

APLIKASI PENGENALAN HURUF HIJAIYAH BERBASIS ANDROID PADA TPA NURUSSA' ADAH

Ratih Wahyuningrum¹⁾, Rheno Septianto²⁾

Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer
Institut Bisnis Nusantara

Jl. Mayjen D.I. Panjaitan Kav.24 By-Pass Jakarta Timur, Indonesia

ratihz@gmail.com¹⁾, rhenseptianto@gmail.com²⁾

Intisari— Huruf hijaiyah ialah salah satu pembelajaran untuk mengenal bahasa arab. Pada dasarnya huruf hijaiyah digunakan untuk membaca Al-Qur'an dengan tahap awal. Sehingga untuk dapat membaca Al-Qur'an setiap muslim harus mempelajari serta mengenal huruf hijaiyah, maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran tambahan ditempat pendidikan Al-Qur'an. Untuk itu peneliti membuat sebuah aplikasi pengenalan huruf hijaiyah berbasis android pada TPA Nurussa'adah untuk menunjang pengetahuan mengenai pengenalan huruf hijaiyah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar bagi anak-anak mengenal huruf hijaiyah. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Android Studio 2.3 dan Adobe Photoshop untuk gambar. Metode penelitian yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah metode Penelitian tindakan (*Action Research*). Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Multimedia Development life Cycle (MDLC). Hasil dari pembuatan aplikasi ini memberikan pengenalan huruf hijaiyah dengan tampilan dan sajian yang menarik, Selain itu aplikasi ini dilengkapi dengan menu quiz untuk menguji kemampuan pengguna pada aplikasi. Aplikasi ini menghasilkan soal pilihan berganda dan menghasilkan nilai setelah menjawab soal terakhir.

Kata Kunci— Android, Aplikasi, Huruf Hijaiyah, MDLC

Abstract— Hijaiyah letters are one of the lessons to get to know Arabic. Basically, hijaiyah letters are used to read the Al-Quran in the initial stages. So that in order to be able to read the Al-Quran every Muslim must learn and recognize the letters hijaiyah, then an additional learning media is needed in the place of the Al-Quran's education. For this reason, the researcher made an application for the introduction of hijaiyah letters android-based at the Nurussa'adah landfill to support knowledge regarding the introduction of hijaiyah letters. The purpose of this study is to increase learning interest for children recognizing hijaiyah letters. This application was created using Android Studio 2.3 and Adobe Photoshop for images. The research method used in this final project is the action research method (*Action Research*). The system development method used is Multimedia Development life cycle (MDLC). The results of making this application provide the introduction of hijaiyah letters with an attractive display and presentation. In addition, this application is equipped with a quiz menu to test the user's ability on the application. This application generates multiple choice questions and produces values after answering the last question.

Keywords— Android, Application, Hijaiyah Letters, MDLC

I. PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin pesat menjadikan sebagian orang memiliki tingkat mobilitas yang tinggi. Kehadiran *smartphone* yang semakin canggih ditengah kehidupan masyarakat juga telah merubah pola pikir masyarakat terutama dalam bidang pendidikan untuk anak usia dini.

Pembelajaran huruf hijaiyah menggunakan *smartphone* untuk anak usia dini kini dirasa sangat bermanfaat, karena akan lebih efektif dan efisien terutama bagi orangtua yang sibuk. Dengan media pembelajaran *smartphone* ini diharapkan dapat membantu pengguna memperdalam apa itu huruf hijaiyah dan meningkatkan minat belajar bagi anak-anak mengenal huruf hijaiyah.

