

**RANCANG BANGUN APLIKASI ALAT BANTU AJAR PENGENALAN  
HURUF HIJAIYAH MENGGUNAKAN *MACROMEDIA FLASH 8***

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat  
guna memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Universitas Ubudiyah Indonesia**



**Oleh**

**Nama : NOVIZA MERIANA**

**Nim : 131020120102**

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS U'BUDIYAH INDONESIA  
BANDA ACEH  
2014**

## **LEMBAR PENGESAHAN SIDANG**

### **RANCANG BANGUN APLIKASI ALAT BANTU AJAR PENGENALAN HURUF HIJAIYAH MENGGUNAKAN *MACROMEDIA FLASH 8***

Skripsi oleh *Noviza Meriana* ini telah dipertahankan didepan dewan penguji pada  
*Sabtu, 19 Juli 2014.*

Dewan Penguji :

- |            |                          |
|------------|--------------------------|
| 1. Ketua   | Faisal Tifta Zany, M. Sc |
| 2. Anggota | Malahayati, S.T., MT     |
| 3. Anggota | Fesrianevalda, M. Cs     |

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**RANCANG BANGUN APLIKASI ALAT BANTU AJAR PENGENALAN  
HURUF HIJAIYAH MENGGUNAKAN *MACROMEDIA FLASH 8***

**SKRIPSI**

**Di ajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat  
guna memperoleh gelar sarjana Komputer  
Universitas U'Budiyah Indonesia**

Oleh :  
Nama : NOVIZA MERIANA  
Nim : 131020120102

Disetujui,

Penguji I

Penguji II

(Malahayati, S.T., MT)

(Fesrianevalda, M. Cs)

Ka. Prodi Teknik Informatika

Pembimbing

(Fathiah, S. T, M. Eng)

(Faisal Tifta Zany, M. Sc)

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

(Jurnalis J. Hius, ST., MBA)

### **LEMBAR PERNYATAAN**

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun ini, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah. Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Banda Aceh, 19 Juli 2014

Noviza Meriana  
NIM. 131020120102

## **MOTTO**

Anda tidak bisa mengubah orang lain, Anda harus menjadi perubahan yang Anda harapkan dari orang lain (Mahatma Gandhi)

Keberhasilan adalah sebuah proses. Niatmu adalah awal keberhasilan. Peluh keringatmu adalah penyedapnya. Tetesan air matamu adalah pewarnanya. Doamu dan doa orang-orang disekitarmu adalah bara api yang mematangkannya. Kegagalan di setiap langkahmu adalah pengawetnya. maka dari itu, bersabarlah! Allah selalu menyertai orang-orang yang penuh kesabaran dalam proses menuju keberhasilan. Sesungguhnya kesabaran akan membuatmu mengerti bagaimana cara mensyukuri arti sebuah keberhasilan

Sungguh bersama kesukaran dan keringanan. Karna itu bila kau telah selesai (mengerjakan yang lain). Dan kepada Tuhan, berharaplah.(Q.S Al Insyirah : 6-8)

Jangan pernah malu untuk maju, karena malu menjadikan kita takkan pernah mengetahui dan memahami segala sesuatu hal akan hidup ini

Aku percaya bahwa apapun yang aku terima saat ini adalah yang terbaik dari Tuhan dan aku percaya Dia akan selalu memberikan yang terbaik untukku pada waktu yang telah Ia tetapkan

## PERSEMBAHAN

*“Dia memberikan hikmah (ilmu yang berguna)  
kepada siapa yang dikehendaki-Nya.  
Barang siapa yang mendapat hikmah itu  
Sesungguhnya ia telah mendapat kebajikan yang banyak,  
Dan tiadalah yang menerima peringatan  
melainkan orang-orang yang berakal”.*  
(Q.S. Al-Baqarah: 269)

*“...kaki yang akan berjalan lebih jauh, tangan yang akan berbuat lebih banyak, mata yang akan menatap lebih lama, leher yang akan lebih sering melihat ke atas, lapisan tekad yang seribu kali lebih keras dari baja, dan hati yang akan bekerja lebih keras, serta mulut yang akan selalu berdoa...” - 5cm.*

### *Ungkapan hati sebagai rasa Terima Kasihku*

*Alhamdulillahirabbil' alamin... Alhamdulillahirabbil' alamin... Alhamdulillahirabbil' alamin...  
Akhirnya aku sampai ke titik ini,  
sepercik keberhasilan yang Engkau hadiahkan padaku ya Rabb  
Tak henti-hentinya aku mengucapkan syukur pada\_Mu ya Rabb  
Serta shalawat dan salam kepada idola ku Rasulullah SAW dan para sahabat yang mulia  
Semoga sebuah karya mungil ini menjadi amal shaleh bagiku dan menjadi kebanggaan  
bagi keluargaku tercinta  
Ku persembahkan karya mungil ini...  
untuk belahan jiwa ku bidadari surgaku yang tanpamu aku bukanlah siapa-siapa  
di dunia fana ini Ibundaku tersayang (MARYAM)  
serta orang yang menginjeksikan segala idealisme, prinsip, edukasi dan kasih sayang berlimpah  
dengan wajah datar menyimpan kegelisahan ataukah perjuangan yang tidak pernah ku ketahui,  
namun tenang temaram dengan penuh kesabaran  
dan pengertian luar biasa Ayahandaku tercinta (IZRI HENDRA)  
yang telah memberikan segalanya untukku  
Kepada Adik-Adikku (IRMA MARENDRA), (IRSYADUNNAS)  
terima kasih tiada tara atas segala support yang telah diberikan selama ini dan  
semoga Adik-adikku tercinta dapat menggapai keberhasilan juga di kemudian hari.  
Kepada seluruh keluarga besar ku khususnya (Ayah, Umak, Papa, Mama)  
dan sepupu-sepupuku tersayang (Kak Tati, Teta, Unen, Bg Wizar, Cutkak, Cutbang, Dek Wil)  
terimakasih atas segala dukungan dan doanya  
Kepada teman-teman seperjuangan UUI NON REG “13” khususnya (Julianto, Kak Ema, Aton,  
Liya, Laina, Dila, Nurul, Dewi, Kak Nita, Taufik, Dikky, Kurnianto, Rival) terima kasih yang  
tiada tara ku ucapkan*

*Kepada Sahabat setiaiku (Aulia, Dinda, Momol, Dila, Wirda, Taya)  
terimakasih atas supportnya baik itu moril & materil  
kepada Anak-Anak Manis yang bersama-sama dalam tempat tinggal  
(Tha redha, Sri, Tari, Molina)*

*Terakhir, untuk seseorang yang masih dalam misteri yang dijanjikan Ilahi yang siapapun  
itu, terimakasih telah menjadi baik dan bertahan di sana.*

*Akhir kata, semoga skripsi ini membawa kebermanfaatan. Jika hidup bisa diceritakan di  
atas kertas, entah berapa banyak yang dibutuhkan hanya untuk mengucapkan terima kasih... :)*

*by: Noviza Meriana*

## ABSTRAK

Pendidikan mengenai ilmu agama khususnya huruf hijaiyah dan ilmu tajwid sangat penting sebagai bekal untuk dipahami oleh anak sebagai dasar hidup mereka untuk menghadapi kehidupan dimasa mendatang. Media buku, sebagai pembelajaran dapat membuat murid menjadi bosan karena penyajiannya, waktu belajar di kelas yang tidak lama serta pertemuan antara guru dan murid yang terbatas khususnya dalam mata pelajaran agama menjadi kendala dalam mempelajari huruf hijaiyah dan ilmu tajwid. Media pembelajaran baru dengan memanfaatkan teknologi komputer bisa mengatasi kejenuhan tersebut. Dengan membuat suatu aplikasi pembelajan huruf hijaiyah dan ilmu tajwid menggunakan Macromedia Flash Professional 8, dapat memberikan banyak tampilan-tampilan gambar yang menarik. Penulisan ini akan menyajikan informasi mengenai tulisan huruf hijaiyah dan tajwid berdasarkan pembagiannya, lafaz huruf hijaiyah dan tulisan latinnya. Dengan memanfaatkan fasilitas dalam Macromedia Flash Professional 8 secara tidak langsung dapat meningkatkan mutu, sehingga dapat memberikan hasil yang optimal.

