene");  
}
```

/* Click to Go to Previous Frame and Stop
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the previous frame and stops the movie.

*/

```
balik_pengertian3.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToPreviousFrame_25);
```

```
function  
fl_ClickToGoToPreviousFrame_25(event:MouseEvent):void
```

```
{
    prevFrame();
}
```

4. Materi

```
stop();
/* Click to Go to Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance plays the movie
from the specified scene and frame.
```

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

```
*/
```

```
home.materi.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_7);
```

```
function fl_ClickToGoToScene_7(event:MouseEvent):void
```

```
{
    MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "mona_lama");
}
```

```
/* Click to Go to Frame and Stop
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
to the specified frame in the timeline and stops the movie.
Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.
```

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

```
*/
```

```
bagi.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame);
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame(event:MouseEvent):void
```

```
{
    gotoAndStop(30);
}
```

```
/* Click to Go to Frame and Stop
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
to the specified frame in the timeline and stops the movie.
Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.
```

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

```

*/

bag2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_2);

function
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_2(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(31);
}

/* Click to Go to Frame and Stop
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
to the specified frame in the timeline and stops the movie.
Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:
1. Replace the number 5 in the code below with the frame
number you would like the playhead to move to when the
symbol instance is clicked.
*/

bag3.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_3);

function
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_3(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(32);
}

/* Click to Go to Frame and Stop
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
to the specified frame in the timeline and stops the movie.
Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:
1. Replace the number 5 in the code below with the frame
number you would like the playhead to move to when the
symbol instance is clicked.
*/

bag4.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_4);

function
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_4(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(33);
}

/* Click to Go to Frame and Stop
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
to the specified frame in the timeline and stops the movie.
Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

```

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

*/

```
bag5.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_5);
```

```
function
```

```
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_5(event:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    gotoAndStop(34);
```

```
}
```

```
/* Click to Go to Frame and Stop
```

Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the specified frame in the timeline and stops the movie. Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

*/

```
bag6.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_6);
```

```
function
```

```
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_6(event:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    gotoAndStop(35);
```

```
}
```

```
/* Click to Go to Frame and Stop
```

Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the specified frame in the timeline and stops the movie. Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

*/

```
bag7.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_7);
```

```
function
```

```
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_7(event:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    gotoAndStop(36);
```

```
}
```

```
/* Click to Go to Frame and Stop
```

Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the specified frame in the timeline and stops the movie. Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

*/

```
bag8.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_8);
```

```
function  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_8(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(37);  
}
```

/* Click to Go to Frame and Stop

Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the specified frame in the timeline and stops the movie. Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

*/

```
bag9.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_9);
```

```
function  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_9(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(38);  
}
```

/* Click to Go to Frame and Stop

Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the specified frame in the timeline and stops the movie. Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

*/

```
bag10.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_10);
```

```
function  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_10(event:MouseEvent):void  
{
```

```

        gotoAndStop(39);
    }

    /* Click to Go to Frame and Stop
    Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
    to the specified frame in the timeline and stops the movie.
    Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

    Instructions:
    1. Replace the number 5 in the code below with the frame
    number you would like the playhead to move to when the
    symbol instance is clicked.
    */

    bag11.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
    fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_11);

    function
    fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_11(event:MouseEvent):void
    {
        gotoAndStop(40);
    }

    /* Click to Go to Frame and Stop
    Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
    to the specified frame in the timeline and stops the movie.
    Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

    Instructions:
    1. Replace the number 5 in the code below with the frame
    number you would like the playhead to move to when the
    symbol instance is clicked.
    */

    bag12.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
    fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_12);

    function
    fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_12(event:MouseEvent):void
    {
        gotoAndStop(41);
    }

    /* Click to Go to Frame and Stop
    Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
    to the specified frame in the timeline and stops the movie.
    Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

    Instructions:
    1. Replace the number 5 in the code below with the frame
    number you would like the playhead to move to when the
    symbol instance is clicked.
    */

    bag13.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
    fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_13);

```

```

function
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_13(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(42);
}

/* Click to Go to Frame and Stop
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
to the specified frame in the timeline and stops the movie.
Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:
1. Replace the number 5 in the code below with the frame
number you would like the playhead to move to when the
symbol instance is clicked.
*/

bag14.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_14);

function
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_14(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(43);
}

/* Click to Go to Frame and Stop
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
to the specified frame in the timeline and stops the movie.
Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:
1. Replace the number 3 in the code below with the frame
number you would like the playhead to move to when the
symbol instance is clicked.
*/

bag15.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_15);

function
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_15(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(44);
}

/* Click to Go to Frame and Stop
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
to the specified frame in the timeline and stops the movie.
Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:
1. Replace the number 5 in the code below with the frame
number you would like the playhead to move to when the
symbol instance is clicked.

```

```

*/

bag16.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_16);

function
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_16(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(45);
}

/* Click to Go to Frame and Stop
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
to the specified frame in the timeline and stops the movie.
Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:
1. Replace the number 5 in the code below with the frame
number you would like the playhead to move to when the
symbol instance is clicked.
*/

bag17.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_17);

function
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_17(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(46);
}

/* Click to Go to Frame and Stop
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
to the specified frame in the timeline and stops the movie.
Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:
1. Replace the number 5 in the code below with the frame
number you would like the playhead to move to when the
symbol instance is clicked.
*/

bag18.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_18);

function
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_18(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(47);
}

/* Click to Go to Frame and Stop
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
to the specified frame in the timeline and stops the movie.
Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

```

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

*/

```
bag19.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_19);
```

function

```
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_19(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(48);  
}
```

/* Click to Go to Frame and Stop

Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the specified frame in the timeline and stops the movie. Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

*/

```
bag20.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_20);
```

function

```
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_20(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(49);  
}
```

/* Click to Go to Frame and Stop

Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the specified frame in the timeline and stops the movie. Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

*/

```
bag21.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_21);
```

function

```
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_21(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(50);  
}
```

/* Click to Go to Frame and Stop

Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the specified frame in the timeline and stops the movie. Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

*/

```
bag22.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_22);
```

```
function
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_22(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(51);
}
```

/* Click to Go to Frame and Stop

Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the specified frame in the timeline and stops the movie. Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

*/

```
bag23.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_23);
```

```
function
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_23(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(52);
}
```

/* Click to Go to Frame and Stop

Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the specified frame in the timeline and stops the movie. Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

*/

```
bag24.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_24);
```

```
function
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_24(event:MouseEvent):void
{
```

```

        gotoAndStop(53);
    }

    /* Click to Go to Next Frame and Stop
    Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
    to the next frame and stops the movie.
    */
    -

    /* Click to Go to Frame and Stop
    Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
    to the specified frame in the timeline and stops the movie.
    Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

    Instructions:
    1. Replace the number 5 in the code below with the frame
    number you would like the playhead to move to when the
    symbol instance is clicked.
    */

    b1.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
    fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_27);

    function
    fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_27(event:MouseEvent):void
    {
        gotoAndStop(1);
    }

    /* Click to Go to Next Frame and Stop
    Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
    to the next frame and stops the movie.
    */

    tesus1.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
    fl_ClickToGoToNextFrame_2);

    function fl_ClickToGoToNextFrame_2(event:MouseEvent):void
    {
        nextFrame();
    }

```

5. Latihan

```

/* Click to Go to Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance plays the movie
from the specified scene and frame.

```

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

```

*/
stop();

```

```

home_latihan2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_423);

function fl_ClickToGoToScene_423(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "menu_utama");
}

-

/* Click to Go to Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance plays the movie
from the specified scene and frame.

Instructions:
1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would
like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie
to play from in the specified scene.
*/
stop();
home_latihan2_2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_133);

function fl_ClickToGoToScene_133(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "menu_utama");
}

-

/* Click to Go to Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance plays the movie
from the specified scene and frame.