II. BACKGROUND/LATAR BELAKANG

A. Aplikasi Android

Perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan

komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Nazrudin Safaat H, 2012 [5]

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi *middleware* dan aplikasi *android* menyediakan *platform* yang terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Nazrudin Safaat H, 2012 [5]

Mobile Application atau perangkat bergerak adalah sebuah aplikasi yang dapat dijalankan di sebuah perangkat genggam seperti PDA dan *Smartphone*, sehingga pengguna tetap dapat menggunakan aplikasi dimanapun. Dengan menggunakan aplikasi *mobile*, pengguna dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, *browsing* dan lain sebagainya. Nazrudin Safaat H, 2012 [5]

B. Huruf Hijaiyah

Kata huruf berasal dari bahasa arab : harf atau huruuf. Huruf arab di sebut juga huruf hijaiyah. Kata hijaiyah berasal dari kata kerja hajja yang artinya mengeja, menghitung huruf,

membaca huruf demi huruf. Huruf hijaiyah disebut juga alphabet arab yang berasal dari bahasa arab : alif, ba, ta. Huruf-huruf hijaiyah yang kita gunakan sekarang adalah penyempurnaan dari tulisan arab resmi internasional. As'ad Human, K.H, 2000 [2]

Huruf-huruf hijaiyah sebagaimana yang digunakan dalam Al-Quran terdapat 29 macam dan jumlah tersebut termasuk alif. Pada dasarnya, alif sama dengan hamzah merupakan alif yang hidup dengan syakal tertentu. Adapun ke-29 huruf tersebut beserta artinya dapat dilihat pada tabel 2 berikut. As'ad Human, K.H, 2000 [2]

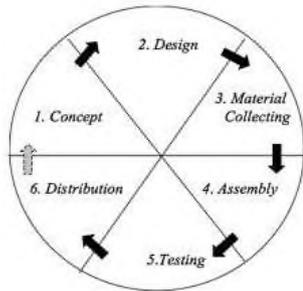
TABEL I
HURUF HIJAIYAH

No	Huruf Hijaiyah	Cara Pengucapan	Arti
1	ا	Alif	Tiada tuhan selain Allah.
2	ب	Ba	Tetap ada setelah musnah seluruh makhluk-Nya.
3	ت	Ta	Yang maha menerima taubat, menerima taubat dari semua hamba-Nya.
4	ث	Tsa	Yang mengokohkan semua makhluk. Dialah yang mengokohkan orang-orang beriman dengan perkataan yang kokoh dalam kehidupan dunia.
5	ج	Jim	Keluhuran sebutan dan pujianNya serta suci seluruh namanama-Nya.
6	ح	Ha	Al Haq, Maha hidup dan penyayang.
7	خ	Kha	Maha mengetahui akan seluruh perbuatan hamba-hamba
8	د	Dal	Pemberi balasan pada hari kiamat.
9	ذ	Dzal	Pemilik segala keagungan dan kemuliaan.
10	ر	Ra	Lemah lembut terhadap hambahamba-Nya.
11	ز	Zay	Hiasan penghambaan.
12	س	Sin	Maha mendengar dan melihat.

13	ش	Syin	Yang disyukuri oleh Hambanya.
14	ص	Shad	Maha benar dalam setiap janjiNya
15	ض	Dhad	Yang memberikan madharat dan manfaat.
16	ط	Tha	Yang suci dan mensucikan.
17	ظ	Dzha	Yang maha nampak dan menampakan seluruh tandatanda.
18	ع	Ayn	Maha mengetahui hambahamba-Nya.
19	غ	Ghayn	Tempat mengharap para pengharap dari semua ciptaanNya.
20	ف	Fa	Yang menumbuhkan biji-bijian dan tumbuhan.
21	ق	Qaf	Maha kuasa atas segala makhluk-Nya.
22	ك	Kaf	Yang Maha mencukupkan yang tidak ada satupun yang setara dengan-Nya, Dia tidak beranak dan tidak diperanakan.
23	ل	Lam	Maha lembut terhadap hambanya.
24	م	Mim	Pemilik semua kerajaan.
25	ن	Nun	Cahaya bagi langit yang bersumber pada cahaya arasnya.
26	و	Waw	Satu, esa, tempat bergantung semua makhluk dan tidak beranak serta diperanakan.
27	ه	Ha	Memberi petunjuk bagi makhluk-Nya.
28	ء	Hamzah	Memenuhi Segala.
29	ي	Ya	Tangan Allah yang terbuka bagi seluruh makhluk-Nya. Rasulullah lalu berkata "Inilah perkataan dari orang yang telah diridhai Allah dari semua makhluk-Nya"

C. Model MDLC

Model MDLC adalah *Multimedia Development Life Cycle* yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution* yang dapat dilihat pada gambar 2.1 dibawah ini. Sutopo, A.H, 2003 [10]



Gambar 1. Model MDLC

1. *Concept*

Tahap *concept* (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (*identifikasi audience*).