Study about science and religion, especially hijaiyah tajwid very important as a preparation to be understood by the child as the basis of their lives to cope life in the future. Media book, as learning can make students become bored because of the presentation, the classroom time is not long and the meeting between the teacher and students are limited, especially in the subjects of religion an obstacle in studying hijaiyah and tajwid. New media learning using computer technology can overcome the boredom. By making an application “pembelajan hijaiyah dan tajwid” using Macromedia Flash Professional 8, can provide many displays an interesting picture. This aplication will present information about writing and recitation hijaiyah based distribution, lafadz hijaiyah and writing Latin. By utilizing the facility in Macromedia Flash Professional 8 can indirectly improve the quality, so as to provide optimal results.

Kata Kunci : *Macromedia, Al-qur'an, Tajwid, Animasi*

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, dengan mengucap puji syukur kehadiran Allah SWT atas ridha dan karunia-Nya, serta diberi-Nya kesempatan dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul ***”Rancang Bangun Aplikasi Alat Bantu Ajar Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Macromedia Flash 8”***.

Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Prodi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer U’Budiyah Indonesia. Dalam proses penyusunan dan pembuatan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, baik secara moril maupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini dengan segala kerendahan hati penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Dedi Zefrijal, S.T selaku Pimpinan Yayasan U’budiyah.
2. Ibu Marniati, M.Kes selaku Rektor Universitas U’budiyah.
3. Bapak Jurnalis JH, S.T, MBA selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
4. Ibu Fathiah, S.T, M.Eng selaku Ketua Prodi Teknik Informatika.
5. Bapak Faisal Tifta Zany M.Sc selaku Dosen Pembimbing yang telah membanyak memberikan petunjuk, bimbingan, dan arahan kepada penulis.
6. Seluruh Dosen Program Studi Teknik Informatika yang telah membantu memberikan masukan-masukan yang membangun.
7. Abah dan Umi tercinta juga adik-adikku tersayang serta keluarga yang telah memberikan dukungan, motivasi serta berdo’a untuk kelancaran penyelesaian skripsi ini.
8. Sahabat-sahabat yang telah banyak memberikan masukan yang membangun khususnya kepada Aulia, Dinda, Momol, Dila, Wirda, dan Taya.
9. Teman-teman yang telah membantu penulis selama menyelesaikan Skripsi ini khususnya kepada Julianto, kak Ema, dan teman-teman seperjuangan yaitu Aton, Liya, Laina, Dila, Nurul, Dewi, Kak Nita, Taufik, Dikky, Kurnianto, Rival serta teman-teman S1 Teknik Informatika Non Reg UII angkatan 2013. Terimakasih atas kebersamaan dan *sharing* pengetahuan kita selama ini.

10. Seluruh alumni S1 Teknik Informatika Non Reg UII yang ikut serta memberi dukungan dan motivasi untuk penyelesaian skripsi ini.

Akhirnya penulis hanya dapat memanjatkan doa semoga Allah SWT membalas kebaikan kepada semuanya. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk penyempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan khususnya bagi penulis sendiri.

**Banda Aceh, Juli 2014**

**Noviza Meriana**

## DAFTAR ISI

|                                                   | Halaman       |
|---------------------------------------------------|---------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>                        | <b>i</b>      |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>                    | <b>ii</b>     |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>                  | <b>iii</b>    |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>                    | <b>iv</b>     |
| <b>HALAMAN MOTTO .....</b>                        | <b>v</b>      |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>                  | <b>vi</b>     |
| <b>ASTRAK .....</b>                               | <b>viii</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                        | <b>ix</b>     |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                            | <b>xi</b>     |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                         | <b>xii</b>    |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                         | <b>xiii</b>   |
| <br><b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                 | <br><b>1</b>  |
| 1.1 Latar Belakang .....                          | 1             |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                         | 2             |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....                       | 2             |
| 1.4 Manfaat Penelitian .....                      | 3             |
| 1.5 Batasan Masalah.....                          | 3             |
| <br><b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>           | <br><b>4</b>  |
| 2.1 Tajwid.....                                   | 4             |
| 2.2 Aplikasi Tajwid .....                         | 4             |
| 2.3 Animasi .....                                 | 4             |
| 2.4 Multimedia.....                               | 7             |
| 2.5 Adobe Photoshop .....                         | 9             |
| 2.6 Macromedia Flash.....                         | 10            |
| 2.7 Pengertian Flowchart.....                     | 11            |
| 2.8 Pengertian Storyboard .....                   | 12            |
| 2.9 Metode Penelitian Deskriptif kualitatif ..... | 13            |
| <br><b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>        | <br><b>14</b> |
| 3.1 Waktu dan Tempat .....                        | 14            |
| 3.2 Jadwal Kegiatan .....                         | 14            |
| 3.3 Alat dan Bahan .....                          | 15            |
| 3.4 Prosedur Kerja.....                           | 15            |
| 3.5 Flowchart .....                               | 18            |
| 3.6 Storyboard.....                               | 20            |

|                                            |           |
|--------------------------------------------|-----------|
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>   | <b>21</b> |
| 4.1 Layar Halama Utama pada Aplikasi ..... | 21        |
| 4.2 Menu Utama Aplikasi .....              | 21        |
| 4.3 Tes Pemakaian .....                    | 36        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>                 | <b>38</b> |
| 5.1 Kesimpulan .....                       | 38        |
| 5.2 Saran.....                             | 38        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                 | <b>40</b> |
| <b>LAMPIRAN</b>                            |           |

## DAFTAR GAMBAR

|                |                                                              |    |
|----------------|--------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 3.1     | Tampilan Untuk membuat halaman depan aplikasi .....          | 16 |
| Gambar 3.2     | Pembuatan Teks .....                                         | 17 |
| Gambar 3.3     | Cara Memasukkan Gambar .....                                 | 17 |
| Gambar 3.4     | Memasukkan Suara .....                                       | 18 |
| Gambar 3.5     | Flowchart Aplikasi .....                                     | 19 |
| Gambar 3.6     | Tampilan Halaman Depan.....                                  | 20 |
| Gambar 3.7     | Tampilan Menu .....                                          | 20 |
| Gambar 4.1     | Layar Halaman Utama pada Aplikasi .....                      | 21 |
| Gambar 4.2     | Tampilan Menu Utama.....                                     | 22 |
| Gambar 4.3     | Tampilan Menu Bentuk, makhraj dan sifat huruf hijaiyah ..... | 23 |
| Gambar 4.4     | Tampilan Menu Idzhar .....                                   | 24 |
| Gambar 4.5     | Contoh Izhar Halqi .....                                     | 24 |
| Gambar 4.6     | Contoh Izhar Syafawi.....                                    | 25 |
| Gambar 4.7     | Tampilan Menu Idgham .....                                   | 26 |
| Gambar 4.8 (a) | Tampilan Idgham Bighunnah .....                              | 26 |
| Gambar 4.8 (b) | Tampilan Idgham Bilaghunnah .....                            | 26 |
| Gambar 4.9     | Tampilan Menu Iqlaab .....                                   | 27 |
| Gambar 4.10    | Tampilan Menu Ikhfaa .....                                   | 28 |
| Gambar 4.11    | Contoh Ikhfaa .....                                          | 28 |
| Gambar 4.12    | Contoh Ikhfaa Syafawi.....                                   | 29 |
| Gambar 4.13    | Tampilan Menu Waqaf.....                                     | 30 |
| Gambar 4.14    | Contoh Waqaf .....                                           | 30 |
| Gambar 4.15    | Tampilan Menu Qalqalah.....                                  | 31 |
| Gambar 4.16    | Contoh Qalqalah Shughra .....                                | 32 |
| Gambar 4.17    | Contoh Qalqalah Kubra.....                                   | 32 |
| Gambar 4.18    | Tampilan Menu Mad.....                                       | 33 |
| Gambar 4.19    | Contoh Mad Asli .....                                        | 34 |
| Gambar 4.20    | Contoh Mad Far'i .....                                       | 34 |
| Gambar 4.21    | Tampilan Menu Surah.....                                     | 35 |

## DAFTAR TABEL

|                                        | Halaman |
|----------------------------------------|---------|
| Tabel 2.1 Simbol-simbol flowchart..... | 11      |
| Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan .....        | 14      |
| Tabel 4.1 Hasil Wawancara .....        | 36      |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Anak adalah generasi masa depan yang menjadi tanggung jawab semua orang tua. Menjadikan anak sebagai generasi yang membanggakan, tentu menjadi keinginan dan harapan setiap orang tua yang peduli. Impian tersebut dapat terwujud dengan memberikan pendidikan berbagai ilmu pengetahuan yang ada pada saat ini sejak dari dini. Pembekalan pendidikan anak sejak usia dini, yang digali dan diturunkan dari konsepsi nilai-nilai luhur Al-qur'an dan sunnah nabawiyah, kemudian dipadukan dengan teori-teori pendidikan mutakhir dan dikelola secara tepat merupakan salah satu upaya nyata dalam membentengi generasi muda islam terhadap berbagai pengaruh negatif dari arus perkembangan globalisasi.

