



Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer

(STMIK) Atma Luhur

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NIM : 1411500208
 Nama : SODRIYANTO
 Jurusan : Teknik Informatika
 No. Handphone : 08127052040
 Semester : Genap... Tahun Akademik 2017/2018
 Dosen Pembimbing : Eza Budi Perkasa, M.kom
 Judul Skripsi : Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Berwarna Berbasis Android



No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	12/3/2018	Bab I	Ebr
2	14/3/2018	Bab I + II	Ebr
3	19/3/2018	Bab II + Daftar Pustaka	Ebr
4	29/3/2018	Bab III	Ebr
5	13/4/2018	Rancangan Aplikasi	Ebr
6	24/4/2018	Implementasi Aplikasi	Ebr
7	14/5/2018	Bab IV	Ebr
8	28/5/2018	Bab V	Ebr
9	28/6/2018	Finishing draft laporan + Abstraksi	Ebr
10	4/7/2018	Acc Sidang	Ebr

Mahasiswa diatas telah melakukan bimbingan dengan jumlah materi yang telah mencukupi untuk disidangkan.

Pangkalpinang, 9 Juli 2018

Dosen Pembimbing

Mahasiswa

(SODRIYANTO)

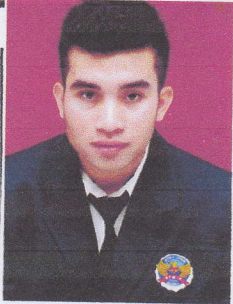
(Eza Budi Perkasa, M.kom)



STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

Jln. Jend.Sudirman – Selindung Lama Pangkalpinang

Propinsi Kepulauan Bangka Belitung



BIODATA PENULIS SKRIPSI

Pendadaran/lulus Tanggal : 7, Agustus, 2018.....
Wisuda Tanggal :

NIM : 1411500208
Nama : Sodriyanto
Jenis Kelamin : Pria
Tempat & Tanggal lahir : Kundi, 26 Oktober 1995
Status : Belum Nikah
Agama : Islam
Program Studi : Teknik Informatika
Pekerjaan saat ini : Mahasiswa
(untuk yg sudah kerja lampirkan surat keterangan kerja)
Alamat Rumah Asal : Jl. Bahtera Dsn II Kundi Kec. Simpang Teritip
No Telpon / HP : 0812-7952-040
Nama Ayah : Sudirman
Nama Ibu : Solifah
Pekerjaan Ayah/Ibu : Petani
Alamat Orang Tua : Jl. Bahtera Dsn II Kundi Kec. Simpang Teritip
Judul Skripsi : APLIKASI PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF
HIJAIYAH BERWARNA BERBASIS ANDROID

Dosen Pembimbing : Eza Budi Perkasa, M.Kom

Pangkalpinang, 04-Juli-2018

Penulis,

(Sodriyanto)

KUESIONER
PENGUJIAN IMPLEMENTASI APLIKASI PEMBELAJARAN PENGENALAN
HURUF HIJAIYAH BERWARNA BERBASIS ANDROID

Bagian 1 – Kata Pengantar

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat aktifitas yang semakin padat menjadikan sebagian orang memiliki tingkat mobilitas yang tinggi. Terkadang hal yang tidak menjadi prioritas namun suatu keharusan bagi umat muslim terlalaikan. Salah satunya mengenal dan membaca huruf hijaiyah dengan benar atau sering disebut mengaji, terabaikan bahkan terlupakan. Padahal mengaji atau mengenal huruf hijaiyah itu penting bagi umat muslim khususnya pada usia dini. Salah satu ilmu yang sangat penting dan harus dimiliki oleh seorang anak muslim sejak usia dini adalah membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar. Salah satu ilmu yang harus dipelajari dalam mengenal huruf hijaiyah ialah tajwid.

Bagian 2 – Identitas Responden

Nama : ALMUDEADI Umur : 11 th

Setatus : Siswa

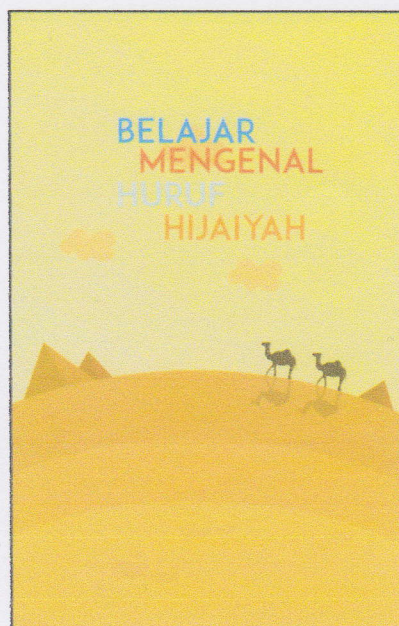
Bagian 3 – Versi Android

Centang Sistem Operasi yang digunakan saat pengujian :

- | | | | |
|--------------------------------------|---|--------------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Android 4.2 | <input type="checkbox"/> Android 4.3 | <input type="checkbox"/> Android 4.4 | <input type="checkbox"/> Android 5.0 |
| <input type="checkbox"/> Android 5.1 | <input type="checkbox"/> Android 6.0 | <input type="checkbox"/> Android 7.0 | <input type="checkbox"/> Android 7.1 |
| <input type="checkbox"/> Android 8.0 | <input checked="" type="checkbox"/> Android 8.1 | | |

Bagian 4 – Pengujian Form Menu Utama

Tampilan di bawah ini dapat diperoleh setelah user membuka aplikasi pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah berwarna berbasis android.



Berdasarkan tampilan di atas, user diminta melakukan seperti yang tertulis pada pernyataan di bawah ini:

No	Pernyataan	Hasil Pengujian *)		Ket.
		Benar	Salah	
1	Pada saat user membuka aplikasi, akan ditampilkan <i>Splash Screen</i> . Beberapa saat kemudian, menu utama akan ditampilkan.	✓		Berhasil
2	Pada menu utama terdapat tombol hijaiyah, kata benda, kuis, dan keluar.	✓		Berhasil
3	Jika user mengklik tombol hijaiyah, sistem akan menampilkan halaman huruf hijaiyah	✓		Berhasil
4	Jika user mengklik tombol kata benda, sistem akan menampilkan halaman kata benda	✓		Berhasil
5	Jika user mengklik tombol kuis, sistem akan menampilkan halaman kuis	✓		Berhasil
6	Jika user mengklik tombol keluar, sistem akan menutup aplikasi.	✓		Berhasil

NB: *) centang pada salah satu kolom (Benar/Salah)

Bagian 5 – Pengujian Halaman Hijaiyah

Tampilan di bawah ini diperoleh setelah user mengklik tombol Hijaiyah pada halaman Menu Utama.



Berdasarkan tampilan di atas, user diminta melakukan seperti yang tertulis pada pernyataan di bawah ini:

No	Pernyataan	Hasil Pengujian *)		Ket.
		Benar	Salah	
7	Jika user mengklik salah satu tombol huruf hijaiyah, sistem akan mengeluarkan suara huruf hijaiyah.	✓		Berhasil
8	Jika user mengklik tombol menu , sistem akan kembali ke halaman menu utama.	✓		Berhasil

NB: *) centang pada salah satu kolom (Benar/Salah)

Bagian 6 – Pengujian Halaman Kata Benda

Tampilan di bawah ini diperoleh setelah user mengklik tombol Kata Benda pada halaman menu utama aplikasi.



Berdasarkan tampilan di atas, user diminta melakukan seperti yang tertulis pada pernyataan di bawah ini:

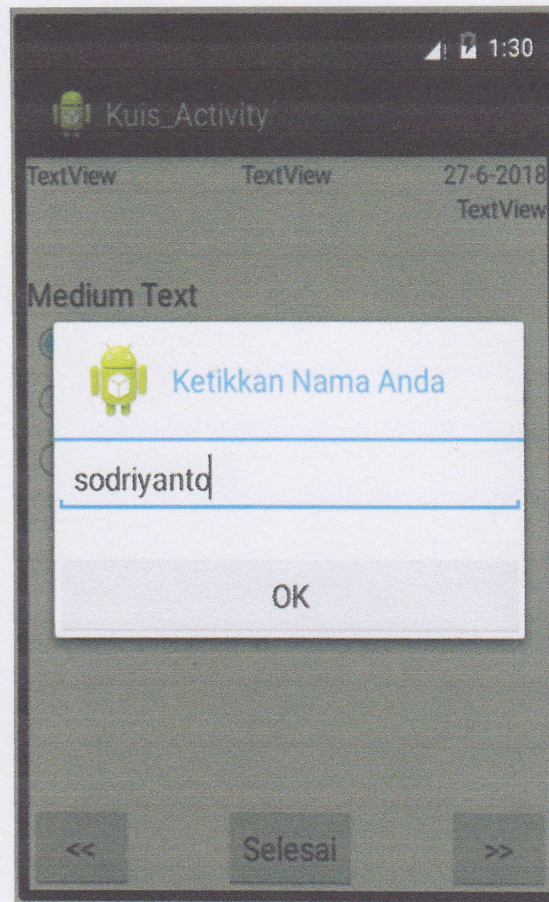
No	Pernyataan	Hasil Pengujian *)		Ket.
		Benar	Salah	
9	Jika user mengklik tombol kanan, sistem akan menampilkan ke kata benda meja dan langsung mengeluarkan suara.	✓		Berhasil

10	Jika user mengklik tombol kiri, sistem akan kembali ke halaman kursi dan mengeluarkan suara.	✓		Berhasil
11	Jika user mengklik tombol menu, sistem akan kembali ke menu utama	✓		Berhasil

NB: *) centang pada salah satu kolom (Benar/Salah)

Bagian 7 – Pengujian Halaman Kuis

Tampilan di bawah ini diperoleh setelah user mengklik tombol Kuis pada halaman menu utama aplikasi.



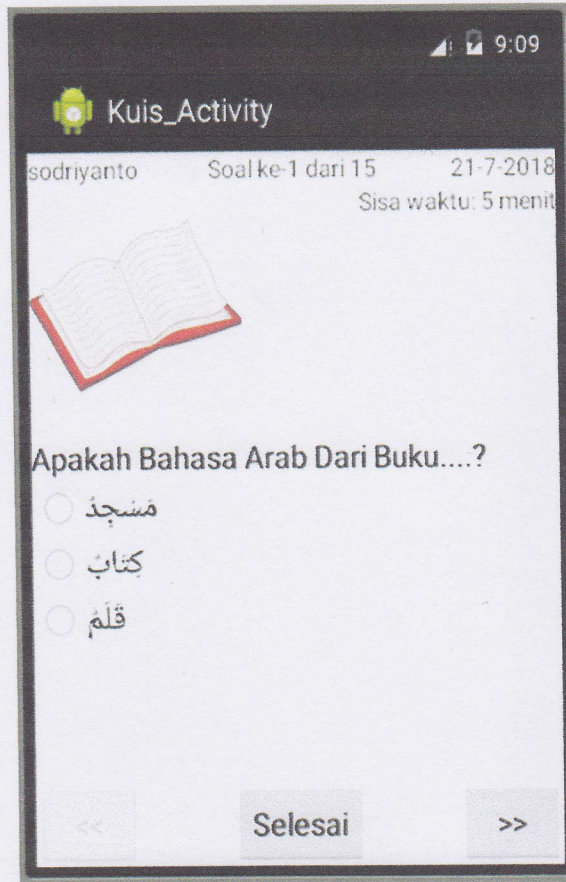
Berdasarkan tampilan di atas, user diminta melakukan seperti yang tertulis pada pernyataan di bawah ini:

No	Pernyataan	Hasil Pengujian *)		Ket.
		Benar	Salah	
12	user harus mengisi nama terlebih dahulu agar bisa masuk ke soal kuis	✓		Berhasil

NB: *) centang pada salah satu kolom (Benar/Salah)

Bagian 8 – Pengujian Halaman Soal Kuis

Tampilan di bawah ini diperoleh setelah user mengisi nama untuk masuk soal kuis



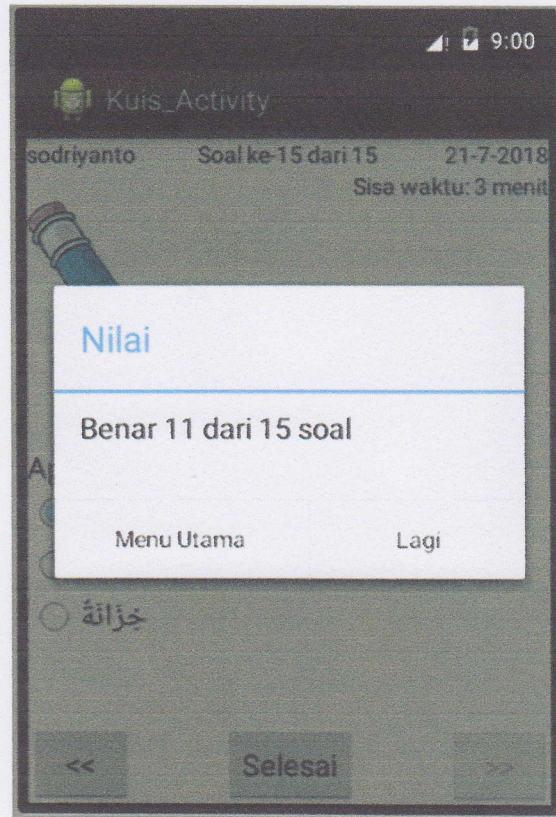
Berdasarkan tampilan di atas, user diminta melakukan seperti yang tertulis pada pernyataan di bawah ini:

No	Pernyataan	Hasil Pengujian *)		Ket.
		Benar	Salah	
13	User dapat melihat soal dan mengerjakan soal	✓		Berhasil
14	User bisa mengklik tombol kanan apabila user ingin melanjutkan ke no 2 dan no seterusnya. Apabila user ingin kembali ke no 1 user harus mengklik tombol kiri.	✓		Berhasil
15	Jika user sudah mengisi semua dari jawaban user mengklik tombol selesai.	✓		Berhasil

NB: *) centang pada salah satu kolom (Benar/Salah)

Bagian 9 – Pengujian Halaman Nilai

Tampilan di bawah ini diperoleh setelah user mengklik tombol selesai pada halaman soal kuis.



Berdasarkan tampilan di atas, user diminta melakukan seperti yang tertulis pada pernyataan di bawah ini:

No	Pernyataan	Hasil Pengujian *)		Ket.
		Benar	Salah	
16	Jika user ingin main lagi user kan mengklik tombol lagi.	✓		Berhasil
17	Jika user ingin kembali kemenu utama user mengklik tombol menu utama.	✓		Berhasil

NB: *) centang pada salah satu kolom (Benar/Salah)

Bagian 10 – Pengujian Hasil Kuis

Hasil kuis diperoleh setelah user menyelesaikan pertanyaan kuis.

Nilai benar	Dari berapa soal pertanyaan	Waktu kuis	Hasil *)	
			Bener	Salah
10	15	3 menit	10	5

NB:*) centang pada salah satu kolom (Bener/Salah)