2. *Design*

Design (desain) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

3. *Material collecting*

Material collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap *assembly* pada beberapa kasus, tahap *material collecting* dan tahap *assembly* akan dikerjakan secara *linear* tidak paralel .

4. *Assembly*

Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap desain.

5. *Testing*

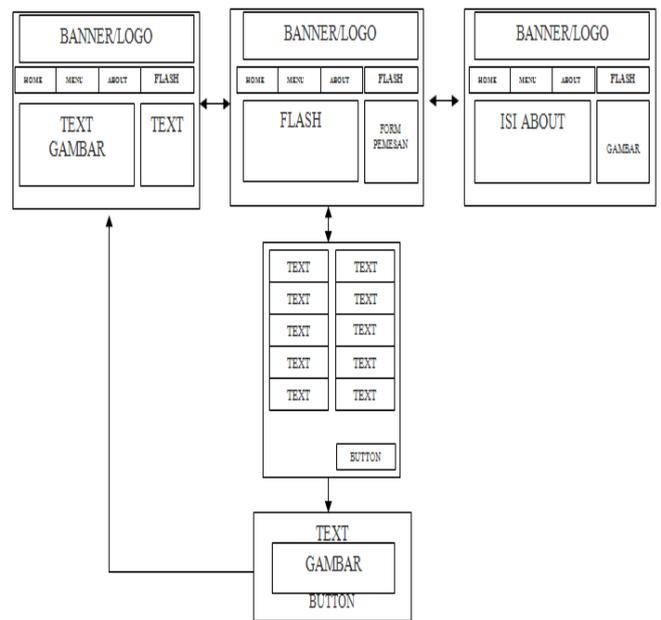
Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test*) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6. *Distribution*

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

D. *Storyboard*

Storyboard adalah gambaran dari *scene*, bentuk visual perancangan, audio, durasi, keterangan, dan narasi untuk suara akan dibuat pada perancangan *storyboard*. Hasil dari perancangan *storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan pada tahap implementasi. *Storyboard* dapat dilihat pada gambar berikut. Binanto, 2010 [3]



Gambar 2. *Storyboard*

E. *Struktur Navigasi*

Struktur navigasi dalam situs web melibatkan sistem navigasi situs web secara keseluruhan dan design interface situs web tersebut, navigasi memudahkan jalan yang mudah ketika menjelajahi situs web. Suyatno, 2008 [11]

F. *Black-Box Testing*

Black-Box Testing atau pengujian kotak hitam yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

Pengujian kotak hitam dilakukan dengan membuat kasus uji yang bersifat mencoba semua fungsi dengan memakai perangkat lunak apakah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Kasus uji yang dibuat untuk melakukan pengujian kotak hitam harus dibuat dengan kasus benar dan kasus salah, misalkan untuk kasus uji yang dibuat adalah Jika *user* memasukkan nama pemakai (*Username*) dan kata sandi (*Password*) yang benar. Jika *user* memasukkan nama pemakai (*Username*) dan kata sandi (*Password*) yang salah, misalnya nama pemakai benar tapi kata sandi salah, atau sebaliknya, atau keduanya salah. Rosa A.S, 2014[6]

G. *Penelitian Sejenis*

Penelitian sejenis ini merupakan sumber/bahan referensi yang digunakan penulis dari penelitian sebelumnya. Adapun penelitian yang sejenis dengan penelitian penulis dalam dilihat pada tabel 2 berikut.