Masa depan bangsa terletak di atas pundak anak-anak. Oleh Karena itu, diperlukan berbagai upaya dalam membentuk anak-anak dalam hal integritas, karakter dan kepribadian cendekiawan muslim yang memiliki keseimbangan dan keserasian antara individualistik dan sosialistik berdasarkan Al-qur'an dan sunnah. Salah satu ilmu yang sangat penting dan harus dimiliki oleh seorang anak sejak usia dini sebagai dasar sebelum mempelajari ilmu-ilmu lainnya adalah membaca Al-qur'an dengan baik dan benar. Ilmu tersebut dinamakan ilmu tajwid. Hal ini sangat penting karena hukum mempelajari al-quran adalah fardhu 'ain, yang berarti mendapat prioritas utama sebelum mempelajari ilmu-ilmu pengetahuan lainnya.

TPA Miftahul Ulum merupakan salah satu lembaga pendidikan Al-qur'an yang saat ini mengajarkan Al-qur'an khususnya ilmu tajwid dengan metode klasikal. Para santri dikelompokkan berdasarkan usia dan kemampuan dalam membaca al-qur'an dengan mengaplikasikan ilmu tajwid. Banyak santri yang mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan ilmu tajwid. Ini disebabkan karena kurangnya semangat para

santri dalam mempelajari ilmu tajwid. Berdasarkan pemikiran di atas, maka penulis membuat sebuah program yang berisi tentang alat bantu ajar pengenalan huruf hijaiyah (tajwid) berbasis *Macromedia Flash 8* yang sangat sesuai untuk semua kalangan, karena panduan belajar ini ditampilkan secara menarik dan dilengkapi *audio* dan *video* sehingga anak-anak maupun orang dewasa tidak akan merasa bosan dalam memahami dan mengaplikasikan ilmu tajwid tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan, maka secara umum yang menjadi permasalahan yang dapat di rangkum yaitu :

- a) Bagaimana cara membuat sebuah aplikasi alat bantu ajar pengenalan huruf hijaiyah (tajwid) berbasis *flash* yang menarik.
- b) Apakah aplikasi ini dapat dimanfaatkan sebagai media tambahan dalam mengajarkan anak-anak.
- c) Apakah aplikasi ini dapat membantu ustadz dan ustadzah dalam menyampaikan materi.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari pembuatan aplikasi alat bantu ajar pengenalan huruf hijaiyah (tajwid) ini adalah:

1. Membangun sebuah aplikasi alat bantu ajar pengenalan huruf hijaiyah (tajwid) yang berbasis multimedia.
2. Membuat aplikasi alat bantu ajar pengenalan huruf hijaiyah (tajwid) untuk dapat digunakan oleh anak-anak TPA Miftahul Ulum dengan isi yang lengkap, mudah dipahami dan diaplikasikan, serta tampilan program yang menarik menggunakan *software Macromedia Flash 8*.
3. Mengenalkan anak-anak pada teknologi informasi sejak dini.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari pembuatan aplikasi alat bantu ajar pengenalan huruf hijaiyah (tajwid) ini adalah:

1. Anak-anak TPA miftahul Ulum akan belajar membaca Al-qur'an dengan perasaan senang dan tidak merasa bosan karena isi dalam program ini ditampilkan secara menarik dan dilengkapi dengan *audio* dan *video*.
2. Aplikasi ini baik untuk yang baru belajar (pemula), karena selain mengenalkan huruf-huruf hijaiyah dan tanda baca, aplikasi ini juga mengenalkan hukum-hukum tajwid.
3. Membantu *ustadz* atau *ustadzah* dalam mengajarkan ilmu tajwid kepada anak-anak melalui media komputer.

#### **1.5 Batasan Masalah**

Batasan masalah dari skripsi ini yaitu, sebuah aplikasi alat bantu ajar pengenalan huruf hijaiyah (tajwid) yang mendeskripsikan huruf-huruf hijaiyah, tanda-tanda tajwid seperti Izhar, Idgham, Iqlab, Ikhfaa, Waqaf, Qalqalah, dan Madd. Penjelasan yang disampaikan berdasarkan buku tajwid dan aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *Macromedia Flash 8*.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Tajwid**

Pengertian tajwid menurut bahasa (etimologi) adalah memperindah sesuatu. Sedangkan menurut istilah, tajwid adalah pengetahuan tentang kaidah serta cara-cara membaca Al-quran dengan sebaik-baiknya. Tujuan ilmu tajwid adalah memelihara bacaan al-quran dari kesalahan dan perubahan serta memelihara lisan (mulut) dari kesalahan membaca. Belajar ilmu tajwid itu hukumnya fardhu kifayah, sedang membaca Al-quran dengan baik (sesuai dengan ilmu tajwid) itu hukumnya farhlu ‘ain (Shihabuddin, 2007 ).

#### **2.2 Aplikasi Tajwid**

Aplikasi tajwid merupakan aplikasi yang memudahkan pengguna untuk memahami ilmu tajwid. Biasanya aplikasi ini digunakan oleh para santriwan maupun santriwati yang mampu membaca Al-qur'an namun belum sepenuhnya memahami ilmu tajwid (Tim Pengembang Ilmu Pendidikan, 2007).

#### **2.3 Animasi**

Animasi merupakan sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Sejak dahulu manusia mencoba menangkap nuansa dari sebuah pergerakan ke dalam media. Sejarah awal animasi akan membawa kita jauh ke masa mesir kuno, terbukti dengan ditemukannya rangkaian gerak dalam bentuk gambar pada artefak bangsa mesir kuno 2000 th SM.

Sejalan dengan ilmu pengetahuan yang terus berkembang, penemuan-penemuan dalam bidang fotografi mengawali berkembangnya dunia animasi ke tahap yang lebih kompleks. Pada masa Aristoteles ia menemukan prinsip-prinsip dasar fotografi melalui reaksi perjalanan cahaya melalui celah sempit. Prinsip inilah yang digunakan pada teknik fotografi selanjutnya, yaitu pengoperasian celah kamera atau lensa untuk memproyeksikan gambar pada kamera. Teknologi tersebut terus berkembang sampai pada akhirnya kamera ditemukan, kamera pertama adalah sebuah kotak tertutup dengan sebuah lubang kecil pada salah satu dindingnya (*pinhole camera*). Alat ini belum menggunakan lensa, hanya menggunakan lubang sebesar jarum untuk memasukkan cahaya, sehingga menghasilkan gambar berupa bayangan walaupun terbalik.

Dari waktu ke waktu animasi terus berkembang sampai pada tahun 1911 Winsor McCay membuat sebuah film animasi kartun yang pertama berjudul *Little Nemo*. Film ini menggunakan 4000 gambar, tapi tidak memiliki alur cerita seperti layaknya film saat ini. Dari tahun 1911-1921 McCay mencoba melahirkan sebuah animasi, dari sebuah trik kamera yang sederhana hingga menjadi animasi karakter yang sempurna menghabiskan waktu hampir 20 tahun untuk mewujudkannya. Namun pada masa itu publik belum biasa menerima sepenuhnya ide bahwa gambar buatan tangan dapat bergerak. Untuk membuktikan bahwa yang dihasilkannya adalah sebuah gambar bergerak, pada tahun 1914 McCay berhasil memproduksi sebuah film animasi *Gertie The Trained Dinosaur*, film ini mengambil tokoh binatang dinosaurus. Keseluruhan film ini menghabiskan 10000 gambar yang dibuatnya sendiri.

Adapun jenis- jenis animasi yaitu :

#### 1. Animasi *Cell*

Kata *cell* berasal dari kata *celluloid* yang merupakan materi yang digunakan untuk membuat film gambar bergerak pada tahun-tahun awal animasi. Animasi *cell* digambar dengan menggunakan tangan (*hand-drawn animation*).