Instructions:
1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would
like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie
to play from in the specified scene.
*/
stop();
home_latihan2_1.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_134);

function fl_ClickToGoToScene_134(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "menu_utama");
}

-

import flash.events.MouseEvent;

var questions:Array=new Array();
var answers:Array=new Array();

var loader:URLLoader = new URLLoader();
loader.addEventListener(Event.COMPLETE,loadXML);
loader.load(new URLRequest("data_sca1.xml"));

```

```

function loadXML(e:Event):void
{
    var myxml = new XML(e.target.data);
    var loop =myxml.ques.length();
    for (var
i=0;i<loop;i++){questions[i]=myxml.ques[i].q1;

        answers[i]=[myxml.ques[i].op1,myxml.ques[i].op2,myxml.
ques[i].op3,myxml.ques[i].op4];

        }
        //gotoAndPlay(2);
    }
stop();

function main(e:MouseEvent){
    gotoAndPlay(2);
}
function sekor(e:MouseEvent){
    gotoAndStop(4);
}
mulai2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, main);
sekortinggi.addEventListener(MouseEvent.CLICK, sekor);
/*
trace(questions[1]);
trace(answers[1]);
trace(answers[1][0]);
trace(answers[1][1]);
trace(answers[1][2]);
trace(answers[1][3]);
*/
-
var soSavedSoNa:SharedObject =
SharedObject.getLocal("gameP13ksLksf3"); // Set the variable
'soSavedSoNa' to be a shared object

// I save it as
'gameP13ksLksf3'
/**Object
var savedSN:Object = soSavedSoNa.data.nameScore; // Set the
variable 'savedSN'

// If statements + functions
if (savedSN == null) { // Check if a game save is created
If it is not, create one
    trace("New game save created");
    savedSN = { // Set the variable 'savedSN'
        name1:"-";
        name2:" ";
        name3:"-";
        name4:"-";

        score1:"-";
        score2:"-";
        score3:"-";
        score4:"-";};
}
}

```

```

        soSavedScNa.data.nameScore = savedSN; // set the data
in the save file to the savedSN variable
        soSavedScNa.flush(); // Overwrite existing save file
    }
    -
    //
    // ** Leaderboard **
    //
    //
stop();
//
// Listeners
buttonBack1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, goBack);
//
// Functions
function goBack(event:MouseEvent) { // Go back to the start
menu
        gotoAndStop(1);
    }
    //
    // Leaderboard
    // 1 place
name1.text = savedSN.name1;
points1.text = savedSN.score1;
    // 2 place
name2.text = savedSN.name2;
points2.text = savedSN.score2;
    // 3 place
name3.text = savedSN.name3;
points3.text = savedSN.score3;
    // 4 place
name4.text = savedSN.name4;
points4.text = savedSN.score4;
    //
    -
import flash.utils.Timer;

var qnc=0;var rnd1;
var rnd2;
tick.visible=false;
salah.visible=false;
var right_answers:int=0;
var wrong_answers=0;
var right=0;

function change_question(){
    //untuk memberi nilai setiap soal
    if(tick.visible){
        right++;
        right_answers++;
    }
    if(salah.visible){
        wrong_answers++;
        right_answers--;
    }
    if(qnc==questions.length){

```

```

        gotoAndPlay(2);
    }
    else
    {
        tick.visible=false;
        sale.visible=false;
        rnd1=Math.ceil(Math.random()*3);

        rnd2=Math.ceil(Math.random()*questions.length)-1;
        q.text=questions[rnd2];
        if(questions[rnd2]=="x")
        {
            change_question();
        }
        questions[rnd2]="x";
        enable_disable(1);
        if(rnd1==1){opt1.text=answers[rnd2][0];
        opt2.text=answers[rnd2][1];
        opt3.text=answers[rnd2][2];opt4.text=answers[rnd2][3];
        }
        if(rnd1==2)
        {
            opt1.text=answers[rnd2][2];
            opt2.text=answers[rnd2][0];
            opt3.text=answers[rnd2][1];
            opt4.text=answers[rnd2][3];
        }
        if(rnd1==3){opt1.text=answers[rnd2][1];
        opt2.text=answers[rnd2][2];
        opt3.text=answers[rnd2][0];
        opt4.text=answers[rnd2][3];
        }
    }
}

function enable_disable(a)
{
    if(a==0)
    {
        shade1.mouseEnabled=false;
        shade2.mouseEnabled=false;
        shade3.mouseEnabled=false;
        shade4.mouseEnabled=false;
    }
    if(a==1)
    {
        shade1.mouseEnabled=true;
        shade2.mouseEnabled=true;
        shade3.mouseEnabled=true;
        shade4.mouseEnabled=true;
    }
}

change_question();

next_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, questionAction1);

```

```

function ButtonAction1(eventObject:MouseEvent) {
    qno++;change question();
    //jika sudah 20 soal
    if (qno == 20)
    {
        myTimer.removeEventListener(TimerEvent.TIMER,
countdown);
    }
}

shade1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ButtonAction2);
shade2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ButtonAction3);
shade3.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ButtonAction4);
shade4.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ButtonAction5);

function ButtonAction2(eventObject:MouseEvent)
{enable_disable(0);
if(rnd1==1)
{
    tick.visible=true;
    tick.y=shade1.y
}
else{salah.visible=true;
    salah.y=shade1.y
}
}

function ButtonAction3(eventObject:MouseEvent)
{
    enable_disable(0);
    if(rnd1==2)
    {
        tick.visible=true;
        tick.y=shade2.y
    }
    else
    {
        salah.visible=true;
        salah.y=shade2.y
    }
}

function ButtonAction4(eventObject:MouseEvent)
{
    enable_disable(0);
    if(rnd1==3)
    {
        tick.visible=true;
        tick.y=shade3.y
    }
    else
    {
        salah.visible=true;
        salah.y=shade3.y
    }
}

function ButtonAction5(eventObject:MouseEvent)
{

```

```

enable_disable(0);
if(rnd1==4)
{
    tick.visible=true;
    tick.y=shade4.y
}
else(salah.visible=true;
    salah.y=shade4.y
}
}

atop();

//Menambahkan timer pengerjakan Soal
var nCount:Number = 1200;
var myTimer:Timer = new Timer(1000, nCount);

timer_txt.text = nCount.toString();
myTimer.start();

myTimer.addEventListener(TimerEvent.TIMER, countdown);

function countdown(e:TimerEvent):void
{
    nCount--;
    timer_txt.text = String((nCount)-
myTimer.currentCount);
    timer_txt.text = nCount.toString();
    if(nCount == 0)
    {
        timer_txt.text = "Over";
        gotoAndStop(3);
    }
}

import flash.events.MouseEvent;

nameField.text = "";
score.text=String(right_answers);
ra.text=right;
wa.text=wrong_answers;

stop();

coba22.buttonMode=true;
function klikcoba(e:MouseEvent){
    gotoAndStop(0);
}
coba22.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klikcoba);

buttonSave1.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
saveScore);
//buttonContinue.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
continueStartM);
//

```

```

// Functions
function saveScore(event:MouseEvent) { // Save the score
    if (right_answers == 0) { // If the SCORE is equal to
0
        nameField.textColor = 0x000000;
        nameField.text = "No Points";
    } else if (right_answers < savedSN.score4) { //
The score is too small to end up on the leaderboard
        nameField.textColor = 0x000000;
        nameField.text = "Score<";
    } else if (nameField.text == "" || nameField.text
== "Name") { // If the text field is empty and equal to
'Name'
        nameField.textColor = 0xFF0000;
        nameField.text = "Name";
        this.addEventListener(Event.ENTER_FRAME,
checkTextName);
    } else {
        /**/ Save the score
        IF ((right_answers > save SN.score1 ||
savedSN.score1 == "-") && right_answers != 0) {
            trace("Score 1");
            savedSN = { // Set the date the
savedSN variable will have
                name1:nameField.text,
                name2:savedSN.name1,
                name3:savedSN.name2,
                name4:savedSN.name3,
                score1:right_answers,
                score2:savedSN.score1,
                score3:savedSN.score2,
                score4:savedSN.score3};
            soSavedSoNs.data.nameScore = savedSN;
// Set the data in the save file to the savedSN variable
soSavedSoNs.flush(); // Overwrite
existing save file

            buttonSave1.removeEventListener(MouseEvent.CLICK,
saveScore);

            //buttonContinue.removeEventListener(MouseEvent.CLICK,
UP, continueStartX);
            //gotoAndStep(1); // Go to the start
menu
        } else if ((right_answers > savedSN.score2
|| savedSN.score2 == "-") && right_answers != 0) {
            trace("Score 2");
            savedSN = { // Set the date the
savedSN variable will have
                name1:savedSN.name1,
                name2:nameField.text,
                name3:savedSN.name2,
                name4:savedSN.name3,
                score1:savedSN.score1,
                score2:right_answers,
                score3:savedSN.score2,

```