TABEL II
PENELITIAN SEJENIS

No.	Peneliti	Ringkasan Studi	Hasil
1.	Shanty Dewi Lestari, 2014 [8] Perancangan Aplikasi Pembelajaran Membaca dan Pengenalan Huruf,Angka,Bentuk dan Warna Berbasis Android (Studi Kasus TK KUSUMA)	Dalam melakukan pengembangan sistem, penulis menggunakan metode <i>prototyping</i>	Dengan dibuatnya aplikasi pembelajaran mobile berbasis android ini, anak-anak dapat lebih memahami cara mengenal huruf, angka dan membaca. Karena aplikasi ini dapat menjadi salah satu media pembelajaran.
2.	Rossalinda Dhia Bonita, 2013 [7] Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android	Pengembangan perangkat lunak ini menggunakan metode <i>prototyping</i>	Aplikasi ini bisa menjadi salah satu alternatif media pembelajaran mengenai materi tajwid dasar yang diajarkan kepada anak-anak sekolah dan kalangan usia dewasa juga.
3.	Yuda Maulida Yasar, 2013 [12] Aplikasi Pembelajaran Iqra Berbasis Android	Pengembangan perangkat lunak ini menggunakan metode <i>prototyping</i>	Penggunaan aplikasi pembelajaran dapat dirasakan praktis dan akan memberikan bantuan kepada pengguna seperti pada aplikasi Pembelajaran Iqra meskipun aplikasi ini tidak selalu menjadi prioritas utama dalam suatu pembelajaran.
4.	Arnardy Egy, 2017 [1] Aplikasi Mobile Informasi Candi Borobudur Berbasis Augmanted Reality	Pengembangan perangkat lunak ini menggunakan metode <i>prototyping</i>	Aplikasi <i>mobile</i> informasi Candi Borobudur berbasis <i>augmented reality</i> ini dibuat untuk melestarikan budaya bangsa Indonesia dan penyampaian informasi tentang candi Borobudur menjadi lebih menarik dengan menampilkan objek 3D dari candi Borobudur secara nyata.
5.	Juhmatdri,2015 [4] Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Membaca Hutuf Hijaiyah Dengan Animasi 2D Berbasis Android	Metode Pengembangan sistem yang digunakan adalah <i>waterfall</i>	Aplikasi media pembelajaran berbasis android ini merupakan media yang berguna untuk membantu murid dan user lainnya dalam mempelajari huruf hijaiyah.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah metode Penelitian tindakan (*Action Research*). Penelitian tindakan (*Action Research*) ialah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan baru atau cara pendekatan baru dan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung didunia kerja atau dunia aktual yang lain. Suryabrata Sumardi, 2016 [9].

Adapun metode yang digunakan penulis dalam mengumpulkan data yaitu :

- 1) *Observasi* : Data yang diperoleh antara lain dengan mengamati alur kegiatan belajar mengajar dari awal mulai pembelajaran, pemberian tugas, sampai pada penilaian siswa.
- 2) *Wawancara* : Wawancara dilakukan secara langsung dengan guru sekolah untuk mengetahui permasalahan dan solusi yang terjadi pada proses pembelajaran.

- 3) *Studi Literatur* : Metode ini digunakan untuk mengumpulkan informasi dari buku-buku panduan yang diberikan oleh pembimbing dan pencarian data-data yang dibutuhkan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Concept / Konsep

Konsep dari aplikasi yang penulis buat adalah pengenalan huruf hijaiyah berbasis android pada TPA Nurussa'adah. Dengan media pembelajaran *smartphone* pengguna dapat mengenal dan membaca huruf hijaiyah dengan benar. Aplikasi ini berisikan tentang pengenalan huruf hijaiyah serta ada tambahan pembelajaran lain. Dalam aplikasi ini pengguna akan mendapatkan informasi apa itu huruf hijaiyah dengan cara yang menarik. Berikut adalah fungsional dari aplikasi pengenalan huruf hijaiyah berbasis android dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

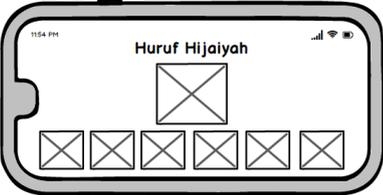
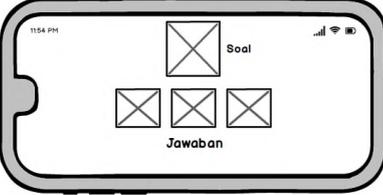
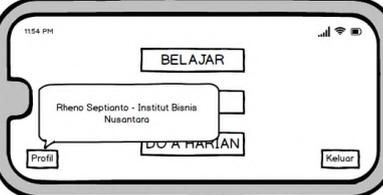
TABEL III
FUNGSIONAL SISTEM