## 2. Animasi *Frame*

Animasi *frame* adalah bentuk animasi paling sederhana. Contohnya ketika kita membuat gambar-gambar yang berbeda-beda gerakannya pada sebuah tepian buku kemudian kita buka buku tersebut dengan menggunakan jempol secara cepat maka gambar akan kelihatan bergerak.

## 3. Animasi *Sprite*

Animasi *sprite* adalah animasi yang bergerak secara mandiri, seperti misalnya: burung terbang, planet yang berotasi, bola memantul, ataupun logo yang berputar.

## 4. Animasi *Path*

Animasi *path* adalah animasi dari obyek yang bergerak sepanjang garis kurva yang ditentukan sebagai lintasan. Misalnya dalam pembuatan animasi kereta api, pesawat terbang, burung dan lain-lain yang membutuhkan lintasan gerak tertentu.

## 5. Animasi *Spline*

Spline adalah representasi matematis dari kurva. Sehingga gerakan obyek tidak hanya mengikuti garis lurus melainkan berbentuk kurva.

## 6. Animasi *Vektor*

*Vektor* adalah garis yang memiliki ujung, pangkal, arah, dan panjang. Animasi *vektor* mirip dengan animasi *sprite*, tetapi animasi *sprite* menggunakan *bitmap* sedangkan animasi *vektor* menggunakan rumus matematika untuk menggambarkan *sprite* nya.

## 7. Animasi *Character*

Animasi karakter biasanya terdapat di film kartun. Semua bagian dalam film kartun selalu bergerak bersamaan. *Software* yang biasa digunakan adalah *Maya Unlimited*. Contoh film kartun yang dibuat dengan *Maya Unlimited* adalah *Toy Story* dan *Monster Inc* (Daryanto, 2003).

## 2.4 Multimedia

Istilah multimedia berasal dari teater, bukan komputer. Pertunjukan multimedia mencakup monitor video dan karya seni manusia sebagai bagian dari pertunjukan. Sistem multimedia dimulai pada akhir 1980-an, sejak permulaan tersebut hampir setiap pemasok perangkat keras dan lunak melompat ke multimedia. Pada tahun 1994 diperkirakan ada lebih dari 700 produk dan sistem multimedia dipasarkan. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video dan animasi dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Suyanto, 2005).

Secara umum multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu:

1. Multimedia linier yaitu : suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh7 pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film
2. Multimedia interaktif yaitu : suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi dan game (Azhar, 1997).

Adapun yang menjadi objek-objek dalam multimedia yaitu:

#### 1. Teks

Hampir semua orang yang biasa menggunakan komputer sudah terbiasa dengan teks. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Dalam kenyataannya multimedia menyajikan informasi kepada audiens dengan cepat, karena tidak diperlukan membaca secara rinci dan teliti.

#### 2. Image

Secara umum image atau grafik berarti *still image* seperti foto dan gambar. Manusia sangat berorientasi pada visual dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi.

#### 3. Animasi

Animasi adalah pembentukan gerakan dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan gerakan transisi, efek-efek, juga suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut atau animasi merupakan penayangan *frame-frame* gambar secara cepat untuk menghasilkan kesan gerakan.

#### 4. Audio

Penyajian audio atau suara merupakan cara lain untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi. Contohnya, narasi merupakan kelengkapan dari penjelasan yang dilihat melalui video. Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya musik dan suara efek (*sound effect*). Salah satu bentuk bunyi yang bisa digunakan dalam produksi multimedia adalah *Waveform Audio* yang merupakan format file audio yang berbentuk digital. Kualitas produknya bergantung pada sampling rate (banyaknya sampel per detik). *Waveform* (wav) merupakan standar untuk *Windows PC*.

## 5. Video

Video merupakan elemen multimedia paling kompleks karena penyampaian informasi yang lebih komunikatif dibandingkan gambar biasa. Walaupun terdiri dari elemen-elemen yang sama seperti grafik, suara dan teks, namun bentuk video berbeda dengan animasi. Perbedaan terletak pada penyajiannya. Dalam video, informasi disajikan dalam kesatuan utuh dari objek yang dimodifikasi sehingga terlihat saling mendukung penggambaran yang seakan terlihat hidup.

## 6. *Interactive Link*

Sebagian dari multimedia adalah interaktif, dimana pengguna dapat menekan mouse atau objek pada screen seperti button atau teks dan menyebabkan program melakukan perintah tertentu. *Interactive link* dengan informasi yang dihubungkannya seringkali dihubungkan secara keseluruhan sebagai hypermedia. Secara spesifik, dalam hal ini termasuk *hypertext (hotword)*, *pergraphics* dan *hypersound* menjelaskan jenis informasi yang dihubungkan. *Interactive link* diperlukan bila pengguna menunjuk pada suatu objek atau button agar dapat mengakses program tertentu. *Interactive link* diperlukan untuk menggabungkan beberapa elemen multimedia sehingga menjadi informasi yang terpadu (Sutopo, 2003).

## 2.5 **Adobe Photoshop**

*Adobe photoshop* adalah *software* yang digunakan untuk memodifikasi gambar atau foto secara profesional baik meliputi modifikasi obyek yang sederhana maupun yang sulit sekalipun. *Photoshop* merupakan salah satu *software* yang berguna untuk mengolah gambar berbasis *bitmap*, yang mempunyai *tool* dan efek yang lengkap sehingga dapat menghasilkan gambar atau foto yang berkualitas tinggi.

*Software* ini dibuat oleh Thomas dan Jhon Knoll yang merupakan keluarga kakak beradik dari keluarga fotografer handal, yaitu Professor Glenn Knoll. Thomas adalah seorang yang ahli dalam area fotografi dan dia mendalami keilmuan tentang

koreksi warna melalui darkroom. Sedangkan Jhon adalah seorang yang gemar mengutak-atik komputer semenjak ayahnya membeli Apple II ditahun 1984. Sejak itu, mereka masing-masing belajar untuk mendalami keilmuannya, bahkan Jhon pernah bekerja pada Lucas Film (pembuat film Star Wars). Thomas dan John Knoll memulai pengembangan Photoshop di tahun (1987). Versi 1 dirilis oleh Adobe pada tahun (1990). Versi awal Photoshop yang diberi nama Knoll Software dirilis sebelum kerjasama dengan Adobe resmi dibuat (Purwanto, 2003).

## **2.6 Macromedia Flash**

*Flash* adalah produk multimedia unggulan yang dulunya dikembangkan oleh macromedia, tetapi sekarang dikembangkan dan didistribusikan oleh *adobe system*. Sejak tahun 1996, *flash* menjadi populer untuk menambah animasi dan interaktif *website*. *Flash* biasanya dibuat untuk animasi, hiburan dan komponen- komponen web, diintegrasikan dengan video pada halaman web, sehingga dapat menjadi aplikasi multimedia yang kaya (*rich internet application*). *Flash* juga dapat digunakan untuk memanipulasi vektor dan citra raster dan mendukung *bidirectional audio* dan video. *Flash* berisi bahasa skrip yang diberi nama *action script*. *Flash* dijalankan menggunakan *adobe flash player* yang dapat ditanam pada *browser*, telepon genggam dan *software* lain.

Sebelum tahun 2005 *flash* dirilis oleh macromedia. *Flash* 1.0 diluncurkan pada tahun 1996 setelah *macromedia* membeli program animasi vektor yang bernama *future splash*. Versi terakhir yang diluncurkan dipasaran dengan menggunakan nama macromedia adalah *macromedia flash 8*. pada tanggal 3 Desember 2005, adobe system mengakuisisi macromedia dan semua produknya, sehingga nama *macromedia flash* berubah menjadi *adobe flash* (Sunnyoto, 2010).

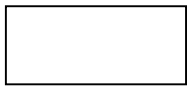
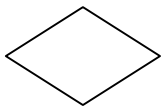
## 2.7 Pengertian *Flowchart*

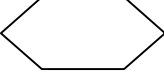
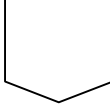
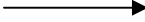
Menurut wikipedia *Flowchart* atau diagram alir merupakan sebuah diagram dengan simbol - simbol grafis yang menyatakan aliran algoritma atau proses yang menampilkan langkah-langkah yang disimbolkan dalam bentuk kotak, beserta urutannya dengan menghubungkan masing masing langkah tersebut menggunakan tanda panah. Diagram ini bisa memberi solusi selangkah demi selangkah untuk penyelesaian masalah yang ada di dalam proses atau algoritma tersebut.

