

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN TANDA BACA AL-QUR'AN
BERBASIS MULTIMEDIA PADA TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN (TPQ)
PONDOK PESANTREN AN-NUUR DUSUN LOSAWI DESA TUNJUNGTIRTO
KECAMATAN SINGOSARI**

SKRIPSI



Disusun Oleh:
MOHAMAD ROFIK
09.18.154



**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2014**

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN TANDA BACA AL-
QUR'AN BERBASIS MULTIMEDIA PADA TAMAN PENDIDIKAN AL-
QUR'AN (TPQ) PONDOK PESANTREN AN-NUUR DUSUN LOSAWI
DESA TUNJUNG TIRTO KECAMATAN SINGOSARI

SKRIPSI

*Disusun dan Diajukan untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan guna
mencapai Gelar Sarjana Komputer Strata Satu (S-1)*

Disusun Oleh :
Mohamad Rofik
09.18.154

Diperiksa dan Disetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT
NIP. Y.1018800189


Nurhaily Vendyansyah, ST

Program Studi Teknik Informatika S-1
Ketua


Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005011002

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2014



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
MALANG

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mohamad Rofik
Nim : 09.18.154
Program Studi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul :

**“RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN TANDA BACA AL-QUR’AN
BERBASIS MULTIMEDIA PADA TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR’AN (TPQ)
PONDOK PESANTREN AN-NUUR DUSUN LOSAWI DESA TUNJUNG TIRTO
KECAMATAN SINGOSARI”** Adalah Skripsi saya sendiri bukan duplikat serta
mengutip atau menyadur seluruhnya karya orang lain kecuali dari sumber aslinya.

Malang, 8 Maret 2014

Yang membuat pernyataan

Mohamad Rofik

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN TANDA
BACA AL-QUR'AN BERBASIS MULTIMEDIA PADA TAMAN
PENDIDIKAN AL-QUR'AN (TPQ) PONDOK PESANTREN AN-
NUUR DUSUN LOSAWI DESA TUNJUNGTIRTO
KECAMATAN SINGOSARI**

Mohamad Rofik (0919185)

Program Studi Teknik Informatika S-1
Fakultas Teknologi Industri
Institut Teknologi Nasional Malang
Jl. Raya Karanglo Km 2 Malang
Email : rofikm@gmail.com

**Dosen Pembimbing : 1. Ir.Yusuf Ismail Nakhoda,MT
2. Nurlaily Vendyansyah,ST**

Abstrak

Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Pondok Pesantren AN-NUUR adalah sebuah tempat belajar untuk anak usia dini "Taman pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Pesantren AN-NUUR" memiliki 11 guru dan 3 kelas dengan setiap kelas berjumlah 25 santri santriwati. Saat ini sistem pengajaran "Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Pesantren AN-NUUR" masih belum menggunakan komputer sebagai media belajar. Yaitu hanya dengan menggunakan black board sebagai alat untuk mengajarkan materi-materi tentang pengenalan tanda baca al-qur'an dengan panduan atau pedoman iqro' untuk santri-santriwati yang usia dini. Dengan ditambahkannya Media Pembelajaran Pengenalan Tanda Baca Al Quran Berbasis Multimedia pada "Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Pesantren AN-NUUR" diharapkan santriwan dan santriwati dapat lebih cepat bisa mengenal tanda baca dan selanjutnya dapat membaca Al Quran dengan baik dan benar dan para pengajar juga lebih mudah untuk mengajarkannya kepada para santri santriwati.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka itu media pembelajaran ini dapat memangkas berbagai masalah yang terjadi apabila santri santriwati ingin meningkatkan kreatifitas dalam belajar tanda baca al qur'an tapi tersandung oleh berbagai faktor yang dapat menghambat santri santriwati tersebut untuk berkembang dalam bidang tanda baca al qur'an. Banyak terdapat kelebihan dari

media pembelajaran ini, dengan didukung oleh cara pembelajaran yang interaktif berupa pembelajaran visual dan audio, semua santri santriwati dapat menggunakan media pembelajaran tersebut. Pengguna dapat melakukannya di manapun dan kapanpun juga. Adapun materi yang diberikan meliputi pengenalan huruf hijaiyah dan tanda baca, dan untuk kemampuan dasar dalam tanda baca al qur'an, informasi yang diberikan meliputi cara menulis dan membaca, interpretasi materi yang benar, dan mengekspresikan materi lagu yang benar disertai contoh visual berupa video.

Dari hasil pengujian pada kinerja pembelajaran audio dan visual yang cukup jelas materi ini 80% mudah dipahami, 67% dari keseluruhan pembelajaran dapat dimengerti oleh santri santriwati, dan 80% dari media pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi santri santriwati yang baru mulai belajar.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan YME. Karena atas berkat-Nya yang telah dilimpahkan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik dan lancar.

Skripsi ini dapat penulis selesaikan atas bantuan dari berbagai pihak yang selalu membantu baik moril maupun materi. Untuk itu penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada :

1. Kedua Orangtua dan keluarga yang senantiasa tak luput mengucapkan doa kepada tuhan YME dan selalu mengulurkan dukungan sehingga penulis lebih kuat dan tenang dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ir. Soeparno Djiwo, MT selaku Rektor ITN Malang.
3. Ir. Anang Subardi, MT selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri ITN Malang.
4. Joseph Dedy Irawan, ST, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika ITN.
5. Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT selaku Dosen Pembimbing I.
6. Nurlaily Vendyansyah, ST selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan serta bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
7. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi masih jauh dari sempurna, oleh karena itu Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi para pembaca sekalian.

Malang, 8 Maret 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metode Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Media Pembelajaran	5
2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran	6
2.1.2 Jenis Jenis Media Pembelajaran	9
2.1.2.1 Media Visual	9
2.1.2.2 Media Audio Visual	9
2.2 Multimedia Pembelajaran	9
2.2.1 Manfaat Multimedia Pembelajaran	10
2.2.2 Karakteristik Multimedia Pembelajaran	10
2.2.3 Jenis Jenis Multimedia Pembelajaran	11
2.2.3.1 Tutorial	11
2.2.3.2 Drill and Practice	11
2.2.3.3 Simulasi	11
2.2.3.4 Percobaan dan Eksperimen	11
2.2.3.5 Permainan	11
2.3 Multimedia	11
2.3.1 Objek Objek Multimedia	12
2.3.1.1 Teks	12

2.3.1.2	Grafik	12
2.3.1.3	Suara.....	12
2.3.1.4	Video	12
2.3.1.5	Animasi	13
2.4	Iqro'	13
2.5	Ilmu Tajwid	13
2.6	Taman Pendidikan Al-qur'an Pondok Pesantren An-nuur.....	13
2.7	Al-qur'an	14
2.8	Action Script versi 3.0.....	14
2.9	Adobe Flash.....	14
2.10	Adobe Photoshop	15
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN		16
3.1	Analisa.....	16
3.1.1	Analisa fungsional.....	16
3.1.2	Analisa non fungsional.....	16
3.2	Rancangan Struktur Menu.....	17
3.2.1	Algoritma	17
3.2.2	Struktur Menu	21
3.2.3	Flowchart	23
3.3	Perancangan Halaman Utama	25
3.4	Perancangan Halaman Beranda.....	25
3.5	Perancangan Halaman Materi	26
3.6	Perancangan Halaman Materi Huruf Hijaiyah	26
3.7	Perancangan Halaman Materi Tanda Baca	27
3.8	Perancangan Halaman Latihan-Latihan dan Tampilkan Latin... ..	27
3.9	Perancangan Halaman Latin-Latin dan Sembunyikan Latin.....	28
3.10	Perancangan Halaman Video	28
3.11	Perancangan Halaman Permainan.....	29
3.12	Perancangan Halaman Next pada Permainan.....	29
3.13	Perancangan Halaman Nilai pada Permainan	30
3.14	Perancangan Halaman Coba Lagi pada Permainan.....	30
3.15	perancangan Halaman Mencocokkan Huruf,Next,Nilai dan Coba Lagi pada Permainan.....	31
3.16	Perancangan Halaman Petunjuk.....	31
3.17	Perancangan Halaman Tentang Kami	32
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		33
4.1	Implementasi	33
4.1.1	Implementasi Halaman Awal	34

4.1.2	Implementasi Halaman Beranda	34
4.1.3	Implementasi Halaman Materi	35
4.1.3.1	Implementasi Halaman Huruf Hijaiyah pada Materi	35
4.1.3.2	Implementasi Halaman Tanda Baca pada Materi.....	36
4.1.3.2.1	Implementasi Halaman Tanda Baca Fathah pada Materi.....	36
4.1.3.2.2	Implementasi Halaman Tanda Baca Kasroh pada Materi	37
4.1.3.2.3	Implementasi Halaman Tanda Baca Dommah pada Materi.....	37
4.1.4	Implementasi Halaman Latihan.....	38
4.1.4.1	Implementasi halaman Latihan I pada Latihan	38
4.1.4.2	Implementasi Halaman Tampilkan Latin pada Latihan 1	39
4.1.4.3	Implementasi Halaman Sembunyikan Latin pada Latihan 1.....	39
4.1.4.4	Implementasi Halaman Latihan 2 pada Latihan.....	40
4.1.4.5	Implementasi Halaman Tampilkan Latin pada Latihan 2	40
4.1.4.6	Implementasi Halaman Sembunyikan Latin pada Latihan 2.....	41
4.1.4.7	Implementasi Halaman Latihan 3 pada Latihan.....	41
4.1.4.8	Implementasi Halaman Tampilkan Latin pada Latihan 3	42
4.1.4.9	Implementasi Halaman Sembunyikan Latin pada Latihan 3.....	42
4.1.4.10	Implementasi Halaman Latihan 4 pada Latihan.....	43
4.1.4.11	Implementasi Halaman Tampilkan Latin pada Latihan 4	43
4.1.4.12	Implementasi Halaman Sembunyikan Latin pada Latihan 4.....	44
4.1.5	Implementasi Halaman Video	44
4.1.5.1	Implementasi Halaman Video 1 pada Video.....	45
4.1.5.2	Implementasi Halaman video 2 pada Video.....	45
4.1.5.3	Implementasi Halaman video 3 pada Video.....	46
4.1.5.4	Implementasi Halaman video 4 pada Video.....	46
4.1.6	Implementasi Halaman Permainan.....	47
4.1.6.1	Implementasi Halaman Mencocokkan Huruf pada Permainan	47
4.1.6.2	Implementasi Halaman Next pada Permainan	48
4.1.6.3	Implementasi Halaman Nilai pada Permainan	48
4.1.6.4	Implementasi Halaman Nilai lebih dari 50 pada Permainan	49
4.1.6.5	Implementasi Halaman Nilai kurang dari 50 pada Permainan...	49
4.1.6.6	Implementasi Halaman Coba Lagi pada Permainan	50
4.1.7	Implementasi Halaman Petunjuk	50
4.1.8	Implementasi Halaman Tentang Kami.....	51
4.2	Pengujian	51
4.2.1	Pengujian Fungsional	51
4.2.2	Pengujian terhadap User.....	54
BAB V	PENUTUP	56
5.1	Kesimpulan	56
5.2	Saran	56

DAFTAR PUSTAKA	57
----------------------	----

DAFTAR GAMBAR

3.1	Struktur Menu Media Pembelajaran	21
3.2	flowchart Media Pembelajaran.....	23
3.3.	Design Halaman Utama.....	25
3.4.	Design Halaman Beranda	25
3.5.	Design Halaman Materi	26
3.6.	Design Halaman Materi Huruf Hijaiyah	26
3.7.	Design Halaman Materi Tanda Baca.....	27
3.8.	Design Halaman Latihan-Latihan dan Tampilkan Latihan.....	27
3.9.	Design Halaman Latihan-Latihan dan Sembunyikan Latin	28
3.10	Design Halaman Video	28
3.11.	Design Halaman Permainan	29
3.12.	Design Halaman Next pada Permainan.....	29
3.13.	Design Halaman Nilai pada Permainan.....	30
3.14.	Design Halaman Coba Lagi pada Permainan.....	30
3.15.	Design Halaman Mencocokkan Huruf,Next,Nilai dan Coba Lagi Pada Permainan	31
3.16.	Design Halaman Petunjuk.....	31
3.17	Design Halaman Tentang Kami	32
4.1.	Halaman Awal	34
4.2.	Halaman beranda	34
4.3.	Halaman Materi	35
4.4.	Halaman Huruf Hijaiyah pada Materi	35
4.5.	Halaman Tanda Baca pada Materi	36
4.6.	Halaman Tanda Baca Fathah pada Materi.....	36
4.7.	Halaman Tanda Baca Kasroh pada Materi	37
4.8.	Halaman Tanda Baca Dommah pada Materi	37
4.9.	Halaman Latihan	38
4.10.	Halaman Latihan 1 pada Latihan.....	38
4.11.	Halaman Tampilkan Latin pada Latihan 1	39
4.12.	Halaman Sembunyikan Latin pada Latihan 1	39

4.13.	Halaman Latihan 2 pada Latihan.....	40
4.14.	Halaman Tampilkan Latin pada Latihan 2.....	40
4.15.	Tampilan Sembunyikan Latin pada Latihan 2	41
4.16.	Halaman Latihan 3 pada Latihan.....	41
4.17.	Halaman Tampilkan Latin pada Latihan 3	42
4.18.	Halaman Sembunyikan Latin pada Latihan 3	42
4.19.	Halaman Latihan 4 pada Latihan.....	43
4.20.	Halaman Tampilkan Latin pada Latihan 4.....	43
4.21.	Halaman Sembunyikan Latin pada Latihan 4	44
4.22.	Halaman Video.....	44
4.23.	Halaman Video 1 pada Video	45
4.24.	Halaman Video 2 pada Video	45
4.25.	Halaman Video 3 pada Video	46
4.26.	Halaman Video 4 pada Video	46
4.27.	Halaman Permainan	47
4.28.	Halaman Mencocokkan Huruf pada Permainan.....	47
4.29.	Halaman Next pada Permainan	48
4.30.	Halaman Nilai pada Permainan.....	48
4.31.	Halaman Nilai lebih dari 50 pada Permainan.....	49
4.32.	Halaman Nilai kurang dari 50 pada Permainan	49
4.33.	Halaman Coba Lagi pada Permainan	50
4.34.	Halaman Petunjuk	50
4.35.	Halaman Tentang Kami	51

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Hasil Pengujian Fungsional.....	52
Tabel 4.2. Hasil Pengujian Terhadap Pengajar	54
Tabel 4.3. Hasil Pengujian Terhadap Santri Santriwati	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Berkas pembimbing skripsi	59
Lampiran 2. Formulir perbaikan seminar judul	65
Lampiran 3.formulir bimbingan skripsi	67
Lampiran 4.form berita acara skripsi	69
Lampiran 5.formulir perbaikan ujian skripsi	70

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu para pengajar untuk menyampaikan pengetahuannya kepada santriwan santriwati dengan cara menyampaikan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan santriwan santriwati sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar mengajar pada santriwan santriwati.

Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Pondok Pesantren AN-NUUR adalah sebuah tempat belajar untuk anak usia dini "Taman pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Pesantren AN-NUUR" memiliki 11 guru dan 3 kelas dengan setiap kelas berjumlah 25 santri santriwati. Saat ini sistem pengajaran "Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Pesantren AN-NUUR" masih belum menggunakan komputer sebagai media belajar. Yaitu hanya dengan menggunakan *black board* sebagai alat untuk mengajarkan materi-materi tentang pengenalan tanda baca al-qur'an dengan panduan atau pedoman iqro' untuk santri-santriwati yang usia dini. Dengan ditambahkannya Media Pembelajaran Pengenalan Tanda Baca Al Quran Berbasis Multimedia pada "Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Pesantren AN-NUUR" diharapkan santriwan dan santriwati dapat lebih cepat bisa mengenal tanda baca dan selanjutnya dapat membaca al-quran dengan baik dan benar dan para pengajar juga lebih mudah untuk mengajarkannya kepada para santri santriwati.

Oleh sebab itu peneliti melakukan penelitian dengan judul "Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Tanda Baca Al Quran Berbasis Multimedia pada Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Pesantren AN-NUUR".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan bagaimana merancang dan membangun Media Pembelajaran Tanda Baca Al Qur'an Berbasis Multimedia pada taman pendidikan al qur'an (TPQ) pondok pesantren An-Nuur Dusun Losawi Desa Tunjungtirto Kecamatan Singosari menggunakan adobe flash versi 3.0.

1.3 Tujuan Penelitian

1. Membuat Media Pembelajaran Tanda Baca Al Qur'an Berbasis Multimedia Pada Taman Pendidikan Al Qur'an (TPQ) Pondok Pesantren An-Nuur Dusun Losawi Desa Tunjungtirto Kecamatan Singosari.
2. Membantu para pengajar dalam mengajarkan huruf hijaiyah, cara membaca dan tanda baca al-qur'an agar mudah untuk di pahami oleh santri-santriwati.
3. Membantu santri agar cepat dan mudah dalam menguasai tanda baca al-qur'an.

1.4 Batasan Masalah

1. Materi pembelajaran tanda baca al-qur'an yang dirancang menggunakan metode ilmu tajwid yang di karang oleh Muhammad Bashori Alwi Murtadho Singosari-Malang
 2. Pemograman yang digunakan dalam pembuatan aplikasi berbasis multimedia ini adalah menggunakan adobe flash versi 3.0
 3. Media pembelajaran ini di tujukan untuk santri/santriwati umur antara 5 sampai 7 tahun TPQ dalam belajar IQRO' Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Pondok Pesantren An-Nuur Dusun Losawi Desa Tunjungtirto Kecamatan Singosari.
 4. Jenis aplikasi Media Pembelajaran Tanda Baca Al Qur'an Berbasis Multimedia pada Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Pondok Pesantren An-Nuur Dusun Losawi Desa Tunjungtirto Kecamatan Singosari ini adalah tutorial.
-

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan perangkat lunak terstruktur. Aktivitas yang dilakukan diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. *System Engineering*, melakukan beberapa metode yaitu wawancara, observasi dan studi pustaka.
- b. *System Analysis*, melakukan analisis terhadap permasalahan dengan membuat bagan alir sistem, analisis kebutuhan sistem dan kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras.
- c. *Design*, desain atau perancangan yang dilakukan adalah perancangan antarmuka, perancangan sistem yang terdiri dari pemodelan fungsional yaitu rancangan struktur menu.
- d. *Coding*, mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode dengan menggunakan Action Script versi 3.0
- e. *Testing*, pengujian kebenaran logik dan fungsionalitas sehingga diketahui kekurangan program.
- f. *Maintenance*, menangani dan merawat aplikasi sistem yang telah selesai supaya dapat berjalan dan terhindar dari gangguan yang menyebabkan kerusakan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan skripsi ditujukan untuk memberikan gambaran dan uraian dari skripsi secara garis besar yang meliputi bab-bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan Masalah, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan Laporan Penelitian.

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.

BAB III: ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi antara lain: Tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran umum dan perancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas paparan implementasi dan analisa hasil uji coba program.

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 menurut yang lain media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Associaton* 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. (Haryanto.2012)

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 persepsi yang sama.
6. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, santri (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

2.1.1 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. (Haryanto, 2012)

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. (Haryanto, 2012)

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.(Haryanto,2012)

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.(Haryanto,2012)

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. (Haryanto,2012)

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 mengkonkretkannya melalui media pembelajaran. Pembelajaran yang abstrak sukar untuk ditangkap, berbalikan dengan pembelajaran yang lebih kongkret. (Haryanto,2012)

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 pembelajaran tujuan ini dapat dicapai. (Haryanto, 2012)

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. (Haryanto, 2012)

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 melalui 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. (Haryanto, 2012)

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.(Haryanto,2012)

2.1.2 Jenis 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.(Tugino.2009)

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 di rumah dengan contoh yang sudah ditetapkan oleh pengajar.(Tugino.2009)

2.2 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).

2.2.1 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).

2.2.2 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.
-

2.2.3 Jenis 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.(Fatikhin.2007).

2. Drill and Practice

Jenis ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan suatu konsep. (Fatikhin.2007).

3. Simulasi

Multimedia pembelajaran dengan jenis ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata. (Fatikhin.2007).

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. (Fatikhin.2007).

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. (Fatikhin.2007).

2.3 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.(Suyanto,2003).

2.3.1 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.(Suyanto,2003).

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.(Suyanto,2003).

3. Suara

Suara juga merupakan objek multimedia yang paling indrawi, ini berarti “perkataan” memiliki makna dalam bahasa apa saja, mulai dari bisikan sampai teriakan.(Suyanto,2003).

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.(Suyanto,2003).

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.(Suyanto,2003).

2.4 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 dalam prakteknya tidak membutuhkan alat yang bermacam-macam, karena ditekankan pada bacaannya (membaca huruf Al-Qur'an dengan fasih). Bacaan langsung tanpa dicja. Artinya diperkenalkan nama-nama huruf hijaiyah dengan cara belajar siswa aktif (CBSA) dan lebih bersifat individual. (Alwi.2005).

2.5 Ilmu Tajwid

ilmu tajwid ialah menyampaikan dengan sebaik-baiknya dan sempurna dari tiap-tiap bacaan ayat Al-Quran. Para ulama menyatakan bahwa hukum bagi mempelajari tajwid itu adalah fardhu kifayah tetapi mengamalkan tajwid ketika membaca Al-Quran adalah fardhu ain atau wajib kepada lelaki dan perempuan yang mukallaf atau dewasa.(Alwi.2005).

2.6 Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Pondok Pesantren An-Nuur.

Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) pondok pesantren an-nuur adalah unit pendidikan non-formal jenis keagamaan berbasis komunitas muslim yang menjadikan al-Qur'an sebagai materi utamanya, dan diselenggarakan dalam suasana yang Indah, Bersih, Rapi, Nyaman, dan Menyenangkan sebagai cerminan nilai simbolis dan filosofis dari kata TAMAN yang dipergunakan.Taman pendidikan al qur'an (TPQ) Pondok pesantren an-nuur sekarang ini menggunakan panduan IQRO' untuk santri

yang usia dini dan panduan tajwid untuk yang sudah bisa baca al qur'an agar dapat mengetahui hukum-hukum bacaan al qur'an sehingga bisa membaca al qur'an dengan baik dan benar,tetapi peneliti di sini meneliti yang khusus untuk anak usia dini dengan menggunakan panduan iqro'.(Alwi.2005).

2.7 Al-Qur'an

Alquran, Arab 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 Shallallahu'alaihiwasallam,melalui perantara Malaikat Jibril.(Mustofa,2006).

2.8 Action Script Versi 3.0

Action script adalah bahasa skrip berdasarkan ECMA script, terutama berkait dengan kelakuan script aplikasi adobe flash. Kini dalam versi 3.0, Action Script telah menrevolusi format flash, yang pada mulanya hanya sekadar menawarkan animasi mendarat biasa.Dengan action script, aplikasi flash mampu menawarkan interaksi aras tinggi, yang merupakan komponen reka bentuk halaman web moden.(Wandah,2012).

2.9 Adobe Flash

Adobe flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. (Wandah,2012).

2.10 Adobe Photoshop

Adobe photoshop, atau biasa disebut photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan adobe systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto, dan, bersama adobe acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh adobe systems. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama Photoshop CS (Creative Suite), versi sembilan disebut Adobe Photoshop CS2, versi sepuluh disebut Adobe Photoshop CS3 , versi kesebelas adalah Adobe Photoshop CS4 , versi keduabelas adalah Adobe Photoshop CS5 ,dan versi yang terakhir (ketiga belas) adalah Adobe Photoshop CS6. (Sidik,2008).

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 huruf hijaiyah dan tanda baca al-qur'an.
2. Menampilkan materi teknik – teknik dasar dalam menulis al-qur'an berupa video.
3. Menggunakan media interaktif berupa tutorial.

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 CS3, merupakan perangkat utama yang memiliki beberapa alat-alat pendukung serta bahasa pemrograman Action script.
2. Perangkat lunak Adobe Photoshop 7.0, perangkat yang berfungsi untuk mengedit beberapa bagian tampilan dari media pembelajaran ini.
3. Sistem operasi sebagai penghubung perangkat lunak dan perangkat keras dalam membuat media pembelajaran, menggunakan sistem operasi Windows XP Profesional..

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 Pengenalan Tanda Baca Al Quran Berbasis Multimedia pada “Taman pendidikan Al-Qur’an (TPQ) Pesantren AN-NUUR”

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 8 tombol yang dapat di klik.
 - a. Beranda
 - b. Materi
 - c. Latihan
 - d. Video
 - e. Permainan
 - f. Petunjuk
 - g. Tentang kami
 - h. Tutup
 4. Dalam fungsi materi ini terdapat 13 tombol yang dapat di klik.
 - a. Beranda
 - b. Materi
 - c. Huruf hijaiyah
 - d. Tanda baca
 - e. Fathah
 - f. Kasroh
 - g. Dommah
-

- h. Latihan
- i. Video
- j. Permainan
- k. Petunjuk
- l. Tentang kami
- m. Tutup

5. Dalam fungsi latihan ini terdapat 14 tombol yang dapat di klik.

- a. Beranda
- b. Materi
- c. Latihan
- d. Latihan 1
- e. Latihan 2
- f. Latihan 3
- g. Latihan 4
- h. Tampilkan latin
- i. Sembunyikan latin
- j. Video
- k. Permainan
- l. Petunjuk
- m. Tentang kami
- n. Tutup

6. Dalam fungsi video ini terdapat 12 tombol yang dapat di klik.

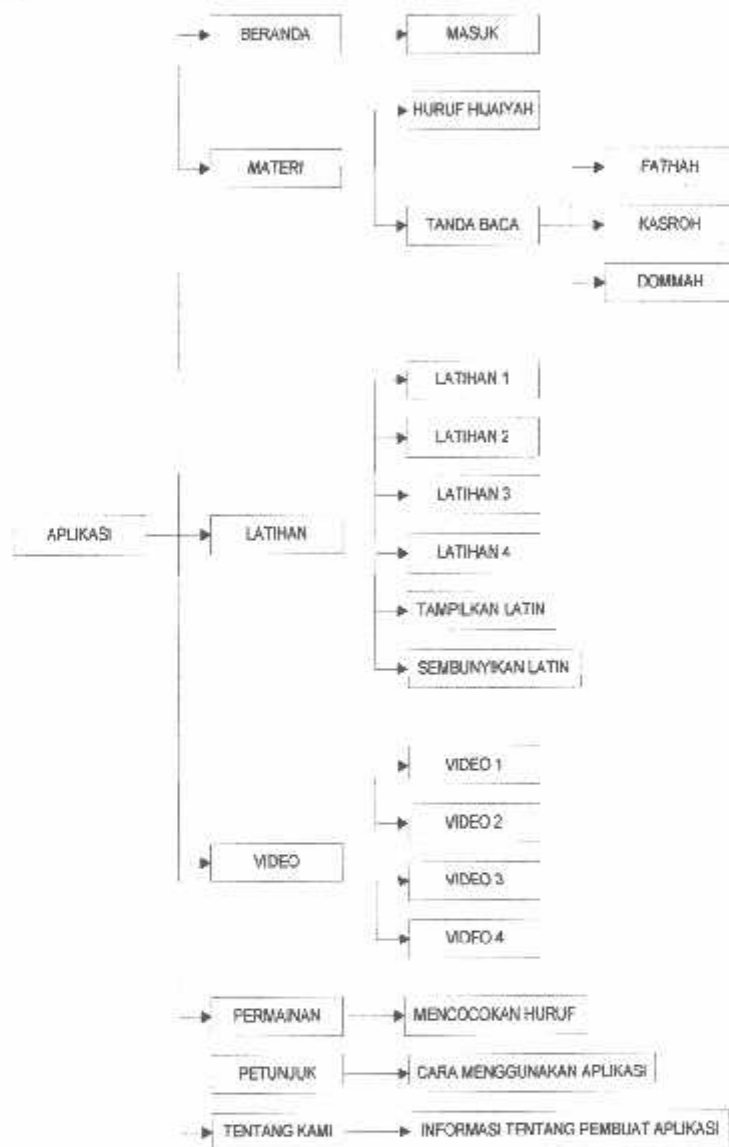
- a. Beranda
 - b. Materi
 - c. Latihan
 - d. Video
 - e. Video 1
 - f. Video 2
-

- g. Video 3
 - h. Video 4
 - i. Permainan
 - j. Petunjuk
 - k. Tentang kami
 - l. Tutup
7. Dalam fungsi permainan ini terdapat 12 tombol yang dapat di klik.
- a. Beranda
 - b. Materi
 - c. Latihan
 - d. Video
 - e. permainan
 - f. Mencocokkan huruf
 - g. Next
 - h. Nilai
 - i. Coba lagi
 - j. Petunjuk
 - k. Tentang kami
 - l. Tutup
8. Dalam fungsi petunjuk ini terdapat 8 tombol yang dapat di klik.
- a. Beranda
 - b. Materi
 - c. Latihan
 - d. Video
 - e. Permainan
 - f. Petunjuk
 - g. Tentang kami
 - h. Tutup
-

