

## **TUGAS AKHIR**

### **“APLIKASI MOBILE ANDROID BELAJAR IQRO”**

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Kelulusan

Mata Kuliah Seminar dan Skripsi



DI SUSUN OLEH:

**Ridho Maulana**

**07230019**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

**2012**

## LEMBAR PENGUJIAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir yang berjudul:

### **APLIKASI MOBILE ANDROID BELAJAR IQRO**

Telah diuji oleh Panitia Ujian Tugas Akhir Fakultas Teknik pada tanggal 3 Agustus 2012 dan dinyatakan **LULUS**.

PENGUJI 1

(Herianto, S Pd, M.T)

PENGUJI 2

(Adam A. budiman, ST, M.Kom)

PENGUJI 3

(Linda Nur Afifa, ST, MT)

Ketua Jurusan  
Teknik Informatika

(Sanki Syofian M. Kom.)

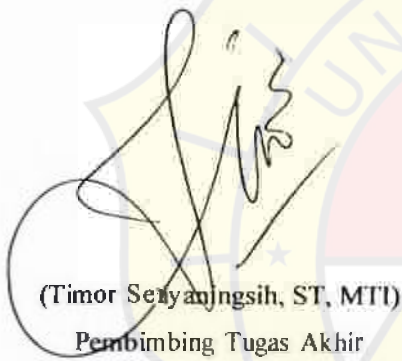
# LEMBAR PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR APLIKASI MOBILE ANDROID BELAJAR IQRO

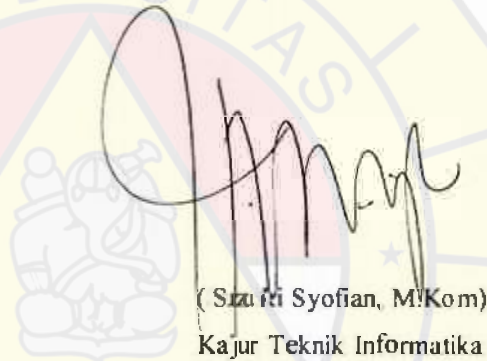
DISUSUN OLEH :

Nama : Ridho Maulana Aryasa

NIM : 07230019



(Timor Seyaningsih, ST, MTI)  
Pembimbing Tugas Akhir



( Szu rri Syofian, M.Kom)  
Kajur Teknik Informatika

## ABSTRAKSI

Saat ini perkembangan teknologi sangatlah pesat, mulai dari teknologi komputer PC, tablet sampai teknologi smartphone. Ditambah dengan tingginya mobilitas manusia menjadikan teknologi harus beradaptasi dengan kebutuhan manusia tersebut agar terpenuhi kebutuhannya akan hiburan sampai kebutuhan akan informasi.

Dalam lingkup bisnis, banyak perusahaan memanfaatkan masalah-masalah ini dengan cara menyediakan program ataupun tool yang bisa memudahkan manusia di kesehariannya. Salah satunya adalah membuat program edukatif untuk anak yang bisa diakses dimana saja dan kapan saja.

Bila dihubungkan dengan saat ini, teknologi yang sedang berkembang dan sangat digemari adalah handset smartphone dan tablet. Dimana teknologi ini bisa memungkinkan pengguna mendapatkan informasi dan edukasi dimana saja dan kapan saja. Diantara sebagian besar yang sedang berkembang, Sistem operasi Android adalah favorit di Indonesia. Dimana terdapat banyaknya aplikasi yang tersedia, handset yang terjangkau diberbagai segmen, dan juga pengembangan aplikasinya didukung penuh dan bersifat terbuka dimana setiap orang bisa belajar tanpa halangan.

Walau Android masih terbilang baru dan masih sedikit pula praktisi dan ahli dibidang Android ini, tetapi dengan didukung banyaknya modul dan aplikasi pengembangannya tersedia dan gratis. Maka pada skripsi ini dibuatlah sebuah program aplikasi mobile Android yang ditujukan untuk anak-anak dengan judul **“APLIKASI ANDROID BELAJAR IQRO”**.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan akademik bagi mahasiswa program Strata 1 Fakultas Teknik, Universitas Darma Persada.

Dalam proses pembuatan laporan skripsi ini, penulis tidak jarang menemui berbagai macam kesulitan dan hambatan, namun berkat bantuan dan dorongan dari beberapa pihak, akhirnya penulis dapat mengatasi kesulitan tersebut.

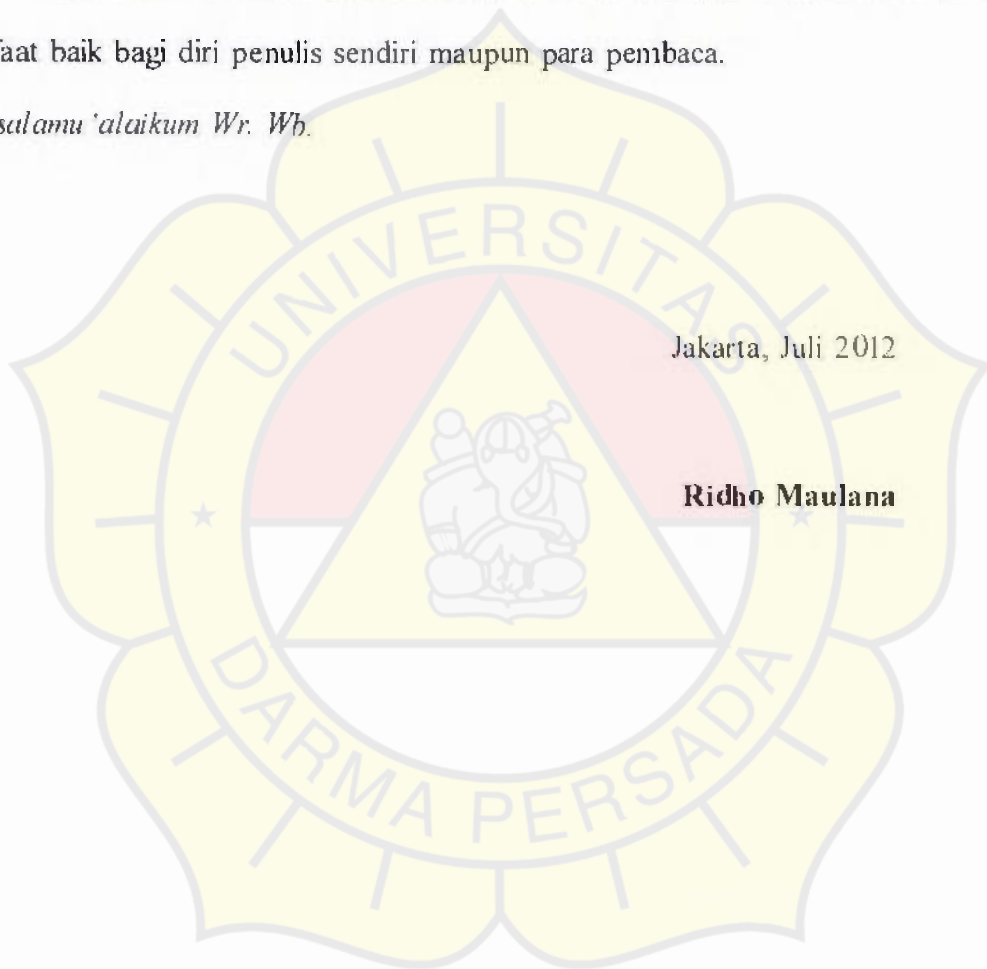
Ucapan terima kasih tersebut secara khusus penulis sampaikan kepada:

1. Ir. Agus S. Sugiharto, MT, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Darma Persada ★
2. Suzuki Syofian, M.Kom, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Darma Persada.
3. Timor Setyaningsih, ST, MTI, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan bimbingan dan pengarahan serta sarannya bagi penulis dalam menyelesaikan laporan ini
4. Seluruh dosen jurusan Teknik Informatika yang telah memberikan informasi dan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan laporan ini.
5. Orang Tua dan keluarga yang selalu mendukung dan mendoakan saya.

Karena terbatasnya pengetahuan, kemampuan dan pengalaman, Penulis menyadari bahwa di dalam penulisan laporan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan adanya saran-saran serta kritik dari berbagai pihak yang sifatnya membangun dan dapat menyempurnakan penulisan ini.

Akhir kata semoga penulisan laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat baik bagi diri penulis sendiri maupun para pembaca.