*Flowchart* maupun algoritma dapat menjadi alat bantu untuk memudahkan perancangan alur urutan logika suatu program, memudahkan pelacakan sumber kesalahan program, dan alat untuk menerangkan logika program.([en.wikipedia.org/wiki/Flowchart](http://en.wikipedia.org/wiki/Flowchart)).

Simbol-simbol *flowchart* dapat dilihat pada Tabel 2.1

Tabel 2.1 Simbol-simbol *flowchart*

| No | Simbol                                                                              | Fungsi                                                                                           |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  |  | <i>Terminator</i> , untuk memulai dan mengakhiri suatu program                                   |
| 2  |  | <i>Process</i> , suatu simbol yang menunjukkan setiap pengolahan yang dilakukan oleh komputer    |
| 3  |  | Data, untuk memasukkan data maupun menunjukkan hasil dari suatu proses                           |
| 4  |  | <i>Decision</i> , suatu kondisi yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban atau pilihan |

| No | Simbol                                                                            | Fungsi                                                                                                                       |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5  |  | <i>Preparation</i> , suatu simbol untuk menyediakan tempat-tempat pengolahan data dalam storage                              |
| 6  |  | <i>Connector</i> , merupakan simbol untuk masuk dan keluarnya suatu prosedur pada lembar kertas yang sama                    |
| 7  |  | <i>Off-page Connector</i> , merupakan simbol untuk masuk dan keluarnya suatu prosedur pada lembar kertas yang lain.          |
| 8  |  | Arus atau flow, prosedur yang dapat dilakukan dari atas ke bawah, bawah ke atas, dari kiri ke kanan atau dari kanan ke kiri. |

## 2.8 Pengertian Storyboard

Storyboard adalah kolom teks, audio dan visualisasi dengan keterangan mengenai content dan visualisasi yang digunakan untuk produksi sebuah course. Derajat storyboard bisa berbeda karena ada berbagai tahap yang harus di lalui sesuai tujuan pembuatan story board tersebut.

Storyboard merupakan konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual, termasuk audio dengan mengolah elemen desain grafis berupa bentuk dan gambar, huruf dan warna, serta tata letaknya, sehingga pesan dan gagasan dapat diterima oleh sasarannya. (Agus, 2012)

## **2.9 Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif**

Penelitian kualitatif mengkaji perspektif partisipan dengan strategi-strategi yang bersifat interaktif dan fleksibel. Penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut pandang partisipan. Dengan demikian pengertian penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah dimana peneliti merupakan instrument kunci.

Dalam menganalisa data, metode yang penulis gunakan yaitu penelitian kualitatif yang sifat deskriptif analitik. Data yang diperoleh seperti hasil pengamatan, hasil wawancara, hasil pemetretan, analisis dokumen, catatan lapangan, disusun peneliti di lokasi penelitian, tidak dituangkan dalam bentuk dan angka-angka. Peneliti segera melakukan analisis data dengan memperkaya informasi, mencari hubungan, membandingkan, menemukan pola atas dasar data aslinya (tidak ditransformasi dalam bentuk angka). Hasil analisis data berupa pemaparan mengenai situasi yang diteliti yang disajikan dalam bentuk uraian naratif. Hakikat pemaparan data pada umumnya menjawab pertanyaan-pertanyaan mengapa dan bagaimana suatu fenomena terjadi. Untuk itu peneliti dituntut memahami dan menguagai bidang ilmu yang ditelitinya sehingga dapat memberikan gambaran mengenai konsep dan makna yang terkandung dalam data. (Sugiyono, 2007)

## BAB III

### METODE PENELITIAN

### 3.1 Waktu dan Tempat

Pembuatan alat bantu ajar pengenalan huruf hijaiyah (tajwid) menggunakan *macromedia flash professional 8* ini dilaksanakan pada bulan Februari 2014 sampai dengan Juli 2014 yang bertempat di Taman Pendidikan Al-qur'an (TPA) Miftahul Ulum Jeulingke Banda Aceh.

### 3.2 Jadwal Kegiatan

Penelitian skripsi dijadwalkan selama lima bulan yaitu mulai dari bulan Februari 2014 sampai Juli 2014 seperti terlihat pada Tabel 3.1

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan

[illegible]

### 3.3 Alat dan Bahan

Dalam melaksanakan Tugas Akhir ini, digunakan komponen perangkat keras dan perangkat lunak. Spesifikasi perangkat keras dan lunak yang digunakan adalah:

1. Komponen Perangkat Keras (*Hardware*):

1 (satu) unit laptop dengan spesifikasi:

- 1) Prosesor Dual Core
- 2) RAM 4 GB
- 3) VGA

2. Komponen Perangkat Lunak (*Software*):

- a) Sistem Operasi *Microsoft Windows 7*
- b) *Macromedia Flash Profesional versi 8*
- c) *Adobe Photoshop versi CS 8*
- d) *Adobe Audition versi 1,5*

### 3.4 Prosedur Kerja

1. Analisa

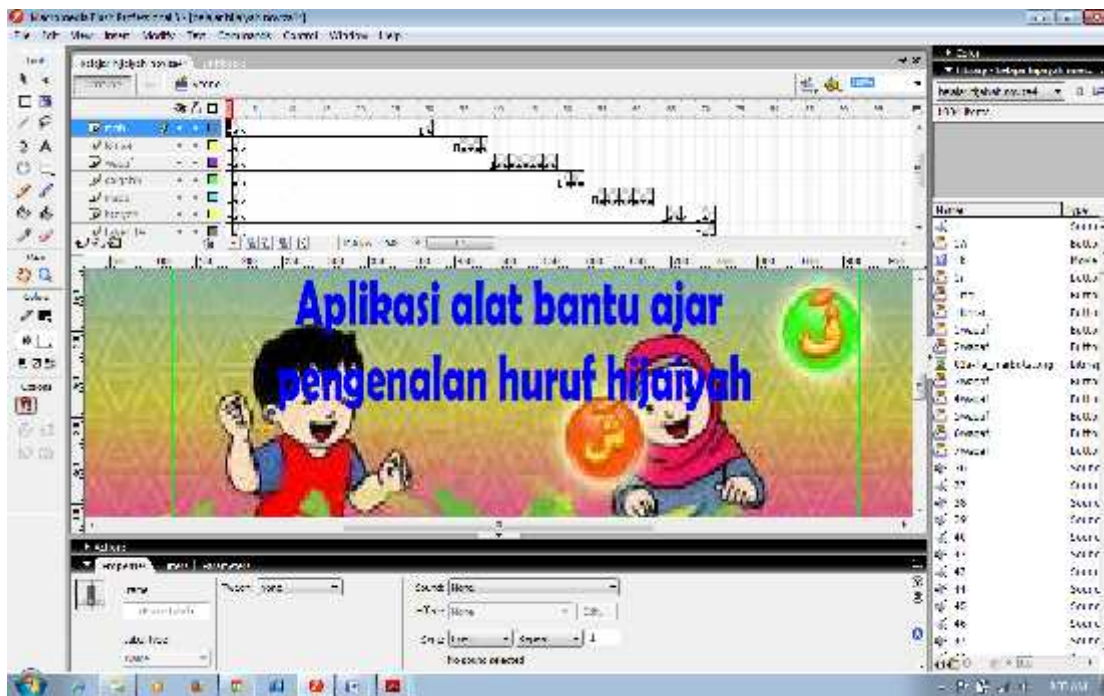
Menganalisa dan mengumpulkan data untuk dijadikan referensi baik dari buku maupun artikel–artikel serta diktat mengenai perangkat lunak yang diperlukan dalam perancangan aplikasi.

2. Perancangan Aplikasi

Merancang aplikasi yang akan dibuat dari data-data yang telah dianalisa, diubah menjadi *storyboard* atau diagram informasi untuk pembuatan aplikasi ini, dari rancangan awal hingga akhir agar memudahkan dalam pembuatan *software*.

### 3. Implementasi

Tahap ini merupakan proses penerjemahan perancangan ke dalam tampilan yang sebenarnya. Pengembangan yang digunakan adalah multimedia berbasis computer, program yang digunakan untuk menterjemahkan perancangan ini berupa program Macromedia Flash untuk membuat animasi baik berupa gambar, suara maupun teks. Ruang lingkup kerja dapat dilihat pada Gambar 3.1

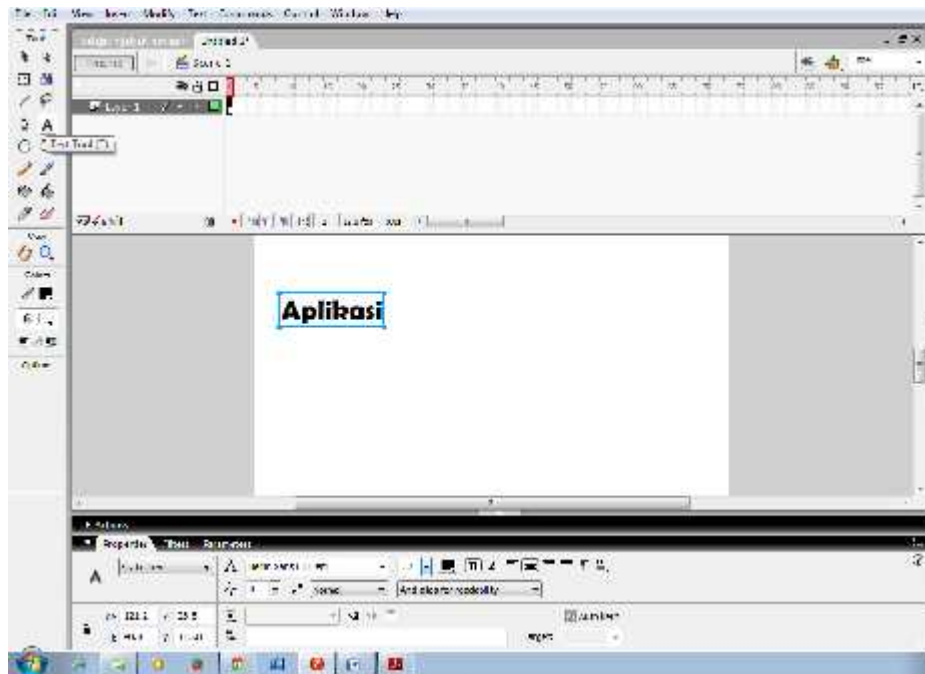


Gambar 3.1 Tampilan Untuk membuat halaman depan aplikasi

Berikut langkah-langkah pembuatan aplikasi:

#### a. Proses pembuatan teks

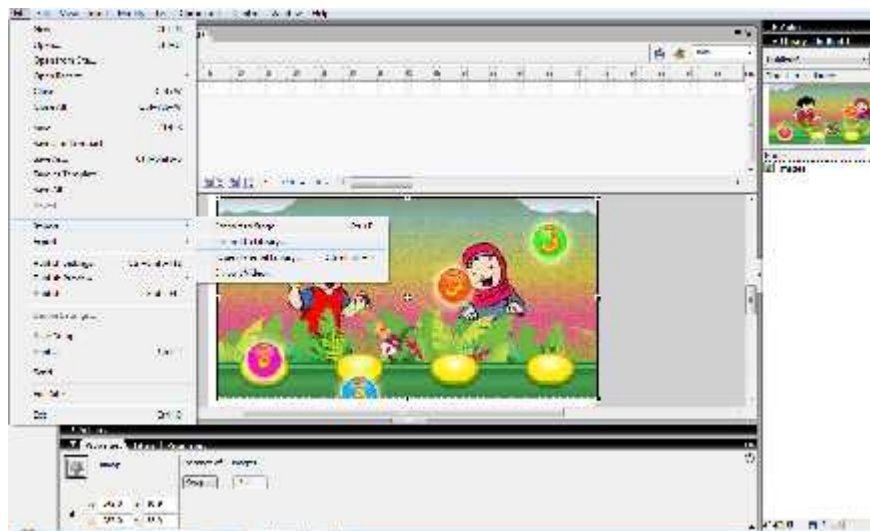
Pada tahap ini merupakan tahap pembuatan teks pada aplikasi. Pembuatan teks ini menggunakan teks tool yang terdapat pada sebelah kiri halaman layer. Seperti yang terlihat pada Gambar 3.2



Gambar 3.2 Pembuatan Teks

b. Cara memasukkan gambar

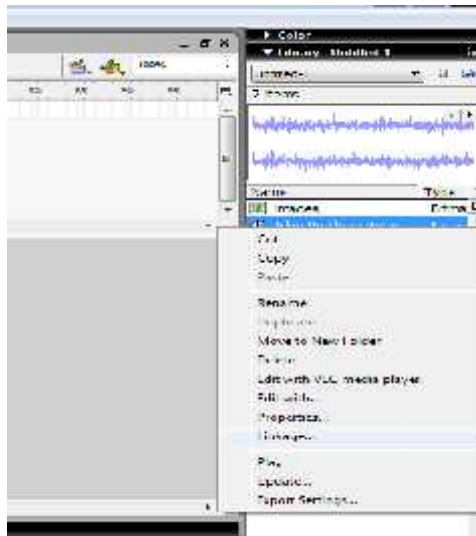
Gambar yang akan di masukkan yaitu gambar untuk membuat background pada aplikasi ini. Dimana terdapat pada menu File > Import > Import to Library lalu akan tampil gambar seperti yang terlihat pada Gambar 3.3



Gambar 3.3 Cara Memasukkan Gambar

#### c. Cara memasukkan suara

Pada tahap ini, suara digunakan sebagai media pendukung untuk menjelaskan animasi tersebut, agar tidak terlihat kaku. Format *audio* yang digunakan dalam *file* digital ini adalah *wav*. Cara memasukkan suara dengan mengklik File > import > Import to library. Setelah mengimport lagu, pada panel library akan muncul gambar seperti ini, klik kanan lagu yang sudah dimasukkakan dan pilih lingage.



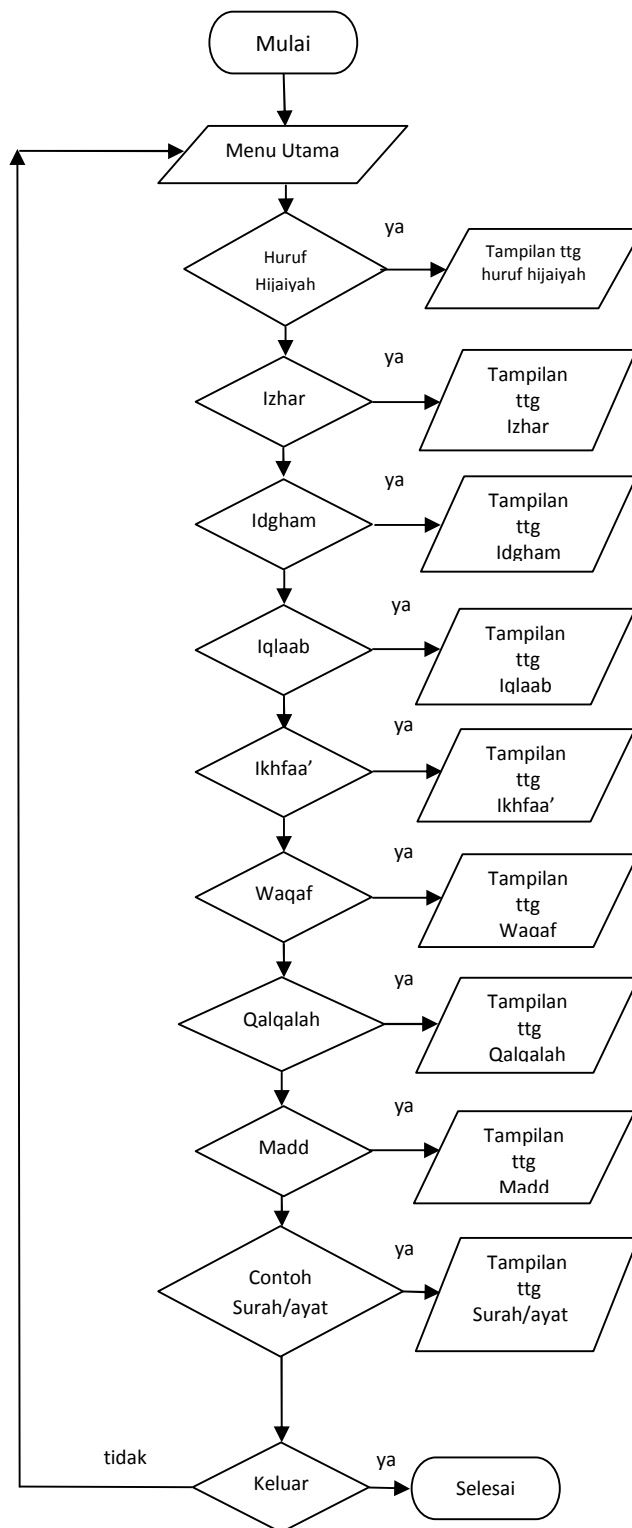
Gambar 3.4 Memasukkan Suara

#### 4. Pengujian

Tahap ini merupakan tahap dimana aplikasi yang telah dibuat akan di uji untuk mengetahui apakah aplikasi ini berhasil atau harus dilakukan perbaikan-perbaikan.

