

## **MOBILE APPLICATION MULTIMEDIA INTERAKTIF *FIQH* ZAKAT PADA Mts GENERASI EMAS**

*Shofwan Hanief<sup>1</sup>, Edwar<sup>2</sup>, Nely Inayatus Sholehah<sup>3</sup>*

*Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali*

---

### **ABSTRACT**

Madrasah Tsanawiyah (MTs) Generasi Emas is a continuation of the education level of The Golden Children's Elementary School, which was originally established because of the village of parents of learners who want the education of their children continuously in the Generasi Emas. One of the religious subjects in the Golden Generation MTs is *fiqh*, especially zakat. *Fiqh* learning that took place in the Generasi Emas MTs so far by means of the delivery of material by *fiqh* teachers and students noted what had been conveyed. In addition, students do not have a *fiqh* module to be used as a reference to learning outside of teaching and learning hours. This makes students find it difficult to receive the material provided by the teacher and the interest in learning can eventually be reduced. So in this research has been built an interactive multimedia mobile application *fiqh* zakat that can be used as a learning facility *fiqh* zakat by students of MTs Generasi Emas. This application is built by applying the MDLC method. This application is designed using Corel Draw X7 and Adobe Captivate 2019 with application testing using Black Box Testing and Closed Questionnaire, results from Black Box Testing and Questionnaire testing results showed 92.4% was in accordance with design, content and usefulness.

**Kata kunci:** MTs Generasi Emas, *Mobile Application*, Multimedia Interaktif, *Fiqh* Zakat, MDLC.

---

### **Article History**

Received 2021-07-16  
Revised 2021-07-23  
Accepted 2021-07-31

### **Key words**

*MTs Generasi Emas*  
*Fiqh Zakat*  
*Multimedia Interaktif*  
*MDLC*

### **ABSTRAK**

*Madrasah Tsanawiyah (MTs) Generasi Emas* merupakan kelanjutan dari jenjang pendidikan Sekolah Dasar Anak Emas, yang mana awal berdirinya karena desakan dari orang tua peserta didik yang menginginkan pendidikan putra-putrinya berkesinambungan di Anak Emas. Salah satu mata pelajaran agama yang ada di MTs Generasi Emas adalah *fiqh* khususnya zakat. Pembelajaran *Fiqh* yang berlangsung di MTs Generasi Emas selama ini dengan cara penyampaian materi oleh guru *fiqh* dan siswa siswi mencatat apa yang telah disampaikan. Selain itu siswa siswi tidak memiliki modul *fiqh* untuk dijadikan sebuah acuan belajar diluar jam belajar mengajar. Hal ini membuat siswa siswi merasa kesulitan menerima materi yang diberikan oleh guru dan minat belajar pun akhirnya dapat berkurang. Maka dalam penelitian ini telah dibangun sebuah aplikasi *mobile* multimedia interaktif *fiqh* zakat yang dapat digunakan sebagai fasilitas pembelajaran *fiqh* zakat oleh siswa siswi MTs Generasi Emas. Aplikasi ini dibangun dengan menerapkan metode MDLC. Aplikasi ini di desain menggunakan Corel Draw X7 dan Adobe Captivate 2019 dengan pengujian aplikasi menggunakan Black Box Testing dan Kuesioner Tertutup, hasil dari pengujian Black Box Testing dan hasil pengujian Kuesioner menunjukkan sebesar 92,4% sudah sesuai desain, konten dan kebermanfaatannya.

---

### **PENDAHULUAN**

*Madrasah Tsanawiyah (MTs) Generasi Emas* merupakan kelanjutan dari jenjang Pendidikan Sekolah Dasar Anak Emas, yang mana awal berdirinya karena desakan dari orang tua peserta didik yang menginginkan pendidikan putra-putrinya berkesinambungan di Anak Emas, khususnya peserta didik *Special Need*. Oleh karena itu tanggal 14 Juni 2017, MTs Generasi Emas mulai beroperasi yang sebelumnya sudah mendapat izin operasinal tanggal 30 Mei 2017, dan disahkan pada tanggal 15 Agustus 2018. MTs Generasi Emas beralamat di Jalan Buana Raya No. 99x Denpasar, Berlokasi di Gedung Mina Lantai 2 dan 3 dan menjadi satu lingkungan sekolah dengan SD Anak Emas. Setiap tahunnya mengalami peningkatan dan perkembangan baik program pengajaran, jumlah murid, guru, karyawan, sarana prasarana serta manajemen administrasinya. Hal ini merupakan upaya agar sekolah mampu bersaing di Era globalisasi serta mempersiapkan