```

        score4:savedSN.score3);
        soSavedScNa.data.nameScore = savedSN;
// Set the data in the save file to the savedSN variable
        soSavedScNa.flush(); // Overwrite
existing save file

        buttonSave1.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,
saveScore);

        //buttonContinue.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE
UP, continueStartM);
        //gotoAndStop(1); // Go to the start
menu
        ) else if ((right_answers > savedSN.score3
|| savedSN.score3 == "-") && right_answers != 0) {
            trace("Score 3");
            savedSN = { // Set the date the
savedSN variable will have
                name1:savedSN.name1,
                name2:savedSN.name2,
                name3:nameField.text,
                name4:savedSN.name3,
                score1:savedSN.score1,
                score2:savedSN.score2,
                score3:right_answers,
                score4:savedSN.score3};
            soSavedScNa.data.nameScore = savedSN;
// Set the data in the save file to the savedSN variable
        soSavedScNa.flush(); // Overwrite
existing save file

        buttonSave1.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,
saveScore);

        //buttonContinue.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE
UP, continueStartM);
        //gotoAndStop(1); // Go to the start
menu
        ) else if ((right_answers > savedSN.score4
|| savedSN.score4 == "-") && right_answers != 0) {
            trace("Score 4");
            savedSN = { // Set the date the
savedSN variable will have
                name1:savedSN.name1,
                name2:savedSN.name2,
                name3:savedSN.name3,
                name4:nameField.text,
                score1:savedSN.score1,
                score2:savedSN.score2,
                score3:savedSN.score3,
                score4:right_answers};
            soSavedScNa.data.nameScore = savedSN;
// Set the data in the save file to the savedSN variable
        soSavedScNa.flush(); // Overwrite
existing save file

```

```

        buttonSave1.removeEventListener(MouseEvent.CLICK,
saveScore);

        //buttonContinue.removeEventListener(MouseEvent.CLICK,
continueStartM);
        gotoAndStop(1); // Go to the start
menu
    }
}
gotoAndStop(4);
};

function checkTextName(event:Event) { // Set the nameField
to the normal text color
    if (nameField.text != "" && nameField.text != "Name")
; // If the nameField is not null and not equal to 'Name'
        nameField.textColor = 0x000000;
        this.removeEventListener(Event.ENTER_FRAME,
checkTextName);
    }
}
function continueStartM(event:MouseEvent) { // go to the
start menu
    buttonSave1.removeEventListener(MouseEvent.CLICK,
saveScore);
    //buttonContinue.removeEventListener(MouseEvent.CLICK,
continueStartM);
    //this.removeEventListener(Event.ENTER_FRAME,
checkTextName);
    gotoAndStop(4); // Go to the start menu
}

```

6. Petunjuk

/* Click to Go to Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance plays the movie
from the specified scene and frame.

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

*/

```

home_petunjuk.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_14);

function fl_ClickToGoToScene_14(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(0, "menu_utama");
}

```

```
/* Click to Go to Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance plays the movie
from the specified scene and frame.
```

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

```
*/
```

```
home_petanjuk1.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_17);
```

```
function fl_ClickToGoToScene_17(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "menu_utama");
}
```

7. Tentang

```
/* Click to Go to Next Frame and Stop
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
to the next frame and stops the movie.
```

```
*/
```

```
next_tentang1.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToNextFrame_27);
```

```
function fl_ClickToGoToNextFrame_27(event:MouseEvent):void
{
    nextFrame();
}
```

```
/* Click to Go to Previous Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
to the previous scene in the timeline and continues playback
in that scene.
```

```
*/
```

```
/* Click to Go to Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance plays the movie
from the specified scene and frame.
```

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

```
*/
```

```
home_tentang2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_10);
```

```

function fl_ClickToGoToScene_10(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "menu_utama");
}

-

/* Click to Go to Previous Frame and Stop
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
to the previous frame and stops the movie.
*/

back_tentang.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToPreviousFrame_24);

function
fl_ClickToGoToPreviousFrame_24(event:MouseEvent):void
{
    prevFrame();
}

/* Click to Go to Next Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
to the next scene in the timeline and continues playback in
that scene.
*/

/* Click to Go to Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance plays the movie
from the specified scene and frame.

Instructions:
1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would
like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie
to play from in the specified scene.
*/

home_tentang.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_9);

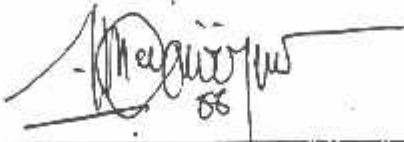
function fl_ClickToGoToScene_9(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "menu_utama");
}