#### 3.5 Flowchart

Menggambarkan rangkaian kegiatan-kegiatan program dari awal hingga akhir, jadi *flowchart* juga digunakan untuk menggambarkan urutan langkah-langkah pekerjaan di suatu algoritma. Dapat dilihat pada Gambar 3.5

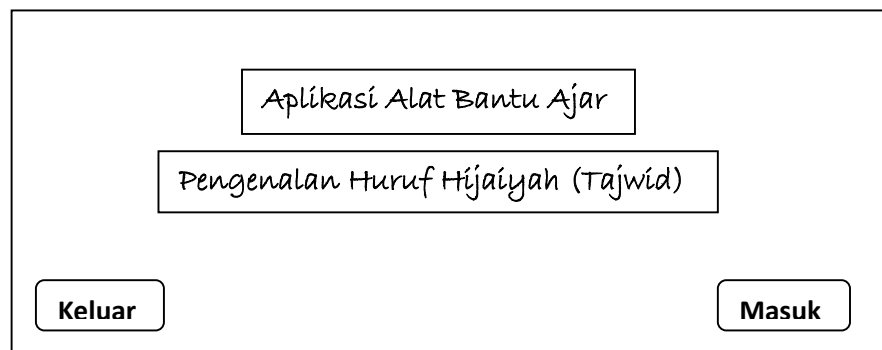


Gambar 3.5 *Flowchart* Aplikasi Alat Bantu Pengenalan Huruf Hijaiyah (Tajwid)

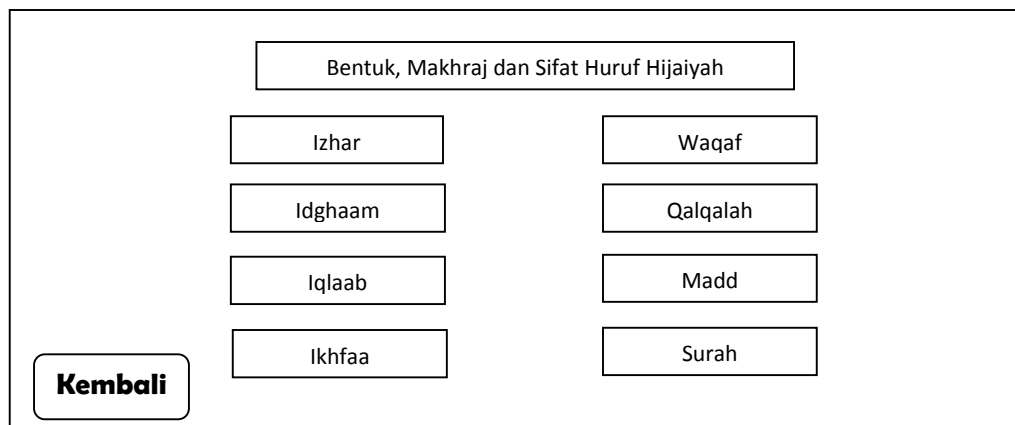
### 3.6 Storyboard

Perancangan *storyboard* digunakan untuk membuat skenario dari suatu program multimedia. *Storyboard* menampilkan rancangan tampilan beserta penjelasan isi dari tampilan tersebut. *Storyboard* menjelaskan secara rinci isi dari setiap tampilan sehingga pembaca mengetahui alur cerita dari program.

Adapun *storyboard* dari aplikasi alat bantu ajar pengenalan huruf hijaiyah (tajwid) dapat dilihat pada Gambar 3.6 dan Gambar 3.7



Gambar 3.6 Tampilan Halaman Depan



Gambar 3.7 Tampilan Menu

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Layar Halaman Utama pada Aplikasi**

Layar halaman utama merupakan layar yang berfungsi untuk menyambut *user*. Pada layar ini terdapat dua tombol, yaitu tombol untuk mengakses program utama dan untuk mengakhiri program. Tampilan halaman utama dapat dilihat pada Gambar 4.1



Gambar 4.1 Layar Halaman Utama pada Aplikasi

#### **4.2 Menu Utama Aplikasi**

Menu utama dari aplikasi ini merupakan halaman yang menampilkan menu-menu yang tersedia dari aplikasi alat bantu ajar huruf hijaiyah. Untuk lebih jelasnya lihat Gambar 4.2



Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama

Adapun menu-menu yang tersedia dalam aplikasi ini yaitu:

1. Menu Bentuk, makhraj dan sifat huruf hijaiyah

Menu ini merupakan menu yang menampilkan serta menjelaskan teoritis bagaimana cara membaca huruf hijaiyah dengan baik dan benar. Selain itu juga, menu ini dilengkapi dengan suara pengucapan atau pelafalan dari huruf hijaiyah. Dapat dilihat pada Gambar 4.3



Gambar 4.3 Tampilan Menu Bentuk, makhraj dan sifat huruf hijaiyyah

## 2. Menu Idzhar

Menu idzhar adalah menu yang menjelaskan tentang pembagian serta pengertian idzhar. Menu ini menampilkan contoh idzhar secara perhuruf. Contoh tersebut bersumber dari ayat al-qur'an serta dilengkapi dengan cara bacanya. Dapat dilihat pada Gambar 4.4



Gambar 4.4 Tampilan Menu Idzhar

Dalam menu izhar ini terbagi dua yaitu izhar halqi dan izhar syafawi. Contoh izhar halqi dapat dilihat pada Gambar 4.5



Gambar 4.5 Contoh Izhar Halqi

Dan contoh izhar syafawi dapat dilihat pada Gambar 4.6



Gambar 4.6 Contoh Izhar Syafawi

### 3. Menu Idgham

Menu idgham yaitu menu yang menjelaskan tentang pembagian serta pengertian idgham baik secara nun sukun, mim sukun ataupun karena bertemunya dua huruf. Dapat dilihat pada Gambar 4.7



Gambar 4.7 Tampilan Menu Idgham

Idgham terbagi beberapa macam, salah satunya idgham bighunnah dan idgham bilaghunnah yang menampilkan contoh masing-masing dan juga dilengkapi dengan cara bacanya. Seperti yang terdapat pada Gambar 4.8



(a)

(b)

Gambar 4.8 (a) Tampilan Idgham Bighunnah  
(b) Tampilan Idgham Bilaghunnah

#### 4. Menu Iqlab

Menu iqlab adalah menu yang menjelaskan tentang pengertian iqlab. Menu ini juga menampilkan contoh iqlab dan cara membacanya. Dapat dilihat pada Gambar 4.9



Gambar 4.9 Tampilan Menu Iqlaab

#### 5. Menu Ikhfaa

Menu ikhfaa disini berfungsi untuk menampilkan pengertian ikhfaa baik secara nun sukun ataupun mim sukun. Dapat dilihat pada Gambar 4.10



Gambar 4.10 Tampilan Menu Ikhfaa

Menu ini juga menampilkan contoh ikhfaa serta cara membacanya. Dapat dilihat pada Gambar 4.11



Gambar 4.11 Contoh Ikhfaa

Menu ikhfaa ini juga terdapat pembagiannya yaitu, ikhfaa syafawi. Contoh dan cara bacanya dapat dilihat pada Gambar 4.12



Gambar 4.12 Contoh Ikhfaa Syafawi

#### 6. Waqaf

Menu *waqaf* merupakan menu yang menampilkan dan menjelaskan pengertian *waqaf* serta contohnya yang dilengkapi dengan suara. Disini terdapat delapan macam pembagian *waqaf*. Untuk lebih jelasnya lihat Gambar 4.13.



Menu ini juga menampilkan contoh waqaf serta cara membacanya. Dapat dilihat pada Gambar 4.14



## 7. Menu Qalqalah

Menu *qalqalah* ialah menu yang menampilkan serta menjelaskan pengertian, pembagian serta contoh dari *qalqalah*. Untuk lebih jelasnya lihat Gambar 4.15



Gambar 4.15 Tampilan Menu Qalqalah

Menu ini juga menampilkan contoh Qalqalah Shughra serta cara membacanya. Dapat dilihat pada Gambar 4.16



Gambar 4.16 Contoh Qalqalah Shughra

Selain contoh qalqalah shughra juga terdapat beberapa contoh dari pembagian qalqalah yaitu, qalqalah kubra. Dapat dilihat pada Gambar 4.17



Gambar 4.17 Contoh Qalqalah Kubra

## 8. Menu Madd

Menu mad merupakan menu yang menjelaskan dan menampilkan pengertian, pembagian serta contoh *mad*. Menu ini juga dilengkapi dengan suara pengucapan atau pelafalan dari contoh *mad*. Untuk lebih jelasnya lihat Gambar 4.18



Gambar 4.18 Tampilan Menu Madd

Terdapat dua pembagian dari mad yaitu mad asli dan mad far'i. Contoh dan cara baca mad asli dapat dilihat pada Gambar 4.19



Contoh dan cara baca mad far'i dapat dilihat pada Gambar 4.20



## 9. Menu Surah

Menu surah ini merupakan menu yang menampilkan surah yang mana di dalamnya terkandung tanda baca (tajwid). Berikut tampilan surah Al-Baqarah ayat 145. Untuk lebih jelasnya lihat Gambar 4.21



Gambar 4.22 Tampilan Menu Surah

## 10. Menu Kembali

Menu kembali merupakan penghubung menu yang fungsinya untuk mengembalikan menu, dari menu utama ke layar selamat datang pada aplikasi Alat Bantu Ajar pengenalan Huruf Hijaiyah.

### 4.3 Tes Pemakaian

Tes pemakai dilakukan dengan tujuan untuk memperkenalkan aplikasi multimedia ini kepada calon pemakai. Disini pemakai diajarkan bagaimana mengoperasikan aplikasi ini dan pemakai diberikan kesempatan untuk menggunakan seluruh *feature* yang ada. Sehingga pada saatnya nanti, sudah terbiasa dengan semua fasilitas yang disediakan. Setelah melakukan tes, pemakai atau user diberi kesempatan untuk memberikan masukan-masukan berupa kritikan dan saran yang sifatnya membangun. Hasil dari masukan-masukan pemakai dipakai oleh pengembangan sistem untuk melakukan evaluasi terhadap sistem dan untuk pengembangan sistem dimasa mendatang. Dalam hal ini penulis melakukan tes pemakaian dengan melakukan wawancara. Dimana penulis memberikan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh user sebagai acuan atau masukan untuk pengembangan aplikasi.

Penulis memberikan pertanyaan kepada lima orang. Dimana dari lima orang tersebut penulis suruh untuk menjalankan aplikasi ini dan setelah itu menjawab pertanyaan yang penulis berikan. Dan hasil dari wawancara tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.1

Tabel 4.1 Hasil Wawancara

| No. | Pertanyaan                                                                                  | Persentase |       |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------|------------|-------|
|     |                                                                                             | Ya         | Tidak |
| 1.  | Apakah aplikasi membantu ustadz dan ustadzah?                                               | 90 %       | 10 %  |
| 2.  | Apakah dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah dalam menyampaikan materi?              | 80 %       | 20 %  |
| 3.  | Apakah ustadz dan ustadzah mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini?              | 10 %       | 90 %  |
| 4.  | Apakah informasi yang disampaikan oleh aplikasi ini sudah tepat?                            | 20 %       | 80 %  |
| 5.  | Apakah ustad dan ustadzah setuju dengan penggunaan warna, animasi, suara pada aplikasi ini? | 90%        | 10 %  |

Dari hasil uji sistem terhadap ustadz dan ustadzah TPA Miftahul Ulum tersebut, maka dapat dikatakan bahwa dengan adanya sistem yang baru ini ustadz dan ustadzah tertarik dan menyukainya, sehingga tidak ada permasalahan dalam pemakaian sistem tersebut untuk pengajaran pada TPA Miftahul Ulum. Justru dengan adanya sistem yang baru akan membantu meningkatkan prestasi belajar dan lebih efektif.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat disimpulkan yaitu :

1. Dari hasil pengujian, Aplikasi Pembelajaran melalui wawancara terhadap ustadz dan ustadzah TPA Miftahul Ulum maka aplikasi dapat dikatakan lebih *user friendly*, lebih menarik dan lebih informatif.
2. Aplikasi alat bantu ajar pengenalan huruf hijaiyah (*tajwid*) berbasis *flash* ini terdiri dari halaman utama dan menu utama. Adapun isi dari menu utama tersebut yaitu: menu bentuk, *makhraj* dan sifat huruf *hijaiyah*, menu *idzhar*, menu *idgham*, menu *iqlab*, menu *ikhfa*, menu *waqaf*, menu *qalqalah*, menu *mad*, menu surah dan menu kembali yang bermanfaat sebagai media tambahan dalam mengajarkan anak-anak.
3. TPA Miftahul Ulum sudah memiliki aplikasi alat bantu ajar pengenalan huruf hijaiyah (*tajwid*) berbasis *flash* yang berfungsi untuk memudahkan ustadz dan ustadzah dalam mengajarkan ilmu tajwid kepada anak-anak TPA Miftahul Ulum.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang diberikan peneliti adalah:

1. Pada aplikasi ini perlu adanya tambahan materi dan interaksi penentu secara otomatiskan benar atau tidaknya bunyi huruf atau suara dalam mengucapkan bacaan huruf hijaiyah serta bacaan tajwidnya

2. Agar kedepannya aplikasi ini dapat di manfaatkan dalam bentuk aplikasi mobile, sehingga dapat lebih mempermudah pengguna untuk mempelajari huruf hijaiyah dan tajwid.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Threeno. 2012. *Membuat Story Board Aplikasi Multimedia*. <http://threeno-multimedia.blogspot.com/2012/08/membuat-story-board-aplikasi-multimedia.html> [20 Juli 2014]
- Azhar, A. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: CV Rajawali
- Daryanto. 2003. *Belajar Computer Animasi Macromedia Flash*. Bandung: CV Yrama Widya
- Hadi, W. 2007. *Menulis Huruf Arab dengan MS Word*. Jakarta: PT Elex Media Computindo
- Purwanto,Eko.2003.*Menguasai Adobe Photoshop 7*. [www.ilmukomputer.com](http://www.ilmukomputer.com)
- Shihabuddin , S. 2007. *Ilmu Tajwid Menurut Riwayat Hafs ‘An ‘Asim*. Jakarta: Al Fakir
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta
- Sunyoto, A. 2010. *Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application*. Yogyakarta: Andi
- Sutopo. 2003. *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi
- Suyanto, M. 2005. *Multimedia*.Yogyakarta: Andi
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI.2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Imperial Bakti Utama
- [www.wikipedia.org/wiki/Flowchart](http://www.wikipedia.org/wiki/Flowchart) [20 Juli 2014]

## BIODATA PENULIS

1. Nama : Noviza Meriana
2. Tempat/Tanggal Lahir : Tapaktuan / 14 April 1990
3. Alamat : Jln. T. Munira Lr. Jeumpa No. 1 Lam Ara  
Banda Aceh
4. No. HP : 085260451112
5. Nama Ayah : Izri Hendra
6. Pekerjaan Ayah : Wirasswasta
7. Nama Ibu : Maryam, SE
8. Pekerjaan Ibu : PNS
9. Alamat Orang Tua : Jln. Mangga No. 122 Perumnas Gp.Arafah  
Samadua Aceh Selatan
10. Riwayat Pendidikan :

| Jenjang | Nama Sekolah                         | Bidang Studi             | Tempat     | Tahun Ijazah |
|---------|--------------------------------------|--------------------------|------------|--------------|
| MIN     | MIN Tapaktuan                        | -                        | Tapaktuan  | 2002         |
| MTsS    | MTsS Al-Kautsar<br>Al-Akbar Medan    | -                        | Medan      | 2005         |
| SMA     | SMA Negeri 1<br>Tapatuan             | IPA                      | Tapaktuan  | 2008         |
| Diploma | FMIPA Unsyiah                        | Manajemen<br>Informatika | Banda Aceh | 2012         |
| Sarjana | Universitas<br>Ubudiyah<br>Indonesia | Teknik<br>Informatika    | Banda Aceh | 2014         |

Banda Aceh, Juli 2014

Noviza Meriana  
131020120102