generasi yang berkualitas IMTAK dan IPTEK. Mata pelajaran yang ada di MTs Generasi Emas tidak hanya pelajaran umum saja, tetapi ada pelajaran agama. Berbeda dengan sekolah pada umumnya, yang hanya ada satu mata pelajaran agama saja, di MTs Generasi Emas pelajaran agama dibagi menjadi beberapa mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran Agama yang ada di MTs Generasi Emas adalah *fiqih* khususnya zakat.

*Fiqih* berasal dari bahasa arab yaitu bentuk masdar dari akar kata ‘*Faqih, Yafqah, Fiqiha*’ secara bahasa artinya pemahaman mendalam yang dapat menangkap tentang asal, tujuan ucapan, dan perbuatan. Adapun menurut istilah, kata *Fiqih* adalah ilmu halal dan haram, ilmu syariat dan hukum sebagaimana dikemukakan oleh Al-Kasani [1]. Diantara keistimewaan *fiqih* Islam yaitu memiliki keterikatan yang kuat dengan keimanan terhadap Allah dan rukun – rukun *Aqidah* Islam yang lain. Salah satu rukun tersebut adalah zakat. Pengertian zakat menurut Bahasa (*lughat*), Bahasa Arab berasal dari kata “*zakaah*” yang berarti tumbuh, berkembang, kesuburan atau bertambah. Atau Zakat menurut bahasa dapat pula berarti membersihkan, mensucikan, tumbuh dan bertambah. Sedangkan menurut syariat, zakat adalah kewajiban pada harta tertentu untuk diberikan kepada kelompok tertentu dan dalam waktu tertentu [2].

Pembelajaran *Fiqih* yang berlangsung di MTs Generasi Emas selama ini dengan cara penyampaian materi oleh guru *Fiqih* dan siswa siswi mencatat apa yang telah disampaikan. Selain itu siswa siswi tidak memiliki modul *Fiqih* untuk dijadikan sebuah acuan belajar diluar jam belajar mengajar, hanya mengandalkan materi yang dicatat di dalam buku catatan. Hal ini membuat siswa siswi merasa kesulitan menerima materi yang diberikan oleh guru dan minat belajar pun akhirnya dapat berkurang. Demi tercapainya pembelajaran dan pengenalan suatu ilmu, para pakar teknologi membuat suatu media pembelajaran dan pengenalan dalam bentuk aplikasi [3]. Aplikasi pembelajaran berbasis multimedia interaktif, yang mengacu pada gambar, teks, video dan animasi sebagai bahan pokok pembahasannya, dapat menarik minat seseorang untuk belajar suatu hal. Sedangkan teknologi perangkat lunak dan perangkat keras pada jaman milenial ini mengalami perkembangan yang pesat.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis membuat suatu aplikasi *mobile* multimedia interaktif yang menyajikan materi tentang *fiqih* zakat secara menyeluruh disertai dengan adanya video *motion graphic*. Sistem ini berbasis android, dikarenakan banyaknya pengguna android termasuk siswa siswi MTs Generasi Emas dan juga bertujuan agar memudahkan siswa siswi untuk mengoperasikan aplikasi tersebut di mana saja. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran *fiqih* khususnya zakat oleh siswa siswi MTs Generasi Emas.

Sebelumnya aplikasi serupa yang mengangkat tema *fiqih* zakat sudah pernah dibangun oleh Yoga Pratama pada tahun 2018 dengan judul “Aplikasi Tata Cara Zakat Berbasis Multimedia” dimana aplikasi ini berasil dibangun menggunakan Adobe Flash CS 6 dengan bahasa pemrograman Action Script 3.0 sebagai pembuatan program. Aplikasi yang telah dibuat ini sudah dapat berjalan dengan baik sesuai perancangan yang dibuktikan dengan hasil pengujian menggunakan metode *black box* [4]. Penelitian tersebut yang menjadi refrensi penulis untuk membuat aplikasi multimedia interaktif dengan judul “*Mobile Application* Multimedia Interaktif *Fiqih* Zakat Pada MTs Generasi Emas”.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Fiqih Zakat

Menurut Bahasa (*lughat*), bahas Arab “*Zakaah*”. Zakat berarti: tumbuh; berkembang; kesuburan atau bertambah atau zakat menurut Bahasa dapat pula berarti membersihkan atau mensucikan, tumbuh dan bertambah. Sedangkan menurut syariat, zakat adalah kewajiban pada harta tertentu untuk diberikan kepada kelompok tertentu dalam waktu tertentu. Allah SWT berfirman dalam *Surah Al-Baqarah* ayat 43 yang artinya “Dan dirikanlah sholat, tunaikanlah zakat dan ruku’lah beserta orang-orang yang ruku.” Dan dalam *Surah Al-Baqarah* ayat 277 yang artinya “*Sesungguhnya orang-orang yang beriman, mengerjakan amal saleh, mendirikan sholat dan menunaikan zakat, mereka mendapat pahala di sisi Tuhannya, tidak ada kekhawatiran terhadap mereka dan tidak (pula) mereka bersedih hati*”.

Selain nama zakat, berlaku pula nama *shadaqah*. *Shadaqah* mempunyai dua makna. Pertama ialah harta yang dikeluarkan dalam upaya mendapatkan ridha Allah. Makna ini mencakup *shadaqah* wajib dan *shadaqah* sunnah (*tathawwu'*). Kedua adalah sinonim dari zakat. Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam *Surah At-Taubah* ayat 60 yang artinya: “Sesungguhnya *shadaqah-shadaqah* itu, hanyalah untuk orang-orang fakir, orang-orang miskin, pengurus-pengurus zakat, para *mu'allaf* yang dibujuk hatinya, untuk (memerdekakan) budak, orang-orang yang berhutang, untuk jalan Allah dan untuk mereka yang sedang dalam perjalanan, sebagai suatu ketetapan yang diwajibkan Allah, dan Allah Maha Mengetahui lagi Maha Bijaksana” [2].

### **Multimedia Interaktif**

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti perantara. Multimedia dapat diartikan sebagai kombinasi teks, gambar atau foto, animasi, video, maupun audio yang disampaikan melalui komputer atau peralatan manipulasi elektronik dan digital lainnya [7]. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Multimedia interaktif merupakan kombinasi berbagai media dari komputer, video, audio, gambar, dan teks. “multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan *link* dan *tool* yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi [6].

### **Android**

*Android* adalah Sistem Operasi yang digunakan untuk perangkat berbasis *mobile* seperti *handphone* atau biasa disebut *smartphone*, *tablet*, *smartwatch*, dan lain-lain. *Android* dikembangkan dibawah LINUX dan *Open Handset Alliance* (OHA) yang berarti siapapun dapat mengembangkan *Android* di *hardware* mereka. *The Android Open Source Project* (AOSP) yang dipimpin oleh *Google*, mempunyai tugas untuk perbaikan sampai dengan pengembangan ke depan *Android* [5]. Sejak dirilis pada tahun 2008, *Android* telah banyak menerima versi baru. Dalam versi-versi tersebut diberi nama seperti makanan, dan disetiap ada pembaruan versi ada penambahan fungsi yang baru.

### **Corel Draw X7**

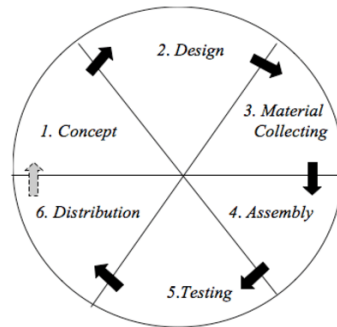
*CorelDraw* adalah sebuah program komputer yang melakukan *editing* pada garis *vector*. Program ini dibuat oleh Corel, sebuah perusahaan *software* yang berkantor pusat di Ottawa, Kanada. *CorelDraw* memiliki kegunaan untuk mengolah gambar, oleh karena itu banyak digunakan pada pekerjaan publikasi atau percetakan ataupun pekerjaan dibidang lain yang membutuhkan proses visualisasi. Setelah versi *CorelDraw Graphic Suite X6*, sekarang *Corel Corp* merilis versi terbaru dengan sistem lebih baru dan fitur yang canggih, yaitu *CorelDraw Grafik Suite X7*. Perkembangan *software* desain grafis ini sangat pesat dan hampir setiap tahun merilis versi terbarunya, yang didesain dengan penambahan inovasi dan fitur canggih untuk memenuhi kebutuhan pemakainya, sehingga *software* ini sangat diminati dikalangan desain grafis bahkan masih banyak orang yang ingin menggunakan *software* ini untuk keperluan desain grafis pada kehidupannya. [8]



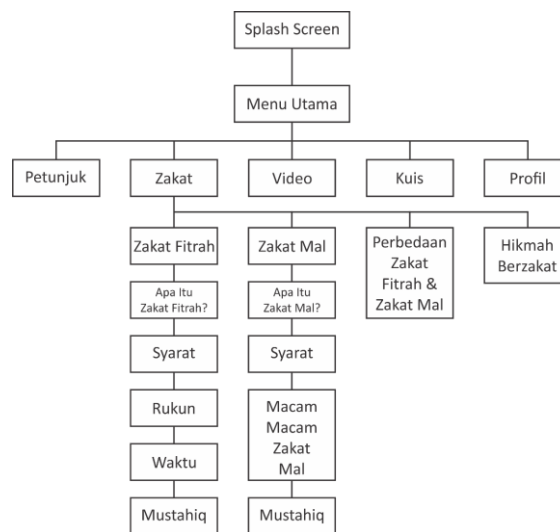
Gambar 1. Logo *CorelDraw X7*

## METODE

Metode yang digunakan dalam perancangan dan pembangunan aplikasi ini yaitu menerapkan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Metode ini merupakan salah satu metode yang bisa diterapkan pada perancangan aplikasi berbasis multimedia. Metode ini terdiri dari enam tahap, yaitu *Concept* (Konsep), *Design* (Desain), *Material Collecting* (Pengumpulan Materi), *Assembly* (Pembuatan), *Testing* (Pengujian), dan *Distribution* (Distribusi).



Gambar 2. Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*)

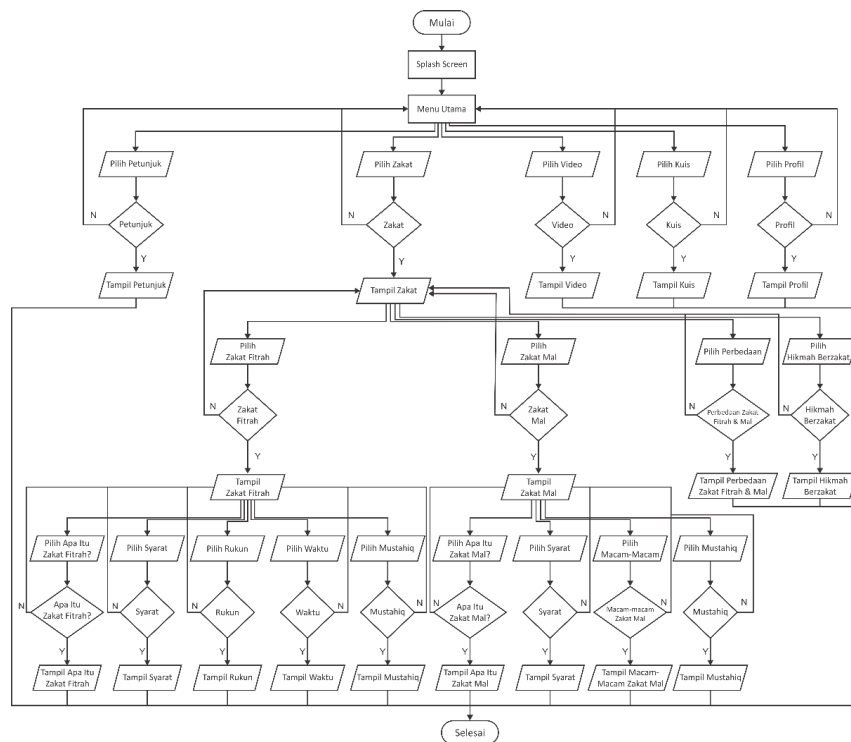


Gambar 3. Struktur Menu

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pembahasan Data I

Pada tahap analisa kebutuhan sistem, dilakukan sebuah perancangan gambaran aplikasi untuk menganalisa kebutuhan sistem. Adapun analisa yang dilakukan adalah mengumpulkan data untuk materi dalam aplikasi ini dengan cara studi literatur dan observasi terhadap materi penelitian. Dalam penelitian ini, terdapat 2 analisa kebutuhan yang harus dipenuhi, yaitu kebutuhan fungsional dan non-fungsional. *Aplication* Multimedia Interaktif *Fiqih* Zakat Pada MTs Generasi Emas digambarkan menggunakan *Flowchart* dan *Storyboard*. *Flowchart* umum disini menjelaskan proses secara keseluruhan dari awal sampai akhir pada aplikasi multimedia interaktif *fiqih* zakat ini yang terdiri dari: menu Petunjuk, Zakat, Video, Kuis, Profil.



Gambar 4. Flowchart Umum

Sedangkan pada storyboard dimana merupakan sebuah rancang bangun berupa naskah scenario alur cerita yang digambarkan secara rinci, tahap demi tahap dari awal *scene* sampai akhir, berupa gambaran sketsa kasar dengan tujuan memvisualisasikan gambaran alur cerita sehingga lebih jelas, dan mudah dipahami oleh orang lain, dan menghasilkan gambaran dari aplikasi yang akan dibangun. Storyboard aplikasi berisi urutan dari setiap *scene* aplikasi multimedia interaktif *fiqih* zakat dari *scene* awal sampai *scene* akhir yang akan di bangun. Berikut adalah tabel *storyboard* aplikasi multimedia interaktif *fiqih* zakat.

Dalam membuat aplikasi yang menarik perlu dilakukan sebuah *Interface* yaitu hasil akhir berupa tampilan aplikasi multimedia interaktif *fiqih* zakat. Tahapan ini disebut sebagai tahap pembuatan atau *Assembly*. Dalam tahap *assembly* perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Captivate 2019, dan didukung dengan perangkat lunak tambahan lainnya. Berikut adalah tampilan screenshot aplikasi multimedia interaktif *fiqih* zakat :



Gambar 5. Splash Screen



Gambar 6. Halaman Menu Utama

*Splash screen* diatas merupakan tampilan pertama kali yang muncul pada saat aplikasi multimedia interaktif *fiqih* zakat dijalankan. Dapat dilihat pada gambar diatas bahwa tampilan *splash screen* berisi logo dari aplikasi. Setelah tampilan splash screen, muncul halaman menu

utama yang berisi beberapa menu yaitu, petunjuk, zakat, video, kuis, dan profil. Terdapat juga tombol keluar dan *background*.



Gambar 7. Halaman Petunjuk



Gambar 8. Halaman Zakat

Tampilan pada gambar diatas merupakan tampilan halaman yang muncul setelah *user* memilih menu zakat pada halaman menu utama. Seperti gambar diatas, pada halaman ini terdapat beberapa sub menu yaitu, zakat fitrah, zakat mal, perbedaan zakat fitrah dan zakat mal, dan hikmah berzakat. Terdapat juga tombol keluar, kembali, *backsoud*, dan video. Berikut halaman sub zakat :



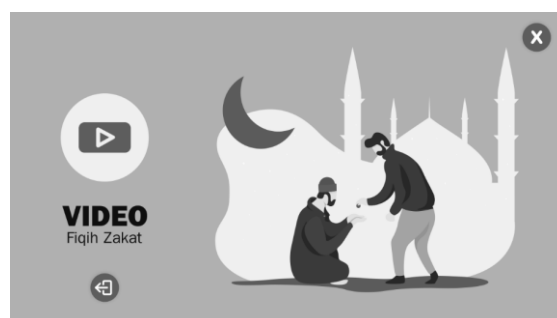
Gambar 9. Halaman Sub Zakat Fitrah



Gambar 10. Sub Zakat Mal



Gambar 11. Halaman Materi Zakat

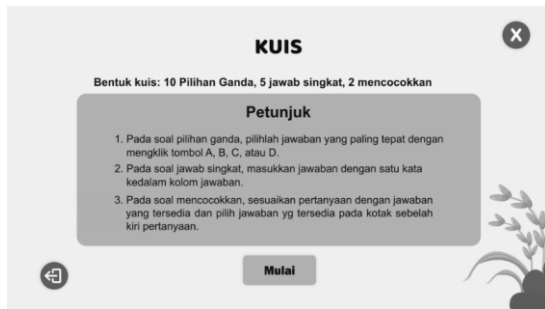


Gambar 12. Halaman Video

Tampilan ini merupakan tampilan halaman yang muncul setelah *user* memilih salah satu menu di sub menu zakat fitrah dan zakat mal. Seperti gambar diatas, pada halaman ini terdapat materi berupa teks, dan beberapa tombol yaitu, keluar, kembali, *backsoud*, dan *home*, sebelumnya, selanjutnya. Seperti gambar diatas, dapat dilihat bahwa pada tampilan ini terdapat tombol play untuk memutar video. Terdapat juga tombol keluar dan kembali. Pada perancangan antarmuka halaman *opening* kuis dibawah akan muncul setelah *user* memilih tombol kuis pada halaman menu



utama. *User* bisa memilih tombol mulai jika ingin mengerjakan soal evaluasi. Pada halaman ini juga terdapat tombol kembali untuk kembali ke halaman menu utama dan tombol keluar untuk keluar dari aplikasi. Berikut disain antarmuka halaman *opening* kuis.



Gambar 13. Halaman Opening Kuis



Gambar 14. Halaman Soal Kuis Pilihan Ganda

Pada perancangan antarmuka halaman soal kuis dibawah akan muncul setelah *user* memilih tombol mulai pada halaman *opening* kuis. Ada tiga macam soal kuis. Yang pertama soal pilihan ganda, *user* bisa memilih jawaban antara A, B, C, dan D kemudian tekan tombol *submit* untuk menyimpan jawaban dan lanjut ke soal berikutnya. Pada soal jawab singkat, *user* bisa memasukkan jawaban pada kolom jawaban kemudian tekan tombol *submit* untuk menyimpan jawaban dan lanjut ke soal berikutnya. Dan pada soal mencocokkan, *user* bisa memilih jawaban pada kotak sebelah kiri pertanyaan, dengan mencocokkan antara pertanyaan dan jawaban.

### Hasil Pengujian *Black Box Testing*

Berikut ini adalah hasil pengujian *Black Box* pada aplikasi interaktif *fiqih* zakat pada MTs Generasi Emas:

Tabel 1. Hasil Pengujian *Black Box*

No	<i>Input</i>	Hasil yang diharapkan	Hasil yang didapatkan	Kesimpulan
1	<i>User</i> membuka aplikasi <i>fiqih</i> zakat	Sistem harus dapat menampilkan menu utama	<i>User</i> bisa memilih menu yang ada di dalam menu utama	Sesuai
2	<i>User</i> mengklik menu petunjuk	Sistem harus dapat menampilkan informasi fungsi <i>button</i> di dalam aplikasi.	<i>User</i> bisa melihat informasi fungsi <i>button</i> di dalam aplikasi	Sesuai
3	<i>User</i> mengklik menu zakat	Sistem harus dapat menampilkan materi tentang <i>fiqih</i> zakat	<i>User</i> bisa melihat materi tentang <i>fiqih</i> zakat	Sesuai
4	<i>User</i> mengklik menu Video	Sistem harus dapat memutar video <i>motion graphic</i> tentang <i>fiqih</i> zakat	<i>User</i> bisa melihat video <i>motion graphic</i> tentang <i>fiqih</i> zakat	Sesuai

