

**PEGON-GLIPH GAME PENGENALAN DAN
PEMBELAJARAN ARAB PEGON BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



LUKMAN HAKIM WIJAYA

16532600

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FALKUTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
(2021)**

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Lukman Hakim Wijaya
NIM : 16532600
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Pegon-glyph *Game* Pengenalan dan Pembelajaran Arab Pegon Berbasis Android

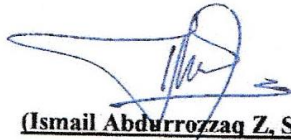
Isi dan formatnya telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat
Untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas

Muhammadiyah Ponorogo

Ponorogo, 11 Februari 2021

Menyetujui

Dosen Pembimbing I,



(Ismail Abdurrozzaq Z, S.Kom., M.Kom)

NIK. 19880728 201804 13

Dosen Pembimbing II,



(Khoiru Nurfitri, S.Kom., M.Kom)

NIK. 19920430 201803 13

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik,



(Edy Kurniawan, ST., M.T)

NIK. 19771026 200810 12

Ketua Program Studi Teknik Informatika



(Adi Fajarvanto C, S. Kom, M.Kom)

NIK. 19840924 201309 13

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lukman Hakim Wijaya

NIM : 16532600

Program Studi : Teknik Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi saya dengan judul: “Pegon-glyph *Game* Pengenalan dan Pembelajaran Arab Pegon Berbasis Android” bahwa berdasarkan hasil penelusuran berbagai karya ilmiah, gagasan dan masalah ilmiah yang saya rancang/teliti di dalam Naskah Skripsi ini adalah asli dari pemikiran saya. Tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam Naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiatisme, saya bersedia Ijazah saya dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Ponorogo, 11 Februari 2021

Mahasiswa,



Lukman Hakim Wijaya

NIM. 16532600

HALAMAN BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Nama : Lukman Hakim Wijaya
NIM : 16532600
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Pegon-glyph *Game* Pengenalan dan Pembelajaran Arab Pegon Berbasis Android


Telah diuji dan dipertahankan dihadapan

Dosen penguji tugas akhir jenjang Strata Satu (S1) pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 28 Januari 2021
Nilai :

Dosen Penguji

Dosen Penguji I,



(Angga Prasetyo, ST, M.Kom)

NIK. 19820819 201112 13

Dosen Penguji II,



(Moh. Bhanu Setyawan, ST., M.Kom)

NIK. 19800225 201309 13

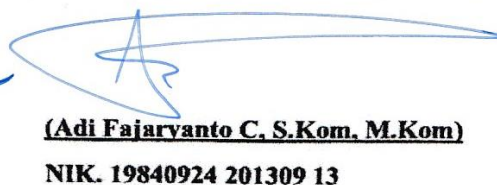
Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik,



(Edy Kurniawan, ST., M.T)
NIK. 19771026 200810 12






Ketua Program Studi Teknik Informatika



(Adi Fajarvanto C, S.Kom, M.Kom)
NIK. 19840924 201309 13

BERITA ACARA
BIMBINGAN SKRIPSI

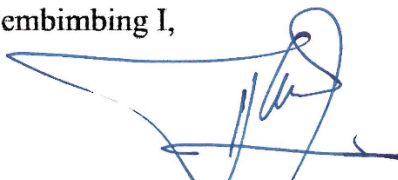
1. Nama : Lukman Hakim Wijaya
2. NIM : 16532600
3. Program Studi : Teknik Informatika
4. Fakultas : Teknik
5. Judul Skripsi : Pegon-glyph *Game* Pengenalan dan Pembelajaran Arab Pegon Berbasis Android
6. Dosen Pembimbing : Ismail Abdurrazzaq Zulkarnain, S.Kom., M.Kom
7. Konsultasi :

NO.	TANGGAL	URAIAN	TANDA-TANGAN
1.	9-7-2020	Bab 1 & Bab 2 Jurnal ditambah	
2.	3-8-2020	Bab 3 Pengumpulan data	
3.	19-10-2020	Prototype Aplikasi	
4.	6-1-2021	Bab 4 & Bab 5 Revisi aplikasi	
5.	22-1-2021	Acc Sidang	

8. Tgl. Pengajuan :
9. Tgl. Pengesahan :

Ponorogo, 11 Februari 2021

Pembimbing I,








(Ismail Abdurrazzaq Z, S.Kom., M.Kom)

NIK. 19880728 201804 13

BERITA ACARA
BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Lukman Hakim Wijaya
2. NIM : 16532600
3. Program Studi : Teknik Informatika
4. Fakultas : Teknik
5. Judul Skripsi : Pegon-glyph *Game* Pengenalan dan Pembelajaran Arab Pegon Berbasis Android
6. Dosen Pembimbing : Khoiru Nur Fitri, S.Kom., M.Kom
7. Konsultasi :

NO.	TANGGAL	URAIAN	TANDA-TANGAN
1.	9-7-2020	Bab 1 & 2 Jurnal di tambah lagi	
2.	11-9-2020	Bab 3 Buat mockup sistem	
3.	20-11-2020	Koncultasi bab 3 lanjut bab 4 & 5	
4.	8-1-2021	- Revisi metode - Penomoran gambar & tabel - Revisi aplikasi	
5.	22-1-2021	ACC Sidang	

8. Tgl. Pengajuan :
9. Tgl. Pengesahan :

Ponorogo, 11 Februari 2021

Pembimbing II,



(Khoiru Nurfitri, S.Kom., M.Kom)

NIK. 19920430 201803 13

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT atas nikmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Sholawat serta salam senantiasa terlimpahkan untuk semulia-mulia ciptaan dalam derajat dan ketinggianya yakni Nabi Muhammad Saw.

Teruntuk kedua orang tua penulis semoga selalu dalam limpahan kasih sayang, maghfirah, dan kesejukan rahmat Allah SWT.

Teruntuk adik-adikku, doa penulis senantiasa untuk kebaikan kalian.

Teruntuk teman-teman,
dan semua pihak yang telah banyak membantu selama ini.



MOTTO

“Jadikan ilmu garam dan adab adalah tepungnya” (Imam Syafi’i)

“Bergantung kepada nafsu, rencana, dan usaha semata merupakan sebab utama
kekalahan” (Al-Habib Umar bin Hafidz)



PEGON-GLIPH GAME PENGENALAN DAN PEMBELAJARAN ARAB PEGON BERBASIS ANDROID

Lukman Hakim Wijaya, Ismail Abdurrazzaq Zulkarnain, Khoiru Nurfitri
Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik,
Universitas Muhammadiyah Ponorogo
e-mail : lukmanhawi@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *game* berbasis Android sebagai media pengenalan dan pembelajaran Arab pegon dan mengetahui evaluasi *user* performa terhadap *game* edukasi Arab pegon menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Tahapan penelitian terdiri dari lima tahapan, 1) pengumpulan data; 2) perancangan; 3) implementasi; 4) pengujian; 5) pembuatan laporan. Kemudian perancangan produk ini adalah berupa *Game Pegon-glyph* yang berjalan pada sistem Android dengan memiliki empat fitur utama yaitu fitur materi, fitur latihan, fitur permainan, dan fitur motivasi, untuk hasil *benchmark* pengujian UEQ memperoleh nilai *good* pada kategori *novelty*, sedangkan pada kategori lainnya seperti *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, dan *stimulation*, memperoleh penilaian *excellent*. Sehingga hasil *user* performa *game* edukasi Pegon-glyph ini menunjukkan impresi pengguna yang positif.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Game Edukasi, Arab Pegon, Android, UEQ

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Allah yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“PEGON-GLIPH GAME PENGENALAN DAN PEMBELAJARAN ARAB PEGON BERBASIS ANDROID”** dengan lancar. Sholawat dan salam untuk Rasulullah SAW, beserta keluarganya, dan sahabat-sahabatnya. Skripsi ini merupakan syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Program Strata Satu (S1) Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mengalami kesulitan yang dihadapi, tetapi berkat bantuan, bimbingan, serta pengarahan dari berbagai pihak, maka skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Happy Susanto, M.A. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang telah memberikan fasilitas dan kesempatan untuk dapat menuntut ilmu di Universitas Muhammadiyah Ponorogo
2. Edy Kurniawan, ST., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh program Teknik Informatika di Fakultas Teknik.
3. Adi Fajaryanto Cobantoro, S. Kom, M.Kom. selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang telah memberikan ilmu, fasilitas serta pelayanan yang baik.
4. Ismail Abdurrazzaq Zulkarnain, S.Kom., M.Kom dan Khoiru Nurfitri, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk membimbing, memberi semangat, dukungan, motivasi serta petunjuk guna terselesainya skripsi ini.
5. Seluruh Bapak/Ibu Dosen dan Karyawan Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat berharga bagi penulis dan memberikan kelancaran dalam hal administrasi.

6. Kedua orang tua dan adik-adik saya yang telah memberikan semangat, bantuan, do'a, dan dukungan moral dan material serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman Mahasiswa Prodi Teknik Informatika tahun 2016, terimakasih atas info dan bantuannya selama ini.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan, atas perhatian dan bantuannya selama penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal kepada mereka semua yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulis yakin dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan karena keterbatasan dan pengetahuan peneliti, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak guna menyempurnakan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Ponorogo, 11 Februari 2021

Penulis,

Lukman Hakim Wijaya
NIM. 16532600

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI	ii
HALAMAN BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI.....	iii
BERITA ACARA	iv
BIMBINGAN SKRIPSI	iv
BERITA ACARA	v
BIMBINGAN SKRIPSI	v
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO.....	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	3
1.3 TUJUAN PENELITIAN	4
1.4 BATASAN MASALAH	4
1.5 MANFAAT PENELITIAN	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.2 KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.2.1 Arab Pegon	9
2.2.2 Media Pembelajaran.....	11
2.2.3 <i>Game</i>	13
2.2.4 Android.....	14
2.2.5 Android Studio.....	16
2.2.6 Java	16
BAB 3 METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN.....	18
3.1 TAHAP PENELITIAN	18
3.1.1 Pengumpulan Data	18

3.1.2 Perancangan.....	19
3.1.3 Implementasi	33
3.1.4 Pengujian	35
3.1.5 Pembuatan Laporan.....	35
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
4.1 IMPLEMENTASI.....	36
4.1.1 Implementasi Halaman <i>Splash Screen</i>	36
4.1.2 Implementasi Halaman <i>Home Screen</i>	37
4.1.3 Implementasi Halaman Daftar Materi	38
4.1.4 Implementasi Halaman Materi.....	39
4.1.5 Implementasi Halaman Menu Latihan	40
4.1.6 Implementasi Halaman Latihan	41
4.1.7 Implementasi Halaman <i>Home Screen Game</i>	42
4.1.8 Implementasi Halaman <i>Memory Game</i>	43
4.1.9 Implementasi Halaman Hasil Permainan	44
4.1.10 Implementasi Halaman Motivasi	45
4.2 PENGUJIAN	46
4.2.1 Pengujian <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	46
4.3 PEMBAHASAN PENELITIAN.....	54
4.3.1 Perancangan <i>Game</i> Edukasi Arab Pegon Berbasis Android.....	54
4.3.2 Evaluasi UEQ Media Pembelajaran Arab Pegon Berbasis Android	55
BAB 5 PENUTUP.....	56
5.1 KESIMPULAN.....	56
5.2 SARAN	56
DAFTAR PUSTAKA.....	57
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahap penelitian	18
Gambar 3. 2 Flowchart user	21
Gambar 3. 3 Flowchart halaman materi.....	22
Gambar 3. 4 Flowchart halaman latihan	23
Gambar 3. 5 Flowchart game	24
Gambar 3. 6 Mockup splash screen.....	25
Gambar 3. 7 Mockup home screen.....	26
Gambar 3. 8 Mockup daftar materi	27
Gambar 3. 9 Mockup materi	28
Gambar 3. 10 Mockup menu utama latihan.....	29
Gambar 3. 11 Mockup latihan.....	30
Gambar 3. 12 Mockup home screen game.....	31
Gambar 3. 13 Mockup memory game	32
Gambar 3. 14 Mockup motivasi	33
Gambar 4. 1 Implementasi halaman splash screen.....	37
Gambar 4. 2 Implementasi halaman home screen.....	38
Gambar 4. 3 Implementasi halaman daftar materi	39
Gambar 4. 4 Implementasi halaman materi	40
Gambar 4. 5 Implementasi halaman menu utama latihan.....	41
Gambar 4. 6 Implementasi halaman latihan kuis	42
Gambar 4. 7 Implementasi halaman home screen game.....	43
Gambar 4. 8 Implementasi halaman memory game	44
Gambar 4. 9 Implementasi halaman hasil permainan.....	45
Gambar 4. 10 Implementasi halaman motivasi.....	46
Gambar 4. 11 Sampel UEQ dari responden	48
Gambar 4. 12 Rata-rata skala setiap responden	50
Gambar 4. 13 Varian, rata-rata, dan simpangan baku	51
Gambar 4. 14 Nilai rata-rata per item.....	52
Gambar 4. 15 Rata-rata impression	53
Gambar 4. 16 Benchmark	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Wireframe</i>	60
Lampiran 2. Instrumen Penelitian.....	62
Lampiran 3. Hasil Kuesioner UEQ oleh Siswa	64

