

**PERANCANGAN APLIKASI MOBILE ILMU TAJWID  
BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jenjang Strata Satu (S1)  
Pada Program Studi Informatika Fakultas Teknik  
Universitas Muhammadiyah Ponorogo



**ISMAIL ABDURROZZAQ ZULKARNAIN  
09530461**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO  
2013**

**PERANCANGAN APLIKASI MOBILE ILMU TAJWID  
BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jenjang Strata Satu (S1)  
Pada Program Studi Informatika Fakultas Teknik  
Universitas Muhammadiyah Ponorogo



**ISMAIL ABDURROZZAQ ZULKARNAIN  
09530461**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO  
2013**

## HALAMAN PENGESAHAN

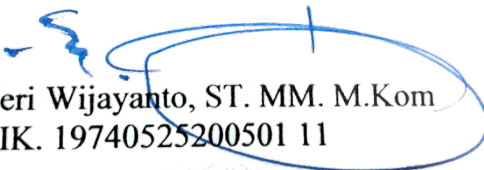
Nama : ISMAIL ABDURROZZAQ ZULKARNAIN  
NIM : 09530461  
Program Studi : INFORMATIKA  
Fakultas : TEKNIK  
Judul Proposal Skripsi : PERANCANGAN APLIKASI MOBILE ILMU  
TAJWID BERBASIS MULTIMEDIA

Isi dan formatnya telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat  
untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika Fakultas Teknik  
Universitas Muhammadiyah Ponorogo


Ponorogo, 10 Juni 2013

Menyetujui,


Dosen Pembimbing I,

  
Heri Wijayanto, ST. MM. M.Kom  
NIK. 19740525200501 11

Dosen Pembimbing II,

  
Agus Salman Muhammad, S.Kom  
NIK. 19810125200509 14

Dekan Fakultas Teknik,

  
(Ir. Aliyadi, MM)

NIK. 1964010319900912

Ketua Program Studi  
Teknik Informatika,

  
Andy Triyanto, ST

NIK. 19710521201101 13

## HALAMAN BERITA ACARA UJIAN

Nama : ISMAIL ABDURROZZAQ Z  
NIM : 09530461  
Program studi : INFORMATIKA  
Fakultas : TEKNIK  
Judul Skripsi : PERANCANGAN APLIKASI MOBILE  
ILMU TAJWID BERBASIS MULTIMEDIA

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan  
Dosen penguji tugas akhir jenjang Strata Satu (S1) pada :

Hari :  
Tanggal :  
Nilai :

Dosen Penguji

Dosen Penguji I,



Andy Triyanto, ST  
NIK. 19710521201101 13

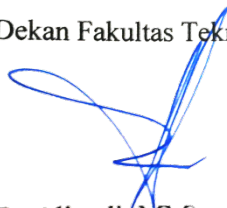
Dosen Penguji II,



Angga Prasetyo, ST  
NIK. 1982081920111213

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik,



(Ir. Aliyadi, MM)

NIK. 1964010319900912

Ketua Program Studi  
Teknik Informatika,



Andy Triyanto, ST  
NIK. 19710521201101 13

**BERITA ACARA  
BIMBINGAN SKRIPSI**

1. Nama : ISMAIL ABDURROZZAQ Z  
2. NIM : 09530461  
3. Program studi : INFORMATIKA  
4. Fakultas : TEKNIK  
5. Judul Skripsi : PERANCANGAN APLIKASI MOBILE  
ILMU TAJWID BERBASIS MULTIMEDIA  
6. Dosen Pembimbing I : HERI WIJAYANTO, ST, MM, M.Kom  
7. Konsultasi :  
8.

---

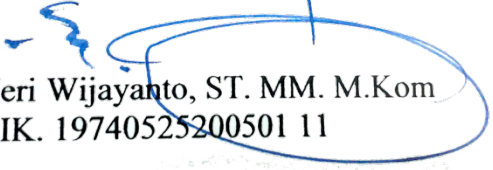
NO	TANGGAL	URAIAN	TANDA TANGAN
----	---------	--------	--------------

---

9. Tgl. Pengajuan : 10 Juni 2013  
10. Tgl. Pengesahan :

Ponorogo, 10 Juni 2013

Dosen Pembimbing I,

  
Heri Wijayanto, ST. MM. M.Kom  
NIK. 19740525200501 11

**BERITA ACARA  
BIMBINGAN SKRIPSI**

1. Nama : ISMAIL ABDURROZZAQ Z  
2. NIM : 09530461  
3. Program studi : INFORMATIKA  
4. Fakultas : TEKNIK  
5. Judul Skripsi : PERANCANGAN APLIKASI MOBILE  
ILMU TAJWID BERBASIS MULTIMEDIA  
6. Dosen Pembimbing II : AGUS SALMAN MUHAMMAD, S.KOM  
7. Konsultasi :  
8.

---

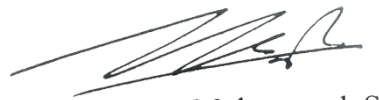
NO	TANGGAL	URAIAN	TANDA TANGAN
----	---------	--------	--------------

---

9. Tgl. Pengajuan : 10 Juni 2013  
10. Tgl. Pengesahan :

Ponorogo, 10 Juni 2013

Dosen Pembimbing II,



Agus Salman Muhammad, S.Kom  
NIK. 19810125200509 14

## MOTTO

- Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. ( QS. Al Bawarah 286 )
- Dan janganlah kamu (merasa) lemah dan jangan (pula) bersedih hati, sebab kami paling tinggi (derajatnya), jika kami beriman. ( QS Ali Imron 139 )
- Bahwa tiada yang orang dapatkan kecuali yang ia ushakan. ( QS An Najm 39 )
- “ *Man Jadda Wajada* ” artinya Barang siapa yang berusaha maka dapatlah ia.
- Seseorang dengan tujuan yang jelas akan membuat kemajuan walaupun melewati jalan yang sulit. Seseorang yang tanpa tujuan, tidak akan membuat kemajuan walaupun ia berada di jalan yang mulus. (Thomas Carlyle)
- Tersenyumlah maka seisi dunia akan terasa ceria dan ikut tersenyum bersamamu, jangan terlalu larut dalam kesedihan karena jika kamu bersedih kamu akan bersedih sendirian.

## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah rabbil 'alamin, segala puji syukur bagi Allah penguasa alam yang selalu memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini selesai disusun. Sebuah Karya ini tak lepas dari dukungan serta doa dari semua pihak. Karya ini kupersembahkan untuk :*

- Ayah dan Bunda tercinta ( Joko Yuliarso dan Suryani ), terima kasih untu segala cinta, kasih sayang, pengorbanan, dukungan, dan doa yang tiada hentinya. Semoga suatu saat ananda dapat membalasnya.
- Adik tersayang (Irzi' Abdurrozzaq), terima kasih atas semangat dan keceriaan yang kau berikan. Semoga kelak ilmu yang kita dapatkan selalu bermanfaat.
- Sahabat-sahabatku ( Faisal Reza, Erwin Choirul, Seluruh Konsulat Ponorogo 2007), terima kasih atas semua dukungan serta motivasi kalian. Semoga kita selalu menjadi sahabat dan menjadi orang yang sukses.
- Seluruh keluarga besar Yayasan Mandiri Sakinah Ponorogo, Terima kasih yang selama ini telah memberikan pengertiannya kepada saya dalam pengerjaan skripsi ini.
- Kepala sekolah SMP Islam Terpadu Assakinah serta seluruh dewan guru, terima kasih karena selama ini telah memberikan dukungan dan motivasi. Semoga Allah selalu memberikan keberkahan-Nya kepada kita.
- Seluruh keluarga besar Pondok Pesantren Terpadu ASSAKINAH VILLAGE, terima kasih banyak selama ini telah mendukung, memotivasi, memberikan senyuman kalian. Semoga Allah selalu tersenyum kepada kalian dalam limpahan Rahmat-Nya.
- Semua pihak yang tulus ikhlas memberiku do'a.



