DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

KATA PENGANTAR ..... **iii**

DAFTAR ISI ..... **vi**

DAFTAR TABEL ..... **x**

DAFTAR GAMBAR ..... **xii**

DAFTAR SIMBOL ..... **xviii**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xxii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1. Latar Belakang Penelitian 1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 5

1.2.1. Identifikasi Masalah 5

1.2.2. Rumusan Masalah 5

1.3. Maksud dan Tujuan 6

1.4. Kegunaan Penelitian 6

1.4.1. Kegunaan Praktis 6

1.4.2. Kegunaan Akademis 7

1.5. Batasan Masalah 7

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian 8

BAB II LANDASAN TEORI **9**

2.1. *Mobile* Teknologi 9

2.2 *Game* Teknologi 9
2.2.1. Pengertian *Game* 10
2.2.2. Sejarah Perkembangan *Game* 10
2.2.3. Klasifikasi *Game* 11
2.2.4. Jenis – Jenis *Game* 12
2.2.5. Teknologi Dalam *Game* 15
2.2.6. *Design Game* 16
2.3. Edukasi 17
2.4. Aplikasi 19
2.4.1 Alat Bantu Perancangan Aplikasi 19
2.4.1.1. *Flow Chart* 19
2.4.1.2. *Mobile Phone* 20
2.4.1.3. Macromedia *Flash* 8 21
2.4.1.4. Microsoft *Office Power Point* 2007 22
2.4.1.5. *Cool Edit Pro* 2.0 23
2.5. Ilmu Tajwid 23
2.5.1. Hukum Ilmu Tajwid 24
2.5.2. Tingkatan Ilmu Tajwid 24
2.5.3. Makhorijul Huruf Dalam Ilmu Tajwid 25
BAB III OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN 27
3.1. Objek Penelitian 27
3.2. Metode Penelitian 27
3.2.1. Desain Penelitian 28

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 28
3.2.2.1. Sumber Data Primer 28
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 28
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 29
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 29
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 30
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 31
3.3. Pengujian *Software* 33
3.3.1. Pengujian *Black Box* 34
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 35
4.1. Analisis Sistem 35
4.1.1. Analisis Masalah 35
4.1.2. Analisis Kebutuhan Sistem 36
4.2 Perancangan Sistem 36
4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem 37
4.2.2. Gambaran Umum Sistem 37
4.2.3. Perancangan Prosedur 37
4.2.3.1. *Flowchart* 48
4.2.4. Perancangan Program 75
4.2.5. Perancangan Antar Muka 75
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 116
5.1. Implementasi 116
5.1.1. Batasan Implementasi 116

5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak dan Perangkat Keras 116
5.1.3. Implementasi Perekam Suara 117
5.1.4. Implementasi Antar Muka..... 117
5.1.5. Implementasi Instalasi Program 139
5.1.6. Penggunaan Program 140
5.2. Pengujian 141
5.2.1. Rencana Pengujian..... 144
5.2.2. Kasus Dan Hasil Pengujian 145
5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 155
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN..... 156
6.1. Kesimpulan..... 156
6.2 Saran..... 156
DAFTAR PUSTAKA..... 158
LAMPIRAN