1.	Menu Intro	1. Splash Screen
2.	Menu Utama	1. Menu Belajar Hijaiyah 2. Menu Tebak Kuis Hijaiyah 3. Menu Do'a Harian
3.	Menu Profil	1. Untuk Melihat Profil
4.	Menu Keluar	1. Pilihan Untuk Keluar Aplikasi

B. Design / Perancangan

Perancangan aplikasi pengenalan huruf hijaiyah ini disusun berdasarkan *storyboard*. *Storyboard* merupakan rancangan dalam pembuatan aplikasi atau gambaran scenario yang dibuat secara bertahap. *Storyboard* ini yang nantinya akan menerangkan susunan dari materi aplikasi yang dibuat. *Storyboard* berupa pengembangan dari setiap materi yang akan disampaikan dalam aplikasi yang dapat dilihat dalam tabel 4 berikut.

TABEL IV
TABEL STORYBOARD

No	Tampilan	Scene	Keterangan
1.		Intro	Menampilkan Splash Screen yaitu pembukaan pada pengenalan huruf hijaiyah berbasis android pada TPA Nurussa'adah
2.		Tampilan Menu Awal	Menampilkan menu utama yang terdapat menu belajar, menu kuis, dan doa harian
3.		Tampilan Belajar Hijaiyah	Tampilan pada menu belajar hijaiyah
4.		Tampilan Kuis	Tampilan pada menu kuis hijaiyah
5.		Tampilan Profil	Tampilan profil penulis
6.		Tampilan Keluar	Tampilan keluar aplikasi

C. Material Collecting / Pengumpulan Bahan

Material Collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan pembuatan aplikasi. Adapun bahan-bahan yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

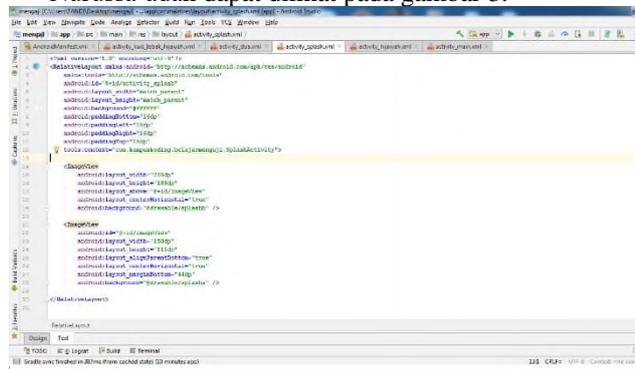
1. Metode Pembelajaran
Guru memberitahukan huruf hijaiyah dengan gambar dan suara yang benar
2. Design
Menggunakan aplikasi Mockup
3. Gambar
Gambar yang digunakan bertipe jpg dan png untuk pembuatan desain aplikasi
4. Audio
File audio yang digunakan dalam aplikasi ini bertipe mp3

D. Assembly / Pembuatan Aplikasi

Dalam tahap ini akan menjelaskan tentang pembuatan aplikasi dengan software Android Studio 2.3

1. Pembuatan Splash Screen

Berikut tampilan script code splash screen pada aplikasi pengenalan huruf hijaiyah pada TPA Nurussa'adah dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Script code splash screen

2. Pembuatan Scene Menu Awal (Home Screen)

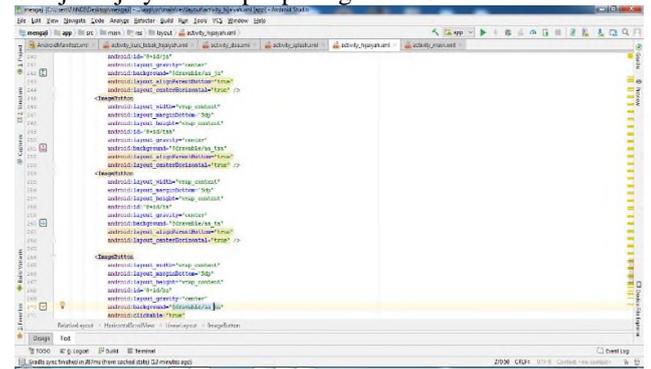
Scene menu awal dibuat untuk tampilan awal pada aplikasi, terdapat 3 menu dalam scene menu home yaitu belajar hijaiyah, kuis hijaiyah, dan do'a harian. Berikut adalah script dari scene menu awal (Home) dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Script Code scene menu awal

