

MEDIA PEMBELAJARAN KITAB TIJAN DIGITAL BERBASIS MULTIMEDIA

Ferry Bastian Malik¹, Ade Supriatna²
fbm0909@gmail.com¹
adespr69@gmail.com²

ABSTRAK

Media Pembelajaran Kitab Tijan Digital merupakan aplikasi berbasis komputer yang membahas tentang ilmu tauhid. Ilmu tauhid adalah ilmu yang mempelajari keesaan Allah ta'ala. Media Pembelajaran ini dibuat dan dikemas secara multimedia yang menarik agar para santri lebih tertarik untuk belajar kitab tijan. Aplikasi Media Pembelajaran kitab tijan digital menggunakan bahasa arab-sunda. Aplikasi ini sangat mudah digunakan dan dapat di mengerti oleh para santri pada saat pembelajaran. Media Pembelajaran ini merupakan suatu alternatif dari pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran berbasis multimedia. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam merancang dan membangun perangkat lunak ini adalah dengan menggunakan pemodelan berorientasi objek dengan *Unified Modeling Language(UML)* dan *tools* yang digunakan di antaranya *use case diagram, scenario use case, activity diagram, class diagram, sequence diagram dan deployment diagram*. Perangkat yang digunakan untuk membuat aplikasi tersebut adalah dengan menggunakan bahasa pemrograman Delphi 7.

Kata kunci:Kitab Tijan Arab Sunda, *Arabic pad, Unified Modeling Language, Borland delphi 7*

1. Pendahuluan

Media pembelajaran secara umum adalah suatu alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia, dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran atau pelatihan. Menurut *National Education Association* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandangan, pendengaran, termasuk teknologi perangkat keras dan perangkat lunak. Aplikasi multimedia dapat dimanfaatkan untuk bidang bisnis maupun pendidikan. Di bidang pendidikan aplikasi multimedia dapat di gunakan untuk membantu seorang belajar suatu aplikasi ataupun ilmu. Dengan multimedia pembelajaran tujuan yang akan disampaikan akan lebih mudah diterima dan dipahami, hal itu ditunjukkan dengan informasi yang dikemas kedalam sebuah gambar, animasi, teks dan suara yang dinamis sehingga membuat informasi yang disampaikan akan menjadi menarik. Teknologi pembelajaran di artikan sebagai media yang lahir sebagai akibat revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran di samping guru, buku teks dan papan tulis. Bagian yang membentuk teknologi pembelajaran adalah komputer dan bagian perangkat keras maupun lainnya. Teknologi pembelajaran merupakan usaha sistematis dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi keseluruhan proses belajar untuk suatu tujuan pembelajaran khusus, serta didasarkan pada penelitian tentang proses belajar dan komunikasi pada manusia yang menggunakan kombinasi sumber daya manusia dan non manusia agar belajar dapat berlangsung efektif.

Metode pembelajaran ilmu tauhid di Madrasah Ar-rasydi menggunakan metode ceramah adalah penerangan secara lisan atas bahan pembelajaran kepada sekelompok pendengar untuk mencapai tujuan pembelajaran tentu dalam jumlah yang relatif besar. Di samping itu, mereka biasanya belajar ilmu tauhid (kitab tijan) masih dilakukan secara manual dengan menggunakan media yang konvensional seperti kertas (buku) dan papan tulis, dimana buku mudah hilang dan rusak, sehingga pembelajaran tentang ilmu Tauhid sangat kurang efektif. Sumber materi yang disampaikan di madrasah ar-rasydi adalah kitab kuning (kitab tijan) saat ini sebagian masyarakat tidak mempelajari kitab kuning karena kesulitan mencari waktu untuk belajar kitab tijan tersebut. Di madrasah ar-rasydi pembelajaran kitab tijan ini menggunakan bahasa arab dan bahasa sunda.

Dengan penjelasan latar belakang di atas penelitian ini diberi judul "MEDIA PEMBELAJARAN KITAB TIJAN DIGITAL BERBASIS MULTIMEDIA".

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka diambil sebuah rumusan masalah bagaimana menganalisa dan merancang Kitab Tijan Digital yang diharapkan dapat membantu pembelajaran untuk santri tentang Ilmu tauhid (Keesaan Allah taála), yang disajikan dalam media pembelajaran yang praktis dan efisien berbasis *multimedia*.

3. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah membangun media pembelajaran ilmu tauhid untuk para santri berbasis multimedia yang dapat mempermudah proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Dan tujuannya adalah

1. Untuk melestarikan pembelajaran kitab kuning (kitab tijan)
2. Mempermudah akses materi
3. Media alternatif pembelajaran
4. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
5. Menarik minat belajar bagi santri
6. Meningkatkan kemampuan santri dalam belajar ilmu tauhid.

4. Batasan Masalah

Agar masalah yang dibahas tidak menyimpang dari tujuan semula, maka perlu adanya batasan masalah dalam penulisan tugas akhir ini. Pembahasan ini dibatasi pada ruang lingkup yang bersumber dari kitabTijan (As-Syaikh Ibrahim Al-Bajuri) terkait Talaran tauhid (Akoid iman yang 50), Sifat wajib, mustahil, serta wenangan Allah taála

5. Teori Pendukung Utama

5.1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah suatu alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia, dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran atau pelatihan. Menurut National Education Association (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras dan perangkat lunak. Menurut Arsyad (2006) media pembelajaran dapat memenuhi tiga (3) fungsi utama apabila digunakan untuk perorangan, kelompok atau pendengar yang besar jumlahnya yaitu :

- a. Memotivasi minat atau tindakan
- b. Menyajikan informasi
- c. Memberi instruksi.

5.2. Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu. Kata medium dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Berdasarkan itu multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar (*vektor* atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik. Multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik (Rosch, 1996).

Gayeski mendefinisikan multimedia sebagai multimedia kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video, dan sebagainya. Sedangkan Oblinger (1993) mendefinisikan multimedia merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti grafik, animasi, audio dan video dengan ciri-ciri interaktivitas komputer untuk menghasilkan satu presentasi menarik. Munir dan Halimah Badioze Zaman (1999) mendefinisikan multimedia sebagai keterpaduan diantara berbagai media teks, gambar, video dan animasi dalam satu media digital yang mempunyai kemampuan untuk interaktif, umpan balik dan informasi diperoleh dengan cara yang non-linier. Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstetter (2001) adalah pembangunan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu

(tools) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Berdasarkan pengertian itu, multimedia dari empat faktor, yaitu: (i) ada komputer yang mengkombinasikan apa yang dilihat dan didengar, (ii) ada link yang menghubungkan pengguna dengan informasi, (iii) ada alat navigasi yang membantu pengguna menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung, dan (iv) multimedia menyediakan tempat kepada pengguna untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dengan ide secara interaktif.

5.3. Tauhid

Tauhid menurut bahasa adalah meng-Esakan. Sedangkan menurut syariat adalah meyakini keesaan Allah. Adapun yang disebut ilmu tauhid adalah ilmu yang membicarakan tentang akidah atau kepercayaan kepada Allah dengan didasarkan pada dalil-dalil yang benar. Tidak ada yang menyamainya dan tak ada padanan bagi-Nya. Mustahil ada yang mampu menyamai-Nya. Dalilnya dari firman-firman Allah, di samping dalil-dalil aqliyah :

“Dia adalah Pencipta langit dan bumi. Dia menjadikan bagi kamu dari jenis kamu sendiri pasangan-pasangan, dan dari jenis binatang ternak pasangan-pasangan pula, dijadikan-Nya kamu berkembang biak dengan jalan itu. Tidak ada sesuatu yang serupa dengan Dia, dan Dialah yang Maha Mendengar lagi Maha Melihat”.

(QS 42:11)

Seluruh alam semesta ini diciptakan oleh Allah, dan tidak ada pelaku yang bertindak sendiri dan merdeka sepenuhnya selain Allah.

Di bawah ini akan dibahas macam-macam tauhid, diantaranya Tauhid Rububiyah, Tauhid Uluhiyah, dan Tauhid Asma' Wa Sifat.