5	User mengklik menu Kuis	Sistem harus dapat menampilkan soal evaluasi	User bisa mengerjakan soal evaluasi	Sesuai
6	User mengklik menu Profil	Sistem harus dapat menampilkan informasi pembuat aplikasi	User bisa melihat informasi pembuat aplikasi	Sesuai
7	User mengklik <i>button backsound</i>	Sistem harus dapat mengaktifkan suara latar	User bisa mengaktifkan atau menonaktifkan suara latar	Sesuai
8	User mengklik <i>button keluar</i>	Sistem harus dapat menutup atau keluar dari aplikasi	User bisa menutup atau keluar dari aplikasi	Sesuai

### Kesimpulan Hasil Kuesioner

Hasil perhitungan kuesioner aplikasi multimedia interaktif *fiqih* zakat yang terdiri dari 10 pertanyaan dan diberikan kepada 20 responden yang dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini:

Tabel 3. Perhitungan Kuesioner

Responden	Nomor Pertanyaan Dan Bobot Nilai										Total Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
R1	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4.8
R2	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4.4
R3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4.2
R4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4.7
R5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4.5
R6	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4.6
R7	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4.7
R8	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4.5
R9	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4.7
R10	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4.5
R11	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4.6
R12	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4.5
R13	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4.8
R14	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4.5
R15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0
R16	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4.5
R17	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4.8
R18	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4.5
R19	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4.6
R20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0
<b>Total Nilai/20</b>											4.62
<b>Persentase = <math>4.62 / 5 * 100\%</math></b>											92.4
<b>Keterangan</b>											<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan hasil kuesioner yang didapat dari 20 responden dapat disimpulkan bahwa aplikasi multimedia interaktif *fiqih* zakat dikategorikan “**Sangat Baik**” dengan nilai rata-rata “4.62” dari 5.



## KESIMPULAN

Setelah dilakukan analisis, perancangan, pembuatan aplikasi, pengujian sistem, dan implementasi aplikasi multimedia interaktif *fiqih* zakat. Maka dapat disimpulkan beberapa hal yaitu:

1. Penelitian ini telah berhasil diwujudkan sebuah aplikasi *Mobile Application* Multimedia Interaktif *Fiqih* Zakat sesuai dengan tujuan penelitian. Dengan aplikasi ini siswa siswi MTs Generasi Emas memiliki media pembelajaran *Fiqih* Zakat, dimana siswa siswi dapat mengakses materi tentang ilmu zakat, selain itu juga dapat melihat video *motion graphic* yang berisi tentang penjelasan *fiqih* zakat dan menjawab soal evaluasi.
2. Aplikasi multimedia ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) sebagai acuan pembuatan program. Sedangkan untuk pemaparan alur sistem menggunakan *flowchart*.
3. Aplikasi multimedia interaktif *fiqih* zakat ini telah berhasil dibangun menggunakan Adobe Captivate 2019, sedangkan untuk pembuatan video menggunakan Adobe Premiere, dan CorelDraw X7 untuk disain gambar.
4. Aplikasi yang dibuat ini sudah dapat berjalan dengan baik sesuai perancangan yang dibuktikan dengan hasil pengujian menggunakan metode *black box testing* dan kuesioner tertutup. Secara umum dikategorikan “sangat baik”.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Shidiq Sapiudin, *Ushul Fiqh*. Jakarta: Kencana, 2017.
- [2] Direktorat Pendidikan Madrasah, *Buku Siswa Fiqih Madrasah Tsanawiyah VIII*. Kementerian Agama Republik Indonesia, 2015.
- [3] Larasati, “Aplikasi Media Interaktif Sejarah Peradaban Islam Dengan Model ADDIE Berbasis Multimedia,” 2016.
- [4] Pratama Yoga, “Aplikasi Tata Cara Zakat Berbasis Multimedia,” 2018.
- [5] Novianti Ayu Putri, “Aplikasi Pengenalan Cecimpedan Bali Berbasis Android,” 2018.
- [6] Ambika Wira, “Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Pembuatan Daksina Berbasis Android,” 2018
- [7] Budiawan I Kadek Pasek, “Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Ulatan Kelabang Berbasis Android,” 2018.
- [8] A. T. Hidayatullah, *Dari Biginer Jadi Master CorelDraw X7*. Yogyakarta: Mediakom, 2015.