3. Pembuatan Scene Belajar Hijaiyah

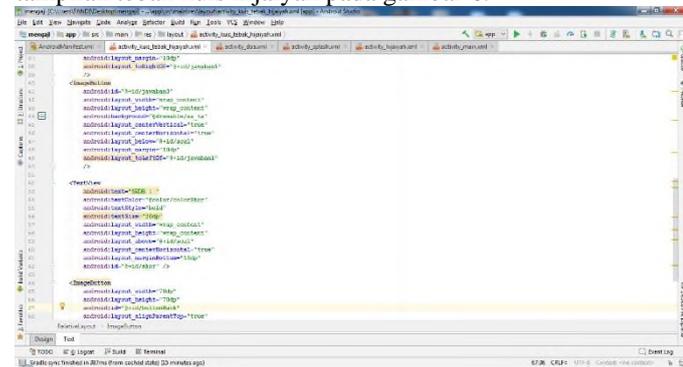
Belajar hijaiyah disini pengguna dapat belajar cara membaca huruf hijaiyah serta mengenalnya lebih jauh. Berikut tampilan dari script code dari scene belajar hijaiyah terdapat pada gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Script Code Belajar Hijaiyah

4. Pembuatan Scene Tebak Kuis Hijaiyah

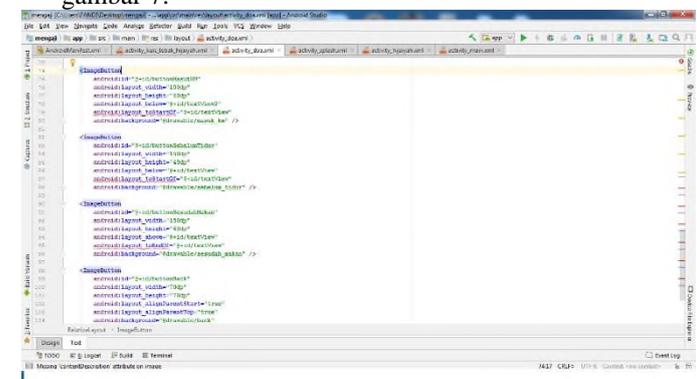
Scene kuis hijaiyah pengguna dapat bermain kuis untuk menebak huruf-huruf hijaiyah dengan soal yang random. Berikut tampilan dari script code pada tampilan tebak kuis hijaiyah pada gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Script Code Tebak Kuis

5. Pembuatan Scene Do'a Harian

Scene do'a harian pengguna dapat menentukan do'a mana yang akan dipilih untuk dibaca. Berikut Script code pada tampilan scene do'a harian pada gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Script Code Do'a Harian

6. Tampilan Scene Profil
Scene ini hanya menampilkan profil dari penulis. Berikut Script Code pada tampilan scene profil.

```

pindah = (ImageButton) findViewById(R.id.buttonAbout);
pindah.setOnClickListener((view) - {
    AlertDialog.Builder builder = new AlertDialog.Builder( context: MainActivity.this);
    builder.setTitle("Game Belajar Mengaji");
    builder.setMessage("Reno Septianto - Institut Bisnis Nusantara 2019");
    builder.setPositiveButton( text: "OK", listener: null);
    builder.show();
});
    
```