## **ABSTRAK**

**ISMAIL ABDURROZZAQ ZULKARNAIN, Perancangan Aplikasi Mobile Ilmu Tajwid Berbasis Multimedia.** Dibawah bimbingan **HERI WIJAYANTO, ST, MM, M.Kom** dan **AGUS SALMAN MUHAMMAD, S.Kom.**

Perkembangan teknologi menjadikan handphone tidak lagi berfungsi sebagai sarana komunikasi, fiturnya semakin diperkaya, sehingga lebih fungsional. Salah satu perkembangan handphone yaitu adanya fitur flash lite yang dapat dijadikan media penyampaian informasi berbasis multimedia. Tujuan dari penulisan skripsi ini yaitu merancang aplikasi mobile ilmu tajwid untuk memudahkan para pengajar, pelajar tahsin, qari', dan juga setiap orang yang ingin belajar tajwid untuk mendapatkan informasi dan panduan ilmu tajwid khususnya untuk hukum Nun Sakinah, Tanwin, dan Mim Sakinah. Dengan menggunakan dua metode, yaitu metode pengumpulan data yang meliputi studi pustaka, kuisioner, dan metode pengembangan multimedia menurut Luther yang terdiri dari enam tahap, yaitu konsep, perancangan, pengumpulan bahan material, pembuatan, testing dan distribusi. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini ini yaitu Adobe Flash CS4, Adobe Device Central CS4, Adobe Photoshop CS4, Adobe Audition 3.0 dan Nonosoft KHOT 3. Output yang dihasilkan berupa aplikasi mobile tajwid dengan ukuran 3,30 MB yang menampilkan informasi panduan ilmu tajwid khususnya untuk hukum Nun Sakinah, Tanwin, dan Mim Sakinah.

**Kata Kunci** : Ilmu Tajwid, Mobile Application, Hukum Nun Sakinah, Tanwin, dan Mim Sakinah, Flash Lite, Multimedia.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

*Alhamdulillah* *rabbil'alamin*, segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT, atas segala karunia dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “ **Perancangan Aplikasi Mobile Ilmu Tajwid Berbasis Multimedia**” dengan baik. Shalawat serta salam penulis sampaikan pada junjungak dan suri teladan kita, nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabatnya.

Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Strata 1 (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Selama penulisan skripsi ini, penulis mengalami hambatan dan kesulitan yang datang silih berganti. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu sehingga penulisan skripsi ini selesai, khususnya pada :

1. Bapak , selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Ponorogo
2. Bapak Ir. Aliyadi, MM, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo dan Bapak Andy Triyanto, ST, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo
3. Bapak Heri Wijayanto, ST, MM, M.Kom dan Bapak Agus Salman Muhammad, S.Kom, selaku pembimbing I dan II yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kesediaan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Seluruh dosen Program Studi Teknik Informatika, atas ilmu yang diajarkan dan diberikan selama masa perkuliahan penulis, serta para staff akademik Program Studi Teknik Informatika yang telah membantu penulis dalam pengurusan surat-surat yang diperlukan.

5. Ibu Arin Yuli Astuti, S.Kom, selaku dosen mata kuliah multimedia yang selama ini telah membantu penulis dalam memperdalam ilmu tentang multimedia sampai akhir penulisan skripsi ini.
6. Keluarga penulis, kedua orang tua tercinta, Ayahanda Joko Yuliarso dan Ibunda Suryani, terima kasih telah mendoakan penulis pagi, siang, dan malam memberi restu dan tak bosan-bosan mengingatkan penulis untuk menyelesaikan skripsi. Penulis juga berterima kasih kepada adikku, Irzi' Abdurrozzaq Zakaria yang juga mendoakan penulis.

Penulis menyadari bahwa selama melakukan penyusunan dan penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan kesalahan-kesalahan didalamnya. Oleh karena itu penulis meminta maaf yang sebesar-besarnya kepada semua pihak, atas kekurangan dan kesalahan baik sengaja maupun tidak disengaja selama melakukan penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, semoga apa yang telah penulis susun dalam skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi siapa saja yang membacanya dan semoga dapat dikembangkan di kemudian hari.

*Wassalamu'alaikum wr. wb.*

Ponorogo, Juli 2013

Ismail Abdurrozzaq Zulkarnain

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Halaman Berita Acara Ujian .....	iii
Berita Acara Bimbingan Skripsi .....	iv
Motto .....	vi
Persembahan .....	vii
Abstrak .....	viii
Kata Pengantar .....	ix
Daftar Isi .....	xi
Daftar Tabel .....	xv
Daftar Gambar .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Perumusan Masalah .....	3
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	3
1. Tujuan .....	3
2. Manfaat .....	3
D. Batasan Masalah .....	4
E. Metodologi Penelitian .....	4
1. Metodologi Pengumpulan Data .....	5
a. Studi Kepustakaan .....	5
b. Kuisisioner .....	5
2. Metodologi Pengembangan Multimedia .....	5
F. Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
A. Mobile Application .....	7
B. Multimedia .....	7
1. Definisi Multimedia .....	7
2. Elemen Multimedia .....	8

a. Teks .....	8
b. Gambar .....	8
c. Animasi .....	8
d. Audio .....	9
e. Video .....	9
f. Interactive Link .....	9
C. Perancangan Sistem .....	9
1. Storyboard .....	10
2. Flowchart .....	10
3. Desain Struktur Navigasi .....	11
a. Linier Navigation Model .....	11
b. Hirearchical Model .....	11
c. Spoke-and-hub Model .....	11
d. Full Web Model .....	12
4. State Transision Diagram .....	12
D. Metodologi Pengembangan Multimedia .....	13
1. Konsep .....	13
2. Perancangan .....	14
3. Pengumpulan Bahan Material .....	14
4. Pembuatan .....	14
5. Pengujian .....	15
6. Distribusi .....	15
E. Flash Lite .....	15
1. Sejarah Flash Lite .....	15
2. Pembahasan Umum Flash Lite .....	15
F. Adobe Flash CS4 Professional .....	16
G. Adobe Device Central CS4 .....	19
H. Adobe Photoshop CS4 .....	21
I. Nonosoft KHOT 3 .....	22
J. Adobe Audition 3 .....	24

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN ATAU PERANCANGAN .....</b>	<b>26</b>
A. Metode Pengumpulan Data .....	26
1. Studi Kepustakaan .....	26
2. Kuisioner .....	26
B. Metode Pengembangan Multimedia .....	26
1. Konsep .....	26
2. Perancangan .....	27
3. Pengumpulan Bahan Material .....	29
4. Pembuatan .....	31
5. Pengujian .....	32
6. Distribusi .....	32
C. Kerangka Pikir .....	33
<b>BAB IV ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>34</b>
A. Metodologi Pengembangan Multimedia .....	34
1. Konsep .....	34
2. Perancangan .....	35
a. Perancangan Storyboard .....	35
b. Perancangan Struktur Navigasi .....	46
c. Perancangan Flowchart .....	47
d. Perancangan STD (State Transision Diagram) .....	60
e. Perancangan Antarmuka (Interface) .....	68
3. Pengumpulan Bahan Material .....	75
4. Pembuatan .....	76
5. Pengujian .....	84
6. Distribusi .....	87
a. Spesifikasi Hardware dan Software .....	87
1) Perangkat handphone .....	87
2) Komputer .....	87
b. Cara Menggunakan Program .....	88

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	89
A. Kesimpulan .....	89
B. Saran .....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	91

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1. Simbol – simbol Flowchart .....	10
Tabel 3.1. Daftar gambar .....	29
Tabel 3.2. Daftar Audio .....	30
Tabel 3.3. Spesifikasi Handphone .....	32
Tabel 4.1. Spesifikasi hardware dan software .....	77
Tabel 4.2. Spesifikasi handphone .....	85
Tabel 4.3. Spesifikasi handphone yang disarankan .....	87
Tabel 4.4. Spesifikasi komputer yang disarankan .....	88