/* Click to Go to Previous Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
to the previous scene in the timeline and continues playback
in that scene.
*/

```

ANGKET SURVEI APLIKASI

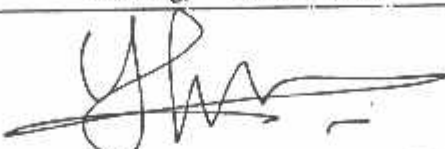
Kuesioner Metode Pembelajaran Ghorib Qiro'ati Untuk Membaca Al-Qur'an Berbasis Mobile Kejadi User, beri tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner di bawah ini:

| Identitas User | |
|---|---|
| Nama | M. Angga Alfianto |
| Umur | 20 |
| Jenis Kelamin | <input checked="" type="radio"/> a. Laki-Laki |
| | <input type="radio"/> b. Perempuan |
| | <input type="radio"/> c. Lain-Lain |
| Malang, 24 Januari 2015 | |
|  | |
| (M. Angga Alfianto) | |

- Apakah Pernah Mendengar Istilah Ghorib?
 a. Pernah Mendengar
 b. Tidak Pernah
 c. Pura-Pura Tidak Mendengar
- Apakah anda pernah menggunakan Aplikasi Tajwid pada Mobile Android?
 a. Sering
 b. Jarang
 c. Tidak pernah
- Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang menjelaskan bacaan Ghorib dan hati-hati pada Al-Qur'an ini?
 a. Aplikasi yang sangat bermanfaat
 b. Aplikasi yang biasa-biasa saja
 c. Aplikasi yang tidak bermanfaat
- Apakah Aplikasi ini mudah digunakan ?
 a. Sangat Setuju
 b. Setuju
 c. Cukup Setuju
 d. Kurang Setuju
 e. Tidak Setuju
- Apakah Desain aplikasi menarik ?
 a. Sangat Setuju
 b. Setuju
 c. Cukup Setuju
 d. Kurang Setuju
 e. Tidak Setuju
- Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami ?
 a. Sangat Setuju
 b. Setuju
 c. Cukup Setuju
 d. Kurang Setuju
 e. Tidak Setuju
- Apakah User dapat menangkap materi dan mengikuti pelatihan-pelatihan yang ada dalam media pembelajaran tersebut ?
 a. Sangat Setuju
 b. Setuju
 c. Cukup Setuju
 d. Kurang Setuju
 e. Tidak Setuju
- Cukup Setuju apakah User dengan aplikasi ini mudah memahami materi?
 a. Sangat Setuju
 b. Setuju
 c. Cukup Setuju
 d. Kurang Setuju
 e. Tidak Setuju
- Apakah aplikasi ini bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan belajar User ?
 a. Sangat Setuju
 b. Setuju
 c. Cukup Setuju
 d. Kurang Setuju
 e. Tidak Setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI


Kuesioner Metode Pembelajaran Ghorib Qiro'ati Untuk Membaca Al-Qur'an Berbasis Mobile Kepada User, beri tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner di bawah ini:

| Identitas User | |
|---|---|
| Nama | Febri Wahyudi |
| Umur | 23 |
| Jenis Kelamin | <input checked="" type="radio"/> a. Laki-Laki |
| | <input type="radio"/> b. Perempuan |
| | <input type="radio"/> c. Lain-Lain |
| Malang, Januari 2015 | |
|  | |
| (FEBRI WAHYUDI) | |

- Apakah Pernah Mendengar Istilah Ghorib?
 - Pernah Mendengar
 - Tidak Pernah
 - Pura-Pura Tidak Mendengar
- Apakah anda pernah menggunakan Aplikasi Tajwid pada Mobile Android?
 - Sering
 - Jarang
 - Tidak pernah
- Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang menjelaskan bacaan Ghorib dan hati-hati pada Al-Qur'an ini?
 - Aplikasi yang sangat bermanfaat
 - Aplikasi yang biasa-biasa saja
 - Aplikasi yang tidak bermanfaat
- Apakah Aplikasi ini mudah digunakan?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
- Apakah Desain aplikasi menarik?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
- Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
- Apakah User dapat menangkap materi dan mengikuti pelatihan-pelatihan yang ada dalam media pembelajaran tersebut?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
- Cukup Setujukah User dengan aplikasi ini mudah memahami materi?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
- Apakah aplikasi ini bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan belajar User?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI


Kuesioner Metode Pembelajaran Ghorib Qiro'ati Untuk Membaca Al-Qur'an Berbasis Mobile Kepada User, beri tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner di bawah ini:

| Identitas User | |
|---|----------------|
| Nama | Dedik Suratno |
| Umur | 21 |
| Jenis Kelamin | a. Laki-Laki ✓ |
| | b. Perempuan |
| | c. Lain-Lain |
| Malang, 24 Januari 2015 | |
|  | |
| (DEDIK SURATNO) | |

1. Apakah Pernah Mendengar Istilah Ghorib?
 - a. Pernah Mendengar ✓
 - b. Tidak Pernah
 - c. Pura-Pura Tidak Mendengar
2. Apakah anda pernah menggunakan Aplikasi Tajwid pada Mobile Android?
 - a. Sering
 - b. Jarang
 - c. Tidak pernah ✓
3. Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang menjelaskan bacaan Ghorib dan hati-hati pada Al-Qur'an ini?
 - a. Aplikasi yang sangat bermanfaat ✓
 - b. Aplikasi yang biasa-biasa saja
 - c. Aplikasi yang tidak bermanfaat
4. Apakah Aplikasi ini mudah digunakan ?
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju ✓
 - c. Cukup Setuju
 - d. Kurang Setuju
 - e. Tidak Setuju
5. Apakah Desain aplikasi menarik ?
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju ✓
 - c. Cukup Setuju
 - d. Kurang Setuju
 - e. Tidak Setuju
6. Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami ?
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju ✓
 - c. Cukup Setuju
 - d. Kurang Setuju
 - e. Tidak Setuju
7. Apakah User dapat menangkap materi dan mengikuti pelatihan-pelatihan yang ada dalam media pembelajaran tersebut ?
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju ✓
 - c. Cukup Setuju
 - d. Kurang Setuju
 - e. Tidak Setuju
8. Cukup Setujukah User dengan aplikasi ini mudah memahami materi?
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju ✓
 - c. Cukup Setuju
 - d. Kurang Setuju
 - e. Tidak Setuju
9. Apakah aplikasi ini bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan belajar User ?
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju ✓
 - c. Cukup Setuju
 - d. Kurang Setuju
 - e. Tidak Setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI


Kuesioner Metode Pembelajaran Ghorib Qiro'ati Untuk Membaca Al-Qur'an Berbasis Mobile Kepada User, beri tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner di bawah ini:

| Identitas User | |
|---|--|
| Nama | TASYA RETNO PUTRI |
| Umur | 10 |
| Jenis Kelamin | a. Laki-Laki |
| | <input checked="" type="checkbox"/> b. Perempuan |
| | c. Lain-Lain |
| Malang, Januari 2015 | |
|  | |
| (TASYA RETNO PUTRI) | |

- Apakah Pernah Mendengar Istilah Ghorib?
 - Pernah Mendengar
 - Tidak Pernah
 - Pura-Pura Tidak Mendengar
- Apakah anda pernah menggunakan Aplikasi Tajwid pada Mobile Android?
 - Sering
 - Jarang
 - Tidak pernah
- Apakah pendapat anda jika ada aplikasi android yang menjelaskan bacaan Ghorib dan hati-hati pada Al-Qur'an ini?
 - Aplikasi yang sangat bermanfaat
 - Aplikasi yang biasa-biasa saja
 - Aplikasi yang tidak bermanfaat
- Apakah Aplikasi ini mudah digunakan ?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
- Apakah Desain aplikasi menarik ?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
- Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami ?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
- Apakah User dapat menangkap materi dan mengikuti pelatihan-pelatihan yang ada dalam media pembelajaran tersebut ?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
- Cukup Setujukah User dengan aplikasi ini mudah memahami materi?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
- Apakah aplikasi ini bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan belajar User ?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI

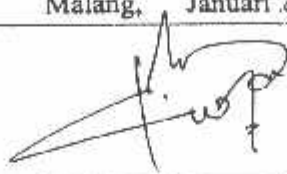
Kuesioner Metode Pembelajaran Ghorib Qiro'ati Untuk Membaca Al-Qur'an Berbasis Mobile Kepada User, beri tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner di bawah ini:

| Identitas User: | |
|---|---|
| Nama | Achmad Eko Prasetyo |
| Umur | 20 |
| Jenis Kelamin | <input checked="" type="checkbox"/> Laki-Laki |
| | <input type="checkbox"/> Perempuan |
| | <input type="checkbox"/> Lain-Lain |
| Malang, Januari 2015 | |
|  | |
| (Achmad Eko Prasetyo) | |

- Apakah Pernah Mendengar Istilah Ghorib?
 Pernah Mendengar
 Tidak Pernah
 Pura-Pura Tidak Mendengar
- Apakah anda pernah menggunakan Aplikasi Tajwid pada Mobile Android?