Gambar 8. Tampilan Script Code Scene Profil

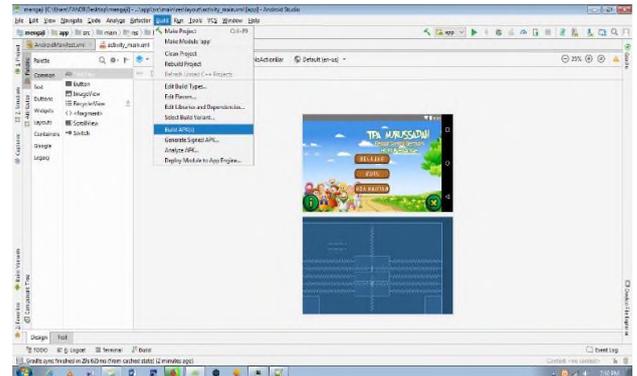
7. Tampilan Menu Keluar
Scene ini menampilkan apakah anda ingin keluar dari aplikasi atau tidak. Berikut Script Code Scene Menu Keluar pada gambar 9.

```

public void subBackPressed() {
    AlertDialog.Builder alert = new AlertDialog.Builder( this);
    alert.setTitle("TAMBAH SOAL BELAJAR HARI");
    // alert.setMessage("TAMBAH SOAL BELAJAR HARI");
    // alert.setPositiveButton( "TAMBAH", (dialog, which) -> {
    //     // TODO: Add your code here to handle the 'TAMBAH' button click
    // });
    alert.setNegativeButton( "TAMBAH", (dialog, which) -> {
    //     // TODO: Add your code here to handle the 'TAMBAH' button click
    // });
    alert.show();
}
    
```

Gambar 9. Tampilan Script Code Menu Keluar

8. Pembuatan APK (Application Android Package)
Cara melakukan build apk di android studio 2.3 yaitu dengan cara Klick Build, tunggu beberapa saat sampai selesai.



Gambar 10. Tampilan Build APK

E. Testing / Pengujian

Pengujian ini dilakukan melakukan metode uji coba blackbox. Metode ujicoba blackbox berfokus pada persyaratan fungsional dari software. Berikut adalah hasil uji coba aplikasi pengenalan huruf hijaiyah pada TPA Nurussa'adah dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

TABEL IV
PENGUJIAN BLACKBOX TESTING

No	Data Masukan	Yang diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1.	Menu Splash Screen	Akan Menampilkan splash screen dan masuk kedalam home screen	Menampilkan splash screen dan masuk ke home screen	Berhasil
2.	Menu belajar hijaiyah	Akan menampilkan huruf-huruf hijaiyah yang jika ditekan akan mengeluarkan suara	Menampilkan huruf-huruf hijaiyah dan mengeluarkan suara ketika ditekan	Berhasil
3.	Menu Tebak Kuis Hijaiyah	Akan Menampilkan Tebak kuis hijaiyah yang jika jawaban benar akan melanjutkan ke soal berikut serta bersuara benar dan jika salah akan tetap disoal tersebut dan mengeluarkan suara salah	Menampilkan Tebak kuis hijaiyah serta menghasilkan suara jika jawaban salah dan benar	Berhasil
4.	Menu Do'a Harian	Akan menampilkan beberapa do'a-do'a sehari-hari	Menampilkan do'a sehari-hari	Berhasil
5.	Profil	Akan menampilkan profil	Menampilkan profil	Berhasil
6.	Keluar	Akan menampilkan pertanyaan ingin keluar dari aplikasi atau tidak?	Menampilkan ingin keluar atau tidak	Berhasil

F. Distribution / Distribusi Aplikasi

Pada tahap ini aplikasi di distribusikan dengan Google Playstore dimana pengguna dapat men-download aplikasi tersebut secara gratis. Berikut link yang dapat diakses oleh pengguna secara online dan gratis.

Google Playstore dengan nama : Mengenal Hijaiyah. Berikut ini adalah linknya : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.masnoy.belajarmengaji>

G. Tampilan Implementasi Aplikasi

Berikut adalah tampilan implementasi dari aplikasi pengenalan huruf hijaiyah berbasis android pada TPA Nurussa'adah pada gambar berikut.