9. Dalam fungsi tentang kami ini terdapat 8 tombol yang dapat di klik.
 - a. Beranda
 - b. Materi
 - c. Latihan
 - d. Video
 - e. Permainan
 - f. Petunjuk
 - g. Tentang kami
 - h. Tutup
 10. Klik tombol menu beranda. Dalam layar ini akan menampilkan dan memberikan informasi tentang sekilas media pembelajaran tanda baca al qur'an taman paendidikan al qur'an(TPQ) pondok pesantren AN-NUUR Dusun Losawi Desa Tunjung Tirto Kecamatan Singosari.
 11. Klik tombol menu materi. Dalam layar ini akan menampilkan dan memberikan informasi tentang materi pengenalan huruf hijaiyah dan pengenalan tanda baca.
 12. Klik tombol menu latihan. Dalam layar ini menampilkan dan memberikan suatu informasi tentang latihan. diantaranya latihan 1, latihan 2, latihan 3 dan latihan 4 serta tampilkan latin dan sembunyikan latin.
 13. Klik tombol menu video. dalam layar ini akan memberikan informasi tentang video, diantaranya video 1, video 2, video 3 dan video 4.
 14. Klik tombol menu permainan. Dalam layar ini akan memberikan informasi tentang permainan yang cara menggunakannya dengan mencocokkan huruf abjad dengan huruf hijaiyah selama 5 kali dan akan muncul nilainya. jika nilainya lebih dari 50 maka akan muncul kata "anda pintar" tapi jika muncul nilainya kurang dari 50 akan muncul kata "belajar lagi ya...."
 15. Klik tombol menu petunjuk. Pada layar ini akan memberikan informasi tentang bagaimana cara menggunakan aplikasi.
 16. Klik tombol menu tentang kami. Pada layar ini akan memberikan informasi tentang pembuat aplikasi.
-

3.2.2 Struktur Menu

Pada struktur menu dibawah ini akan menjelaskan tentang media pembelajaran tanda al qur'an berbasis multimedia pad ataman pendidikan al qur'an (TPQ) pondok pesantren an-nuur dusun losawi desa tunjung tirta kecamatan singosari.seperti pada gambar 3.1



Gambar 3.1 Struktur Menu Media Pembelajaran

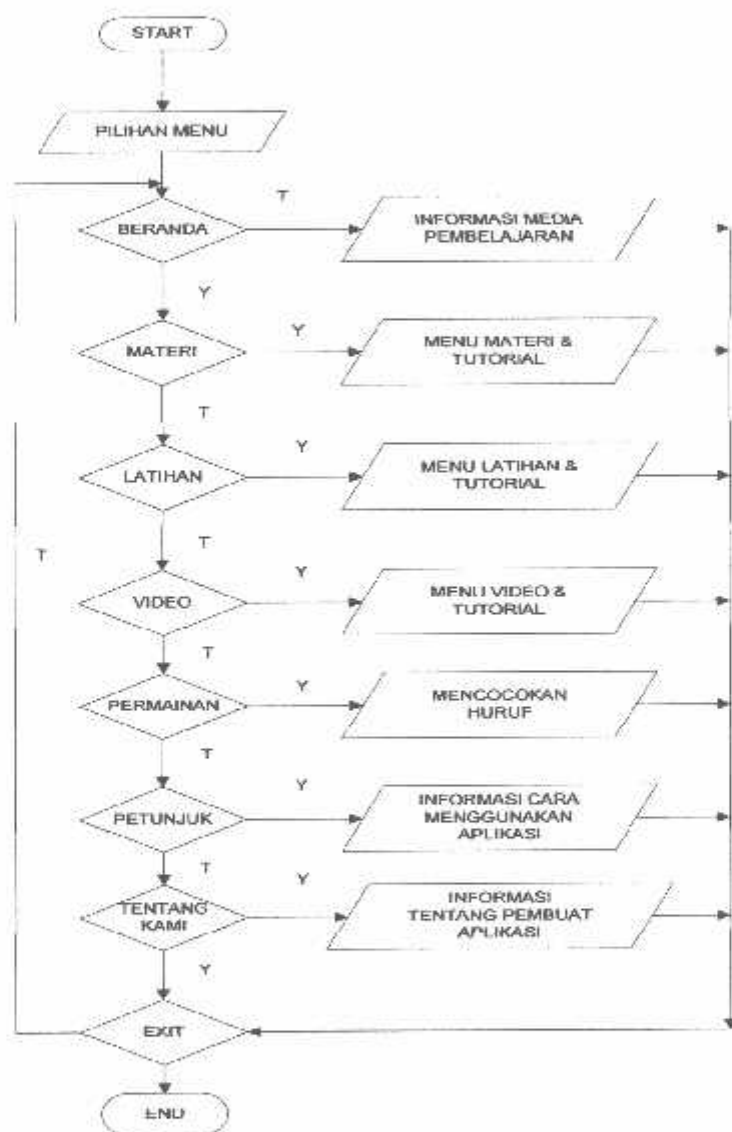
Pada struktur menu diatas menjelaskan tentang media pembelajaran.seperti pada gambar 3.1

Gambar 3.1 dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Menu beranda.Dalam layar ini menampilkan dan memberikan informasi tentang sekilas media pembelajaran tanda baca al qur'an taman paendidikan al qur'an (TPQ) pondok pesantren AN-NUUR Dusun Losawi Desa Tunjung Tirta Kecamatan Singosari.
 2. Menu materi. Dalam layar ini menampilkan dan memberikan informasi tentang materi pengenalan huruf hijaiyah dan pengenalan tanda baca.
 3. Menu latihan.Dalam layar ini menampilkan dan memberikan suatu informasi tentang latihan.diantaranya latihan 1,latihan 2,latihan 3 dan latihan 4 serta tampilkan latin dan sembunyikan latin.
 4. Menu video.dalam layar ini memberikan informasi tentang video , diantaranya video 1,video 2,video 3 dan video 4.
 5. Menu permainan.Dalam layar ini memberikan informasi tentang games yang cara menggunakannya dengan mencocokkan huruf abjad dengan huruf hijaiyah selama 5 kali dan akan muncul nilainya.jika nilainya lebih dari 50 maka akan muncul kata "anda pintar "tapi jika muncul nilainya kurang dari 50 akan muncul kata"belajar lagi ya...."
 6. Menu petunjuk.Pada layar ini memberikan informasi tentang bagaimana cara menggunakan aplikasi .
 7. Menu tentang kami.Pada layar ini memberikan informasi tentang pembuat aplikasi.
-

3.2.3 Flowchart

Pada flowchart dibawah ini akan menjelaskan alur kerja menggunakan aplikasi tentang media pembelajaran tanda baca al qur'an berbasis multimedia pada taman pendidikan al qur'an (TPQ) pondok pesantren an-nuur dusun losawi desa tunjung tirta kecamatan singosari. seperti pada gambar 3.2



Gambar 3.2 Flowchart Media Pembelajaran

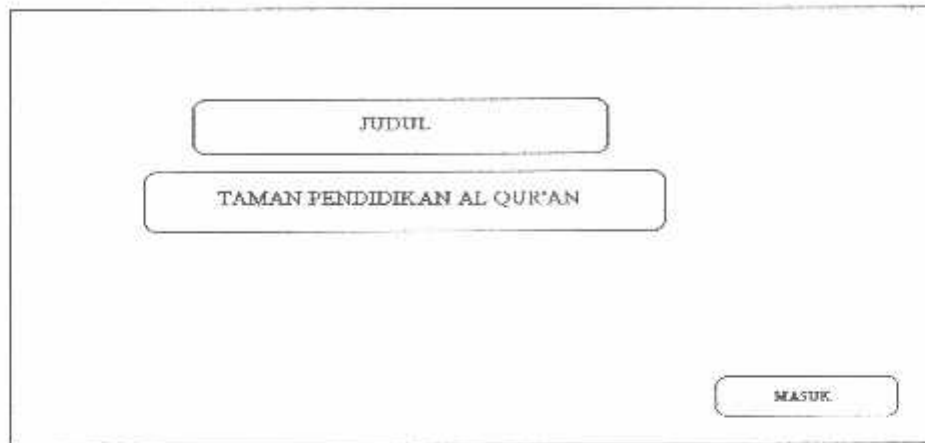
Pada flowchart diatas menjelaskan tentang media pembelajaran, seperti pada gambar 3.2

Gambar 3.2 dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Start untuk awal menjalankan aplikasi
 2. Kemudian masuk ke pilihan menu.
 3. Kemudian halaman beranda, 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 latihan tetapi jika T akan ke video.
 6. Selanjutnya halaman video, jika memilih Y maka akan ke menu video tetapi jika T maka akan ke permainan.
 7. Selanjutnya halaman permainan, jika memilih Y maka akan ke menu mencocokkan huruf tetapi jika T akan ke petunjuk.
 8. Kemudian halaman petunjuk, jika memilih Y akan menampilkan isi dari halaman petunjuk itu tetapi jika T maka akan ke tentang kami.
 9. Kemudian halaman tentang kami, jika memilih Y akan menampilkan isi dari halaman tentang kami itu tetapi jika T maka akan ke exit.
 10. Halaman exit, jika memilih Y akan keluar dan selesai tetapi jika T akan ke halaman utama.
-

3.3 Perancangan Halaman Utama

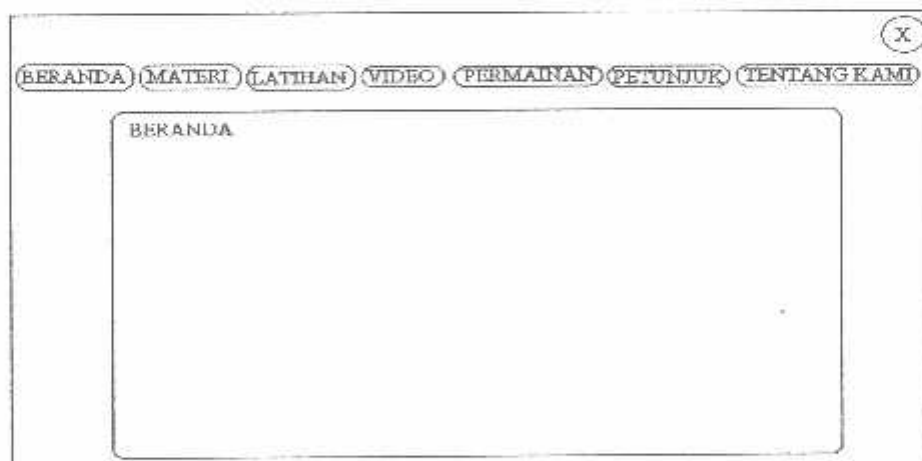
Halaman utama adalah halaman yang berisi judul ,taman pendidikan al qur'an dan tombol masuk.dapat di lihat pada Gambar 3.3



Gambar 3.3 Halaman utama

3.4 Perancangan Halaman Beranda

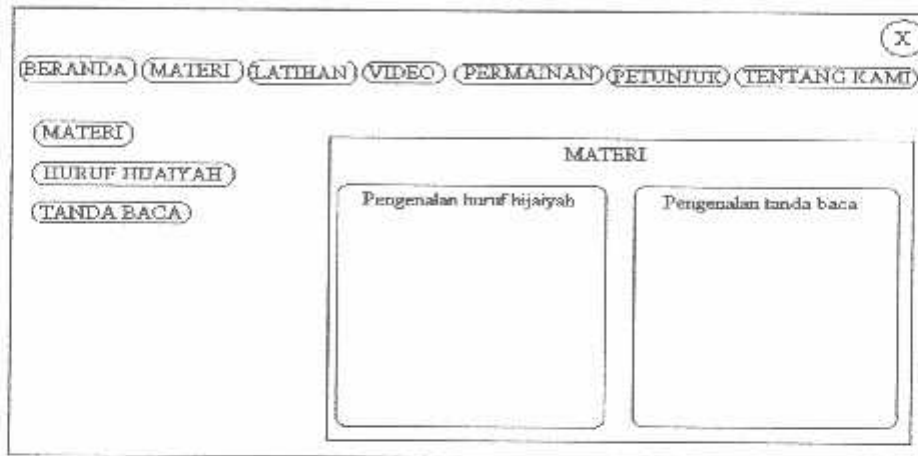
Halaman beranda adalah halaman yang berisi tombol navigasi yaitu tombol beranda,tombol materi,tombol latihan,tombol video,tombol permainan,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup. dapat di lihat pada Gambar 3.4



Gambar 3.4 Halaman beranda

3.5 Perancangan Halaman Materi

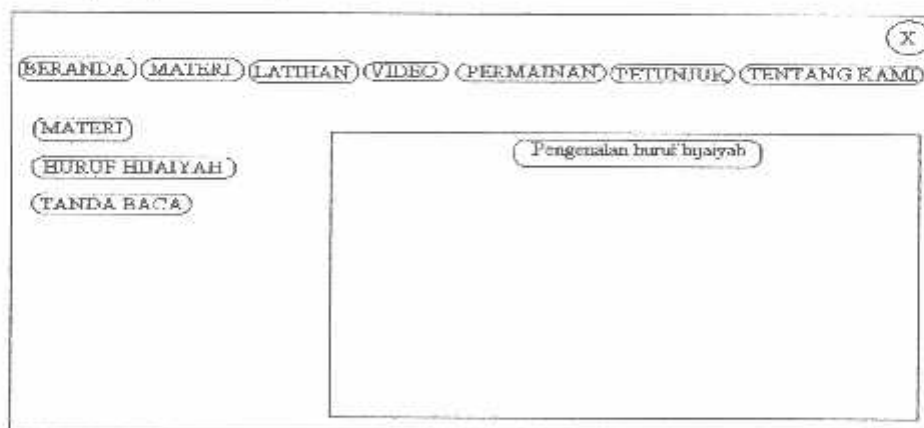
Halaman materi adalah halaman yang berisi tombol navigasi yaitu tombol beranda,tombol materi,tombol huruf hijaiyah,tombol tanda baca,tombol latihan,tombol video,tombol permainan,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup. dapat di lihat pada Gambar 3.5