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. simbol state .....	12
Gambar 2.2. Simbol Transision State .....	12
Gambar 2.3. Notasi State Transision Diagram .....	13
Gambar 2.4. Tahap Pengembangan Multimedia .....	13
Gambar 2.5. Area Kerja Adobe Flash CS4 .....	18
Gambar 2.6. Tampilan Adobe Device Central CS4 .....	20
Gambar 2.7. Area Kerja Adobe Photoshop CS4 .....	22
Gambar 2.8. Area kerja Nonosoft KHOT 3 .....	23
Gambar 2.9. Area kerja Adobe Audition 3.0 .....	24
Gambar 3.1. Kerangka pikir pembuatan aplikasi .....	33
Gambar 4.1. Storyboard opening .....	35
Gambar 4.2. Storyboard intro .....	36
Gambar 4.3. Storyboard menu utama .....	36
Gambar 4.4. Storyboard huruf hijaiyah .....	37
Gambar 4.5. Storyboard menu nun sakinah dan tanwin .....	38
Gambar 4.6. Storyboard izhar .....	39
Gambar 4.7. Storyboard pengertian izhar .....	40
Gambar 4.8. Storyboard huruf izhar .....	41
Gambar 4.9. Storyboard contoh izhar .....	42
Gambar 4.10. Storyboard tentang aplikasi .....	43
Gambar 4.11. Storyboard bantuan .....	44
Gambar 4.12. Storyboard keluar .....	45
Gambar 4.13. Struktur navigasi menu utama .....	46
Gambar 4.14. Flowchart menu utama .....	47
Gambar 4.15. Flowchart nun sakinah dan tanwin .....	48
Gambar 4.16. Flowchart mim sakinah .....	49
Gambar 4.17. Flowchart Izhar .....	50
Gambar 4.18. Flowchart idgham .....	51
Gambar 4.19. Flowchart iqlab .....	52
Gambar 4.20. Flowchart ikhfa' .....	53

Gambar 4.21. Flowchart Ikhfa' Syafawi .....	54
Gambar 4.22. Flowchart Idgham Mimi .....	55
Gambar 4.23. Flowchart Izhar Syafawi .....	56
Gambar 4.24. Menu pilihan nun sakinah dan tanwin serta mim sakinah .....	57
Gambar 4.25. Menu pilihan izhar, idgham, iqlab, ikhfa' .....	58
Gambar 4.26. Menu pilihan izhar syafawi, idgham mimi, ikhfa syafawi .....	59
Gambar 4.27. STD Menu Utama .....	60
Gambar 4.28. STD Nun Sakinah dan Tanwin .....	60
Gambar 4.29. STD Mim Sakinah .....	61
Gambar 4.30. STD Izhar .....	61
Gambar 4.31. STD Idgham .....	62
Gambar 4.32. STD Iqlab .....	62
Gambar 4.33. STD ikhfa' .....	63
Gambar 4.34. STD Izhar syafawi .....	63
Gambar 4.35. STD Idgham mimi .....	64
Gambar 4.36. STD ikhfa' syafawi .....	64
Gambar 4.37. STD Menu pilihan nun sakinah dan tanwin serta mim sakinah...	65
Gambar 4.38. STD Menu pilihan izhar, idgham, iqlab, ikhfa .....	66
Gambar 4.39. STD Menu pilihan izhar syafawi, idgham mimi, ikhfa syafawi..	67
Gambar 4.40. Tampilan opening .....	68
Gambar 4.41. Tampilan intro .....	69
Gambar 4.42. Tampilan Menu Utama .....	70
Gambar 4.43. Tampilan huruf hijaiyah .....	70
Gambar 4.44. Tampilan Nun Sakinah dan Tanwin .....	71
Gambar 4.45. Tampilan Izhar .....	72
Gambar 4.46. Tampilan pengertian izhar .....	72
Gambar 4.47. Tampilan huruf izhar .....	73
Gambar 4.48. Tampilan contoh izhar .....	74
Gambar 4.49. Tampilan Tentang aplikasi .....	74
Gambar 4.50. Tampilan bantuan .....	75
Gambar 4.51. Tampilan keluar .....	75
Gambar 4.52. Pembuatan background dengan adobe photoshop .....	76