 Sering
 Jarang
 Tidak pernah
- Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang menjelaskan bacaan Ghorib dan hati-hati pada Al-Qur'an ini?
 Aplikasi yang sangat bermanfaat
 Aplikasi yang biasa-biasa saja
 Aplikasi yang tidak bermanfaat
- Apakah Aplikasi ini mudah digunakan ?
 Sangat Setuju
 Setuju
 Cukup Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
- Apakah Desain aplikasi menarik ?
 Sangat Setuju
 Setuju
 Cukup Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
- Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami ?
 Sangat Setuju
 Setuju
 Cukup Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
- Apakah User dapat menangkap materi dan mengikuti pelatihan-pelatihan yang ada dalam media pembelajaran tersebut ?
 Sangat Setuju
 Setuju
 Cukup Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
- Cukup Setujukah User dengan aplikasi ini mudah memahami materi ?
 Sangat Setuju
 Setuju
 Cukup Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
- Apakah aplikasi ini bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan belajar User ?
 Sangat Setuju
 Setuju
 Cukup Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI

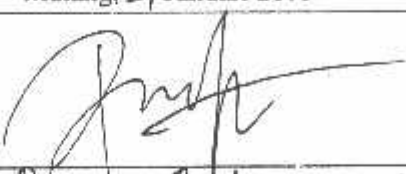
Kuesioner Metode Pembelajaran Ghorib Qiro'ati Untuk Membaca Al-Qur'an Berbasis Mobile Kepada User, beri tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner di bawah ini:

| Identitas User | |
|---|---|
| Nama | RANGGA CAHYADINATA |
| Umur | 20 |
| Jenis Kelamin | <input checked="" type="radio"/> a. Laki-Laki |
| | b. Perempuan |
| | c. Lain-Lain |
| Malang, Januari 2015 | |
|  | |
| (RANGGA C) | |

1. Apakah Pernah Mendengar Istilah Ghorib?
 a. Pernah Mendengar
b. Tidak Pernah
c. Pura-Pura Tidak Mendengar
2. Apakah anda pernah menggunakan Aplikasi Tajwid pada Mobile Android?
a. Sering
b. Jarang
 c. Tidak pernah
3. Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang menjelaskan bacaan Ghorib dan hati-hati pada Al-Qur'an ini?
 a. Aplikasi yang sangat bermanfaat
b. Aplikasi yang biasa-biasa saja
c. Aplikasi yang tidak bermanfaat
4. Apakah Aplikasi ini mudah digunakan ?
a. Sangat Setuju
 b. Setuju
c. Cukup Setuju
d. Kurang Setuju
e. Tidak Setuju
5. Apakah Desain aplikasi menarik ?
 a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Cukup Setuju
d. Kurang Setuju
e. Tidak Setuju
6. Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami ?
a. Sangat Setuju
 b. Setuju
c. Cukup Setuju
d. Kurang Setuju
e. Tidak Setuju
7. Apakah User dapat menangkap materi dan mengikuti pelatihan-pelatihan yang ada dalam media pembelajaran tersebut ?
a. Sangat Setuju
 b. Setuju
c. Cukup Setuju
d. Kurang Setuju
e. Tidak Setuju
8. Cukup Setujukah User dengan aplikasi ini mudah memahami materi?
a. Sangat Setuju
b. Setuju
 c. Cukup Setuju
d. Kurang Setuju
e. Tidak Setuju
9. Apakah aplikasi ini bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan belajar User ?
 a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Cukup Setuju
d. Kurang Setuju
e. Tidak Setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI

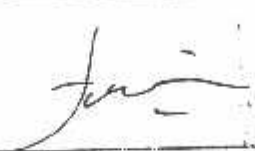
Kuesioner Metode Pembelajaran Ghorib Qiro'ati Untuk Membaca Al-Qur'an Berbasis Mobile Kepada User, beri tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner di bawah ini:

| Identitas User | |
|---|--|
| Nama | Prima Aristi |
| Umur | 20 |
| Jenis Kelamin | a. Laki-Laki <input checked="" type="checkbox"/> |
| | b. Perempuan |
| | c. Lain-Lain |
| Malang, 24 Januari 2015 | |
|  | |
| (Prima Aristi) | |

- Apakah Pernah Mendengar Istilah Ghorib?
 - Pernah Mendengar
 - Tidak Pernah
 - Pura-Pura Tidak Mendengar
- Apakah anda pernah menggunakan Aplikasi Tajwid pada Mobile Android?
 - Sering
 - Jarang
 - Tidak pernah
- Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang menjeiaskan bacaan Ghorib dan hati-hati pada Al-Qur'an ini?
 - Aplikasi yang sangat bermanfaat
 - Aplikasi yang biasa-biasa saja
 - Aplikasi yang tidak bermanfaat
- Apakah Aplikasi ini mudah digunakan ?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
- Apakah Desain aplikasi menarik ?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
- Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami ?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
- Apakah User dapat menangkap materi dan mengikuti pelatihan-pelatihan yang ada dalam media pembelajaran tersebut ?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
- Cukup Setujukah User dengan aplikasi ini mudah memahami materi?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
- Apakah aplikasi ini bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan belajar User ?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI

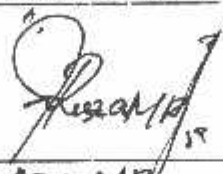
Kuesioner Metode Pembelajaran Ghorib Qiro'ati Untuk Membaca Al-Qur'an Berbasis Mobile Kepada User, beri tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner di bawah ini:

| Identitas User | |
|---|--|
| Nama | Fahran Zamri |
| Umur | 23 |
| Jenis Kelamin | <input checked="" type="checkbox"/> a. Laki-Laki |
| | <input type="checkbox"/> b. Perempuan |
| | <input type="checkbox"/> c. Lain-Lain |
| Malang, 24 Januari 2015 | |
|  | |
| (Fahran Z.) | |

- Apakah Pernah Mendengar Istilah Ghorib?
 a. Pernah Mendengar
 b. Tidak Pernah
 c. Pura-Pura Tidak Mendengar
- Apakah anda pernah menggunakan Aplikasi Tajwid pada Mobile Android?
 a. Sering
 b. Jarang
 c. Tidak pernah
- Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang menjelaskan bacaan Ghorib dan hati-hati pada Al-Qur'an ini?
 a. Aplikasi yang sangat bermanfaat
 b. Aplikasi yang biasa-biasa saja
 c. Aplikasi yang tidak bermanfaat
- Apakah Aplikasi ini mudah digunakan ?
 a. Sangat Setuju
 b. Setuju
 c. Cukup Setuju
 d. Kurang Setuju
 e. Tidak Setuju
- Apakah Desain aplikasi menarik ?
 a. Sangat Setuju
 b. Setuju
 c. Cukup Setuju
 d. Kurang Setuju
 e. Tidak Setuju
- Apakah alu jalarnya aplikasi ini mudah dipahami ?
 a. Sangat Setuju
 b. Setuju
 c. Cukup Setuju
 d. Kurang Setuju
 e. Tidak Setuju
- Apakah User dapat menangkap materi dan mengikuti pelatihan-pelatihan yang ada dalam media pembelajaran tersebut ?
 a. Sangat Setuju
 b. Setuju
 c. Cukup Setuju
 d. Kurang Setuju
 e. Tidak Setuju
- Cukup Setujukah User dengan aplikasi ini mudah memahaminya materi?
 a. Sangat Setuju
 b. Setuju
 c. Cukup Setuju
 d. Kurang Setuju
 e. Tidak Setuju
- Apakah aplikasi ini bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan belajar User ?
 a. Sangat Setuju
 b. Setuju
 c. Cukup Setuju
 d. Kurang Setuju
 e. Tidak setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI

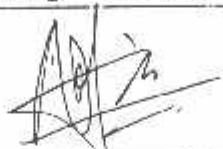
Kuesioner Metode Pembelajaran Ghorib Qiro'ati Untuk Membaca Al-Qur'an Berbasis Mobile Kepada User, beri tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner di bawah ini:

| Identitas User | |
|---|---|
| Nama | RESA. M. R |
| Umur | 21 |
| Jenis Kelamin | <input checked="" type="radio"/> a. Laki-Laki |
| | b. Perempuan |
| | c. Lain-Lain |
| Malang, 24 Januari 2015 | |
|  | |
| (RESA. M. R) | |

- Apakah Pernah Mendengar Istilah Ghorib?
 a. Pernah Mendengar
b. Tidak Pernah
c. Pura-Pura Tidak Mendengar
- Apakah anda pernah menggunakan Aplikasi Tajwid pada Mobile Android?
a. Sering
 b. Jarang
c. Tidak pernah
- Apakah pendapat anda jika ada aplikasi android yang menjelaskan bacaan Ghorib dan hati-hati pada Al-Qur'an ini?
 a. Aplikasi yang sangat bermanfaat
b. Aplikasi yang biasa-biasa saja
c. Aplikasi yang tidak bermanfaat
- Apakah Aplikasi ini mudah digunakan ?
a. Sangat Setuju
 b. Setuju
c. Cukup Setuju
d. Kurang Setuju
e. Tidak Setuju
- Apakah Desain aplikasi menarik ?
a. Sangat Setuju
 b. Setuju
c. Cukup Setuju
d. Kurang Setuju
e. Tidak Setuju
- Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami ?
a. Sangat Setuju
 b. Setuju
c. Cukup Setuju
d. Kurang Setuju
e. Tidak Setuju
- Apakah User dapat menangkap materi dan mengikuti pelatihan-pelatihan yang ada dalam media pembelajaran tersebut ?
a. Sangat Setuju
 b. Setuju