Gambar 3.5 Halaman materi

3.6 Perancangan Halaman Materi Huruf Hijaiyah

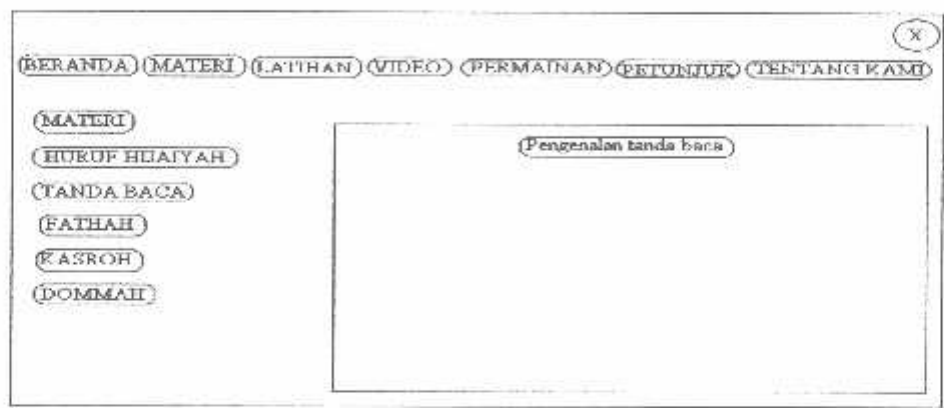
Halaman materi huruf hijaiyah adalah halaman yang berisi tombol navigasi yaitu tombol beranda,tombol materi,tombol huruf hijaiyah,tombol tanda baca,tombol latihan,tombol video,tombol permainan,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup. dapat di lihat pada Gambar 3.6



Gambar 3.6 Halaman materi huruf hijaiyah

3.7 Perancangan Halaman Materi Tanda Baca

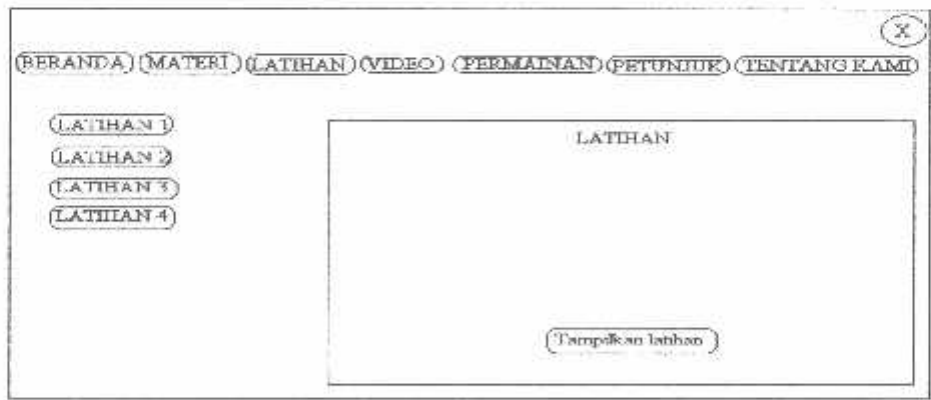
Halaman materi tanda baca adalah halaman yang berisi tombol navigasi yaitu tombol beranda,tombol materi,tombol huruf hijaiyah,tombol tanda baca,tombol fathah,tombol kasroh,tombol dommah,tombol latihan,tombol video,tombol permainan,tombol petunjuk, tombol tentang kami dan tombol tutup. dapat di lihat pada Gambar 3.7



Gambar 3.7 Halaman materi tanda baca

3.8 Perancangan Halaman Latihan-Latihan dan Tampilkan Latin

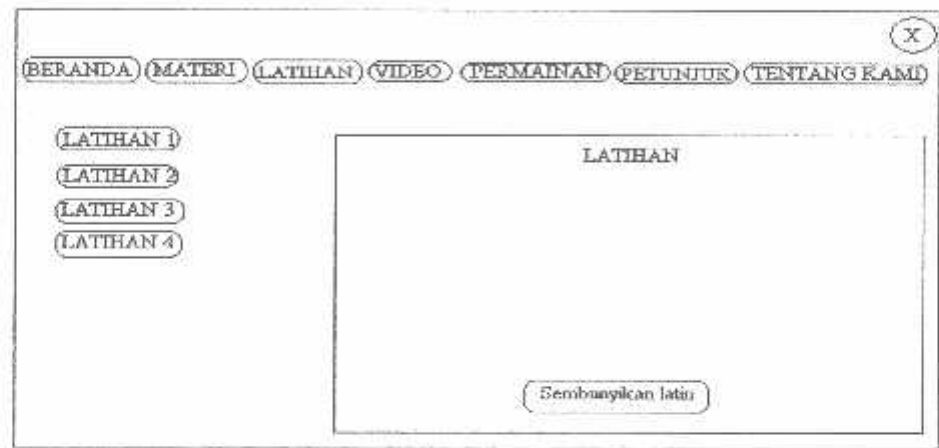
Halaman latihan-latihan dan tampilkan latin adalah halaman yang berisi tombol navigasi yaitu tombol beranda,tombol materi,tombol latihan,tombol latihan 1,tombol latihan 2,tombol latihan 3,tombol latihan 4,tombol tampilkan latin,tombol video,tombol permainan,tombol petunjuk, tombol tentang kami dan tombol tutup. dapat di lihat pada Gambar 3.8



Gambar 3.8 Halaman latihan-latihan dan tampilkan latin

3.9 Perancangan Halaman Latihan-Latihan dan Sembunyikan Latin

Halaman latihan-latihan dan sembunyikan latin adalah halaman yang berisi tombol navigasi yaitu tombol beranda,tombol materi,tombol latihan,tombol latihan 1,tombol latihan 2,tombol latihan 3,tombol latihan 4,tombol sembunyikan latin,tombol video,tombol permainan,tombol petunjuk, tombol tentang kami dan tombol tutup. dapat di lihat pada Gambar 3.9



Gambar 3.9 Halaman latihan-latihan dan sembunyikan latin

3.10 Perancangan Halaman Video

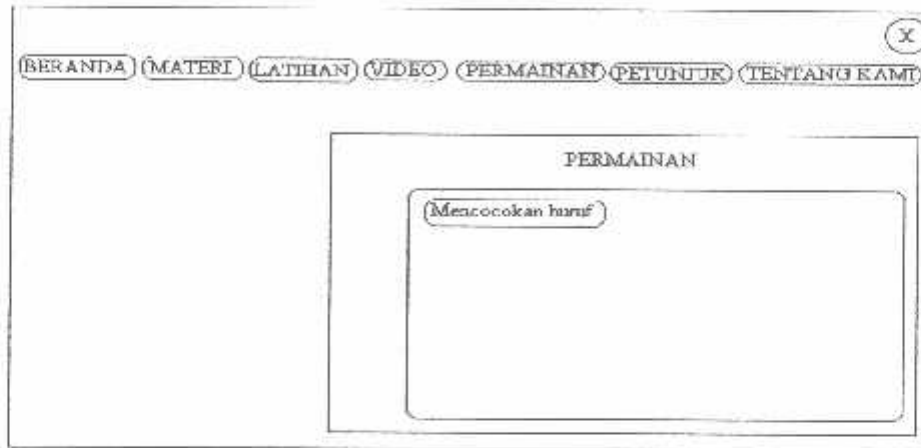
Halaman video adalah halaman yang berisi tombol navigasi yaitu tombol beranda,tombol materi,tombol latihan,tombol video,tombol video 1,tombol video 2,tombol video 3,tombol video 4,tombol permainan,tombol petunjuk, tombol tentang kami dan tombol tutup. dapat di lihat pada Gambar 3.10



Gambar 3.10 Halaman video

3.11 Perancangan Halaman Permainan

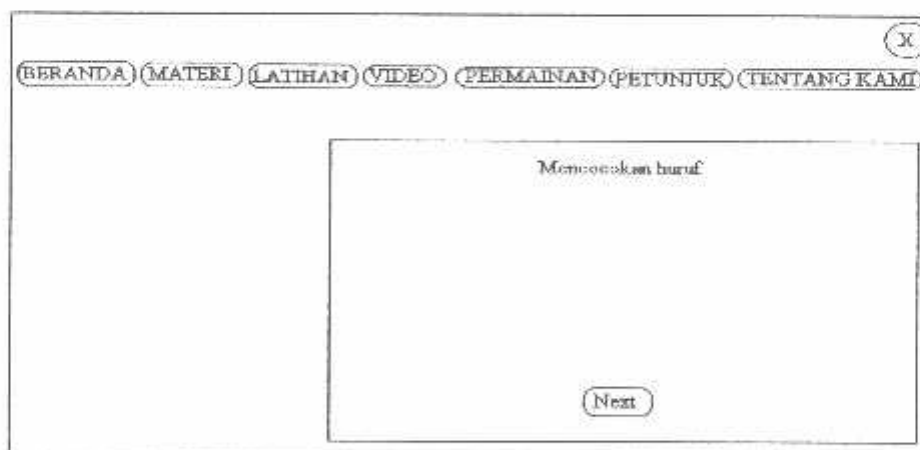
Halaman permainan adalah halaman yang berisi tombol navigasi yaitu tombol beranda,tombol materi,tombol latihan,tombol video,tombol permainan,tombol-tombol mencocokkan huruf,, tombol petunjuk, tombol tentang kami dan tombol yutup. dapat di lihat pada Gambar 3.11



Gambar 3.11 Halaman permainan

3.12 Perancangan Halaman Next pada Permainan

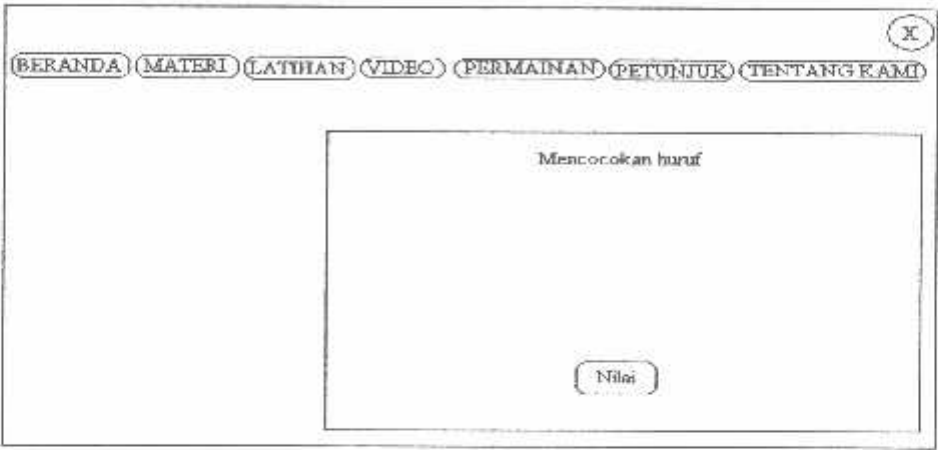
Halaman next pada permainan adalah halaman yang berisi tombol navigasi yaitu tombol beranda,tombol materi,tombol latihan,tombol video,tombol permainan,tombol-tombol mencocokkan huruf,tombol next,tombol petunjuk, tombol tentang kami dan tombol tutup. dapat di lihat pada Gambar 3.12



Gambar 3.12 Halaman next pada permainan

3.13 Perancangan Halaman Nilai pada Permainan

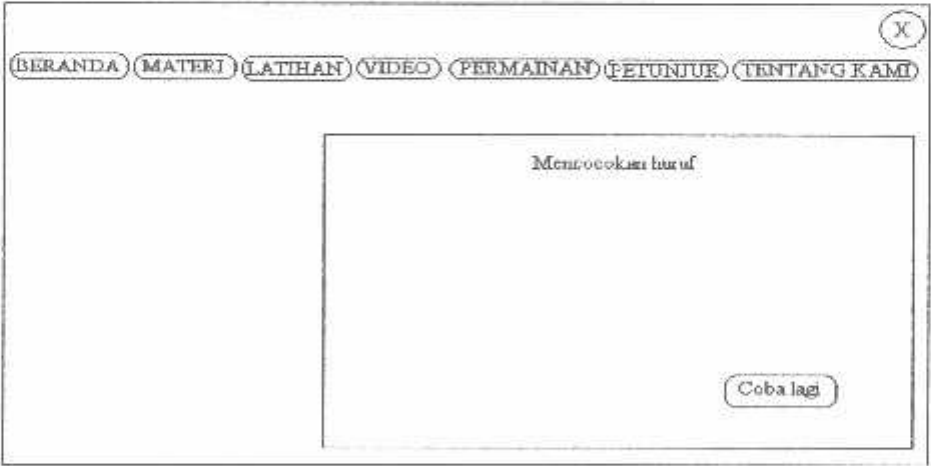
Halaman nilai pada permainan adalah halaman yang berisi tombol navigasi yaitu tombol beranda,tombol materi,tombol latihan,tombol video,tombol permainan,tombol-tombol mencocokkan huruf,tombol next,tombol nilai ,tombol petunjuk, tombol tentang kami dan tombol tutup. dapat di lihat pada Gambar 3.13



Gambar 3.13 Halaman nilai pada permainan

3.14 Perancangan Halaman Coba Lagi pada Permainan

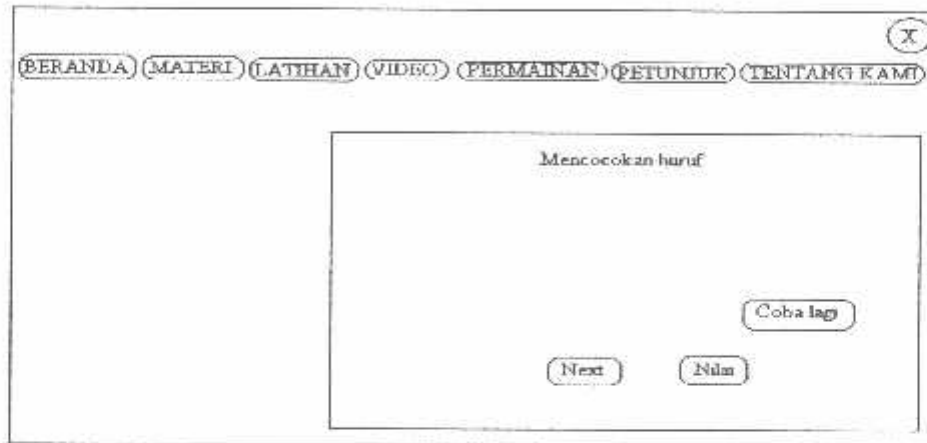
Halaman coba lagi pada permainan adalah halaman yang berisi tombol navigasi yaitu tombol beranda,tombol materi,tombol latihan,tombol video,tombol permainan ,tombol coba lagi, tombol petunjuk, tombol tentang kami dan tombol tutup. dapat di lihat pada Gambar 3.14



