

APLIKASI PEMBELAJARAN AL-QUR'AN

BERBASIS ANDROID

(Studi Kasus : TK Pertiwi 2 Kunden)

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai Derajat Diploma III (D-3)

Program Studi Manajemen Informatika



Disusun Oleh :

CIKAL ANGGITA GEOFANI

1524100478

JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS WIDYA DHARMA

KLATEN

2019

LEMBAR PERSETUJUAN

APLIKASI PEMBELAJARAN AL-QUR'AN

BERBASIS ANDROID

(Studi Kasus : TK Pertiwi 2 Kunden)


Diajukan Oleh

Cikal Anggita Geofani

1524100478

Telah disetujui dan siap dihadapkan untuk diuji oleh dewan penguji.

Pembimbing Utama


Hendro Joko Prasetyo, M.Kom
NIK. 690 903 276


Tanggal 25 Juli 2019

Pembimbing Pendamping


Aryati Wuryandari, M.Kom
NIK. 690 208 292

Tanggal 24 Juli 2019

Mengetahui
Ketua Program Studi


Hendro Joko Prasetyo, M.Kom
NIK. 690 903 276

Tanggal 25 Juli 2019

HALAMAN PENGESAHAN

Diterima dan Disetujui oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Widya Dharma Klaten.

Hari : Rabu
Tanggal : 4 September 2019
Tempat : Universitas Widya Dharma Klaten

Susunan Dewan Penguji :

Ketua



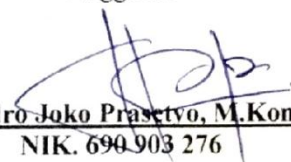
Drs. Mahmud Yusuf, M.Kom
NIP. 19650808 199103 1 001

Sekretaris



Agustinus Suradi, M.Kom
NIK. 690 914 344

Anggota I



Hendro Joko Prasetyo, M.Kom
NIK. 690.903 276

Anggota II



Arvati Wurwandari, M.Kom
NIK. 690 208 292

Skripsi ini telah diterima dan disahkan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Diploma III oleh :

Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Dr. Th. Kriswianti N, M.Si.
NIK. 19590929 198803 2 005



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : CIKAL ANGGITA GEOFANI
N I M : 1524100478
Jurusan / Program Studi : Manajemen Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir :

Judul : “ Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Berbasis Android
(Studi Kasus TK Pertiwi 2 Kunden) “

Adalah benar-benar karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya dalam Tugas Akhir ini telah diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam Daftar Pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatal ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari Tugas Akhir ini.

Klaten, 15 Agustus 2019
Yang membuat pernyataan,



(CIKAL ANGGITA GEOFANI)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa syukur terhadap Allah SWT, yang telah memberi segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Selanjutnya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orangtua tercinta yang telah mendidik, memberikan do'a, dan motivasi selama ini.
2. Seluruh keluarga, kakak dan adik yang selalu mendukung.
3. Dosen Pembimbing I Bapak Hendro Joko Prasetyo,M.Kom yang telah meluangkan waktu serta dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Dosen Pembimbing II Ibu Aryati Wuryandari,M.Kom yang telah meluangkan waktu serta dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Teman-teman Manajemen Informatika terimakasih untuk kebersamaannya, semangat dan kerjasamanya selama masa studi.
6. Teman-teman Paduan Suara Mahasiswa Celesta Symphony Choir Universitas Widya Dharma Klaten terimakasih untuk do'a, semangat, dukungan serta hiburan suara merdunya kalian.
7. Almamater.

MOTTO

“Something that is not to be done, often seem impossible, we just sure that we had managed to do well” (Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik).

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir yang berjudul “Aplikasi Pembelajaran Al-Qur’an Berbasis Android (Studi Kasus: TK Pertiwi 2 Kunden)” penulis dapat menyelesaikan dengan baik dan lancar.

Penyusunan Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Diploma III Program Studi Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Widya Dharma Klaten.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini penulis mendapatkan bantuan bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Triyono, M.Pd, Rektor Universitas Widya Dharma Klaten.
2. Ibu Dr. Th. Kriwianti N, M.Si, Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Widya Dharma Klaten.
3. Bapak Hendro Joko Prasetyo, M.Kom selaku Ketua Prodi Manajemen Informatika sekaligus pembimbing I dan Ibu Aryati Wuryandari, M.Kom selaku pembimbing II.
4. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komputer yang dengan sabar memberikan ilmu yang bermanfaat.

5. Kepala Sekolah TK Pertiwi 2 Kunden beserta guru yang telah memberikan ijin melakukan penelitian dan memberikan informasi data-data yang dibutuhkan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
6. Semua teman-teman jurusan Manajemen Informatika yang seperjuangan dalam menggapai cita-cita dan impian.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga Akhir ini bermanfaat bagi Pembaca.

Klaten, 31 Juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
1. Alasan Memilih Judul.....	3
2. Rumusan Masalah	3
3. Batasan Masalah.....	3
4. Keaslian Penelitian	4
5. Manfaat Penelitian.....	4
B. Tujuan Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	
A. Tinjauan Pustaka	6

1. Penelitian Terdahulu	6
2. Profil TK Pertiwi 2 Kunden	7
B. Landasan Teori	9
1. Pengertian Aplikasi	9
2. Pengertian Media Pembelajaran	10
3. Pengertian Al-Qur'an	10
4. Pengertian Iqro'	12
5. Pengertian Huruf Hijaiyah	13
6. Pengertian Android	14
7. Pengertian Metode Waterfall	15
8. Black Box dan White Box.....	17
9. Pengertian Adobe Flash CS6.....	18

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Bahan Dan Materi Penelitian	27
B. Alat Penelitian.....	27
1. Perangkat Keras(<i>Hardware</i>)	27
2. Perangkat Lunak(<i>Software</i>)	29
C. Jalannya Penelitian.....	30
1. Pengumpulan Data	30
2. Perancangan	31
3. Proses Pembuatan Animasi.....	39
4. Pembuatan Audio.....	49
5. Memasukkan Suara pada Aplikasi.....	51
6. Penyimpanan Aplikasi	53
7. Proses Publish	54
D. Kesulitan yang Dihadapi	56

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian57
B. Pembahasan.....72

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan76
B. Saran77

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Metode Waterfall</i>	16
Gambar 2.2 Tampilan Awal <i>Adobe Flash CS6</i>	20
Gambar 2.3 Jendela Utama <i>Adobe Flash CS6</i>	20
Gambar 2.4 <i>Menu Bar</i>	21
Gambar 2.5 <i>Timeline</i>	21
Gambar 2.6 <i>Propertie</i>	21
Gambar 2.7 <i>Library</i>	22
Gambar 2.8 <i>Toolbox</i>	22
Gambar 2.9 <i>Stage</i>	26
Gambar 2.10 <i>Action Panel</i>	26
Gambar 3.1 Perancangan Sistem	32
Gambar 3.2 Pembuatan Awal/Intro Tahap I.....	40
Gambar 3.3 Pembuatan Awal/Intro Tahap II.....	40
Gambar 3.4 Pembuatan Awal/Intro Tahap III	41
Gambar 3.5 Pembuatan Menu Utama Tahap I.....	41
Gambar 3.6 Pembuatan Menu Utama Tahap II	41
Gambar 3.7 Pembuatan Menu Utama Tahap III.....	42
Gambar 3.8 Pembuatan Menu Utama Tahap IV.....	42
Gambar 3.9 Pembuatan Menu Angka Tahap I.....	43
Gambar 3.10 Pembuatan Menu Angka Tahap II	44
Gambar 3.11 Pembuatan Menu Angka Tahap III.....	44
Gambar 3.12 Pembuatan Menu Angka Tahap IV.....	45

Gambar 3.13 Pembuatan Menu Materi Hijayah Tahap I.....	45
Gambar 3.14 Pembuatan Menu Materi Hijayah Tahap II.....	46
Gambar 3.15 Pembuatan Menu Iqro' Tahap I	47
Gambar 3.16 Pembuatan Menu Iqro' Tahap II.....	47
Gambar 3.17 Pembuatan Menu Iqro' Tahap III.....	48
Gambar 3.18 Pembuatan Menu Kuis Tahap I.....	48
Gambar 3.19 Pembuatan Menu Kuis Tahap II	49
Gambar 3.20 Pembuatan Audio Tahap I.....	50
Gambar 3.21 Pembuatan Audio Tahap II	50
Gambar 3.22 Pembuatan Audio Tahap III	51
Gambar 3.23 Pembuatan Audio Tahap IV	51
Gambar 3.24 Memasukkan Suara Aplikasi Tahap I.....	52
Gambar 3.25 Memasukkan Suara Aplikasi Tahap II.....	52
Gambar 3.26 Memasukkan Suara Aplikasi Tahap III	52
Gambar 3.27 Memasukkan Suara Aplikasi Tahap IV	53
Gambar 3.28 Penyimpanan Aplikasi Tahap I.....	53
Gambar 3.29 Penyimpanan Aplikasi Tahap II.....	54
Gambar 3.30 Proses <i>Publish</i> Tahap I.....	54
Gambar 3.31 Proses <i>Publish</i> Tahap II	54
Gambar 3.32 Proses <i>Publish</i> Tahap III.....	55
Gambar 3.33 Proses <i>Publish</i> Tahap IV	55
Gambar 3.34 Proses <i>Publish</i> Tahap V	55

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Penjelasan Dasar Iqro'	12
Tabel 2.2 Contoh Penjelasan Hijaiyah.....	14
Tabel 2.3 Contoh Penjelasan Harokat.....	14
Tabel 2.4 Contoh Penjelasan Tanwin	14
Tabel 2.5 <i>Toolbox</i> beserta Fungsinya	23
Tabel 3.1 <i>Storyboard</i>	33
Tabel 4.1 <i>Black Box Testing</i>	73

ABSTRAK

Saat ini anak-anak jaman sekarang masih banyak yang kurang berminat untuk belajar Al-Qur'an, mereka lebih baik menghabiskan waktu untuk bermain *game online* melalui *android* atau *internet*. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi orangtua untuk mengusahakan sedini mungkin mendidik dan membiasakan putra putrinya membaca Al-Qur'an.

Pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara dan informasi dari guru TK Pertiwi 2 Kunden. Metode pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan metode *waterfall*. Tahapan metode *waterfall* yaitu analisis kebutuhan, perancangan, pengkodean, pengujian, dan pengoprasian. Sistem dibangun menggunakan *Adobe Flash CS6* dengan *Actions Script 3.0*.

Hasil penelitian berupa Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Berbasis *Android* dengan mengambil studi kasus di TK Pertiwi 2 Kunden. Aplikasi ini *user friendly* dan mudah dimengerti sehingga dapat menarik minat, kreatifitas, dan kemandirian anak-anak usia dini untuk belajar dan memahami huruf hijaiyah yang benar.

Kata kunci : Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an, *Android*, *Adobe Flash CS6*, *Metode Waterfall*, *Action Script 3.0*.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Al-Qur'an adalah kitab suci umat Islam. Umat ini meyakini sebagai firman Allah swt. yang diwahyukan dalam bahasa arab kepada Nabi terakhir, Nabi Muhammad saw., untuk disampaikan kepada umat manusia hingga akhir zaman. Al-Lihyaniy (w.215 H), seorang ahli bahasa mengatakan bahwa kata 'al-Qur'an' itu *berhamzah*, bentuknya *mashdar* dari kata kerja *qara'a* yang berarti 'bacaan', yang selalu berarti '*ism al-maf'ul*' (yang dibaca). Oleh karena itu, Al-Quran harus selalu dibaca. Al-Qur'an bukan hanya merupakan kitab undang-undang yang baru dibaca pada saat diperlukan untuk mengetahui dasar hukum suatu masalah, tapi ia merupakan kitab suci umat Islam yang harus senantiasa dibaca dan diresapi untuk menumbuhkan beberapa pengertian baru dalam rangka mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya yang erat kaitannya dengan tanda-tanda kekuasaan Allah, sekaligus bernilai ibadah bacaan bagi yang membacanya. Allah SWT telah memberikan jaminan mengenai kemudahan dalam mempelajari Al-Qur'an, sebagaimana Firman-Nya dalam Surah Al-Qamar (54) ayat 17 sebagai berikut :

وَلَقَدْ يَسَّرْنَا الْقُرْآنَ لِلذِّكْرِ فَهَلْ مِنْ مُدَكِّرٍ

Artinya :

“Dan sesungguhnya telah kami mudahkan Al-Qur’an untuk pelajaran, maka adakah orang yang mengambil pelajaran?”.

Di era globalisasi ini, banyak sekali pergeseran nilai dalam kehidupan masyarakat dikarenakan para generasi kita masih banyak yang belum mampu untuk membaca Al-Qur’an baik mulai dari anak-anak, remaja, dewasa dan orangtua. Karena pembelajaran yang terlalu biasa membuat anak-anak tidak tertarik untuk belajar Al-Qur’an. Dilihat dari anak-anak jaman sekarang masih banyak yang kurang berminat untuk belajar Al-Qur’an, mereka lebih baik menghabiskan waktu untuk bermain game online melalui android atau internet. Belajar Al-Qur’an seharusnya dimulai dari sejak usia dini terkhususnya untuk anak berusia 4-6 tahun yang sudah bisa mengenal huruf dan membaca, agar tidak terlalu sulit untuk belajar Al-Qur’an jika sudah dewasa. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi orangtua untuk mengusahakan sedini mungkin mendidik dan membiasakan putra puterinya membaca Al-Qur’an.

Melihat permasalahan diatas, peneliti bermaksud merancang suatu aplikasi pembelajaran alternatif berbasis android yang lebih instan dan bisa dipelajari dimanapun dan kapanpun yang bisa menarik minat dan memotivasi anak-anak dalam belajar Al-Qur’an dengan judul penelitian “Aplikasi Pembelajaran Al-Qur’an Berbasis Android” (Studi Kasus: TK Pertiwi 2 Kunden).

1. Alasan Memilih Judul

Alasan memilih judul “**Aplikasi Pembelajaran Al-Qur’an Berbasis Android**” karena dilihat dari anak-anak sekarang masih banyak yang kurang berminat membaca Al-Qur’an oleh karena itu diperlukan suatu media pembelajaran alternatif yang bisa menarik dan memotivasi anak-anak sehingga mampu mengenal dan memahami materi pembelajaran membaca Al-Qur’an dengan baik.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya bahwa anak-anak sekarang masih banyak yang kurang berminat membaca Al-Qur’an, dikarenakan mereka lebih tertarik bermain game online menggunakan android yang lebih sering digunakan anak-anak jaman sekarang. Oleh karena itu diperlukan suatu media pembelajaran alternatif yang menarik dan mampu memotivasi anak-anak untuk belajar membaca Al-Qur’an.

3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Ruang lingkup penelitian ini adalah pembelajaran huruf hijaiyah, tanda bacanya dan ayat-ayatnya.
- b. Penelitian mengambil studi kasus di TK Pertiwi 2 Kunden.

c. Peneliti menggunakan Adobe Flash CS6.

4. Keaslian Penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti dengan judul **“Aplikasi Pembelajaran Al-Qur’an Berbasis Android”** Belum Pernah dilakukan di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Widya Dharma Klaten.

5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini yaitu :

- a. Bagi anak-anak didik TK Pertiwi 2 Kunden
 - 1) Memberi kemudahan bagi anak-anak TK dalam belajar Al-Qur’an.
 - 2) Meningkatkan motivasi anak-anak TK untuk belajar Al-Qur’an.
- b. Bagi Peneliti
 - 1) Memberi nilai tambah terhadap pengetahuan yang peneliti peroleh dari luar perkuliahan untuk mendukung tugas akhir.
 - 2) Sebagai acuan untuk memperluas pemikiran dan pengalaman peneliti dalam bidang pendidikan dimasa depannya khususnya menambah wawasan keilmuan pendidikan Al-Qur’an.
- c. Bagi Universitas
 - 1) Sebagai bahan evaluasi sistem pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan.
 - 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sarana pengenalan dan tambahan referensi perpustakaan Universitas

Widya Dharma Klaten sebagai bahan perbandingan dan kerangka acuan dalam memahami persoalan yang sama.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah :

1. Merancang aplikasi pembelajaran berbasis android yang lebih menarik dan memotivasi anak-anak didik TK dalam belajar Al-Qur'an.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan pada program Diploma Tiga (D3) untuk Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Widya Dharma Klaten.

BAB V

PENUTUP

Penelitian yang dilakukan peneliti di TK Pertiwi 2 Kunden sudah selesai dilakukan dan menghasilkan Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Berbasis *Android* menggunakan *Adobe Flash Cs6*. Kesimpulan dan saran yang dapat peneliti sampaikan dari penelitian yang sudah dilakukan adalah :

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat peneliti simpulkan dari penelitian ini adalah :

1. Peneliti ini mengambil studi kasus di TK Pertiwi 2 Kunden.
2. Jalannya penelitian ini menggunakan tahapan yang ada dalam metode pengembangan sistem *waterfall*.
3. Penelitian ini menghasilkan Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Berbasis *Android* menggunakan *Adobe Flash Cs6*.
4. Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Berbasis *Android* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran Al-Qur'an bagi sekolah ataupun umum karena aplikasi ini mudah digunakan dan bisa dipelajari kapanpun.
5. Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Berbasis *Android* ini diharapkan dapat membantu minat dan motivasi anak-anak usia dini untuk belajar Al-Qur'an.

B. Saran

Dalam pembuatan Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Berbasis *Android* masih belum sempurna. Untuk itu ada beberapa masukan saran untuk penelitian lanjutan atau untuk membantu mengembangkan aplikasi ini sehingga diharapkan dapat lebih baik lagi. Adapaun saran-saran tersebut antara lain :

1. Perlunya memperluas ruang lingkup kajian pembelajaran Al-Qur'an.
2. Perlunya penambahan fitur-fitur yang masih kurang guna penyempurnaan aplikasi pembelajaran selanjutnya.
3. Tampilan aplikasi suatu media pembelajaran alternatif yang menarik dan mampu memotivasi diperlukan anak-anak untuk belajar membaca Al-Qur'an.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qathathan, S. M. (2018). *Penghantar Studi Ilmu Al-Qur'an*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.
- Ardiansyah, F. (2011). *Pengenalan Dasar Android Programing*. Jakarta: Biraynara.
- Asyar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Effendi, S. (2009). *Ushul Fiqh*. Jakarta: bumi aksara.
- Jibril, A. (2011). *Jurus Kilat Jago Flash*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Maimun, A. (2015, Maret 9). Retrieved Februari 14, 2018, from <http://agusmaimun.lecturer.uin malang.ac.id/2015/15/09/pentingnya-membaca-memahami-dan-menghafal-al-quran>
- Pramadi, J. S. (2013). *Pembuatan Aplikasi Mobile Berbasis Android OS untuk Mengetahui Lokasi Tempat Wisata di Daerah Istimewa Yogyakarta*.
- Pressman, R. S. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak – Buku Satu, Pendekatan Praktisi (Edisi 7)*. Yogyakarta: Andi.
- Prof.Dr. Mardan, M. (2010). *Al-Qur'an : Sebagai Penghantar Memahaminya Secara Utuh*. Jakarta: Pustaka Mapan.
- Safaat, N. (2015). *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android Revisi Kedua*. Bandung: Informatika.
- Saputro, A. (2016). *Mudah Membuat Adventure Game Menggunakan Adobe Flash CS6 Action Script 3.0*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sundari, J. W. (2014). *Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah dalam Kegiatan Perkembangan Bahasa*. 12-13.
- Syamsul Rizal, E. R. (2013). *Pengembangan Aplikasi Pencarian Lokasi Objek Wisata Terdekat di Kabupaten Garut Berbasis Android*.
- Wulandari, S. (2012, april 25). Retrieved from http://www.kompasiana.com/srwl11198/iqra-bacalah-mangnya-apa-yang-mau-dibaca_55100c0033311b32dba88ca