Gambar 4.53. Pembuatan tombol navigasi .....	79
Gambar 4.54. Pembuatan tombol submenu 1 .....	79
Gambar 4.55. Pembuatan tombol submenu 2 .....	80
Gambar 4.56. Pembuatan tampilan intro .....	81
Gambar 4.57. Pembuatan tampilan halaman menu utama .....	82
Gambar 4.58. Pembuatan tampilan halaman contoh .....	83
Gambar 4.59. Pembuatan teks arab dan ayat Al-Qur'an .....	83
Gambar 4.60. Pengujian aplikasi menggunakan emulator .....	84
Gambar 4.61. Tampilan screen shot dari nokia 5530 XM .....	85
Gambar 4.62. Pengujian pada device, ni menggunakan nokia 5530 XM .....	86

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Penggunaan telepon selular atau yang lebih akrab dengan nama ponsel, di era sekarang posisinya memang sudah tidak tergantikan. Selain sebagai alat komunikasi dan penghubung antar individu, ponsel juga tidak lebih sebagai alat untuk mempermudah serta memperlancar kebutuhan hidup. Ketika tidak terhubung PC desktop dan ingin melakukan sesuatu yang biasanya dilakukan dengan PC, semisal membaca email, browsing, chatting, dan lain sebagainya, ponsel dapat dipergunakan sebagai media penghubung.

Munculnya teknologi komputer, elektronik dan komunikasi menciptakan struktur multimedia yang baru untuk dekade yang akan datang. Bersatunya teknologi multimedia dengan industri telekomunikasi menjadikan telepon dan televisi dapat dikombinasikan, yang menghasilkan peralatan komunikasi yang semakin kaya, sehingga mampu untuk melakukan belanja di rumah, belanja jarak jauh, mendengarkan lagu, nonton film, menabung, membayar telepon dan listrik serta berinteraksi keseluruhan dunia.

Al-Quran adalah firman Allah yang maha suci dan agung, yang menjadi pedoman hidup seluruh umat Islam. membacanya bernilai ibadah dan mengamalkannya merupakan kewajiban yang diperintahkan dalam agama. Seorang muslim harus mampu membaca Al-Qur'an dengan benar seperti yang dicontohkan Rasulullah SAW.

Membaca Al-Qur'an tidaklah sama dengan membaca bacaan yang lain, ada aturan-aturan tertentu yang harus dilakukan. Hal yang paling utama bahwa membaca Al-Qur'an harus dengan tartil. Tartil mengandung arti teratur, perlahan, membaguskan dan memperhatikan tajwidnya. hal ini tidak dapat dilakukan tanpa mengerti dan memahami kaidah baca Al-Qur'an seperti yang yang dipelajari dalam ilmu tajwid.

Indonesia merupakan negara yang berpenduduk muslim terbesar didunia, tetapi masih banyak yang belum bisa membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar. Data Balitbang Departemen Agama (Depag) tahun 2008-2009 menunjukkan bahwa 50% sampai 70% masyarakat muslim Indonesia masih dalam kondisi buta huruf Al-Qur'an.

Terdapat beberapa kendala dalam membaca Al-Quran dengan benar sesuai dengan hukum-hukum tajwid, seperti :

1. Sulitnya membedakan hukum *nun sakinah, tanwin, dan mim sakinah*.
2. karena terlalu banyaknya hukum *nun sakinah, tanwin, dan mim sakinah*.
3. Al-Qur'an Tajwid yang berbentuk teks belum memberikan fasilitas contoh cara membaca Al-Quran yang benar sebagai panduan.
4. Pada media tertentu, seperti program acara televisi, aplikasi CD pembelajaran interaktif dan lembaga pengajian, interaksi dengan media tersebut memiliki keterbatasan dalam hal waktu dan tempat.
5. Al-Qur'an digital yang ada belum memberikan fasilitas untuk membedakan hukum *nun sakinah, tanwin, dan mim sakinah*.

Berdasarkan uraian tersebut maka diperlukan suatu solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Solusi yang ditawarkan oleh penulis adalah membuat aplikasi mobile atau *mobile application* berbasis multimedia yang dijalankan pada perangkat handphone menggunakan aplikasi *flash lite* yang akan mempermudah umat Islam untuk mengetahui dan mempelajari ilmu tajwid, khususnya hukum *nun sakinah, tanwin, dan mim sakinah*, dengan penyampaian yang lebih menarik dan cara pengaksesan lebih cepat, praktis dan efisien.

Pengembangan aplikasi ini tidak terlepas dari sudah banyak perangkat yang mendukung aplikasi *Flash Lite* versi 2.0 dan mendukung berbagai macam elemen multimedia, maka penulis ingin mendalami teknologi aplikasi *flash lite* dengan mengembangkan aplikasi ilmu tajwid tersebut.

Dari permasalahan di atas, maka penulis memilih judul :  
**"APLIKASI MOBILE ILMU TAJWID BERBASIS MULTIMEDIA".**

## B. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang dijelaskan dan sesuai tujuan dari penulis skripsi ini, maka pokok permasalahan yang dapat penulis simpulkan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi mobile yang dapat menyajikan penyampaian ilmu tajwid untuk hukum *nun sakinah, tanwin, dan mim sakinah*.
2. Bagaimana menerapkan aplikasi tersebut pada perangkat handphone yang mendukung aplikasi *flash lite* versi 2.0.

## C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk merancang suatu *mobile application* yang berisi tentang ilmu tajwid untuk hukum *nun sakinah, tanwin, dan mim sakinah* yang berjalan pada aplikasi *flash lite* dalam perangkat *handphone* yang menggunakan teknologi dan aplikasi multimedia.

### 2. Manfaat

Dengan melakukan penulisan skripsi ini, penulis mendapatkan manfaat-manfaat, antara lain :

#### a. Bagi penulis

- Lebih paham secara detail pengetahuan tentang ilmu tajwid dan hukumnya terutama untuk hukum *nun sakinah, tanwin, dan mim sakinah*.
- Penulis mampu menerapkan aplikasi mobile menggunakan aplikasi *flash lite* ke dalam *handphone* untuk menyampaikan ilmu tajwid untuk hukum *nun sakinah, tanwin, dan mim sakinah*.

#### b. Bagi Pengguna

- Dengan dirancangnya aplikasi ini, dapat memudahkan pengguna dalam memperoleh ilmu tajwid mengenai hukum *nun sakinah, tanwin, dan mim sakinah*.

- Membantu pengguna untuk mengetahui untuk mengetahui hukum dan tata cara menggunakan ilmu tajwid untuk hukum *nun sakinah, tanwin, dan mim sakinah* dalam membaca Al-Quran.
- c. Bagi Universitas
  - Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menguasai materi ilmu yang diperoleh di bangku kuliah.
  - Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi.

#### **D. Batasan Masalah**

Dengan luasnya cakupan pembahasan mengenai ilmu tajwid, maka penulis membatasi ruang lingkup pembahasan agar penulisan skripsi dapat terfokus pada masalah yang ada. Ruang lingkup pembahasan adalah :

1. Penyajian ilmu tajwid terbatas pada hukum *nun sakinah, tanwin, dan mim sakinah*, hal ini bersumber pada buku karya Moh. Wahyudi, *Ilmu Tajwid plus*, Halim Jaya, Surabaya, 2008.
2. *Tools* atau *software* yang digunakan adalah *Adobe Flash CS4, Adobe Device Central CS4, Adobe Photoshop CS4, Nonosoft KHOT 3*, dan *Adobe Audition 3.0*.
3. Jenis handphone yang digunakan dalam penerapan aplikasi ini adalah Nokia tipe 5530 *XpressMusic*.
4. Aplikasi diterapkan hanya pada handphone yang mendukung aplikasi *flash lite* versi 2.0
5. Aplikasi ini digunakan sebagai panduan bagi para pengajar dan pelajar tahsin, qari' serta untuk umum yaitu orang yang ingin belajar tajwid.

#### **E. Metodologi Penelitian**

Dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan dua metode dalam perancangan aplikasi dan untuk mendapatkan data-data serta informasi yang diperlukan, yaitu metode pengumpulan data dan metode pengembangan multimedia.

## **1. Metodologi Pengumpulan Data :**

### **a. Studi Kepustakaan**

Metode pengumpulan kepustakaan atau studi literatur dilakukan dengan cara membaca buku-buku yang berkaitan sehingga dapat dijadikan acuan dalam penulisan skripsi ini.

### **b. Kuisisioner**

Metode ini dilakukan dengan cara membagikan kuisisioner kepada pengguna untuk mengetahui sejauh mana aplikasi yang dirancang dapat bermanfaat bagi para *pelajar tahsin* ilmu tajwid terkait hukum-hukumnya.

## **2. Metodologi Pengembangan Multimedia :**

Menurut Luther (1994) (dalam Ariesto Hadi Sutopo, 2003:32) metodologi pengembangan multimedia dilakukan melalui 6 tahapan, yaitu konsep (*concept*), desain atau perancangan (*design*), pengumpulan bahan material (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan distribusi (*distribution*).

## **F. Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan penulis dalam menyusun skripsi ini, pembahasan terbagi dalam 5 (lima) bab yang diuraikan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi pembahasan mengenai uraian tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penulisan, dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi pembahasan tentang landasan teori, definisi, dan komponen pembangunan yang ada dalam penyusunan skripsi ini, mulai Al-Quran, ilmu tajwid, hukum *nun sakinah*, *tanwin*, *mim sakinah*, multimedia, Adobe Flash CS4, Adobe Photoshop CS4, Nonosoft KHOT 3, Adobe Device Central CS4, Adobe Audition 3.0.



### **BAB III METODE PENELITIAN ATAU PERANCANGAN**

Bab ini berisi pembahasan mengenai metodologi yang penulis gunakan dalam pengembangan aplikasi *mobile application* berbasis multimedia berdasarkan metodologi pengembangan aplikasi multimedia.

### **BAB IV ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi pembahasan perancangan dan proses pembuatan aplikasi *mobile application* sebagai solusi berdasarkan permasalahan yang ada.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran yang penulis peroleh dari penulisan dan penyusunan skripsi ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Mahfani M. K. 2010. *Juz 'Amma tajwid Berwarna & Terjemahannya*. Jakarta: PT WahyuMedia.
- Fanani, A.Z. 2007. *Bermain Logika ActionScript*. Macromedia Flash Pro 8. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Fanani, A.Z. & Syarif A. M. 2010, *Mudah membuat mobile aplication dengan Flash Lite 3.0*. Yogyakarta: Andi.
- Fathin, A. A. & Tim Al-Bana 2009. *Metode Al-Bana; Belajar membaca Al-Quran Secara Mandiri*. Jakarta: Bana Publishing.
- Global Web Site. 2009. *Introduction to Flash Lite E-Larning*. [http://www.forum.nokia.com/info/sw.nokia.com/id/184088fl-358d-4b5b-ba4d-b1262ae32f9f/Introduction\\_to\\_Flash\\_Lite\\_E-Learning.html#](http://www.forum.nokia.com/info/sw.nokia.com/id/184088fl-358d-4b5b-ba4d-b1262ae32f9f/Introduction_to_Flash_Lite_E-Learning.html#)).21 Februari 2013
- Madcoms. 2009. *Panduan lengkap Adobe Flash CS4 Professional*. Yogyakarta: Andi
- Musahada M. H. & Rohanto U. 2010. *Membuat Company Profile dengan Adobe Flash*. Yogyakarta. Skripta Media Creative.
- Rauf, A. A. A. 2008. *Pedoman Dauroh Al-Quran*. Jakarta: Markaz Al-Qur'an.
- Sidik. 2010. *14 Trik Tersembunyi Flash Lite*. Yogyakarta: Andi
- Sjafi A. M. 1967. *Pelajaran Tajwid*. Semarang: MG Semarang.
- Sutopo. A. H. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. Yogyakarta: Andi
- Syarbini, A & Mufidah, A. 2010. *5 langkah lancar membaca Al-Qur'an*. Bandung: Ruang Kata
- Wahana Komputer. 2010. *Adobe Flash CS4 untuk pembuatan Animasi Interaktif*. Yogyakarta: Andi.
- Wahyudi, M. 2008. *Ilmu Tajwid Plus*. Surabaya: Halim Jaya