c. Cukup Setuju
d. Kurang Setuju
e. Tidak Setuju
- Cukup Setujukah User dengan aplikasi ini mudah memahami materi?
a. Sangat Setuju
 b. Setuju
c. Cukup Setuju
d. Kurang Setuju
e. Tidak Setuju
- Apakah aplikasi ini bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan belajar User ?
 a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Cukup Setuju
d. Kurang Setuju
e. Tidak Setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI


Kuesioner Metode Pembelajaran Ghorib Qiro'ati Untuk Membaca Al-Qur'an Berbasis Mobile Kepada User, beri tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner di bawah ini:

| Identitas User | |
|---|---|
| Nama | Naf'an |
| Umur | 21 |
| Jenis Kelamin | <input checked="" type="checkbox"/> Laki-Laki |
| | <input type="checkbox"/> b. Perempuan |
| | <input type="checkbox"/> c. Lain-Lain |
| Malang, Januari 2015 | |
|  | |
| (Naf'an) | |

- Apakah Pernah Mendengar Istilah Ghorib?
 a. Pernah Mendengar
 b. Tidak Pernah
 c. Pura-Pura Tidak Mendengar
- Apakah anda pernah menggunakan Aplikasi Tajwid pada Mobile Android?
 a. Sering
 b. Jarang
 c. Tidak pernah
- Apakah pendapat anda jika ada aplikasi android yang menjelaskan bacaan Ghorib dan hati-hati pada Al-Qur'an ini?
 a. Aplikasi yang sangat bermanfaat
 b. Aplikasi yang biasa-biasa saja
 c. Aplikasi yang tidak bermanfaat
- Apakah Aplikasi ini mudah digunakan?
 a. Sangat Setuju
 b. Setuju
 c. Cukup Setuju
 d. Kurang Setuju
 e. Tidak Setuju
- Apakah Desain aplikasi menarik?
 a. Sangat Setuju
 b. Setuju
 c. Cukup Setuju
 d. Kurang Setuju
 e. Tidak Setuju
- Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami?
 a. Sangat Setuju
 b. Setuju
 c. Cukup Setuju
 d. Kurang Setuju
 e. Tidak Setuju
- Apakah User dapat menangkap materi dan mengikuti pelatihan-pelatihan yang ada dalam media pembelajaran tersebut?
 a. Sangat Setuju
 b. Setuju
 c. Cukup Setuju
 d. Kurang Setuju
 e. Tidak Setuju
- Cukup Setujukah User dengan aplikasi ini mudah memahami materi?
 a. Sangat Setuju
 b. Setuju
 c. Cukup Setuju
 d. Kurang Setuju
 e. Tidak Setuju
- Apakah aplikasi ini bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan belajar User?
 a. Sangat Setuju
 b. Setuju
 c. Cukup Setuju
 d. Kurang Setuju
 e. Tidak Setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI


Kuesioner Metode Pembelajaran Ghorib Qiro'ati Untuk Membaca Al-Qur'an Berbasis Mobile Kepada User, beri tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner di bawah ini:

| Identitas User | |
|---|---|
| Nama | Adi Prasetyo |
| Umur | 14. |
| Jenis Kelamin | <input checked="" type="radio"/> a. Laki-Laki |
| | b. Perempuan |
| | c. Lain-Lain |
| Malang, Januari 2015 | |
|  | |
| (Adi Prasetyo.) | |

- Apakah Pernah Mendengar Istilah Ghorib?
 a. Pernah Mendengar
b. Tidak Pernah
c. Pura-Pura Tidak Mendengar
- Apakah anda pernah menggunakan Aplikasi Tajwid pada Mobile Android?
a. Sering
 b. Jarang
c. Tidak pernah
- Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang menjelaskan bacaan Ghorib dan hati-hati pada Al-Qur'an ini?
 a. Aplikasi yang sangat bermanfaat
b. Aplikasi yang biasa-biasa saja
c. Aplikasi yang tidak bermanfaat
- Apakah Aplikasi ini mudah digunakan ?
 a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Cukup Setuju
d. Kurang Setuju
e. Tidak Setuju
- Apakah Desain aplikasi menarik ?
 a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Cukup Setuju
d. Kurang Setuju
e. Tidak Setuju
- Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami ?
 a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Cukup Setuju
d. Kurang Setuju
e. Tidak Setuju
- Apakah User dapat menangkap materi dan mengikuti pelatihan-pelatihan yang ada dalam media pembelajaran tersebut ?
a. Sangat Setuju
 b. Setuju
c. Cukup Setuju
d. Kurang Setuju
e. Tidak Setuju
- Cukup Setujukah User dengan aplikasi ini mudah memahami materi?
 a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Cukup Setuju
d. Kurang Setuju
e. Tidak Setuju
- Apakah aplikasi ini bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan belajar User ?
 a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Cukup Setuju
d. Kurang Setuju
e. Tidak Setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI


Kuesioner Metode Pembelajaran Ghorib Qiro'ati Untuk Membaca Al-Qur'an Berbasis Mobile Kepada User, beri tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner di bawah ini:

| Identitas User | |
|---|---|
| Nama | NOVAN LIA H |
| Umur | 16 |
| Jenis Kelamin | <input checked="" type="radio"/> a. Laki-Laki |
| | <input type="radio"/> b. Perempuan |
| | <input type="radio"/> c. Lain-Lain |
| Malang, Januari 2015 | |
|  | |
| (NOVAN LIA . H.) | |

- Apakah Pernah Mendengar Istilah Ghorib?
 a. Pernah Mendengar
 b. Tidak Pernah
 c. Pura-Pura Tidak Mendengar
- Apakah anda pernah menggunakan Aplikasi Tajwid pada Mobile Android?
 a. Sering
 b. Jarang
 c. Tidak pernah
- Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang menjelaskan bacaan Ghorib dan hati-hati pada Al-Qur'an ini?
 a. Aplikasi yang sangat bermanfaat
 b. Aplikasi yang biasa-biasa saja
 c. Aplikasi yang tidak bermanfaat
- Apakah Aplikasi ini mudah digunakan ?
 a. Sangat Setuju
 b. Setuju
 c. Cukup Setuju
 d. Kurang Setuju
 e. Tidak Setuju
- Apakah Desain aplikasi menarik ?
 a. Sangat Setuju
 b. Setuju
 c. Cukup Setuju
 d. Kurang Setuju
 e. Tidak Setuju
- Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami ?
 a. Sangat Setuju
 b. Setuju
 c. Cukup Setuju
 d. Kurang Setuju
 e. Tidak Setuju
- Apakah User dapat menangkap materi dan mengikuti pelatihan-pelatihan yang ada dalam media pembelajaran tersebut ?
 a. Sangat Setuju
 b. Setuju
 c. Cukup Setuju
 d. Kurang Setuju
 e. Tidak Setuju
- Cukup Setujukah User dengan aplikasi ini mudah memahami materi?
 a. Sangat Setuju
 b. Setuju
 c. Cukup Setuju
 d. Kurang Setuju
 e. Tidak Setuju
- Apakah aplikasi ini bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan belajar User ?
 a. Sangat Setuju
 b. Setuju
 c. Cukup Setuju
 d. Kurang Setuju
 e. Tidak Setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI

Kuesioner Metode Pembelajaran Ghorib Qiro'ati Untuk Membaca Al-Qur'an Berbasis Mobile Kepada User, beri tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner di bawah ini:

| Identitas User | |
|---|---|
| Nama | MURIS MAWAN |
| Umur | 13 |
| Jenis Kelamin | <input checked="" type="checkbox"/> Laki-Laki |
| | b. Perempuan |
| | c. Lain-Lain |
| Malang, 22 Januari 2015 | |
|  | |
| (MURIS) | |

- Apakah Pernah Mendengar Istilah Ghorib?
 - a. Pernah Mendengar
 - b. Tidak Pernah
 - c. Pura-Pura Tidak Mendengar
- Apakah anda pernah menggunakan Aplikasi Tajwid pada Mobile Android?
 - a. Sering
 - b. Jarang
 - c. Tidak pernah
- Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang menjelaskan bacaan Ghorib dan hati-hati pada Al-Qur'an ini?
 - a. Aplikasi yang sangat bermanfaat
 - b. Aplikasi yang biasa-biasa saja
 - c. Aplikasi yang tidak bermanfaat
- Apakah Aplikasi ini mudah digunakan?
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Cukup Setuju
 - d. Kurang Setuju
 - e. Tidak Setuju
- Apakah Desain aplikasi menarik?
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Cukup Setuju
 - d. Kurang Setuju
 - e. Tidak Setuju

- Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami?
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Cukup Setuju
 - d. Kurang Setuju
 - e. Tidak Setuju
- Apakah User dapat menangkap materi dan mengikuti pelatihan-pelatihan yang ada di laman media pembelajaran tersebut?
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Cukup Setuju
 - d. Kurang Setuju
 - e. Tidak Setuju
- Cukup Setujukah User dengan aplikasi ini mudah memahami materi?
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Cukup Setuju
 - d. Kurang Setuju
 - e. Tidak Setuju
- Apakah aplikasi ini bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan belajar User?
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Cukup Setuju
 - d. Kurang Setuju
 - e. Tidak Setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI


Kuesioner Metode Pembelajaran: Ghorib Qir'ati Untuk Membaca Al-Qur'an Berbasis Mobile Ke pada User, beri tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner di bawah ini:

| Identitas User | |
|--------------------------|---|
| Nama | AULIA NABILA QOIRUNISA |
| Umur | 9 |
| Jenis Kelamin | a. Laki-Laki |
| | <input checked="" type="radio"/> b. Perempuan |
| | c. Lain-Lain |
| Malang, Januari 2015 | |
| Aulīā | |
| (AULIA NABILA QOIRUNISA) | |

- Apakah Pernah Mendengar Istilah Ghorib?
 - Pernah Mendengar
 - Tidak Pernah
 - Pura-Pura Tidak Mendengar
- Apakah anda pernah menggunakan Aplikasi Tajwid pada Mobile Android?
 - Sering
 - Jarang
 - Tidak pernah
- Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang menjelaskan bacaan Ghorib dan hati-hati pada Al-Qur'an ini?
 - Aplikasi yang sangat bermanfaat
 - Aplikasi yang biasa-biasa saja
 - Aplikasi yang tidak bermanfaat
- Apakah Aplikasi ini mudah digunakan?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
- Apakah Desain aplikasi menarik?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
- Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
- Apakah User dapat menangkap materi dan mengikuti pelatihan-pelatihan yang ada dalam media pembelajaran tersebut?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
- Cukup Setujukah User dengan aplikasi ini mudah memahami materi?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
- Apakah aplikasi ini bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan belajar User?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI


Kuesioner Metode Pembelajaran Ghorib Qiro'ati Untuk Membaca Al-Qur'an Berbasis Mobile Kepada User, beri tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner di bawah ini:

| Identitas User | |
|---|---|
| Nama | Vicky |
| Umur | 10 |
| Jenis Kelamin | <input checked="" type="radio"/> a. Laki-Laki |
| | <input type="radio"/> b. Perempuan |
| | <input type="radio"/> c. Lain-Lain |
| Malang, Januari 2015 | |
|  | |
| (Vicky) | |

- Apakah Pernah Mendengar Istilah Ghorib?
 - Pernah Mendengar
 - Tidak Pernah
 - Pura-Pura Tidak Mendengar
- Apakah anda pernah menggunakan Aplikasi Tajwid pada Mobile Android?
 - Sering
 - Jarang
 - Tidak pernah
- Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang menjelaskan bacaan Ghorib dan hati-hati pada Al-Qur'an ini?
 - Aplikasi yang sangat bermanfaat
 - Aplikasi yang biasa-biasa saja
 - Aplikasi yang tidak bermanfaat
- Apakah Aplikasi ini mudah digunakan ?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
- Apakah Desain aplikasi menarik ?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
- Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami ?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
- Apakah User capat menangkap materi dan mengikuti pelatihan-pelatihan yang ada dalam media pembelajaran te. sebut ?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
- Cukup Setujukah User dengan aplikasi ini mudah memahani materi?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
- Apakah aplikasi ini bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan belajar User ?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI

Kuesioner Metode Pembelajaran Ghorib Qiro'ati Untuk Membaca Al-Qur'an Berbasis Mobile Kepada User, beri tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner di bawah ini:

| Identitas User | |
|---|--|
| Nama | M. Fadri Irfan |
| Umur | 23 |
| Jenis Kelamin | a. Laki-Laki <input checked="" type="checkbox"/> |
| | b. Perempuan |
| | c. Lain-Lain |
| Malang, 24 Januari 2015 | |
|  | |
| (M. Fadri Irfan) | |

- Apakah Pernah Mendengar Istilah Ghorib?
 - Pernah Mendengar
 - Tidak Pernah
 - Pura-Pura Tidak Mendengar
- Apakah anda pernah menggunakan Aplikasi Tajwid pada Mobile Android?
 - Sering
 - Jarang
 - Tidak pernah
- Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang menjelaskan bacaan Ghorib dan hati-hati pada Al-Qur'an ini?
 - Aplikasi yang sangat bermanfaat
 - Aplikasi yang biasa-biasa saja
 - Aplikasi yang tidak bermanfaat
- Apakah Aplikasi ini mudah digunakan?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
- Apakah Desain aplikasi menarik?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju

- Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
- Apakah User dapat menangkap materi dan mengikuti pelatihan-pelatihan yang ada dalam media pembelajaran tersebut?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
- Cukup Setukah User dengan aplikasi ini mudah memahami materi?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
- Apakah aplikasi ini bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan belajar User?
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Cukup Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
Fakultas Teknologi Industri
Program Studi Teknik Informatika S1

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI


Nama : Alfani Ni'ami
NIM : 11.18.076
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : Metode Pembelajaran Ghorib Qiro'ati Untuk Membaca Al-Qur'an Berbasis Mobile

Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 24 Februari 2015
Tempat : Ruang Lab Multimedia Informatika
Nilai : A

Panitia Ujian Skripsi :

Ketua Majelis Penguji

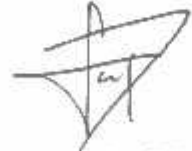

Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP. 19740416 200501 1 002

Anggota Penguji :

Penguji Pertama

Penguji Kedua


Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP. 19740416 200501 1 002


Sonny Prasetio, ST., MT.
NIP.P 1031000433



FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : Alfani Ni'ami
NIM : 11.18.076
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : Metode Pembelajaran Ghorib Qiro'ati Untuk Membaca Al-Qur'an Berbasis Mobile

| Tanggal | Penguji | Uraian | Paraf |
|---------------|---------|---|-------|
| 19 Maret 2015 | I | 1. Buat Tampilan Lebih Menarik 2. Penambahan Waktu Mengerjakan Lathan 3. Bank Soal Lebih Banyak | |
| 19 Maret 2015 | II | 1. Ubah Tampilan Dan Tulisan Materi 2. Ubah Waktu Pengerjaan Kuis | |

Anggota Penguji :

Penguji Pertama

Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP. 19740416 200501 1 002

Penguji Kedua

Sonny Prasetyo, ST., MT.
NIP.P 1031000433

Mengetahui

Dosen Pembimbing I

Ali Mahmudi, B.Eng, PhD
NIP. 1031000429

Dosen Pembimbing II

Nurlaily Vendyansyah, ST



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
Fakultas Teknologi Industri
Program Studi Teknik Informatika S1

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Alfani Ni'ami
Nim : 11.18.076
Masa Bimbingan : 27 Oktober 2014 - 27 April 2015
Judul Skripsi : Metode Pembelajaran Ghorib Qiro'ati Untuk Membaca Al-Qur'an Berbasis Mobile

| No. | Tanggal | Uraian | Paraf Pembimbing |
|-----|------------------|---------------------------------|------------------|
| 1 | 2 Desember 2014 | Draft BAB 1, 2, 3 | |
| 2 | 4 Desember 2014 | BAB 1 OK | |
| 3 | 5 Desember 2014 | BAB 2 OK | |
| 4 | 19 Januari 2015 | Demo Program Problem: Keluar | |
| 5 | 23 Januari 2015 | Makalah SEMHAS | |
| 6 | 28 Januari 2015 | ACC Makalah SEMHAS | |
| 7 | 23 Februari 2015 | ACC SKRIPSI | |
| 8 | | | |
| 9 | | | |
| 10 | | | |

Malang,
Dosen Pembimbing

Ali Mahmudi, B.Eng., PhD
NIP. 1031000429



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
Fakultas Teknologi Industri
Program Studi Teknik Informatika S1

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Alfian Ni'ami
Nim : 11.18.076
Masa Bimbingan : 27 Oktober 2014 - 27 April 2015
Judul Skripsi : Metode Pembelajaran Ghorib Qiro'ati Untuk Membaca Al-Qur'an Berbasis Mobile

| No. | Tanggal | Uraian | Paraf Pembimbing |
|-----|------------------|---|------------------|
| 1 | 26 Nopember 2014 | Perbaiki BAB 1 Metode Pembelajaran | |
| 2 | 11 Nopember 2014 | Perbaiki BAB 2 dan 3 | |
| 3 | 1 Desember 2014 | Perbaiki Flowchart Demo Program | |
| 4 | 2 Desember 2014 | BAB 1,2,3 OK Go Seminar Progres *ptt | |
| 5 | 12 Januari 2015 | Demo Program (Tampilan) | |
| 6 | 19 Januari 2015 | Demo Program (Audio Materi) | |
| 7 | 23 Februari 2015 | Makalah Diperbaiki Pengujian Revisi | |
| 8 | 28 Januari 2015 | Go Seminar Hasil | |
| 9 | 23 Februari 2015 | ACC Laporan Skripsi | |
| 10 | | | |

Malang,
Dosen Pembimbing

Nurlaily Vendyansyah, ST



LEMBAR PEMANTAUAN SEMINAR PROGRES SKRIPSI

nama : ALFAN MIAMI
 NIM : 11.18.076
 Tanggal : 9 / 12 / 2014

Judul Skripsi : Metode Pembelajaran Ehorib Qiro'ati Untuk Membaca Al-Qur'an Berbasis Mobile

Pengamatan / Komentar :

- Kursi timer, Peringkat
- fungsionalitas
- tampilan dan desain
- Content kont ke bahasa

Mengetahui,
 Program Studi T.Informatika
 Ketua

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Depdiknas
 Dedy Irawan, ST.MT
 P. 19740416 200501 1 002

(.....)

(.....)

Penguji

 (.....)



LEMBAR PEMANTAUAN SEMINAR PROGRES SKRIPSI

nama : ALFAN NIAMI
1 : 11. 18. 076
tanggal : 9 / 12 / 2014

Judul Skripsi :

ETODE PEMBELAJARAN GHORIB QIRO'ATI UNTUK MEMBACA ALQURAN
BERBASIS MOBILE

Isian / Komentar :

1. Materi Quis

Mengetahui,
Program Studi T.Informatika
Ketua

Pembimbing 1

Pembimbing 2

seph Dedy Irawan, ST.MT
P. 19740416 200501 1 002


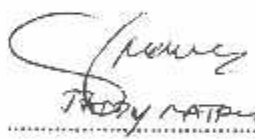
(.....)

(.....)
NURLAILY





BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1

| | | | | |
|---|--|--|---|---------------------------|
| No | Nama Mahasiswa : ALFAN MIAMI | | | Nim 11. 18 . 076 |
| 1 | Keterangan | Tanggal | Waktu | Tempat |
| 2 | Pelaksanaan | 6 - 10 - 2014 | 08.00 - SELESAI | Ruang LAB. ROBOTIK |
| Spesifikasi Judul (berilah tanda silang)**) | | | | |
| 3 | <input type="checkbox"/> a. Jaringan komputer <input checked="" type="checkbox"/> b. Multimedia | | <input type="checkbox"/> c. Basis data <input type="checkbox"/> d. Pemrograman & RPL <input type="checkbox"/> e. Lainnya..... | |
| 4 | Judul proposal yang diseminarkan mahasiswa | METODE PEMBELAJARAN GHORIB QIRO'ATI UNTUK MEMBACA AL-QUR'AN BERBASIS ADOBE FLASH | | |
| 5 | Perubahan judul yang diusulkan oleh kelompok dosen keahlian | METODE PEMBELAJARAN GHORIB QIRO'ATI UNTUK MEMBACA ALQURAN BERBASIS MOBILE | | |
| 6 | Catatan : | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| Persetujuan judul skripsi | | | | |
| 7 | Disetujui, Dosen keahlian I  NURLAILY | Disetujui, Dosen keahlian II  TEDDY MATRI | Disetujui, Dosen keahlian III | |
| | Mengetahui, Ketua Prodi T.Informatika <u>Joseph Dedy Irawan, ST.MT</u> NIP. 19740416 200501 1 002 | Moderator I | Moderator II | |



FORMULIR PERBAIKAN SEMINAR PROPOSAL /JUDUL

Dalam pelaksanaan Seminar Judul Jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan untuk mahasiswa :

Nama : ALFAN NAMI
NIM : 1118076
Perbaikan Meliputi :

1. BEBASARI DESKTOP
2. USI KODA 2 DAMPAK MAL

Malang, _____

(ALFAN NAMI)



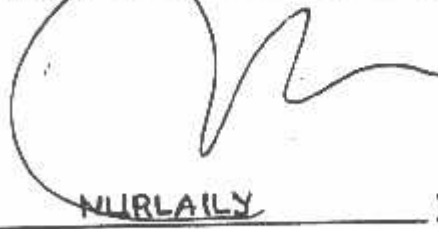
FORMULIR PERBAIKAN SEMINAR PROPOSAL /JUDUL

Dalam pelaksanaan Seminar Judul Jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan untuk mahasiswa :

Nama : ALFAN MIAMI
NIM : 11. 18. 076
Perbaikan Meliputi :

1. Landasan Teori belum tercantum pada Daftar Pustaka.

Malang, 6 OKTOBER 2014


(NURLAILY)



FORMULIR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

Dalam pelaksanaan Seminar Judul Jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan untuk mahasiswa :

Nama : ALFAN MIAMI
NIM : 118076
Perbaikan Meliputi :

1) ADAT TAMPILAN LEMAH MENAMIL

2) WAKTU TOS SUDAH LAMA

3) BANYAK SUDUT LEMAH BANYAK.

Malang, _____





INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Fakultas Teknologi Industri

Program Studi Teknik Informatika S1

FORMULIR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

Dalam pelaksanaan Seminar Judul Jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan untuk mahasiswa :

Nama : ALFANI NIAMI
NIM : 11.18.076
Perbaikan Meliputi :

1. Ubah tampilan & tulisan materi

2. Ubah waktu pengerjaan kuis

Malang, _____


(SONNI PRASETYO)



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK N'AGA MALANG

Kampus I : Jl. Bel'Jungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. RAYA Karang'o. Km2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 27 Oktober 2014

Nomor : ITN-367/T.INF/TA/2014
Lampiran : —
Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Ali Mahmudi, B.Eng.P.hD
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
Malang

Dengan Hormat,
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : AIFAN NIAMI
Nim : 1118076
Prodi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini permbimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

27 Oktober 2014 S/D 27 April 2015

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.
Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S-1
Ketua,

Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP : 197404162005021002

Form S-4a



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km. 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417534 Malang

Malang, 27 Oktober 2014

Nomor : ITN-367/T.INF/TA/2014

Lampiran : ---

Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Nurlaily Vendyansyah, ST
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
Malang

Dengan Hormat,
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : ALFAN NIAMI
Nim : 1118076
Prodi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

27 Oktober 2014 S/D 27 April 2015

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.
Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S-1
Ketua

Joseph Dedy Irawan
Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP. 197404162005021002

Form S-4a

Malang, 27 Oktober 2014

Lampiran : 1(Satu) berkas
Perihal : Kesiediaan sebagai Pembimbing Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Nurlaily Vendyansyah, ST
Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
MALANG

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : ALFAN NIAMI
Nim : 1118076
Prodi : Teknik Informatika S-1

Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Bapak/Ibu bersedia menjadi Dosen Pembimbing Utama / Pendamping *), untuk penyusunan Skripsi dengan judul (Proposal Terlampir) :

**Metode Pembelajaran Ghorib Qiro'ati Untuk Membaca Al- Qur'an
Berbasis Adobe Flash**

Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik. Demikian permohonan kami dan atas kesediaan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Prodi T. Informatika S-1
Malang, 27 Oktober 2014,

Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP. 197404162005021002

Hormat Kami,


ALFAN NIAMI

Form S-3a

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

sesuai permohonan dari mahasiswa/i :

Nama : ALFAN NIAMI
Nim : 1118076
Program Studi : Teknik Informatika


Dengan ini menyatakan bersedia / tidak bersedia *) membimbing skripsi dari mahasiswa tersebut dengan judul :

**Metode Pembelajaran Ghorib Qiro'ati Untuk Membaca Al- Qur'an Berbasis
Adobe Flash**

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, _____

Hormat Kami,

28/10/2014


Nurlaily Vendyansyah, ST

Catatan :
Setelah disetujui agar formulir ini diserahkan mahasiswa/i
yang bersangkutan kepada Jurusan untuk diproses lebih lanjut
) coret yang tidak perlu

Form S-3b

Malang, 27 Oktober 2014

Lampiran : 1(Satu) berkas
Perihal : Kesiadaan sebagai Pembimbing Skripsi
Kepada : Yth. Bpk/Ibu Ali Mahmudi, B.Eng.P.hD
Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
MALANG

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : ALFAN NIAMI
Nim : 1118076
Prodi : Teknik Informatika S-1

Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Bapak/Ibu bersedia menjadi Dosen Pembimbing Utama / ~~Pendamping~~ *), untuk penyusunan Skripsi dengan judul (Proposal Terlampir) :

**Metode Pembelajaran Ghorib Qiro'ati Untuk Membaca Al- Qur'an
Berbasis Adobe Flash**

Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik. Demikian permohonan kami dan atas kesediaan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Prodi T. Informatika S-1
Ketua,



Hormat Kami,

ALFANI NIAMI

Form S-3a