

**LAPORAN PERANCANGAN APLIKASI  
GAME MENGENAL HURUF HIJAIYAH**



**Dosen Pengampuh:**

**Slamet Triyanto**

**Disusun Oleh:**

**Nama : Fitri Wahyuni**

**Nim : 202013009**

**Kelas : Teknik Informatika 1 A**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**POLITEKNIK KAMPAR**

**TA.2020/2021**

## APLIKASI GAME EDUKASI HURUF HIJAIYAH

### I. Gambaran Aplikasi

#### A. Tentang aplikasi

- Aplikasi dapat memperluas konsep dan memberi pemahaman yang lebih baik.
- Aplikasi ini tidak membosankan untuk belajar mengetahui huruf hijaiyah.
- Aplikasi ini untuk meningkatkan minat belajar bagi anak-anak muslim terhadap belajar mengenal huruf hijaiyah.
- Aplikasi ini dapat membantu orang-orang yang kesulitan dalam mencari waktu untuk belajar dengan orang lain.
- Aplikasi ini juga dapat menunjukkan kepada orang nonmuslim yang ingin mengetahui bentuk huruf hijaiyah.

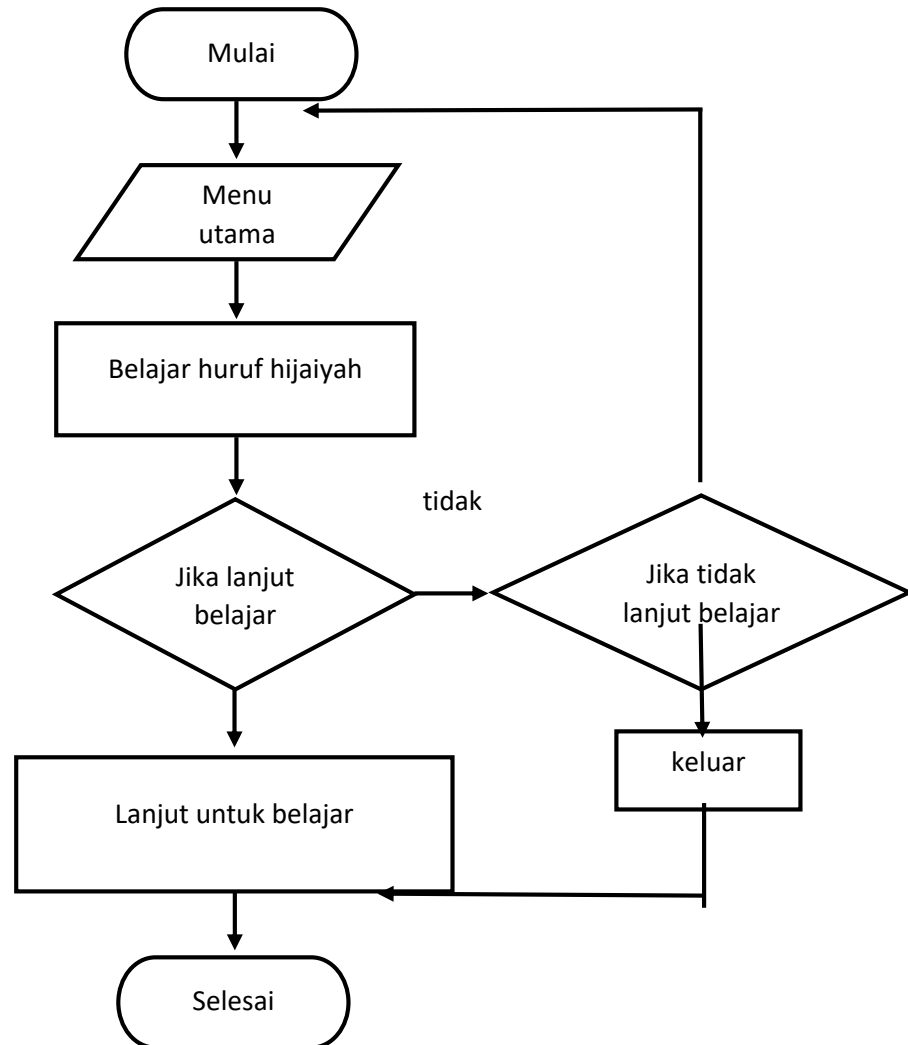
#### B. Bentuk aplikasi

Pada aplikasi itu terdapat sebuah permainan dibuat melalui seperti video, gambar, suara dan teks. Isi dalam aplikasi menggunakan Bahasa arab dan latinnya. Ada beberapa bentuk dalam aplikasi tersebut yaitu belajar huruf hijaiyah dengan gambar dan suara. Aplikasi ini membahas bentuk huruf hijaiyah tertentu. Bentuk aplikasi sangat menarik, seperti gambar. Dan dapat mengulang kembali untuk mempelajari nya.

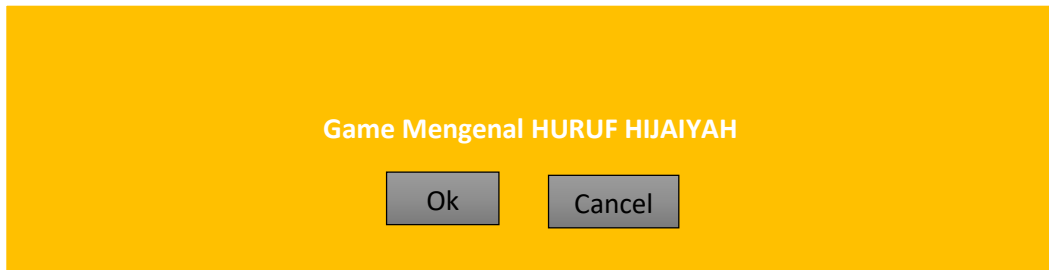
## II. Rancangan alur aplikasi

1. Mulai
2. Masuk ke menu utama belajar huruf hijaiyah
3. Pilih salah satu pilihan menu belajar huruf hijaiyah
  - 1) Jika iya, pilih nomor 5
  - 2) Jika tidak, pilih nomor 4
4. Aplikasi keluar kalau tidak belajar
5. Lanjut untuk belajar yang sudah dipilih
6. Selesai

### III. Flowchart



#### IV. Rancangan aplikasi



## V. Tampilan aplikasi di Netbeans

### A. Tampilan judul game



Pada gambar diatas menunjukkan tampilan from judul dari aplikasi game tersebut.

*Sourcode* pada from:

```
1
2 package perancanganaplikasi;
3
4 import javax.swing.JFrame;
5
6 public class Judul extends javax.swing.JFrame {
7
8
9     public Judul() {
10         initComponents();
11         this.setExtendedState(JFrame.MAXIMIZED_BOTH);
12         this.setLocationRelativeTo(this);
13     }
14
15     @SuppressWarnings("unchecked")
16     Generated Code