1. Tauhid Rububiyah.

Tauhid Rububiyah yaitu mengesakan Allah dalam segala perbuatan-Nya, dengan meyakini bahwa Dia sendiri yang menciptakan segenap makhluk-Nya. Dan alam semesta ini diatur oleh Mudabbir (Pengelola), Pengendali Tunggal, Tak disekutui oleh siapa dan apapun dalam pengelolaan-Nya. Allah menciptakan semua makhluk-Nya di atas fitrah pengakuan terhadap rububiyah-Nya. Bahkan orang-orang musrik yang menyekutukan Allah dalam ibadahnya juga mengakui keesaan rububiyah-Nya. Jadi jenis tauhid ini diakui semua orang. Bahkan hati manusia sudah difitrahkan untuk mengakui-Nya, melebihi fitrah pengakuan terhadap yang lainnya. Adapun orang yang paling dikenal penganutnya adalah Fir'aun. Namun demikian di hatinya masih tetap meyakini-Nya.

Alam semesta dan fitrahnya tunduk dan patuh kepada Allah. Sesungguhnya alam semesta ini (langit, bumi, planet, bintang, hewan, pepohonan, daratan, lautan, malaikat, serta manusia) seluruhnya tunduk dan patuh akan kekuasaan Allah. Tidak satupun makhluk yang mengingkari-Nya. Semua menjalankan tugas dan perannya masing-masing, serta berjalan menurut aturan yang sangat sempurna. Penciptanya sama sekali tidak mempunyai sifat kurang, lemah, dan cacat. Tidak satupun dari makhluk ini yang keluar dari kehendak, takdir, dan qadha'-Nya. Tidak ada daya dan upaya kecuali atas izin Allah. Dia adalah Pencipta dan Penguasa alam, semua adalah milik-Nya. Semua adalah ciptaan-Nya, diatur, diciptakan, diberi fitrah, membutuhkan, dan dikendalikan-Nya.

2. Tauhid Uluhiyah.

Tauhid Uluhiyah yaitu ibadah. Tauhid Uluhiyah adalah mengesakan Allah dengan perbuatan para hamba berdasarkan niat taqarrub yang disyariatkan seperti doa, nadzar, kurban, raja' (pengharapan), takut, tawakal, raghbah (senang), rahbah (takut), dan inabah (kembali atau taubat). Dan jenis tauhid ini adalah inti dakwah para rasul. Disebut demikian, karena tauhid uluhiyah adalah sifat Allah yang ditunjukkan oleh nama-Nya, “Allah” yang artinya dzul uluhiyah (yang memiliki uluhiyah), dan juga karena tauhid uluhiyah merupakan pondasi dan asas tempat dibangunnya seluruh amal. Juga disebut sebagai tauhid ibadah karena ubudiyah adalah sifat 'abd (makhluknya) yang wajib menyembah Allah secara ikhlas, karena ketergantungan mereka kepada-Nya.

3. Tauhid Asma' Wa Sifat

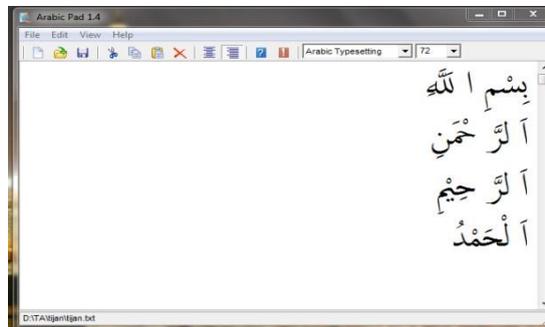
Tauhid Asma' Wa Sifat yaitu beriman kepada nama-nama Allah dan sifat-sifat-Nya, sebagaimana yang diterangkan dalam Al Qur'an dan Sunah Rasul-Nya. Maka barang siapa yang mengingkari nama-nama-Nya dan sifat-sifat-Nya atau menamai Allah dan menyifati-Nya dengan nama-nama dan sifat-sifat makhluk-Nya atau menakwilkan dari maknanya yang benar, maka dia telah berbicara tentang Allah tanpa ilmu dan berdusta terhadap Allah dan Rasulnya.

5.4. Delphi

Delphi adalah salah satu bahasa pemrograman berbasis visual yang merupakan pengembangan dari bahasa Pascal. Pada tahun 1993 Borland International mengembangkan bahasa Pascal yang bersifat visual. Hasil pengembangan ini dirilis Borland Delphi untuk pertama kali pada tahun 1995. Delphi memberikan fasilitas yang memudahkan pemrogram diantaranya: berbasis komponen, *compiler* terintegrasi, hasilnya *executable file*, memiliki fasilitas wizard, mendukung *multiuser*.