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.*



Jakarta, Juli 2012

**Ridho Maulana**



## DAFTAR ISI

Halaman Judul	Halaman
LEMBAR PENGUJIAN .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR .....	iv
ABSTRAKSI .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan.....	2
BAB II LANDASAN TEORI .....	3
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN.....	30
BAB IV HASIL DAN IMPLEMENTASI.....	37
BAB V PENUTUP.....	52
5.1 Kesimpulan .....	52
5.2 Saran .....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	54
DAFTAR RIWAYAT PENULIS.....	54
LAMPIRAN.....	55

Gambar Tampilan Validasi Jawaban Salah Dari Latihan Tebak Gambar.....	48
Gambar Tampilan Hasil Score Dari Latihan Tebak Gambar.....	49
Gambar Tampilan Menu Bantuan.....	49





## **BABI**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Disaat ini, perkembangan teknologi sudah sangat maju. Perkembangan teknologi dimulai dari bidang elektronik, industri, sampai informasi sudah sangat cepat, begitu pula dengan kebutuhan masyarakat serta gaya hidup di masyarakat. Bila dulu semua kebutuhan teknologi, informasi, hiburan, dan juga pendidikan itu dalam bentuk fisik dan hanya dapat ditemukan ditempat dan disaat tertentu. Dengan kemajuan zaman sekarang ini, semua itu didapatkan dengan mudah kapan dan dimana saja.

Saat ini kemajuan teknologi, terutama di teknologi mobile handset. Semua kebutuhan itu bisa didapatkan dengan cepat. Diantara semua handset mobile yang ada disaat ini, handset Android menjadi favorit disemua kalangan. Dengan fitur yang menjangkau semua kebutuhan dibantu dengan harga yang terjangkau, menjadikan Android menjadi handset yang paling digemari semua orang saat ini.

Android dengan banyaknya peminat, menjadikan lingkungan yang diminati juga oleh pengembangan aplik asi mobile. Dengan adanya Google Market / Google Play, semua aplikasi mobile berbagai jenis mulai dari aplikasi permainan sampai pendidikan dan juga aplikasi berbayar sampai yang gratis disediakan.

Dengan hal-hal yang disebutkan, dikembangkan aplikasi yang mencakup permainan dan pendidikan yang ditujukan untuk anak dan mendorong untuk

Dengan hal-hal yang disebutkan, dikembangkan aplikasi yang mencakup permainan dan pendidikan yang ditujukan untuk anak dan mendorong untuk belajar agama Islam terutama membaca huruf arab. Dengan acuan metode iqro yang ada di buku iqro jilid 1 dengan judul " **“APLIKASI MOBILE ANDROID BELAJAR IQRO”**

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah dipaparkan di atas diperoleh rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana cara membangun sebuah aplikasi mobile bagi anak-anak untuk dapat belajar tentang iqro dimana saja dan kapan saja.
2. Bagaimana cara menguji aplikasi android iqro untuk anak-anak ini.

## **1.3. Batasan Masalah**

Dalam penulisan tugas akhir ini yang menjadi pokok pembahasan adalah pembuatan aplikasi mobile android belajar iqro menggunakan metode iqro 1.

## **1.4. Maksud dan Tujuan**

Maksud dari penulisan laporan skripsi ini adalah:

Merancang Aplikasi Mobile Android Belajar Iqro dengan tampilan yang mudah dan menarik untuk anak.

## ABSTRAKSI

Saat ini perkembangan teknologi sangatlah pesat, mulai dari teknologi komputer PC, tablet sampai teknologi smartphone. Ditambah dengan tingginya mobilitas manusia menjadikan teknologi harus beradaptasi dengan kebutuhan manusia tersebut agar terpenuhi kebutuhannya akan hiburan sampai kebutuhan akan informasi.

Dalam lingkup bisnis, banyak perusahaan memanfaatkan masalah-masalah ini dengan cara menyediakan program ataupun tool yang bisa memudahkan manusia di kesehariannya. Salah satunya adalah membuat program edukatif untuk anak yang bisa diakses dimana saja dan kapan saja.

Bila dihubungkan dengan saat ini, teknologi yang sedang berkembang dan sangat digemari adalah handset smartphone dan tablet. Dimana teknologi ini bisa memungkinkan pengguna mendapatkan informasi dan edukasi dimana saja dan kapan saja. Diantara sebagian besar yang sedang berkembang, Sistem operasi Android adalah favorit di Indonesia. Dimana terdapat banyaknya aplikasi yang tersedia, handset yang terjangkau diberbagai segmen, dan juga pengembangan aplikasinya didukung penuh dan bersifat terbuka dimana setiap orang bisa belajar tanpa halangan.

Walau Android masih terbilang baru dan masih sedikit pula praktisi dan ahli dibidang Android ini, tetapi dengan didukung banyaknya modul dan aplikasi pengembangannya tersedia dan gratis. Maka pada skripsi ini dibuatlah sebuah program aplikasi mobile Android yang ditujukan untuk anak-anak dengan judul **“APLIKASI ANDROID BELAJAR IQRO”**.