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28     private void okActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
29         // TODO add your handling code here:
30         new MenuGame().setVisible(true);
31     }
32
33 }
```

```

28 private void initComponents() {
29
30     jLabel1 = new javax.swing.JLabel();
31     jButton1 = new javax.swing.JButton();
32     jButton2 = new javax.swing.JButton();
33     latar = new javax.swing.JLabel();
34
35     setDefaultCloseOperation(javax.swing.WindowConstants.EXIT_ON_CLOSE);
36     getContentPane().setLayout(null);
37
38     jLabel1.setFont(new java.awt.Font("Tahoma", 1, 24)); // NOI18N
39     jLabel1.setForeground(new java.awt.Color(255, 0, 51));
40     jLabel1.setText("Game Belajar Huruf Hijaiyah");
41     getContentPane().add(jLabel1);
42     jLabel1.setBounds(120, 50, 339, 79);
43
44     jButton1.setText("Ok");
45     jButton1.addActionListener(new java.awt.event.ActionListener() {
46         public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
47             jButton1ActionPerformed(evt);
48         }
49     });
50     getContentPane().add(jButton1);
51     jButton1.setBounds(190, 200, 45, 23);
52
53     jButton2.setText("Cancel");
54     jButton2.addActionListener(new java.awt.event.ActionListener() {
55         public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
56             jButton2ActionPerformed(evt);
57         }
58     });
59     getContentPane().add(jButton2);
60     jButton2.setBounds(310, 200, 65, 23);
61
62     latar.setIcon(new javax.swing.ImageIcon("D:\\KULIAH\\Pak slamet (2)\\back
63     getContentPane().add(latar);
64     latar.setBounds(0, -20, 600, 380);
65
66     pack();
67 // </editor-fold>
68
69 private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
70     // TODO add your handling code here:
71     new MenuGame().setVisible(true);
72 }
73
74 private void jButton2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
75     // TODO add your handling code here:
76     System.exit(0);
77 }
78
79 /**
80  * @param args the command line arguments
81  */
82 public static void main(String args[]) {
83     /* Set the Nimbus look and feel */
84     Look and feel setting code (optional)
85
86     /* Create and display the form */
87     java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
88         public void run() {