Gambar 3.14 Halaman coba lagi pada permainan

3.15 Perancangan Halaman Mencocokkan Huruf,Next,Nilai,Coba Lagi pada Permainan

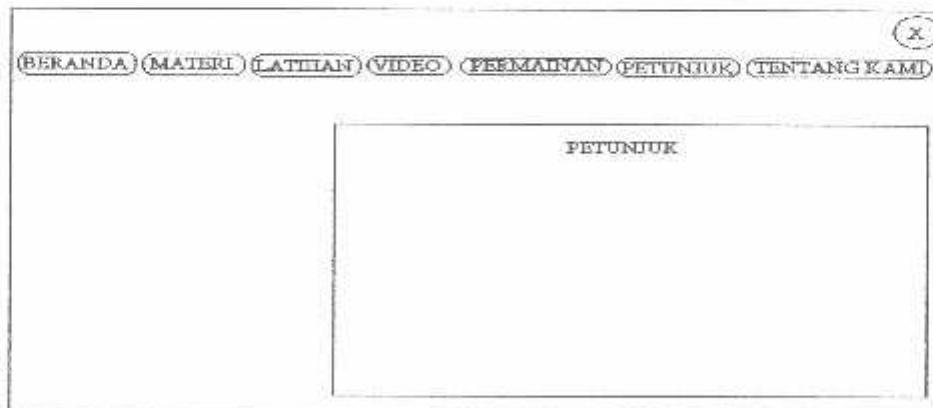
Halaman mencocokkan huruf,next,nilai,coba lagi pada permainan adalah halaman yang berisi tombol navigasi yaitu tombol beranda,tombol materi,tombol latihan,tombol video,tombol permainan,tombol-tombol mencocokkan huruf,tombol next,tombol nilai,tombol coba lagi, tombol petunjuk, tombol tentang kami dan tombol tutup. dapat di lihat pada Gambar 3.15



Gambar 3.15 Halaman mencocokkan huruf,next,nilai,coba lagi pada permainan

3.16 Perancangan Halaman Petunjuk

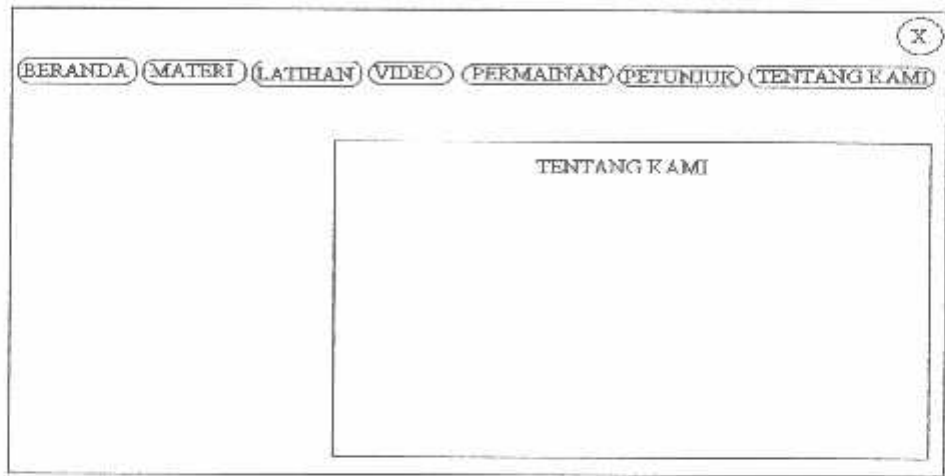
Halaman petunjuk adalah halaman yang berisi tombol navigasi yaitu tombol beranda,tombol materi,tombol latihan,tombol video,tombol permainan,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup. dapat di lihat pada Gambar 3.16



Gambar 3.16 Halaman petunjuk

3.17 Perancangan Halaman Tentang Kami

Halaman tentang kami adalah halaman yang berisi tombol navigasi yaitu tombol beranda,tombol materi,tombol latihan,tombol video,tombol permainan,tombol petunjuk, tombol tentang kami dan tombol tutup. dapat di lihat pada Gambar 3.17



Gambar 3.17 Halaman tentang kami

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dilakukan implementasi dan pembahasan terhadap sistem. Tahapan ini dilakukan setelah perancangan selesai dilakukan dan selanjutnya akan diimplementasikan pada bahasa pemrograman. Setelah diimplementasikan maka dilakukan pengujian terhadap sistem dan dilihat kekurangan-kekurangan pada aplikasi untuk pengembangan sistem selanjutnya.

4.1 Implementasi

Setelah sistem dianalisis dan didesain secara rinci, maka akan menuju tahap implementasi. Implementasi merupakan tahap meletakkan sistem sehingga siap untuk dioperasikan. Implementasi bertujuan untuk mengkonfirmasi modul-modul perancangan, sehingga pengguna dapat memberikan masukan kepada pembangun system.

Pembuatan aplikasi dilakukan dengan menggunakan aplikasi macromedia adobe flash versi 3.0 profesional. Berikut akan dijelaskan langkah-langkah pembuatan aplikasi media pembelajaran tanda baca al qur'an taman paendidikan al qur'an (TPQ) pondok pesantren AN-NUUR Dusun Losawi Desa Tunjung Tirto Kecamatan Singosari.

4.1.1 Implementasi Halaman Awal

Tampilan halaman awal menampilkan judul dan tombol masuk, Tampilan dari halaman awal dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Tampilan halaman awal

4.1.2 Implementasi Halaman Beranda

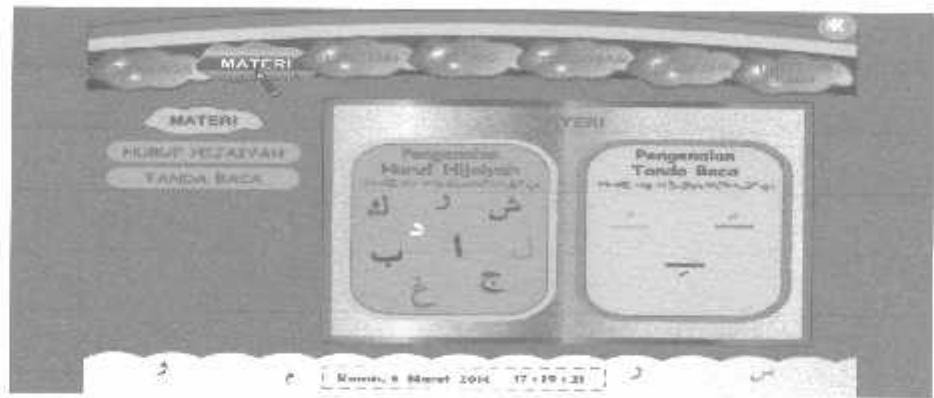
Tampilan halaman beranda menampilkan judul ,tombol materi,tombol latihan,tombol video,tombol permainan,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup.Tampilan dari halaman beranda dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Tampilan halaman beranda

4.1.3 Implementasi Halaman Materi

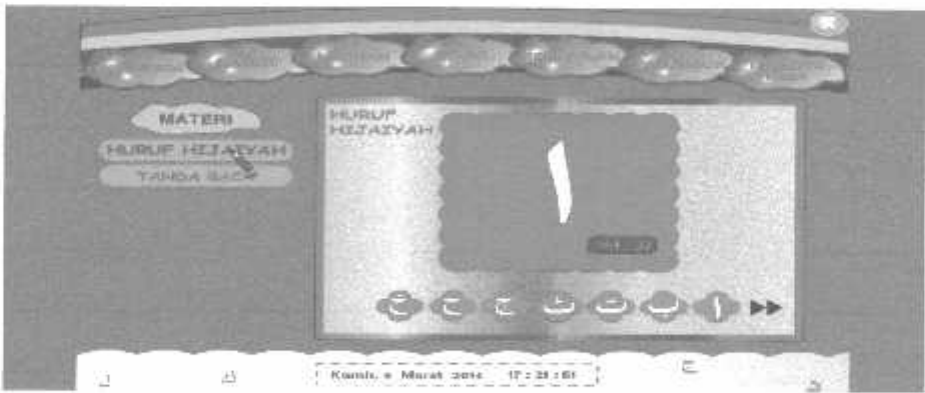
Tampilan halaman materi menampilkan tombol beranda,tombol materi,tombol huruf hijaiyah,tombol tanda baca,tombol latihan,tombol video,tombol permainan,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup.Tampilan dari halaman materi dapat dilihat pada Gambar 4.3



Gambar 4.3 Tampilan halaman materi

4.1.3.1 Implementasi Halaman Huruf Hijaiyah pada Materi

Tampilan halaman huruf hijaiyah pada materi menampilkan tombol beranda,tombol materi,tombol huruf hijaiyah,tombol tanda baca,tombol latihan,tombol video,tombol permainan,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup.Tampilan dari halaman huruf hijaiyah pada materi dapat dilihat pada Gambar 4.4



Gambar 4.4 Tampilan halaman huruf hijaiyah pada materi

4.1.3.2 Implementasi Halaman Tanda Baca pada Materi

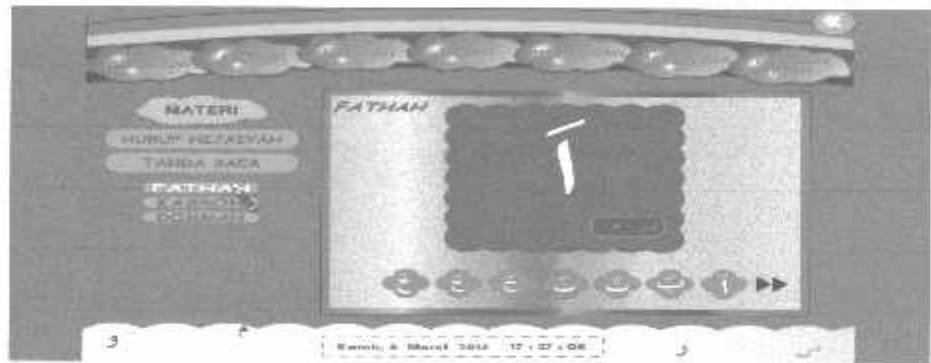
Tampilan halaman tanda baca pada materi menampilkan tombol beranda,tombol materi,tombol huruf hijaiyah,tombol tanda baca,tombol fathah,tombol kasroh,tombol dommah,tombol Latihan,tombol video,tombol permainan,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup.Tampilan dari halaman tanda baca pada materi dapat dilihat pada Gambar 4.5



Gambar 4.5 Tampilan halaman tanda baca pada materi

4.1.3.2.1 Implementasi Halaman Tanda Baca Fathah pada Materi

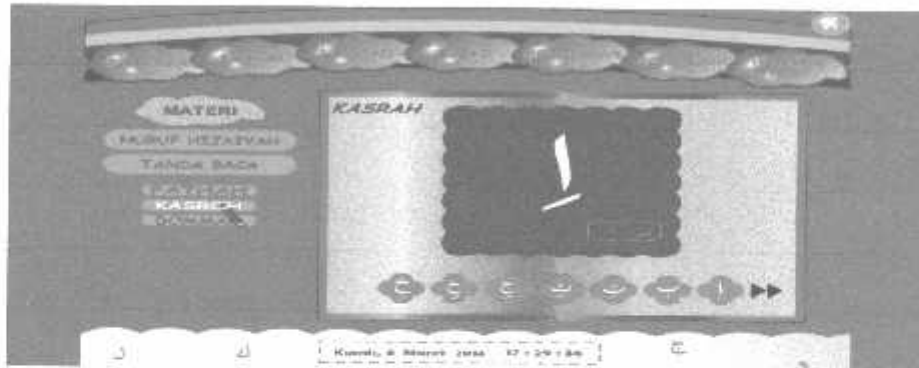
Tampilan halaman tanda baca fathah pada materi menampilkan tombol beranda,tombol materi,tombol huruf hijaiyah,tombol tanda baca,tombol fathah,tombol kasroh,tombol dommah,tombol latihan,tombol video,tombol permainan,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup.Tampilan dari halaman tanda baca fathah pada materi dapat dilihat pada Gambar 4.6



Gambar 4.6 Tampilan halaman tanda baca fathah pada materi

4.1.3.2.2 Implementasi Halaman Tanda Baca Kasroh pada Materi

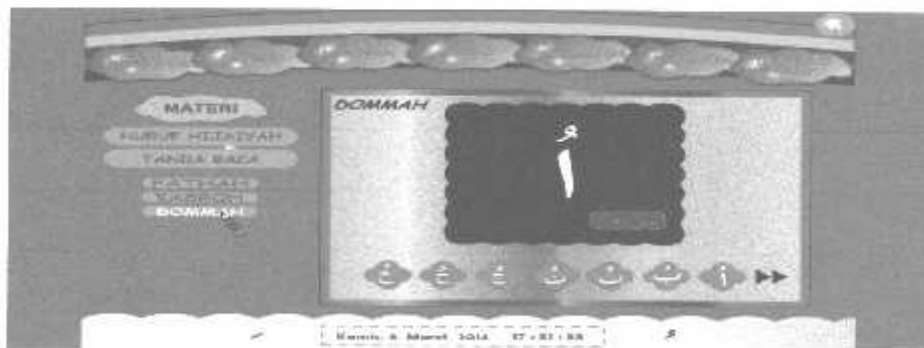
Tampilan halaman tanda baca kasroh pada materi menampilkan tombol beranda, tombol materi, tombol huruf hijaiyah, tombol tanda baca, tombol fathah, tombol kasroh, tombol dommah, tombol latihan, tombol video, tombol permainan, tombol petunjuk, tombol tentang kami dan tombol tutup. Tampilan dari halaman tanda baca kasroh pada materi dapat dilihat pada Gambar 4.7



Gambar 4.7 halaman tanda baca kasroh pada materi

4.1.3.2.3 Implementasi Halaman Tanda Baca Dommah pada Materi

Tampilan halaman tanda baca dommah pada materi menampilkan tombol beranda, tombol materi, tombol huruf hijaiyah, tombol tanda baca, tombol fathah, tombol kasroh, tombol dommah, tombol latihan, tombol video, tombol permainan, tombol petunjuk, tombol tentang kami dan tombol tutup. Tampilan dari halaman tanda baca dommah pada materi dapat dilihat pada Gambar 4.8



Gambar 4.8 Tampilan halaman tanda baca dommah pada materi

4.1.4 Implementasi Halaman Latihan

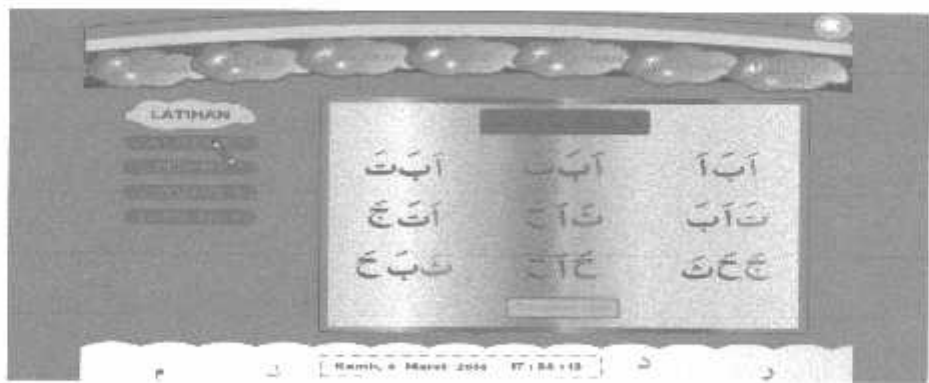
Tampilan halaman latihan menampilkan tombol beranda,tombol materi,tombol latihan,tombol latihan 1,tombol latihan 2,tombol latihan 3,tombol latihan 4,tombol tampilkan latin,tombol video,tombol permainan,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup.Tampilan dari halaman latihan dapat dilihat pada Gambar 4.9



Gambar 4.9 Tampilan halaman latihan

4.1.4.1 Implementasi Halaman Latihan 1 pada Latihan

Tampilan halaman latihan1 pada latihan menampilkan tombol beranda,tombol materi,tombol latihan,tombol latihan 1,tombol latihan 2,tombol latihan 3,tombol latihan 4,tombol tampilkan latin,tombol video,tombol permainan,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup.Tampilan dari halaman latihan 1 dapat dilihat pada Gambar 4.10



Gambar 4.10 Tampilan halaman latihan 1

4.1.4.2 Implementasi Halaman Tampilkan Latin pada Latihan 1

Tampilan halaman tampilkan latin pada latihan 1 menampilkan tombol beranda,tombol materi,tombol latihan,tombol latihan 1,tombol latihan 2,tombol latihan 3,tombol latihan 4,tombol tampilkan latin,tombol video,tombol permainan,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup.Tampilan dari halaman tampilkan latin pada latihan 1 dapat dilihat pada Gambar 4.11



Gambar 4.11 Halaman tampilkan latin pada latihan 1

4.1.4.3 Implementasi Halaman Sembunyikan Latin pada Latihan 1

Tampilan halaman sembunyikan latin pada latihan 1 menampilkan tombol beranda,tombol materi,tombol latihan,tombol latihan 1,tombol latihan 2,tombol latihan 3,tombol latihan 4,tombol sembunyikan latin ,tombol video,tombol permainan,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup.Tampilan dari halaman sembunyikan latin pada latihan 1 dapat dilihat pada Gambar 4.12



Gambar 4.12 Halaman sembunyikan latin pada latihan 1

4.1.4.4 Implementasi Halaman Latihan 2 pada Latihan

Tampilan halaman latihan 2 pada latihan menampilkan tombol beranda,tombol materi,tombol latihan,tombol latihan 1,tombol latihan 2,tombol latihan 3,tombol latihan 4,tombol tampilkan latin,tombol video,tombol permainan,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup.Tampilan dari halaman latihan 2 pada latihan dapat dilihat pada Gambar 4.13



Gambar 4.13 Tampilan halaman latihan 2

4.1.4.5 Implementasi Halaman Tampilkan Latin pada Latihan 2

Tampilan halaman tampilkan latin pada latihan 2 menampilkan tombol beranda,tombol materi,tombol latihan,tombol latihan 1,tombol latihan 2,tombol latihan 3,tombol latihan 4,tombol tampilkan latin,tombol video,tombol permainan,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup.Tampilan dari halaman tampikan latin pada latihan 2 dapat dilihat pada Gambar 4.14



Gambar 4.14 Halaman tampilkan latin pada latihan 2

4.1.4.6 Implementasi Halaman Sembunyikan Latin pada Latihan 2

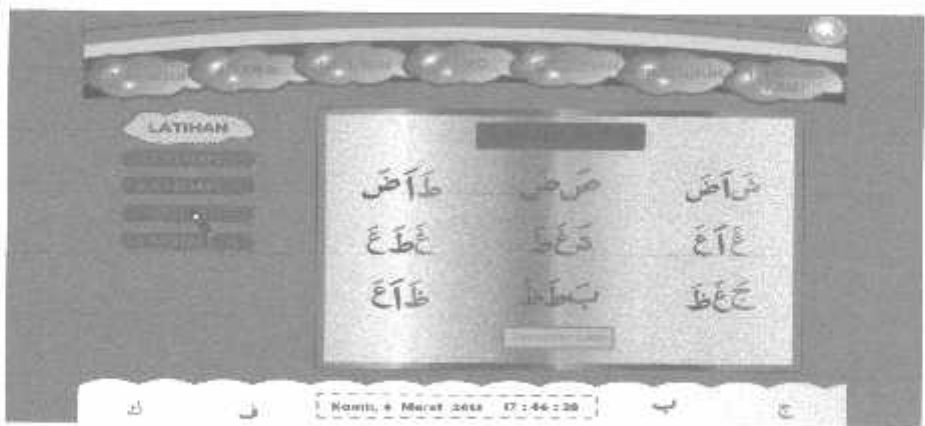
Tampilan halaman sembunyikan latin pada latihan 2 menampilkan tombol beranda,tombol materi,tombol latihan,tombol latihan 1,tombol latihan 2,tombol latihan 3,tombol latihan 4,tombol sembunyikan latin,tombol video,tombol permainan,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup.Tampilan dari halaman sembunyikan latin pada latihan 2 dapat dilihat pada Gambar 4.15



Gambar 4.15 Halaman sembunyikan latin pada latihan 2

4.1.4.7 Implementasi Halaman Latihan 3 pada Latihan

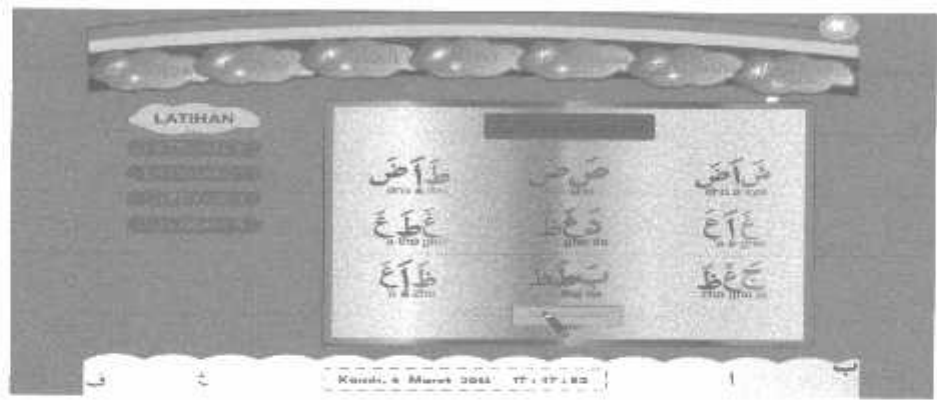
Tampilan halaman latihan 3 pada latihan menampilkan tombol beranda,tombol materi,tombol latihan,tombol latihan 1,tombol latihan 2,tombol latihan 3,tombol latihan 4,tombol tampilkan latin,tombol video,tombol permainan,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup.Tampilan dari halaman latihan 3 pada latihan dapat dilihat pada Gambar 4.16



Gambar 4.16 Tampilan halaman latihan 3

4.1.4.8 Implementasi Halaman Tampilkan Latin pada Latihan 3

Tampilan halaman tampilkan latin pada latihan 3 menampilkan tombol beranda,tombol materi,tombol latihan,tombol latihan 1,tombol latihan 2,tombol latihan 3,tombol latihan 4,tombol tampilkan latin,tombol video,tombol permainan,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup.Tampilan dari halaman tampilkan latin pada latihan 3 dapat dilihat pada Gambar 4.17



Gambar 4.17 Halaman tampilkan latin pada latihan 3

4.1.4.9 Implementasi Halaman Sembunyikan Latin pada Latihan 3

Tampilan halaman sembunyikan latin pada latihan 3 menampilkan tombol beranda,tombol materi,tombol latihan,tombol latihan 1,tombol latihan 2,tombol latihan 3,tombol latihan 4,tombol sembunyikan latin,tombol video,tombol permainan,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup.Tampilan dari halaman sembunyikan latin pada latihan 3 dapat dilihat pada Gambar 4.18



Gambar 4.18 Halaman sembunyikan latin pada latihan 3

4.1.4.10 Implementasi Halaman Latihan 4 pada Latihan

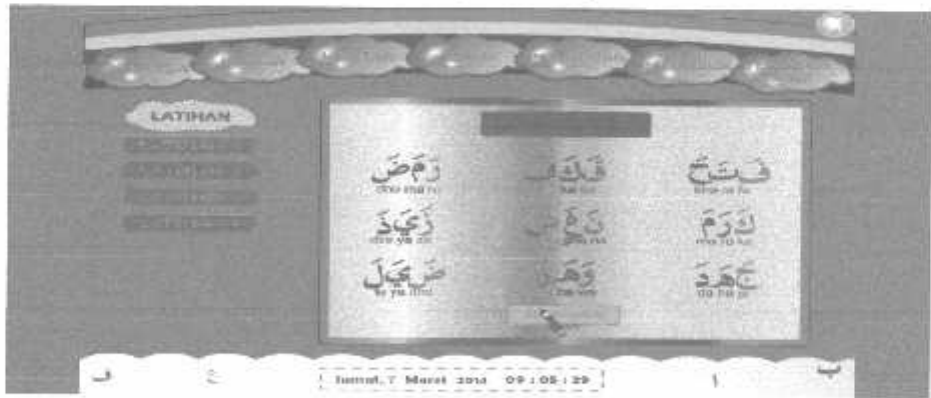
Tampilan halaman latihan 4 pada latihan menampilkan tombol beranda,tombol materi,tombol latihan,tombol latihan 1,tombol latihan 2,tombol latihan 3,tombol latihan 4,tombol tampilkan latin,tombol video,tombol permainan,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup.Tampilan dari halaman latihan 4 pada latihan dapat dilihat pada Gambar 4.19



Gambar 4.19 Tampilan halaman latihan 4

4.1.4.11 Implementasi Halaman Tampilkan Latin pada Latihan 4

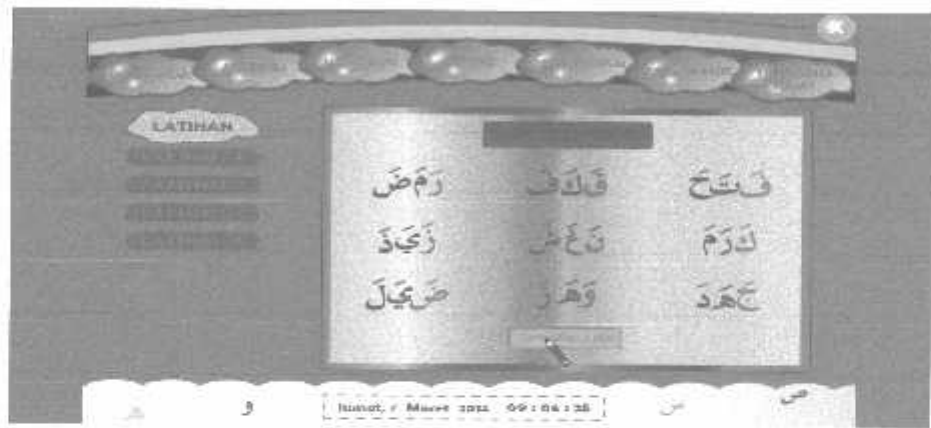
Tampilan halaman tampilkan latin pada latihan 4 menampilkan tombol beranda,tombol materi,tombol latihan,tombol latihan 1,tombol latihan 2,tombol latihan 3,tombol latihan 4,tombol tampilkan latin,tombol video,tombol permainan,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup.Tampilan dari halaman tampilkan latin pada latihan 4 dapat dilihat pada Gambar 4.20



Gambar 4.20 Halaman tampilkan latin pada latihan 4

4.1.4.12 Implementasi Halaman Sembunyikan Latin pada Latihan 4

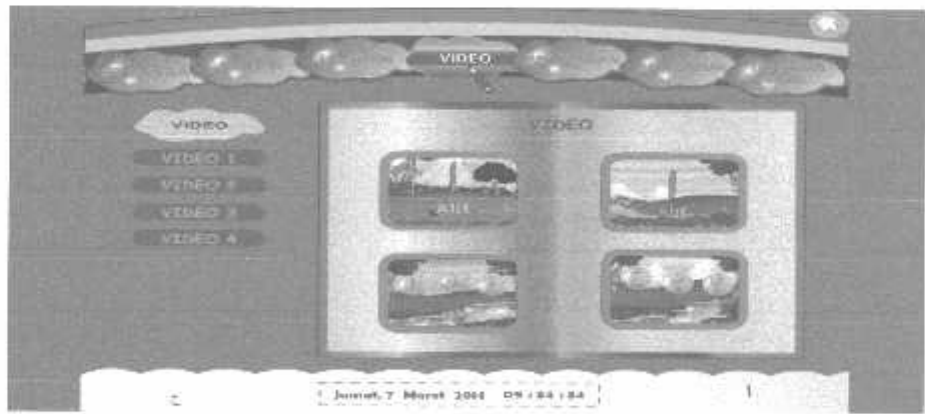
Tampilan halaman latihan sembunyikan latin pada latihan 4 menampilkan tombol beranda,tombol materi,tombol latihan,tombol latihan 1,tombol latihan 2,tombol latihan 3,tombol latihan 4,tombol sembunyikan latin,tombol video,tombol permainan,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup.Tampilan dari halaman sembunyikan latin pada latihan 4 dapat dilihat pada Gambar 4.21



Gambar 4.21 Halaman sembunyikan latin pada latihan 4

4.1.5 Implementasi Halaman Video

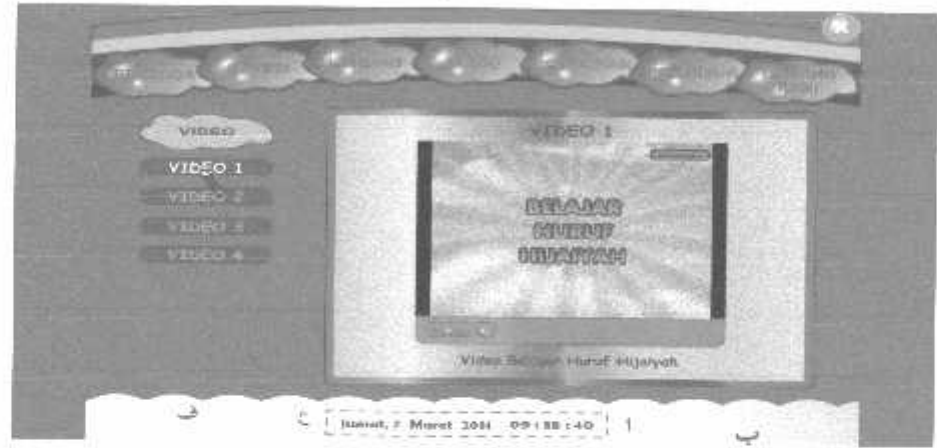
Tampilan halaman video menampilkan tombol beranda,tombol materi,tombol latihan, tombol video,tombol video 1,tombol video 2,tombol video 3,tombol video 4,tombol permainan,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup.Tampilan dari halaman video dapat dilihat pada Gambar 4.22



Gambar 4.22 Halaman video

4.1.5.1 Implementasi Halaman Video 1 pada Video

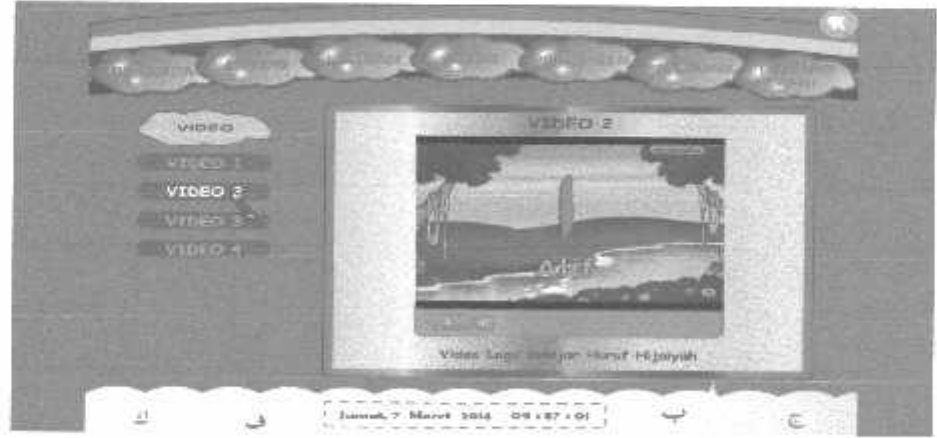
Tampilan halaman video menampilkan tombol beranda,tombol materi,tombol latihan, tombol video,tombol video 1,tombol video 2,tombol video 3,tombol video 4,tombol permainan,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup.Tampilan dari halaman video 1 dapat dilihat pada Gambar 4.23



Gambar 4.23 Halaman video 1 pada video

4.1.5.2 Implementasi Halaman Video 2 pada Video

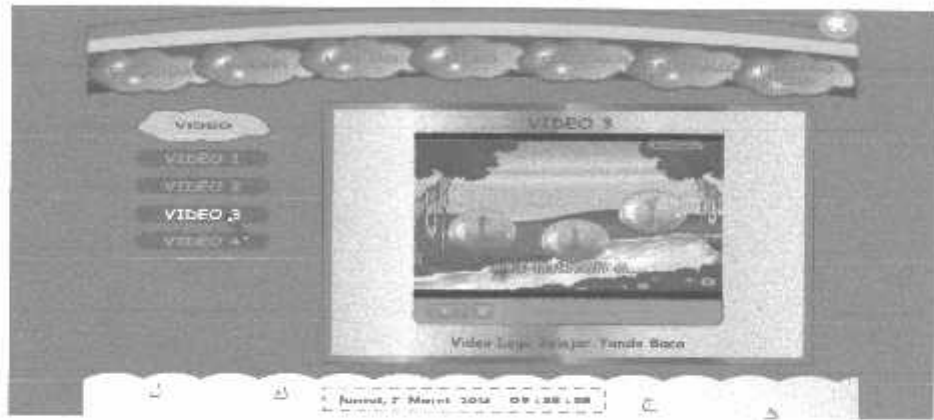
Tampilan halaman video menampilkan tombol beranda,tombol materi,tombol latihan, tombol video,tombol video 1,tombol video 2,tombol video 3,tombol video 4,tombol permainan,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup.Tampilan dari halaman video 2 dapat dilihat pada Gambar 4.24



Gambar 4.24 Halaman video 2 pada video

4.1.5.3 Implementasi Halaman Video 3 pada Video

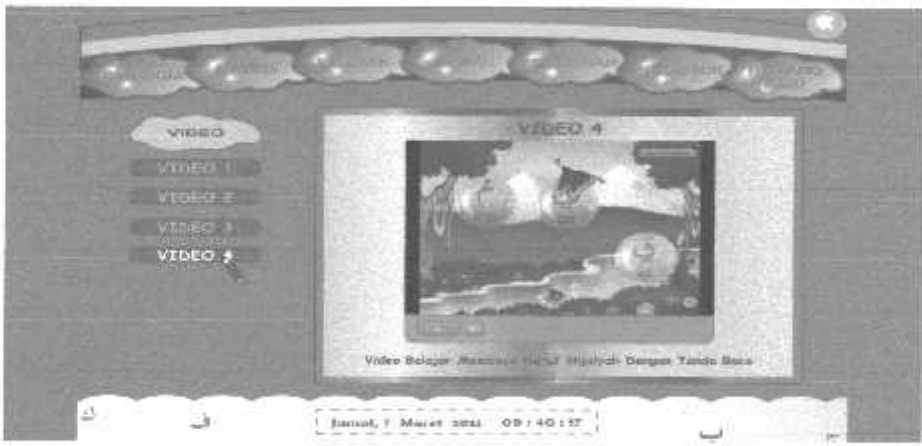
Tampilan halaman video menampilkan tombol beranda,tombol materi,tombol latihan, tombol video,tombol video 1,tombol video 2,tombol video 3,tombol video 4,tombol permainan,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup.Tampilan dari halaman video 3 dapat dilihat pada Gambar 4.25



Gambar 4.25 Halaman video 3 pada video

4.1.5.4 Implementasi Halaman Video 4 pada Video

Tampilan halaman video menampilkan tombol beranda,tombol materi,tombol latihan, tombol video,tombol video 1,tombol video 2,tombol video 3,tombol video 4,tombol permainan,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup.Tampilan dari halaman video 4 dapat dilihat pada Gambar 4.26



Gambar 4.26 Halaman video 4 pada video

4.1.6 Implementasi Halaman Permainan

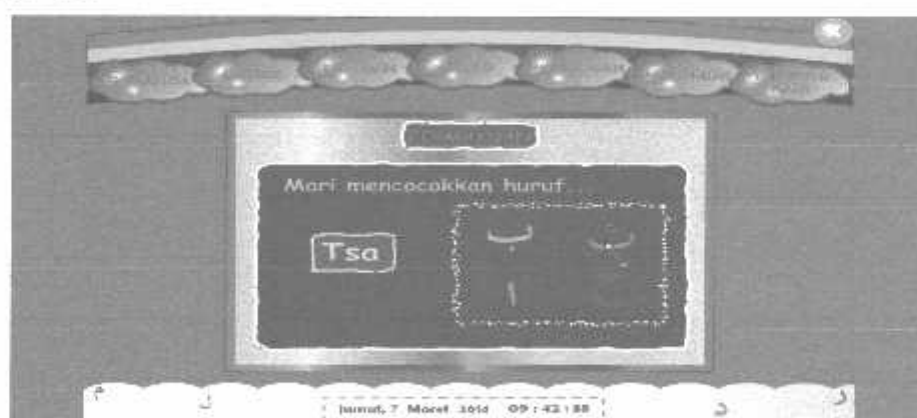
Tampilan halaman permainan menampilkan tombol beranda, tombol materi, tombol latihan, tombol video, tombol permainan, tombol petunjuk, tombol tentang kami dan tombol tutup. Tampilan halaman permainan dapat dilihat pada Gambar 4.27



Gambar 4.27 Halaman permainan

4.1.6.1 Implementasi Halaman Mencocokkan huruf pada Permainan

Tampilan halaman mencocokkan huruf pada permainan menampilkan tombol beranda, tombol materi, tombol latihan, tombol video, tombol permainan, tombol mencocokkan huruf, tombol petunjuk, tombol tentang kami dan tombol tutup. Tampilan halaman mencocokkan huruf pada permainan dapat dilihat pada Gambar 4.28



Gambar 4.28 Halaman mencocokkan huruf pada permainan

4.1.6.2 Implementasi Halaman Next pada Permainan

Tampilan halaman next pada permainan menampilkan tombol beranda,tombol materi,tombol latihan,tombol video,tombol permainan,tombol next,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup.Tampilan halaman next pada permainan dapat di lihat pada Gambar 4.29



Gambar 4.29 Halaman next pada permainan

4.1.6.3 Implementasi Halaman Nilai pada Permainan

Tampilan halaman nilai pada permainan menampilkan tombol beranda,tombol materi,tombol latihan,tombol video,tombol permainan,tombol nilai,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup.Tampilan halaman nilai pada permainan dapat di lihat pada Gambar 4.30



Gambar 4.30 Halaman nilai pada permainan

4.1.6.4 Implementasi Halaman Nilai lebih dari 50 pada Permainan

Tampilan halaman nilai lebih dari 50 pada permainan menampilkan tombol beranda,tombol materi,tombol latihan,tombol video,tombol permainan,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup.Tampilan halaman nilai lebih dari 50 pada permainan dapat di lihat pada Gambar 4.31



Gambar 4.31 Halaman nilai lebih dari 50 pada permainan

4.1.6.5 Implementasi Halaman Nilai kurang dari 50 pada Permainan

Tampilan halaman nilai kurang dari 50 pada permainan menampilkan tombol beranda,tombol materi,tombol latihan,tombol video,tombol permainan,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup.Tampilan halaman nilai kurang dari 50 pada permainan dapat di lihat pada Gambar 4.32



Gambar 4.32 Halaman nilai kurang dari 50 pada permainan

4.1.6.6 Implementasi Halaman coba lagi pada Permainan

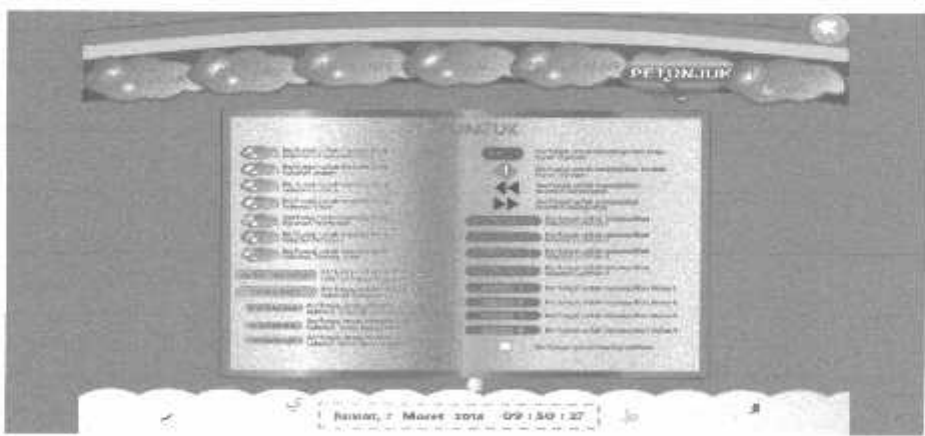
Tampilan halaman coba lagi pada permainan menampilkan tombol beranda,tombol materi,tombol latihan,tombol video,tombol permainan,tombol coba lagi,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup.Tampilan halaman coba lagi pada permainan dapat di lihat pada Gambar 4.33



Gambar 4.33 Halaman coba lagi pada permainan

4.1.7 Implementasi Halaman Petunjuk

Tampilan halaman petunjuk menampilkan tombol beranda,tombol materi,tombol latihan,tombol video,tombol permainan,tombol petunjuk,tombol tentang kami dan tombol tutup.Tampilan halaman petunjuk dapat di lihat pada Gambar 4.34



Gambar 4.34 Halaman petunjuk

4.1.8 Implementasi Halaman Tentang Kami

Tampilan halaman tentang kami menampilkan tombol beranda, tombol materi, tombol latihan, tombol video, tombol permainan, tombol petunjuk, tombol tentang kami dan tombol tutup. Tampilan halaman petunjuk dapat dilihat pada Gambar 4.35



Gambar 4.35 Halaman tentang kami

4.2 Pengujian

Pengujian adalah tahapan penilaian terhadap media pembelajaran yang dibuat. Pengujian bertujuan untuk mengetahui hasil dari jalannya aplikasi tersebut, dan hasil yang diperoleh dari media pembelajaran tersebut terhadap meningkatnya pemahaman pengguna akan tanda baca al-qur'an pada taman pendidikan al-qur'an (TPQ) pondok pesantren an-nuur.

4.2.1 Pengujian Fungsional

Pengujian fungsional bertujuan untuk mengetahui hasil dari jalannya aplikasi yang dibuat. Hasil pengujian fungsional yang di ujikan di operasi system WINDOWS 7 Ultimate dan operasi system WINDOWS XP Profesional dengan spesifikasinya terhadap aplikasi media pembelajaran, dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Operasi system WINDOWS 7 Ultimate 32-bit dengan spsesifikasi diantaranya:

- 1. Notebook ACER CPU @2.10GHZ
- 2. Prosesor Intel (R) Core (TM) i3-2310M
- 3. Model Apire 4750
- 2. RAM 2,00 GB
- 3. Hardisk 500 Gb

Operasi system WINDOWS XP Profesional dengan spsesifikasi diantaranya:

- 1. Notebook AXIOO CPU T5550 @ 1.83GHz
- 2. Prosesor Intel (R) Core (TM)2 Duo
- 3. Model M720SR
- 4. RAM 1.00 GB
- 5. Hardisk 350 Gb

Tabel 4.1. Hasil Pengujian Fungsional pada OS WINDOWS 7 ULTIMATE dan
WINDOWS XP PROFESIONAL

No	Fungsi	WINDOWS 7 ULTIMATE	WINDOWS XP PROFESIONAL
1	Halaman Utama	Ok	Ok
2	Tombol Masuk	Ok	Ok
3	Halaman Beranda	Ok	Ok
4	Halaman Materi	Ok	Ok
5	Halaman Materi Huruf Hijaiyah	Ok	Ok

6	Halaman Materi Tanda Baca	Ok	Ok
7	Halaman Materi Tanda Baca Fathah	Ok	Ok
8	Halaman Materi Tanda Baca Kasroh	Ok	Ok
9	Halaman Materi Tanda Baca Dommah	Ok	Ok
10	Tombol Huruf Hijaiyah	Ok	Ok
11	Tombol Tanda Baca Fathah	Ok	Ok
12	Tombol Tanda Baca Kasroh	Ok	Ok
13	Tombol Tanda Baca Dommah	Ok	Ok
14	Halama Latihan	Ok	Ok
15	Halaman Latihan 1	Ok	Ok
16	Halaman Latihan 2	Ok	Ok
17	Halaman Latihan 3	Ok	Ok
18	Halaman Latihan 4	Ok	Ok
19	Tombol Lampirkan Latin	Ok	Ok
20	Tombol Sembunyikan Latin	Ok	Ok
21	Halaman Video	Ok	Ok
22	Halaman Video 1	Ok	Ok
23	Halaman Video 2	Ok	Ok
24	Halaman Video 3	Ok	Ok
25	Halaman Video 4	Ok	Ok
26	Halaman Permainan	Ok	Ok
27	Tombol Mencocokkan Huruf	Ok	Ok
28	Tombol Next	Ok	Ok
29	Tombol Nilai	Ok	Ok
30	Tombol Coba Lagi	Ok	Ok
31	Halaman Petunjuk	Ok	Ok
32	Halaman Tentang Kami	Ok	Ok
33	Tombol Suara	Ok	Ok
34	Tombol Tutup	Ok	Ok

Dari hasil pengujian tersebut, hasil yang diperoleh adalah semua fungsi pada media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik.

4.2.2 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 5 pengajar dan 15 santri yang merupakan anggota santri,santriwati dan pengajar . Hasil pengujian pada user dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 pengujian terhadap pengajar

No	Pertanyaan	Ya		Tidak	
		Orang	%	Orang	%
1.	Apakah Aplikasi ini mudah digunakan ?	5	100%	0	0%
2.	Apakah Desain aplikasi menarik ?	5	100%	0	0%
3.	Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah di pahami ?	4	80%	1	20%
4.	Apakah aplikasi ini membantu para pengajar untuk meyampaikan materi kepada santri santriwati ?	5	100%	0	0%
5.	Apakah aplikasi ini layak untuk dilatihkan kepada santri santriwati?	5	100%	0	0%
6.	Apakah aplikasi ini bermanfaat bagi pengajar untuk menyampaikan materi kepada santri santriwati ?	5	100%	0	0%
7	Apakah aplikasi ini bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan belajar para santri dan santriwati ?	4	80%	1	20%

$$\text{Hasil \%} = \frac{\sum \text{orang yang memilih}}{\sum \text{keseluruhan}} \times 100\%$$

Dari hasil pengujian terhadap pengajar, dapat disimpulkan bahwa materi yang disampaikan dalam media pembelajaran mudah dipahami dengan baik.

Tabel 4.3 pengujian terhadap santri santriwati

No	Pertanyaan	Ya		Tidak	
		Orang	%	Orang	%
1.	Apakah Aplikasi ini mudah digunakan ?	12	80%	3	20%
2.	Apakah Desain aplikasi menarik ?	13	87%	2	13%
3.	Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah di pahami ?	11	73%	4	27%
4.	Apakah santri santriwati dapat menangkap materi dan mengikuti pelatihan-pelatihan yang ada dalam media pembelajaran tersebut ?	10	67%	5	33%
5.	Dengan aplikasi ini,apakah santri santriwati mudah memahami materi?	9	60%	6	40%
6.	Apakah aplikasi ini bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan belajar para santri dan santriwati?	10	67%	5	33%

$$\text{Hasil \%} = \frac{\sum \text{orang yang memilih}}{\sum \text{keseluruhan}} \times 100\%$$

Dari hasil pengujian terhadap santri santriwati, dapat disimpulkan bahwa materi yang disampaikan dalam media pembelajaran mudah dipahami.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Pembuatan "Media Pembelajaran Tanda Baca Al-qur'an Taman Pendidikan Al-qur'an (TPQ) Pondok Pesantren An-nuur Dusun Losawi Desa Tunjung Tirta Kecamatan Singosari" adalah untuk meningkatkan kemampuan seseorang santri santriwati dalam melatih belajar al-qur'an di iqro', maka kesimpulan yang dapat diambil adalah :

1. Dari hasil pengujian fungsional yang dilakukan, didapatkan hasil bahwa 100% fungsi pada aplikasi media pembelajaran dapat berjalan dengan baik dalam operasi system WINDOWS 7 Ultimate dan WINDOWS XP Profesional.
2. Dari pengujian yang telah dilakukan kepada pengajar, telah didapatkan hasil bahwa materi yang disampaikan dalam media pembelajaran 100% menyatakan mudah dipahami dengan baik.
3. Dari pengujian yang telah dilakukan kepada santri santriwati, telah didapatkan hasil bahwa materi yang disampaikan dalam media pembelajaran 60% menyatakan mudah dipahami.
4. Media pembelajaran sebagai media interaktif menyatakan 100 % dapat membantu dalam mempelajari huruf hijaiyah dan tanda baca al-qur'an .

5.2 Saran

Penulis memberikan saran untuk pengembangan aplikasi sebagai berikut:

1. Penambahan fitur tanda baca yang membahas tentang pengenalan tanda baca dalam al-qur'an.
2. Penambahan fitur tentang pemahaman hukum-hukum bacaan al qur'an.
3. Penambahan fitur video cara membaca al qur'an.
4. Aplikasi ini bisa dikembangkan kedalam aplikasi yang berbasis android.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi,basori.2005, *Buku Iqro' Cara Cepat Belajar Membaca Al-Qur'an*, Pondok Pesantren An- Nuur. Singosari:CV.RAHMATIKA
- Alwi,basori.2005, *Prinsip-prinsip Metodologi Buku ilmu tajwid'*, Pondok Pesantren An- Nuur. Singosari:CV.RAHMATIKA
- Alwi,basori.2005.Pengertian Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Pondok Pesantren An- Nuur. Singosari:CV.RAHMATIKA.
- Daryanto, Drs. 2010. Media Pembelajaran: Peranannya sangat penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran,Yogyakarta:Gava Media
- Fatikhin.2007.Pengertian dan Jenis-Jenis Multimedia Pembelajaran Yogyakarta:Gava Media
- Hadi Sutopo, Ariesto.2003. Multimedia Interaktif Dengan Flash. Yogyakarta:Graha Ilmu
- Haryanto, 2012, Pengertian dan Tujuan Media Pembelajaran. Yogyakarta:Gava Media
- Muksin.2008.Manfaat Karakteristik Multimedia Pembelajaran Yogyakarta:Graha Ilmu
- Mustofa,zaenal.2006.Pengertian Al-Qur'an. Yogyakarta:Gava Media
- Sidik,2008.Pengertian Adobe Photoshop.Bandung .Informatika
- Suyanto, M, 2003.Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran. Yogyakarta:Andi Offset
- Suyanto, M, 2003.Multimedia: Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, Yogyakarta: Andi Offset

Thok, Tugino. 2009. Pengertian dan Jenis-Jenis Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media

Wandah, 2012. Pengertian Action Script. Andi. Yogyakarta.

Wandah, 2012. Pengertian Adobe Flash. Andi. Yogyakarta.

Widada, H. 2009. Cara Mudah Membuat Animasi Flash. Jakarta: Cakrawala.

LAMPIRAN

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
Jln. Bendungan Sigura-gura No. 2
Jln. Raya Karanglo Km2
MALANG

Lampiran : 1 (satu) berkas
Perihal : Pembimbing Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT
Dosen Institut Teknologi Nasional
Malang

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : MOHAMAD ROFIK
Nim : 0918154
Prodi : Teknik Informatika S1

Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya bapak bersedia menjadi Dosen Pembimbing I / ~~Pembimbing II~~ *), untuk penyusunan Skripsi dengan judul (proposal terlampir) :

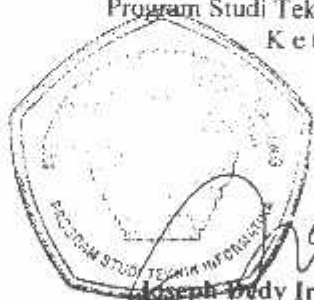
Rancang Bangun Media Pembelajaran Tanda Bacaan Al'Quran Berbasis Multimedia Pada Taman Pendidikan Al'Quran (TPQ) Pondok Pesantren An'Nuur Dusun Losawi Desa Tunjungtirto Kecamatan Singosari

Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Tugas Akhir Sarjana Teknik.

Demikian permohonan kami dan atas kesediaan Bapak kami ucapkan terima kasih.

Malang, 10 Mei 2013

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S1
Ketua,



~~Joseph Bedy Irawan, ST, MT~~
NIP : 197404162005021002

*) coret yang tidak perlu

Hormat Kami,

MOHAMAD ROFIK

Form S-3a



PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

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

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

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting); Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Kiri 2 Tep. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Nomor : ITN-161/T.INF/TA/2013
Lampiran : -
Perihal : Bimbingan Skripsi

10 Oktober 2013

Kepada : Yth. Sdr. Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT
Dosen Pembimbing Program Studi Teknik Informatika S1
Institut Teknologi Nasional
M a l a n g

Dengan hormat
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam Proposal Skripsi untuk mahasiswa :

Nama : MOHAMAD ROFIK
Nim : 0918154
Prodi : Teknik Informatika S1
Fakultas : Teknologi Industri

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

12 November 2013 – 12 Mei 2014

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S1.

Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S1

Ketua
Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404152005021002

Form S-4a

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
Jln. Bendungan Sigura-gura No. 2
Jln. Raya Karanglo Km2
M A L A N G

Lampiran : 1 (satu) berkas
Perihal : Pembimbing Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Nurlaily Vendyansyah, ST.
Dosen Institut Teknologi Nasional
M a l a n g

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : MOHAMAD ROFIK
Nim : 0918154
Prodi : Teknik Informatika S1

Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya bapak bersedia menjadi Dosen Pembimbing-I / Pembimbing II *), untuk penyusunan Skripsi dengan judul (proposal terlampir) :

Rancang Bangun Media Pembelajaran Tanda Bacaan Al'Quran Berbasis Multimedia Pada Taman Pendidikan Al'Quran (TPQ) Pondok Pesantren An'Nuur Dusun Losawi Desa Tunjungtiro Kecamatan Singosari

Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Tugas Akhir Sarjana Teknik.

Demikian permohonan kami dan atas kesediaan Bapak kami ucapkan terima kasih.

Malang, 10 Mei 2013

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S1
Ketua,



Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP : 197404162005021002

*) coret yang tidak perlu

Hormat Kami,

MOHAMAD ROFIK

Form S-3a



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. 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) 417634 Malang

Nomor : ITN-161/T.INF/TA/2013
Lampiran : -
Perihal : Bimbingan Skripsi

10 Oktober 2013

Kepada : Yth. Sdr. Nurlaily Vendyansyah, ST
Dosen Pembimbing Program Studi Teknik Informatika S1
Institut Teknologi Nasional
M a l a n g

Dengan hormat

Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam Proposal Skripsi untuk mahasiswa :

Nama : MOHAMAD ROFIK
Nim : 0918154
Prodi : Teknik Informatika S1
Fakultas : Teknologi Industri

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

12 November 2013 – 12 Mei 2014

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S1.

Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S1

Joseph Bedy Arawan, ST, MT
NIP. 197404162005021002

Form S-4a



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

Nama : MOHAMAD RUFIK
NIM : 0910154
Perbaikan Meliputi :

1. TUGAS EFISIEN ? ~~Efficient~~
2. FLOWCHART
3. PARTIAL RUSTAKA

Malang, 27-4-13

Sandy Matary
(SANDY MATARY)




FORMULIR PERBAIKAN SEMINAR JUDUL

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

Nama : Mohamad Aofik
NIM : 0918154
Perbaikan Meliputi :

1. Multimedia → text, suara, Video, Animasi (harus masuk)
2. pengujian efektif dan efisien bagi pengajar harus ada blok ukurannya
3. pengujian mudah dan cepat bagi Santri harus ada ukurannya. (indikator)
4. tulisan agak miring
5. nama gambar + penjelasan tiap gambar.

Malang, 27 April 2013


(Yosep Agus R)



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
Jl. Raya Karanglo Km. 2 Malang

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

Nama : Mohamad Rofik
NIM : 09.18.154
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : **RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN TANDA
BACA AL-QUR'AN BERBASIS MULTIMEDIA PADA
TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN (TPQ) PONDOK
PESANTREN AN-NUUR DUSUN LOSAWI DESA
TUNJUNGTIRTO KECAMATAN SINGOSARI**

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

pada :


Hari : Rabu

Tanggal : 19 Februari 2014

Nilai : (A)


Panitia Ujian Skripsi :

Ketua Majelis Penguji


Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005011002

Anggota Penguji :

Penguji Pertama


Karina Auliasari, ST, M. Eng
NIP. P. 1031000426

Penguji Kedua


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



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
Jl. Raya Karanglo Km. 2 Malang

FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : Mohamad Rofik
NIM : 09.18.154
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN TANDA BACA AL-
QUR'AN BERBASIS MULTIMEDIA PADA TAMAN PENDIDIKAN
AL-QUR'AN (TPQ) PONDOK PESANTREN AN-NUUR DUSUN
LOSAWI DESA TUNJUNGTIRTO KECAMATAN SINGOSARI.

Tanggal	Penguji	Uraian	Paraf
19 Februari 2014	I	1.Perbaiki laporan sesuai catatan yang saya corat coret pada laporan. 2.Ubah hasil pengujian responden santri santriwati harus jelas.bukan pengajarnya yang mengisi.	
19 Februari 2014	II	1.Pernyataan orisinalitas ,bermaterai dan di tanda tangani. 2. Buat menu TENTANG KAMI yang isinya tentang identitas pembuat. 3. Tulis referensi dari iqro'	

Anggota Penguji :

Penguji Pertama

Karina Auliasari,ST.M.Eng
NIP.P.1031000426

Penguji Kedua

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

Mengetahui

Dosen Pembimbing I

Ir.Yusuf Ismail Nakhoda,MT
NIP.Y.1018800189

Dosen Pembimbing II

Nurlaily Vendyansyah,ST