5.5. Arabic Pad

Arabic pad adalah software kecil layaknya notepad tapi dapat kita gunakan untuk menulis teks Arab. Anda tidak perlu menginstall di komputer karena software ini bersifat portable. Yang perlu anda lakukan adalah Mengekstrack file dalam bentuk rar kemudian anda dapat menjalankan langsung aplikasi ini. Tampilan dari aplikasi ini sama seperti notepad bawaan Windows seperti gambar di bawah ini :



Gambar 2.1 Arabic pad

Di bawah ini saya berikan contoh Teks Latin dan Arabic sebagai panduan penggunaan Arabic Pad :

Penulisan dengan huruf normal (kecil) :

ا = a	ك = k	و = u
ب = b	ل = l	ـ = v
ص = c	م = m	و = w
د = d	ن = n	ء = x
ـ = e	ـ = o	ي = y
ف = f	ط = p	ز = z
غ = g	ق = q	
ح = h	ر = r	
ـ = i	س = s	
ح = j	ت = t	

Gambar 2.2 Arabic pad

5.6. Visual Paradigm

Visual Paradigm adalah sebuah software model dengan system visualisasi memungkinkan model yang telah dibuat dapat digunakan sebagai representasi proyek-proyek lain dilengkapi dengan beberapa fitur yang ada didalamnya sampai pada menganalisa sebuah proyek yang akan dikerjakan. Diagram dapat disusun sedemikian rupa sehingga dapat dipustakakan menjadi proyek per proyek yang saling berkaitan. Hal ini dapat juga membantu memisahkan terhadap pekerjaan proyek sampai level terkecil.

Visual Paradigm dapat membandingkan perubahan antara diagram yang satu dengan yang lain yang saling berkaitan dan dapat digunakan untuk melacak perbedaan antara diagram-digiran yang ada. Dengan dukungan design layaknya Freehand dapat menambahkan ke diagram untuk penjelasan

lebih detail apa yang menjadi tujuan. Fasilitas lain dapat menggunakan mouse pen atau pena untuk sketching bentuk jalan, kita juga dapat menambahkan bentuk solid seperti bintang, dan panah *rectangles*.

Dalam Visual Paradigm, bentuk nama yang dengan model horizontal, dan menengah atas atau vertikal, tergantung pada karakteristik dari bentuk. Hal ini dimungkinkan untuk menyetel kembali bentuk nama, yang berguna untuk bahasa yang ditulis dari kanan ke kiri, seperti Ibrani modern. Gaya dukungan untuk bentuk dan konektor. Tampilan visual bentuk sebagian besar tergantung pada format properti seperti latar belakang, depan, pilihan font dan anak panah presentasi. Sebuah gaya yang bernama set format properti. Dengan gaya mendukung, pengguna dapat menentukan gaya dengan format properti khusus, dan kembali pada bentuk lainnya tanpa perlu mendefinisikan ulang format lagi dan lagi. Hal ini juga memfasilitasi massa memperbarui format properti dari semua bentuk oleh just memperbarui gaya mereka.

Diagram Layer adalah fitur untuk membantu dalam berbagai bentuk categorizing lapisan berbeda. Kita dapat menggunakan lapisan yang terpisah untuk penjelasan, kami dapat juga tempat alternatif jalan yang mengalir di lapisan yang terpisah. Sejak lapisan dapat ditampilkan atau menyembunyikan, memberikan solusi yang ideal untuk mengendalikan porsi diagram untuk muncul di diagram.

Align Connector Caption Berbasis Connector Orientasi Visual Paradigm mendukung sejumlah cara untuk deretan konektor keterangan yang berbeda sesuai preferensi modeling.

Mendukung generalisasi Atur di Kelas Diagram generalisasi menetapkan mendefinisikan sekumpulan generalisasi hubungan yang menjelaskan cara umum penggolong dapat dibagi dengan spesifik subtypes. Dalam Visual Paradigm, Anda dapat menambahkan dan mengatur subset, dan menerapkannya pada generalisasi hubungan. Berbagai jenis notations juga didukung.

6. Analisa

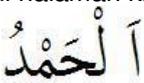
6.1. Analisa Pembelajaran Kitab Tijan Secara Konvensional

Pembelajaran ilmu tauhid (kitab tijan) secara konvensional bisa di sebut juga dengan metode pembelajaran tradisional merupakan model pengajaran seorang guru terhadap peserta didik melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada para santri. Karena sejak dulu metode ini telah digunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Seorang guru biasanya tidak hanya memberikan pengajaran ilmu tauhid (kitab tijan) dengan cara penuturan lisan atau penjelasan langsung namun sering juga memberikan pengajaran dengan cara menulis di papan tulis.

Dengan menggunakan metode pembelajaran secara konvensional khususnya pembelajaran ilmu tauhid (kitab tijan) ini tidak semua peserta didik memahami langsung materi yang di sampaikan, karena tingkat pemahaman para santri berdeda – beda. Pembelajaran ilmu tauhid (kitab tijan) menggunakan bahasa arab – sunda.

Ilustrasi pembelajaran kitab tijan :

Misalnya di halaman kitab tertulis : Halaman 1

Arab : 
Sunda : 

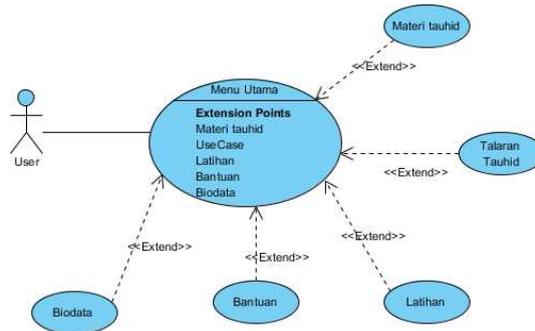
Kemudian santri membaca dengan cara perkata lafad arab isi kitab tijan, kemudian diterjemahkan ke sunda oleh guru, dan santri mengikuti.

7. Perancangan

7.1 Model Perancangan UML

a. Use Case Diagram

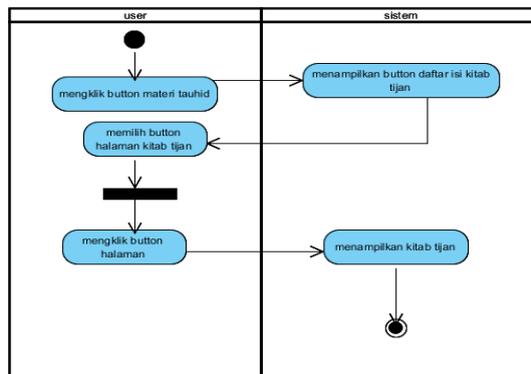
Use Case Diagram merupakan gambaran secara global hubungan antara aktor (*user/pemakai*) dengan *use case* (sistem) dimana dalam Aplikasi Ilmu Tauhid (kitab tijan) ini yang berperan sebagai *Actor* atau pelaku adalah para santri, *Use Case* adalah interaksi sistem dengan *Eksternal Entity* (aktor).



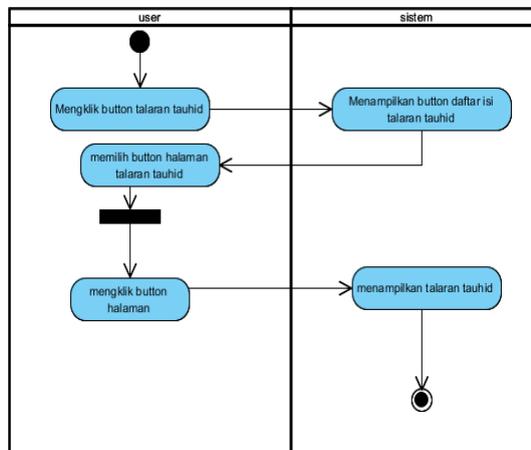
Gambar 3.1 Use Case Diagram

b. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem. Berikut merupakan Activity Diagram yang dilakukan oleh User dari Aplikasi kitab tijan digital.



Gambar 3.4 Activity Diagram Materi tauhid

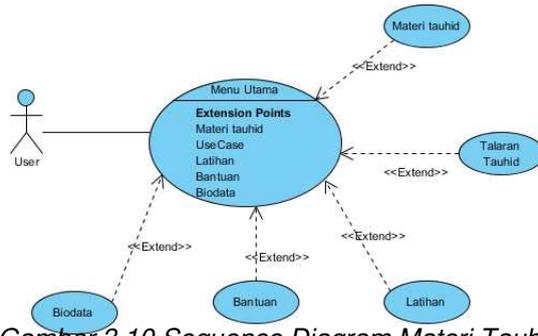


Gambar 3.5 Activity Diagram Talaran Tauhid

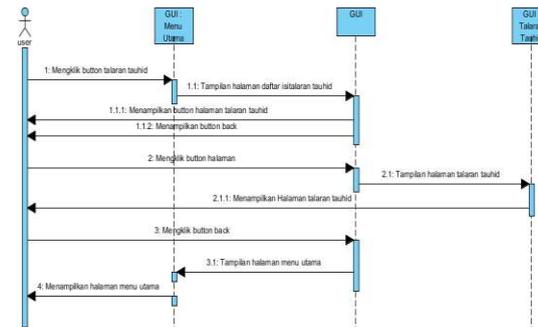
c. Sequence Diagram

Sequence Diagram menjelaskan interaksi objek yang disusun dalam suatu urutan waktu.

Diagram ini secara khusus berasosiasi dengan Use Case, Sequence Diagram memperlihatkan tahap demi tahap apa yang seharusnya terjadi untuk menghasilkan sesuatu didalam Use Case.



Gambar 3.10 Sequence Diagram Materi Tauhid



Gambar 3.11 Sequence Diagram Talaran Tauhid

d. *ClassDiagram*

Diagram class adalah interaksi antara kelas-kelas yang saling berhubungan.

e. *Deployment Diagram*

Deployment diagram memberikan gambaran terhadap bagaimana rencana untuk melakukan deploy dari perangkat lunak yang telah dibangun. Berikut merupakan deployment Diagram dari media pembelajaran kitab tijan digital berbasis objek.

8. Implementasi

8.1. Antarmuka

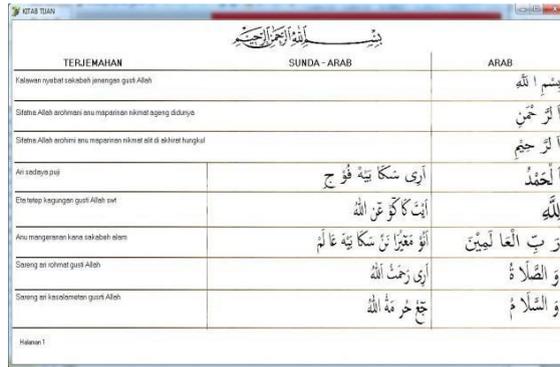
Implementasi antarmuka dilakukan dengan setiap tampilan program yang dibuat. Berikut ini adalah implementasi antarmuka yang di buat :



Gambar 4.1 Antarmuka Tampilan Menu utama



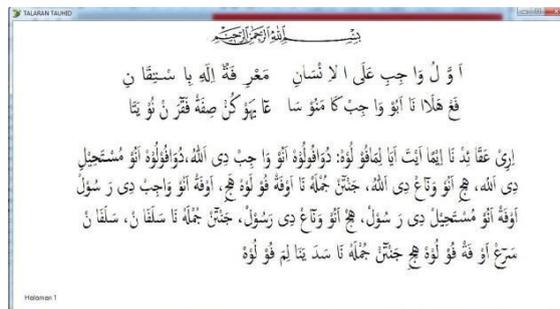
Gambar 4.2 Antarmuka Tampilan Daftar isi kitab tijan



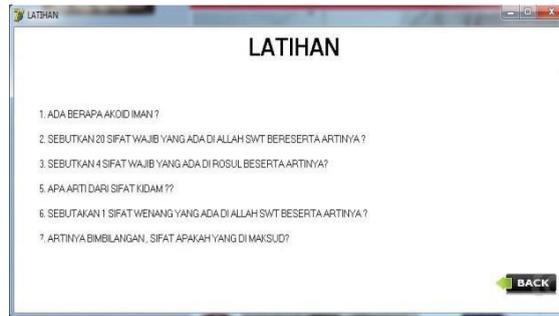
Gambar 4.3 Antarmuka Tampilan Menu Materi



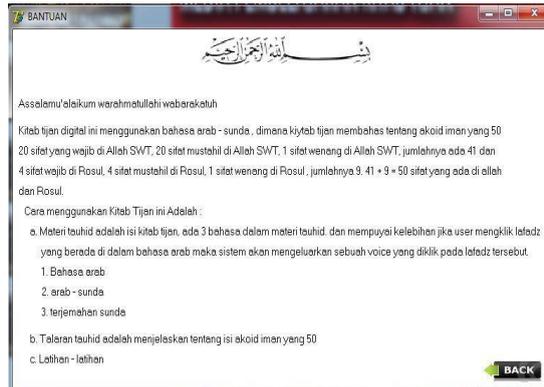
Gambar 4.4 Antarmuka Tampilan Daftar isi talaran tauhid



Gambar 4.5 Antarmuka Tampilan Talaran Tauhid



Gambar 4.6 Antarmuka Tampilan Latihan



Gambar 4.7 Antarmuka Tampilan Bantuan

9. Pengujian

9.1. Pengujian *Black-Box*

Berikut ini akan diuraikan pelaksanaan pengujian sistem, dalam pengujian sistem ini dilaksanakan pengujian terhadap perangkat keras, pengujian sistem menggunakan metode *black box*. Dimana pengujian ini pada umumnya pengguna lihat aplikasi yang digunakan, tanpa mengetahui koding atau algoritma didalamnya.

Dalam kegiatan pengujian sistem terhadap perangkat keras dimaksudkan untuk mendapatkan kesimpulan atau data tentang kebutuhan perangkat pendukung untuk menjalankan aplikasi media pembelajaran kitab tijan digital berbasis multimedia. Selain itu hal yang lebih penting adalah untuk menguji keberhasilan aplikasi apakah terdapat *error* atau tidak. Berikut adalah data perangkat keras yang digunakan untuk uji coba :

Table 4.1 Spesifikasi Perangkat Keras

Komputer	
Processor	Dual core (2.4 ghz)
Memory	512 Mb
Hardisk	80 Gb
VGA Card	64 Mb
Keyboard	Ps2 / Usb
Maouse	Optic
Perangkat Keras Tambahan	
Infocus	All type (samsung)

Sound Sistem	All type (simbada)
--------------	--------------------

Dengan menggunakan komputer atau perangkat keras serta perangkat keras tambahan seperti infocus dan sound sistem pendukung diatas, aplikasi dapat berjalan dengan baik selama proses uji coba. Selanjutnya akan diuraikan mengenai uji coba kesesuaian sistem dalam penerapan aplikasi perangkat lunak.

Hasil pengujian dari semua antarmuka yang dirancang menunjukkan kesesuaian dengan harapan pemakai dalam belajar.

10. Simpulan

Aplikasi ini setelah dicoba dan digunakan oleh admin dan user yaitu sebagai guru dan user sebagai santri memiliki kelebihan dari metoda konvensional yakni menarik untuk digunakan. Dan Aplikasi ini dapat dioperasikan dengan mudah oleh user.

Daftar Pustaka

- Al kaaf Abdul Zakiy dan Maman Abdul Djaeliel Mutiara ilmu tauhid (bandung Cv pupustaka setia 1999)
- Abdul syekh Muhammad, Risalahl Imu Tauhid, (jakarta: PT. Bulan Bintang. 1992)
- M.Hanafi. 2003. PengantarTeologi Islam. Jakarta : PT. pustaka Al Husnah Baru
- Zakaria. A. 2008. Pokok – pokok Ilmu Tauhid. Garut IBN AZKA Press.
- Roger S. Pressman.2009. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi*.Penerbit Andi Yogyakarta.
- Sudarman, Day Ariyus. 2007.*Interaksi Manusia dan Komputer*. Andi Yogyakarta
- Andi. Pemograman Borland Delphi 7 jilid 1. 2003. Madcoms, Ypgyakarta
- Al-Quran, (Q.S Al-Fatihah :1), (Q.S. Al-Baqarah :163), (Q.S. Asr-Syuura : 11)