```

```

77  }
78
79  /**
80   * @param args the command line arguments
81   */
82  public static void main(String args[]) {
83      /* Set the Nimbus look and feel */
84      Look and feel setting code (optional)
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106      /* Create and display the form */
107      java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
108          public void run() {
109              new Judul().setVisible(true);
110          }
111      });
112  }
113
114  // Variables declaration - do not modify
115  private javax.swing.JButton jButton1;
116  private javax.swing.JButton jButton2;
117  private javax.swing.JLabel jLabel1;
118  private javax.swing.JLabel latar;
119  // End of variables declaration
120  }
121

```

## B. Tampilan menu game



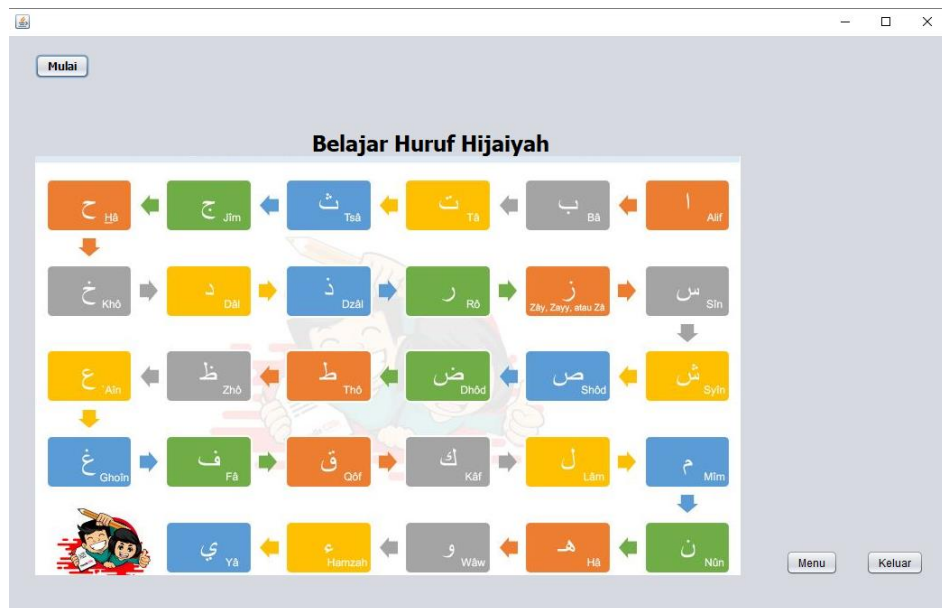
Pada gambar diatas menunjukkan tampilan pilih belajar huruf hijaiyah di aplikasi huruf hijaiyah.



Sourcode pada from:

```
1
2 package perancanganaplikasi;
3
4 import javax.swing.JFrame;
5
6 public class MenuGame extends javax.swing.JFrame {
7
8     public MenuGame() {
9         initComponents();
10        this.setExtendedState(JFrame.MAXIMIZED_BOTH);
11        this.setLocationRelativeTo(this);
12    }
13
14    @SuppressWarnings("unchecked")
15    Generated Code
16
17    private void belajarActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
18        // TODO add your handling code here:
19    }
20
21    private void starActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
22        // TODO add your handling code here:
23    }
24
25    /**
26     * @param args the command line arguments
27     */
28    public static void main(String args[]) {
29        /* Set the Nimbus look and feel */
30        Look and feel setting code (optional)
31
32        /* Create and display the form */
33        java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
34            public void run() {
35                new MenuGame().setVisible(true);
36            }
37        });
38    }
39
40    // Variables declaration - do not modify
41    private javax.swing.JButton belajar;
42    private javax.swing.JButton jButton3;
43    private javax.swing.JButton jButton4;
44    private javax.swing.JLabel jLabel1;
45    private javax.swing.JLabel jLabel2;
46    private javax.swing.JLabel latar2;
47    // End of variables declaration
48
49 }
```

### C. Tampilan game huruf hijaiyah



Pada gambar diatas menunjukkan tampilan gambar huruf hijaiyah yang telah ditekan pada game tersebut.

*Sourcode pada from:*

```
1
2 package perancanganaplikasi;
3
4 import java.io.File;
5 import java.io.InputStream;
6 import static javafx.scene.input.KeyCode.F;
7 import javax.swing.JFrame;
8
9 public class BelajarHurufHijaiyah extends javax.swing.JFrame {
10
11     public BelajarHurufHijaiyah() {
12         initComponents();
13         this.setExtendedState(JFrame.MAXIMIZED_BOTH);
14         this.setLocationRelativeTo(this);
15     }
16
17     @SuppressWarnings("unchecked")
18     Generated Code
19
20     private void menuActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
21         // TODO add your handling code here:
22     }
23 }
```

```

31     jMenuItem2.setText("Edit");
32     jMenuItemBar1.add(jMenuItem2);
33
34     setDefaultCloseOperation(javax.swing.WindowConstants.EXIT_ON_CLOSE);
35
36     jLabel1.setFont(new java.awt.Font("Tahoma", 1, 24)); // NOI18N
37     jLabel1.setText("Belajar Huruf Hijaiyah");
38
39     jButton1.setText("Menu");
40     jButton1.addActionListener(new java.awt.event.ActionListener() {
41         public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
42             jButton1ActionPerformed(evt);
43         }
44     });
45
46     jButton2.setText("Keluar");
47     jButton2.addActionListener(new java.awt.event.ActionListener() {
48         public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
49             jButton2ActionPerformed(evt);
50         }
51     });
52
53     jButton3.setFont(new java.awt.Font("Tahoma", 1, 12)); // NOI18N
54     jButton3.setText("Mulai");
55     jButton3.addActionListener(new java.awt.event.ActionListener() {
56         public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
57             jButton3ActionPerformed(evt);
58         }
59     });
60

```

```

61     jLabel2.setIcon(new javax.swing.ImageIcon(getClass().getResource("/perancanganaplikasi/8dbc02d455764fe11932
62
63     javax.swing.GroupLayout layout = new javax.swing.GroupLayout(getContentPane());
64     getContentPane().setLayout(layout);
65     layout.setHorizontalGroup(
66         layout.createParallelGroup(javax.swing.GroupLayout.Alignment.LEADING)
67         .addGroup(layout.createSequentialGroup()
68             .addGap(30, 30, 30)
69             .addGroup(layout.createParallelGroup(javax.swing.GroupLayout.Alignment.LEADING)
70                 .addGroup(layout.createSequentialGroup()
71                     .addComponent(jButton3)
72                     .addGap(247, 247, 247)
73                     .addComponent(jLabel1)
74                     .addGap(0, 0, Short.MAX_VALUE))
75                 .addGroup(layout.createSequentialGroup()
76                     .addComponent(jLabel2)
77                     .addGap(50, 50, 50)
78                     .addComponent(jButton1)
79                     .addPreferredGap(javax.swing.LayoutStyle.ComponentPlacement.RELATED, 31, Short.MAX_VALUE)
80                     .addComponent(jButton2)
81                     .addGap(27, 27, 27)))
82         );
83     layout.setVerticalGroup(
84         layout.createParallelGroup(javax.swing.GroupLayout.Alignment.LEADING)
85         .addGroup(layout.createSequentialGroup()
86             .addGroup(layout.createParallelGroup(javax.swing.GroupLayout.Alignment.LEADING)
87                 .addGroup(layout.createSequentialGroup()
88                     .addGap(20, 20, 20)
89                     .addComponent(jButton3)
90                     .addPreferredGap(javax.swing.LayoutStyle.ComponentPlacement.RELATED, 27, Short.MAX_VALUE))

```

```

91         .addGroup(layout.createSequentialGroup()
92             .addGap(99, 99, 99)
93             .addComponent(jButton2)
94             .addGap(99, 99, 99)
95         );
96     layout.setVerticalGroup(
97         layout.createParallelGroup(javax.swing.GroupLayout.Alignment.LEADING)
98         .addGroup(layout.createSequentialGroup()
99             .addGap(99, 99, 99)
100            .addComponent(jButton2)
101            .addGap(99, 99, 99)
102        );
103     pack();
104     // </editor-fold>
105
106     private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
107         // TODO add your handling code here:
108         new MenuGame().setVisible(true);
109     }
110
111     private void jButton2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
112         // TODO add your handling code here:
113         new Judul().setVisible(true);
114     }
115
116     private void jButton3ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
117         // TODO add your handling code here:
118     }

```

```

123     public static void main(String args[]) {
124         /* Set the Nimbus look and feel */
125         Look and feel setting code (optional)
126
127         /* Create and display the form */
128         java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
129             public void run() {
130                 new BelajarHurufHijaiyah().setVisible(true);
131             }
132         });
133     }
134
135     // Variables declaration - do not modify
136     private javax.swing.JButton jButton1;
137     private javax.swing.JButton jButton2;
138     private javax.swing.JButton jButton3;
139     private javax.swing.JLabel jLabel1;
140     private javax.swing.JLabel jLabel2;
141     private javax.swing.JMenu jMenu1;
142     private javax.swing.JMenu jMenu2;
143     private javax.swing.JMenuBar jMenuBar1;
144     // End of variables declaration
145
146 }

```

## VI. Kesimpulan

Aplikasi berisi pembahasan tentang implementasi system yang dibuat.

Perancangan game ini adalah sebagai salah satu wujud atas kepedulian akan pentingnya suatu media belajar alternatif huruf hijaiyah untuk anak. dengan pemanfaatan teknologi Android diharapkan mampu mendukung perkembangan teknologi dalam pendidikan usia dini. Pengangkatan kembali belajar bagi anak-anak juga sebagai salah satu pengenalan huruf hijaiyah kepada generasi sekarang. Diharapkan dengan media ini dapat menarik minat anak untuk belajar mengenai huruf hijaiyah tersebut. Banyak yang harus diketahui dan dipelajari untuk menghasilkan game ini seperti yang diharapkan.

Pertama yang harus ketahui adalah teori belajar, ini merupakan konten utama dalam game. Game ini merupakan ilmu pasti dan tidak dapat dirubah. Maka dari itu kreativitas dalam media ini yang menjadi perhatian utama dalam perancangan. Teori dan metode desain khususnya desain game harus dikuasai, teknik pembuatannya, hingga kebutuhan dasar untuk perancangan sebuah game Android harus dipenuhi. Semua teori dan metode itu di disesuaikan dengan ide dan tema game yang mengadaptasi game belajar. Tinjauan tentang belajar tersebut harus juga dilakukan demi menghasilkan pengalaman yang berkesan saat bermain bersama anak-anak di dalam game.