Gambar 11. Tampilan Splash Screen



Gambar 12. Tampilan Menu Awal (Home Screen)



Gambar 13. Tampilan Menu Belajar Hijaiyah



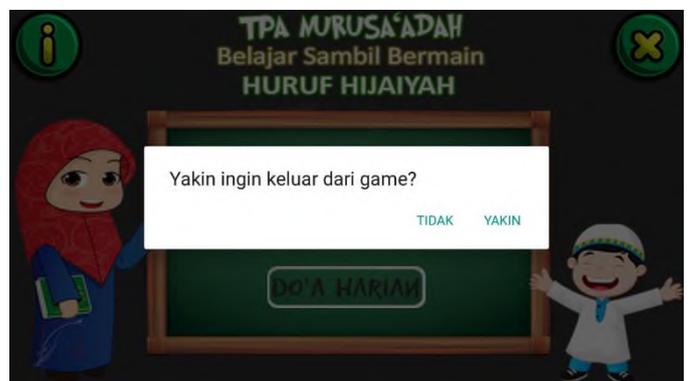
Gambar 14. Tampilan Tebak Kuis Hijaiyah



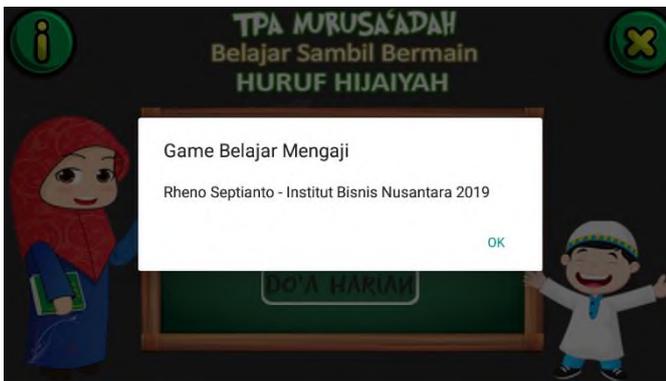
Gambar 15. Tampilan pilihan do'a pada menu do'a harian



Gambar 16. Tampilan Do'a Harian



Gambar 17. Tampilan menu keluar hijaiyah



Gambar 18. Tampilan menu profil

KESIMPULAN

Aplikasi pengenalan huruf hijaiyah berbasis android pada TPA Nurussa'adah sudah dapat digunakan. Aplikasi ini dapat berjalan baik dengan tampilan yang menarik dan interaktif.

Dengan adanya aplikasi pengenalan huruf hijaiyah berbasis android ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran untuk mengenal huruf hijaiyah bagi anak-anak khususnya di TPA Nurussa'adah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan paper ini tepat waktu. Sholawat dan salam selalu tercurah untuk baginda Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya.

Paper ini tidak akan selesai tanpa adanya kesempatan yang diberikan kepada penulis. Oleh sebab itu ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya saya berikan kepada Pak Nanang selaku Kaprodi Jurusan Sistem Informasi, untuk Rheno Septianto selaku penulis kedua, untuk Ibu Dian Agustina dan terutama untuk suami tersayang yang selalu mendukung dalam segala hal sehingga paper ini dapat selesai.

REFERENSI

- [1] Arnardy, Egy, (2017). *Aplikasi Mobile Informasi Candi Borobudur Berbasis Augmented Reality*. Jakarta : Institut Bisnis Nusantara.
- [2] As'ad, Human, K.H,(2000). *Buku Iqro Cara Cepat Membaca Al-Qur'an*. Yogyakarta : Balai Litbang LPTQ Nasional.
- [3] Binanto, Iwan, (2010). *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta : Andi.
- [4] Juhmatdri, (2015). *Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Membaca Huruf Hijaiyah dengan Animasi 2D Berbasis Android*. Bandung : Program

- [5] Nazarudin, Safaat, H., (2012). *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung : Informatika Bandung.
- [6] Rosa A.S, (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung : Informatika.
- [7] Rossalinda, Dhia Bonita, (2013). *Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android*. Bandung : Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia.
- [8] Shanty, Dewi Lestari, (2014). *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Membaca dan Pengenalan Huruf, Angka, Bentuk dan Warna Berbasis Android (Studi Kasus TK Kusuma)*. Bandung : Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia.
- [9] Suryabrata, Sumadi, (2016). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Rajawali Pers.
- [10] Sutopo, A.H., (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- [11] Suyatno, (2008). *Step by Step Web Design Theory and Practice Edisi II*. Yogyakarta.
- [12] Yuda, Maulida Yasar, (2013). *Aplikasi Pembelajaran Iqra Berbasis Android*. Bandung : Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia.