

**RANCANG BANGUN WEBSITE EDUKASI QUIZ INTERAKTIF
HAFALAN SURAT PENDEK AL-QUR'AN MENGGUNAKAN METODE
GAMIFIKASI**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

Ridho Prayogika

0000026338

UMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

TANGERANG

2023

**RANCANG BANGUN WEBSITE EDUKASI QUIZ INTERAKTIF
HAFALAN SURAT PENDEK AL-QUR'AN MENGGUNAKAN METODE
GAMIFIKASI**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

Ridho Prayogika

0000026338

UMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Ridho Prayogika
Nomor Induk Mahasiswa : 00000026338
Program Studi : Informatika

Skripsi dengan judul:

Rancang Bangun Website Edukasi Quiz Interaktif Hafalan Surat Pendek Al-Qur'an Menggunakan Metode Gamifikasi

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan Skripsi maupun dalam penulisan laporan Skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 04 Desember 2023



(Ridho Prayogika)

ii
Rancang Bangun Website ..., Ridho Prayogika, Universitas Multimedia Nusantara

N U S A N T A R A

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

**RANCANG BANGUN WEBSITE EDUKASI QUIZ INTERAKTIF
HAFALAN SURAT PENDEK AL-QUR'AN MENGGUNAKAN METODE
GAMIFIKASI**

oleh

Nama : **Ridho Prayogika**
NIM : 00000026338
Program Studi : Informatika
Fakultas : Fakultas Teknik dan Informatika

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Skripsi Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 04 Desember 2023

Dosen Pembimbing

(Yaman Khadruzzaman, M.Sc)

NIDN: 0413057104

Ketua Program Studi Informatika,

(Marlinda Vasty Overbeck, S.Kom., M.Kom.)

NIDN: 0818038501

iii

Rancang Bangun Website ..., Ridho Prayogika, Universitas Multimedia Nusantara

N U S A N T A R A

iii

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

**RANCANG BANGUN WEBSITE EDUKASI QUIZ INTERAKTIF
HAFALAN SURAT PENDEK AL-QUR'AN MENGGUNAKAN METODE
GAMIFIKASI**

oleh
Nama : Ridho Prayogika
NIM : 00000026338
Program Studi : Informatika
Fakultas : Fakultas Teknik dan Informatika

Telah diujikan pada hari Kamis, 14 Desember 2023

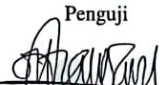
Pukul 09.00 WIB s/d 11.00 WIB dan dinyatakan

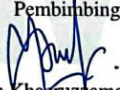
LULUS

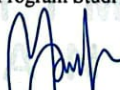
Dengan susunan penguji sebagai berikut

Ketua Sidang

(David Agustriawan, S.Kom., M.Sc., Ph.D)
NIDN: 0525088601

Penguji

(Adityawan, S.Kompl, M.Si.)
NIDK: 8994550022

Pembimbing

(Yaman Khaeruzzaman, M.Sc)
NIDN: 0413057104

Pjs Ketua Program Studi Informatika,

(Yaman Khaeruzzaman, M.Sc)
NIDN: 0413057104

iv

Rancang Bangun Website ..., Ridho Prayogika, Universitas Multimedia Nusantara

N U S A N T A R A

iv

Rancang Bangun Website ..., Ridho Prayogika, Universitas Multimedia Nusantara

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ridho Prayogika
NIM : 00000026338
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknik dan Informatika
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada **Universitas Multimedia Nusantara** hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**RANCANG BANGUN WEBSITE EDUKASI QUIZ INTERAKTIF
HAFALAN SURAT PENDEK AL-QUR'AN MENGGUNAKAN METODE
GAMIFIKASI**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 04 Desember 2023
Yang menyatakan

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA


Ridho Prayogika

Halaman Persembahan / Motto

"A good name is to be more desired than great wealth, Favor is better than silver and gold."

Proverbs 22:1 (NASB)



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan Skripsi ini dengan judul: Rancang Bangun Website Edukasi Quiz Interaktif Hafalan Surat Pendek Al-Qur'an Menggunakan Metode Gamifikasi dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer Jurusan Informatika Pada Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Yaman Khaeruzzaman, M.Sc, selaku Pjs Ketua Program Studi Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Yaman Khaeruzzaman, M.Sc, sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Orang Tua, dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 04 Desember 2023

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA


Ridho Prayogika

**RANCANG BANGUN WEBSITE EDUKASI QUIZ INTERAKTIF
HAFALAN SURAT PENDEK AL-QUR'AN MENGGUNAKAN METODE
GAMIFIKASI**

Ridho Prayogika

ABSTRAK

Salah satu keutamaan bagi umat Islam dalam mengamalkan kitab suci Al-Qur'an adalah menghafal Al-Qur'an, yang biasanya dimulai setelah seseorang dapat membacanya dengan lancar. Ini karena menghafal Al-Qur'an jauh lebih mudah dan dapat digunakan secara langsung saat beribadah. Bagaimana mereka bisa menghafalnya tanpa bosan ? Solusinya adalah pembelajaran gamifikasi. Mereka dapat termotivasi dan ingin menghafal secara terus menerus dengan sistem gamifikasi. Sistem gamifikasi memberikan hadiah kepada individu yang menyelesaikan misi tantangan. Mereka juga dapat melihat poin yang dikumpulkan orang lain sebagai hasil dari pekerjaan mereka. Siswa memiliki kesempatan untuk memilih surat pendek Al-Qur'an untuk dipelajari melalui situs web Hafiz Challenge. Web ini menggunakan PHP sebagai back-end dan Firebase sebagai database. Selain itu, telah diuji dengan menggunakan *Hedonic-Motivation System Adoption Model*, juga dikenal sebagai HMSAM, untuk mengetahui tingkat keinginan tindakan untuk menggunakan dan aspek keterlibatan pengguna saat menggunakan web. Hasilnya menunjukkan 93.76% *behavioral intention to use* dan 95.51% tingkat aspek *immersion*.

Kata kunci: Gamifikasi *Hedonic-Motivation System Adoption Model*, Pembelajaran, Surat Pendek Al-Qur'an, Web



Design and Develop an Interactive Educational Website for Memorizing Short Chapters of the Qur'an Using Gamification Method

Ridho Prayogika

ABSTRACT

One of the virtues for Muslims in practicing the holy book of the Qur'an is memorizing it, which usually begins after a person can read it fluently. This is because memorizing the Qur'an is much easier and can be directly used during worship. How can they memorize it without getting bored? The solution lies in gamified learning. They can be motivated and inclined to continuously memorize through a gamified system. This system rewards individuals who complete challenging missions. They can also see the points accumulated by others as a result of their efforts. Students have the opportunity to choose short verses of the Qur'an to study through the Hafiz Challenge website. This website uses PHP as the back-end and Firebase as the database. Additionally, it has been tested using the Hedonic-Motivation System Adoption Model, also known as HMSAM, to determine the level of intention to use and user engagement aspects when using the website. The results show a 93.76% behavioral intention to use and a 95.51% level of immersion aspect.

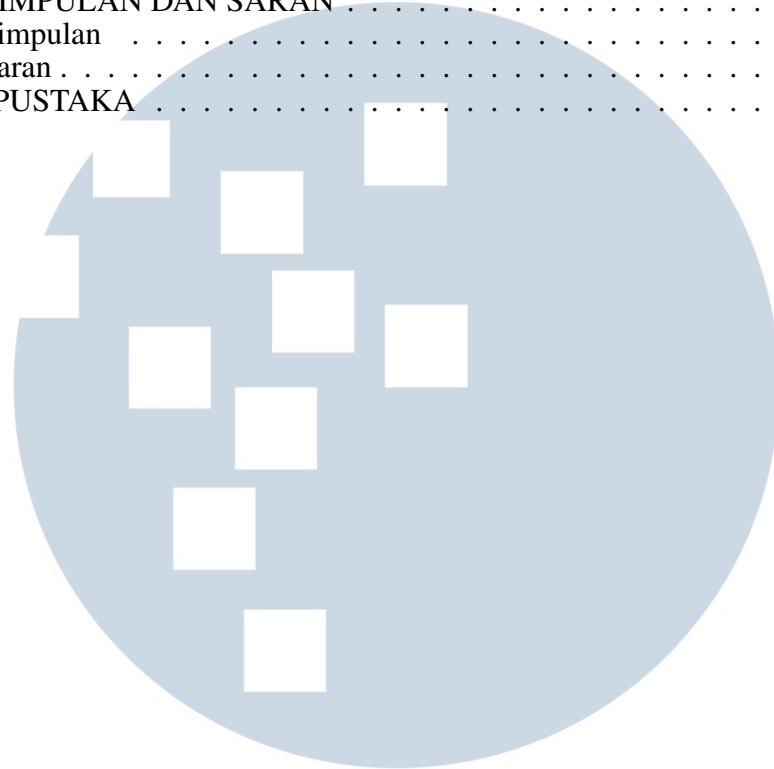
Keywords: *Gamification, Hedonic-Motivation System Adoption Model, Learning, Short Verses of the Qur'an, Website*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Permasalahan	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Batasan Permasalahan	2
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Manfaat Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	3
BAB 2 LANDASAN TEORI	5
2.1 Gamifikasi	5
2.2 <i>Hedonic-Motivation System Adoption Model (HMSAM)</i>	6
2.3 Skala Likert	9
2.4 <i>Website</i>	10
2.5 <i>PhpMyAdmin</i>	10
2.6 <i>Extreme Programming (XP)</i>	11
2.7 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	12
2.8 <i>BlackBox Testing</i>	13
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	15
3.1 Metodologi Penelitian	15
3.2 Analisis Kebutuhan	16
3.3 Perancangan Web	16
3.3.1 <i>Flowchart</i>	16
3.3.2 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	26
3.3.3 <i>Basis Data</i>	26
3.3.4 <i>Desain Antarmuka</i>	30
BAB 4 HASIL DAN DISKUSI	33
4.1 Spesifikasi Sistem	33
4.2 Implementasi Web	33
4.2.1 Halaman Login	33
4.2.2 Halaman Home	34
4.2.3 Halaman Menu Kuis	35
4.2.4 Halaman Kuis	35
4.2.5 Halaman <i>Score</i>	36
4.2.6 Halaman <i>Ganti Password</i>	37
4.3 Hasil Uji Coba	37

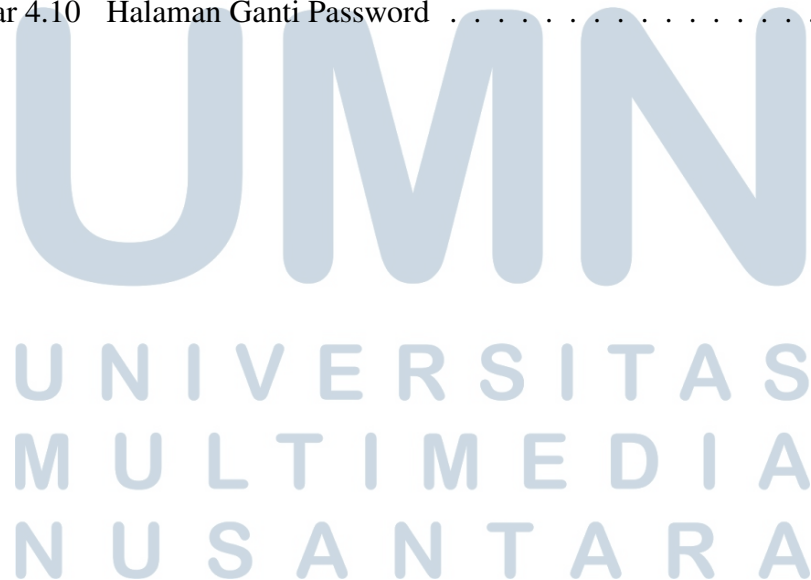
4.3.1	<i>Hedonic Motivation System Adoption Model</i> HMSAM	37
4.3.2	<i>Blackbox Testing</i>	49
BAB 5	SIMPULAN DAN SARAN	52
5.1	Simpulan	52
5.2	Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

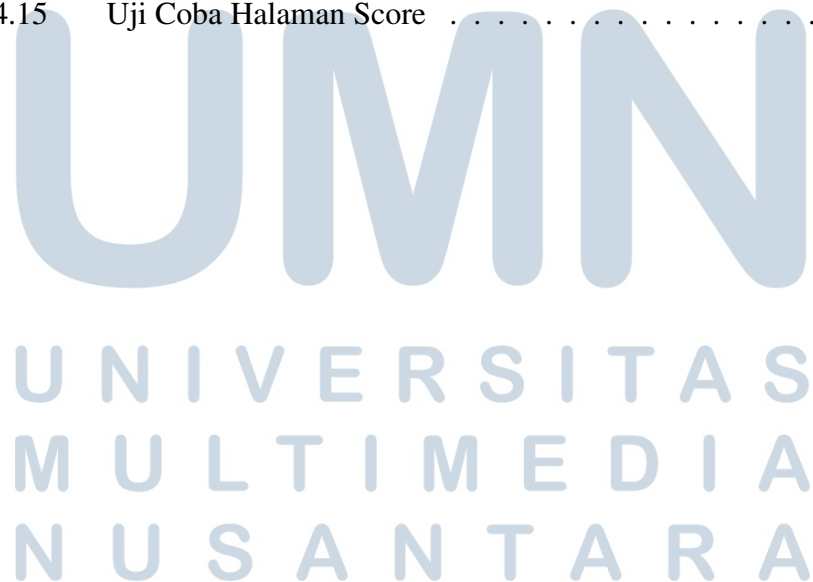
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Hedonic-Motivation System Adoption Model (HMSAM)</i>	7
Gambar 2.2	Skema <i>Extreme Programming</i>	11
Gambar 3.1	<i>Flowchart</i> utama	17
Gambar 3.2	<i>Flowchart</i> quiz	18
Gambar 3.3	<i>Flowchart</i> Dashboard	19
Gambar 3.4	<i>Flowchart</i> Class	20
Gambar 3.5	<i>Flowchart</i> Level	21
Gambar 3.6	<i>Flowchart</i> Question	22
Gambar 3.7	<i>Flowchart</i> Reset Password	23
Gambar 3.8	<i>Flowchart</i> Reward	24
Gambar 3.9	<i>Flowchart</i> Users	25
Gambar 3.10	<i>Entity Relationship Diagram</i>	26
Gambar 3.11	Skema Basis Data	27
Gambar 3.12	Desain halaman Login	31
Gambar 3.13	Desain halaman Dashboard	31
Gambar 3.14	Desain halaman Pertanyaan Quiz	32
Gambar 3.15	Desain halaman pembuatan pertanyaan	32
Gambar 4.1	Halaman Login	34
Gambar 4.2	Halaman Login Salah Password	34
Gambar 4.3	Halaman Login Salah NIS	34
Gambar 4.4	Halaman Dashboard	35
Gambar 4.5	Halaman Daftar Kelas	35
Gambar 4.6	Halaman Topik Kelas	35
Gambar 4.7	Halaman Quis	36
Gambar 4.8	Halaman <i>Score</i>	36
Gambar 4.9	<i>Source Code</i>	36
Gambar 4.10	Halaman Ganti Password	37



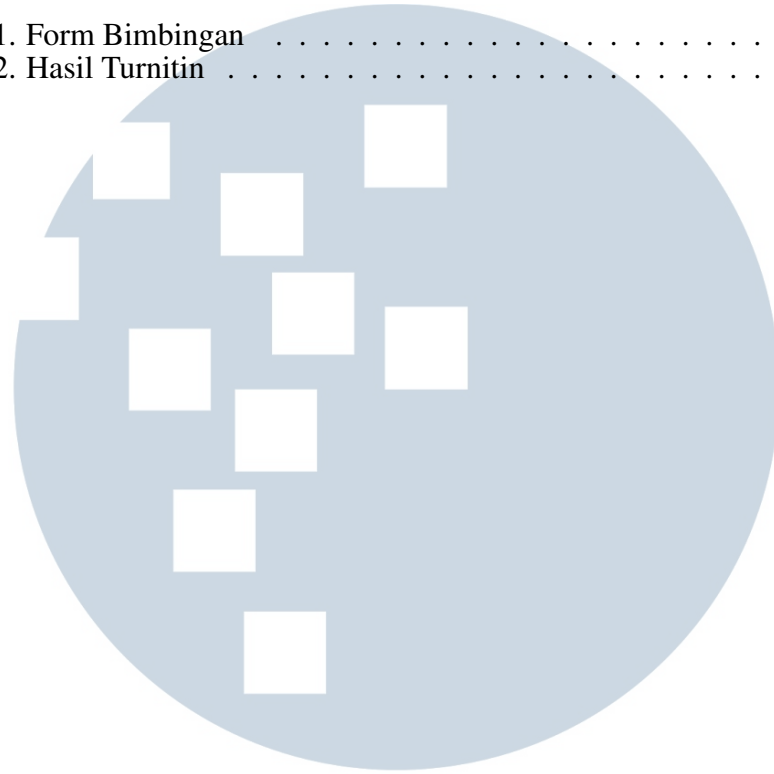
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Metode Pengukuran HMSAM	8
Tabel 2.2	Tabel Skala Poin Likert	10
Tabel 3.1	Tabel Users	27
Tabel 3.2	Tabel Exp	27
Tabel 3.3	Tabel AddClass	28
Tabel 3.4	Tabel Class	28
Tabel 3.5	Tabel Level	28
Tabel 3.6	Tabel Question	29
Tabel 3.7	Tabel Temp_Quiz	29
Tabel 3.8	Tabel Option	29
Tabel 3.9	Tabel Temp_Option	30
Tabel 3.10	Tabel Reward	30
Tabel 4.1	Metode Pengukuran HMSAM	37
Tabel 4.2	Metode Pengukuran HMSAM	40
Tabel 4.3	Interval Nilai dan Kategori Jawaban	43
Tabel 4.4	Perhitungan dan Kategori Perceived Ease of Use	43
Tabel 4.5	Perhitungan dan Kategori Joy	44
Tabel 4.6	Perhitungan dan Kategori Control	45
Tabel 4.7	Perhitungan dan Kategori Curiosity	45
Tabel 4.8	Perhitungan dan Kategori Perceived Usefulness	46
Tabel 4.9	Perhitungan dan Kategori Behavior Infention to Use	47
Tabel 4.10	Perhitungan dan Kategori Focused Immersion	47
Tabel 4.11	Uji Coba <i>Login</i>	49
Tabel 4.12	Uji Coba Halaman Beranda	50
Tabel 4.13	Uji Coba Halaman Daftar Kelas	50
Tabel 4.14	Uji Coba Halaman Quis	51
Tabel 4.15	Uji Coba Halaman Score	51



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Form Bimbingan	55
Lampiran 2. Hasil Turnitin	57



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA