

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	6
1. Pengertian <i>Software</i> dan Aplikasi.....	6
2. Media Pembelajaran.....	9
3. Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	13
4. Belajar Ilmu tajwid.....	18
5. Macam-Macam Ilmu tajwid.....	19
6. Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	25
B. Hasil Penelitian Sebelumnya.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Pengumpulan Data.....	36

B. Alat dan Bahan Penelitian.....	38
C. Konsep Penelitian.....	41
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Analisis Masalah.....	45
B. Analisis Hasil.....	45
1. Pengkonsepan ( <i>Consept</i> ).....	46
2. Perancangan ( <i>Design</i> ).....	47
3. Pengumpulan Material ( <i>Material Collecting</i> ).....	54
4. Pembuatan( <i>Assembly</i> ).....	57
5. Pengujian( <i>Testing</i> ).....	63
6. Distribusi ( <i>Distribution</i> ).....	76
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	77
B. Saran .....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Gambar <i>Storyboard</i> .....	48
Tabel 4.1. Gambar <i>Storyboard</i> .....	49
Tabel 4.1. Gambar <i>Storyboard</i> .....	50
Tabel 4.1. Gambar <i>Storyboard</i> .....	51
Tabel 4.1. Gambar <i>Storyboard</i> .....	52
Tabel 4.1. Gambar <i>Storyboard</i> .....	53
Tabel 4.2. Pengumpulan Material.....	57
Tabel 4.2. Pengumpulan Material.....	58
Tabel 4.2. Pengumpulan Material.....	59
Tabel 4.3. Rencana Pengujian <i>Alpha</i> .....	64
Tabel 4.4. Pengujian <i>Alpha Test</i> .....	65
Tabel 4.4. Pengujian <i>Alpha Test</i> .....	66
Tabel 4.4. Pengujian <i>Alpha Test</i> .....	67
Tabel 4.4. Pengujian <i>Alpha Test</i> .....	70
Tabel 4.4. Pengujian <i>Alpha Test</i> .....	71
Tabel 4.5. Nama Responden.....	70
Tabel 4.6. Aspek Yang Dinilai.....	71
Tabel 4.7. Nilai Kuesioner.....	71
Tabel 4.8. Presentase Nilai.....	72
Tabel 4.9. Hasil Responden.....	72
Tabel 4.10. Hasil Aspek Pengujian.....	76

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bagian-Bagian PowerPoint.....	27
Gambar 2.2. Komponen PowerPoint 2013.....	27
Gambar 2.3. Lembar Kerja Website 2 APK Builder.....	32
Gambar 3.1. Bagan Kerangka Pikir Penelitian.....	40
Gambar 3.2. Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Luther Sutopo dalam (Binanto, 2010).....	42
Gambar 4.2. Struktur Navigasi.....	54
Gambar 4.3. Membuat <i>Project</i> Baru.....	58
Gambar 4.4. Membuat Menu Baru.....	58
Gambar 4.5. Tampilan Menu Info.....	59
Gambar 4.6. Tampilan Info.....	59
Gambar 4.7. Tampilan Keluar.....	60
Gambar 4.8. Menu Belajar.....	60
Gambar 4.9. Menu Teori dan Contoh.....	61
Gambar 4.10. Membuat Layar Menjadi <i>Full Screen</i> .....	61
Gambar 4.11. Membuat <i>Button</i> Agar Bisa Berjalan.....	62
Gambar 4.12. Membuat File PPT Menjadi HTML5.....	62
Gambar 4.13. Membuat File HTML5 Menjadi APK.....	63