

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN “PENGENALAN HURUF  
HIJAIYAH” PADA TAMAN PENDIDIKAN AL-QURAN  
AT TAQWA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**SAFI'UL**

**12.12.6555**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN “PENGENALAN HURUF  
HIJAIYAH” PADA TAMAN PENDIDIKAN AL-QURAN  
AT TAQWA**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagai prasyarat  
Mencapai derajat Sarjana S1  
Pada jurusan sistem infomasi



disusun oleh

**SAFI'UL**

**12.12.6555**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN “PENGENALAN HURUF  
HIJAIYAH” PADA TAMAN PENDIDIKAN AL-QURAN  
AT TAQWA**


yang disusun oleh

**SAFPUL**

**12.12.6555**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 09 November 2015

**Dosen Pembimbing,**

  
**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
**NIK. 190 302047**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN “PENGENALAN HURUF  
HIJAIYAH” PADA TAMAN PENDIDIKAN AL-QURAN  
AT TAQWA**

yang disusun oleh

**SAFPUL**

**12.12.6555**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 November 2015

**Susunan Dewan Penguji**

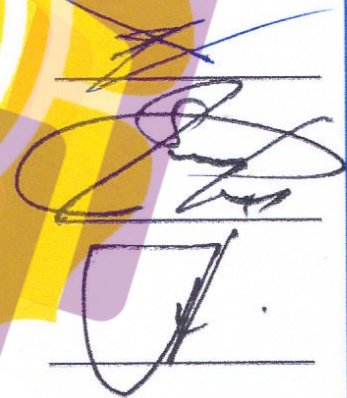
**Nama Penguji**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
NIK. 190 302047

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
NIK. 190 302182

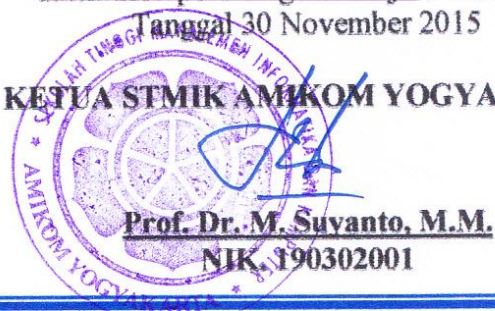
**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
NIK. 190 302187

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 30 November 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
NIK. 190302001

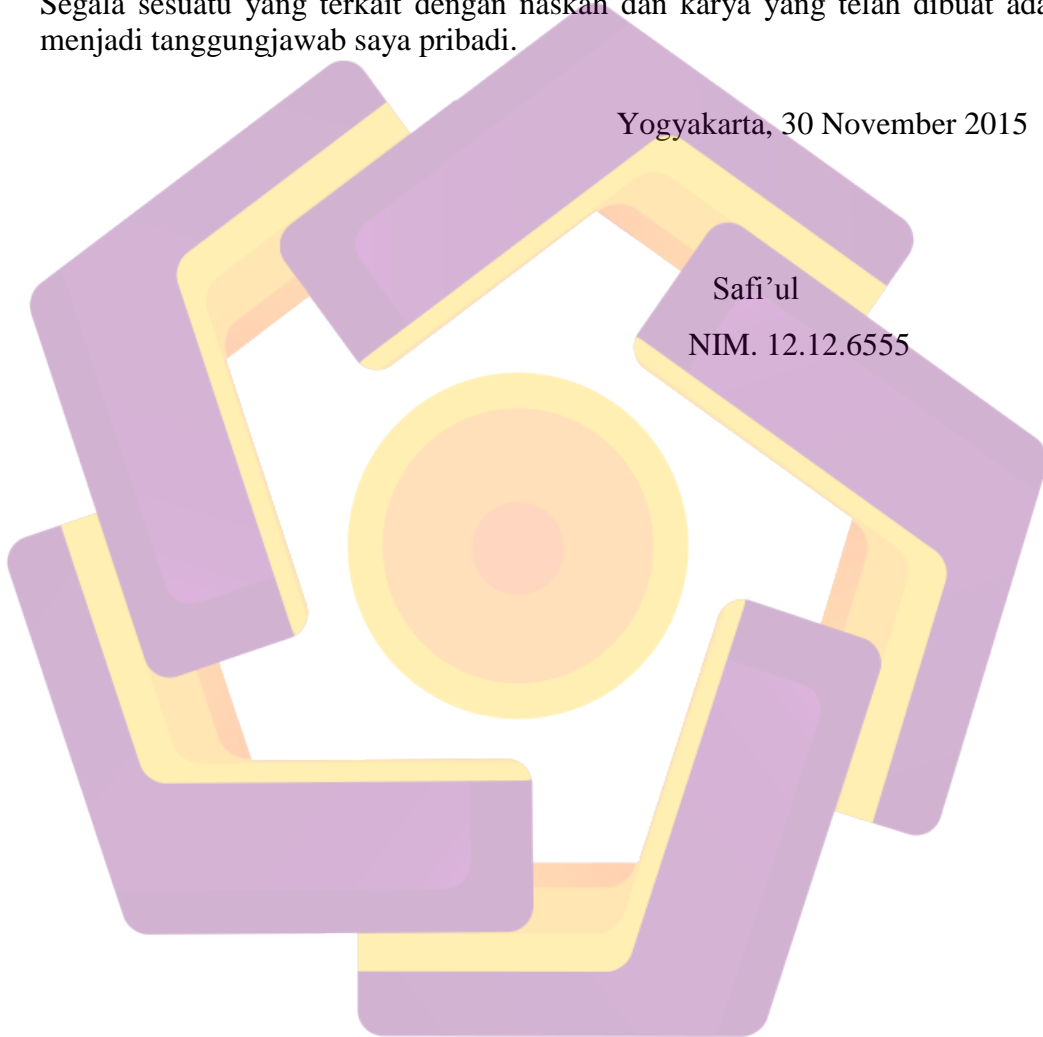
## **PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

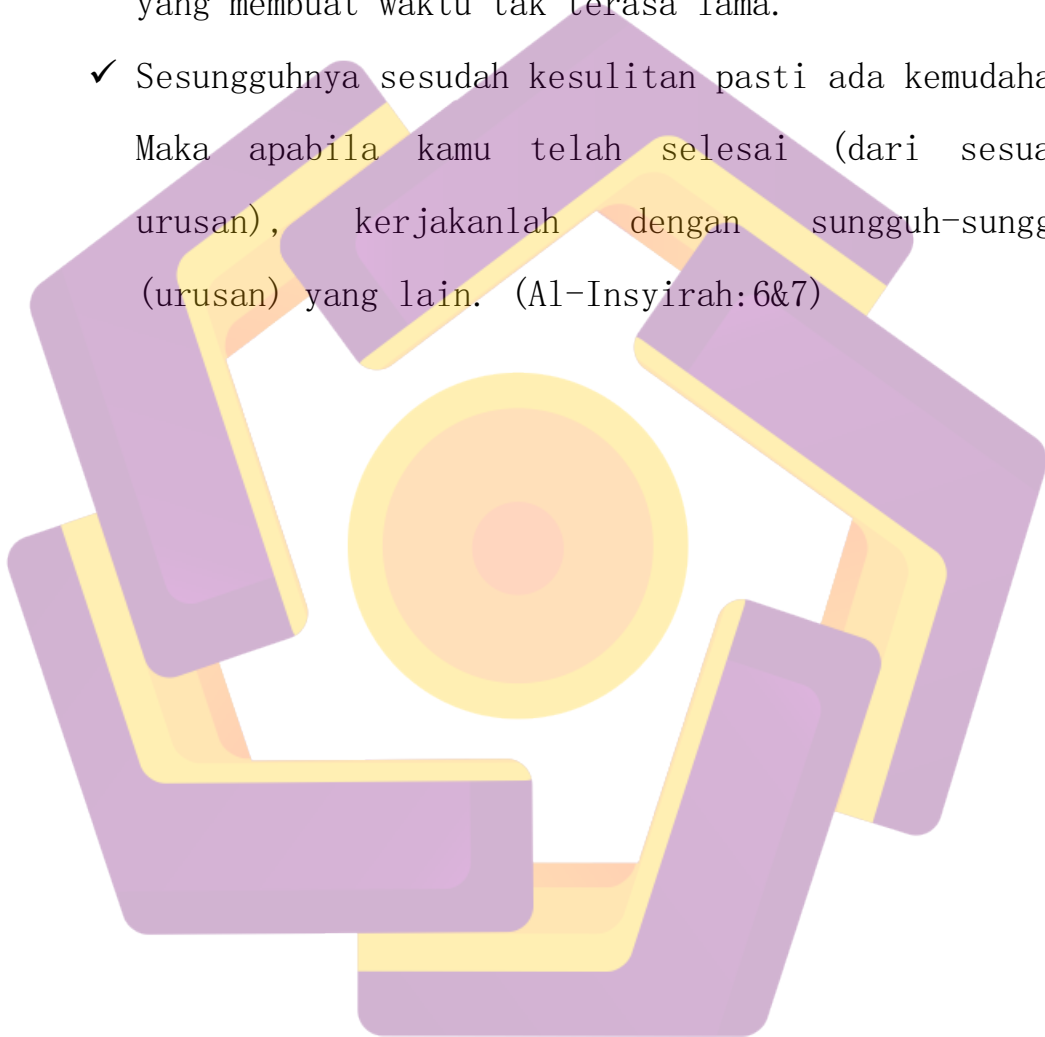
Yogyakarta, 30 November 2015

Safi'ul  
NIM. 12.12.6555



## MOTTO

- ✓ Tersenyum lah untuk menunjukkan bahwa kita adalah manusia yang paling bahagia
- ✓ Ceria lah di setiap kegiatan, karena keceriaan lah yang membuat waktu tak terasa lama.
- ✓ Sesungguhnya sesudah kesulitan pasti ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. (Al-Insyirah:6&7)



## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya serta Nabi Muhammad SAW yang menjadikan tauladan bagi seluruh umat manusia. Skripsi ini saya dedikasikan untuk:

1. Ucapan Doa Selalu menyertai untuk Bapak saya (Am.Juki) dan Ibu saya (Am.Saudah) tercinta, Alhamdulillah anakmu sudah sarjana,,hhe Semoga Allah SWT selalu melindungi dan memberikan tempat termulia kepada bapak dan ibu di alam barzah.Amiin ☺
2. Kakak saya Tercinta Muttaqin, Supat, Jubaidi, Rusanto terima kasih atas dukungan dan nasehatnya selama ini.semoga allah SWT membalas semua kebaikan dan jerih payah kalian,,amin ☺
3. Terima kasih kepada dosen pembimbing saya bapak Amir Fatah Sofyan,ST,M.Kom yang telah membimbing saya hingga penelitian saya selesai.
4. Terima kasih kepada Ibu Ketua TPA At Taqwa Minomartani dan adik-adik di TPA At Taqwa atas kerjasamanya dalam memberikan izin penelitian sampai skripsi ini selesai,

semoga aplikasinya bermanfaat bagi TPA At Taqwa Minomartani.

5. Terima kasih untuk sahabat terbaik (Hesta, Ani, Samson, Ayel, Ririn, Anas, Bayu) apapun yang terjadi kalian tetap sahabat terbaik, ☺

6. Terima kasih untuk kalian (,Hesta, Ani, Anas Ririn, Ferdy, Andi, Agung, Ady, Imam yang selalu mendukung saya dalam pengerjaan skripsi ini dan menolong saya disaat hilangnya semangat mengerjakan skripsi ini.

7. Khusus Buat kalian (Ferdy, Andi, Agung, ady) semangat ngerjain ya skripsin..hhaaa "n g e c e"..

8. Terima kasih banget buat teman-teman 12.S1.SI.04 yang telah menjadi teman selama 3 tahun lebih ini. Dan mengajarkan saya banyak hal yang baik.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, hingga umatnya hingga akhir zaman, amin.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta. Judul yang penulis ajukan adalah “ Pembuatan Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Taman Pendidikan Al-Quran At Taqwa”.

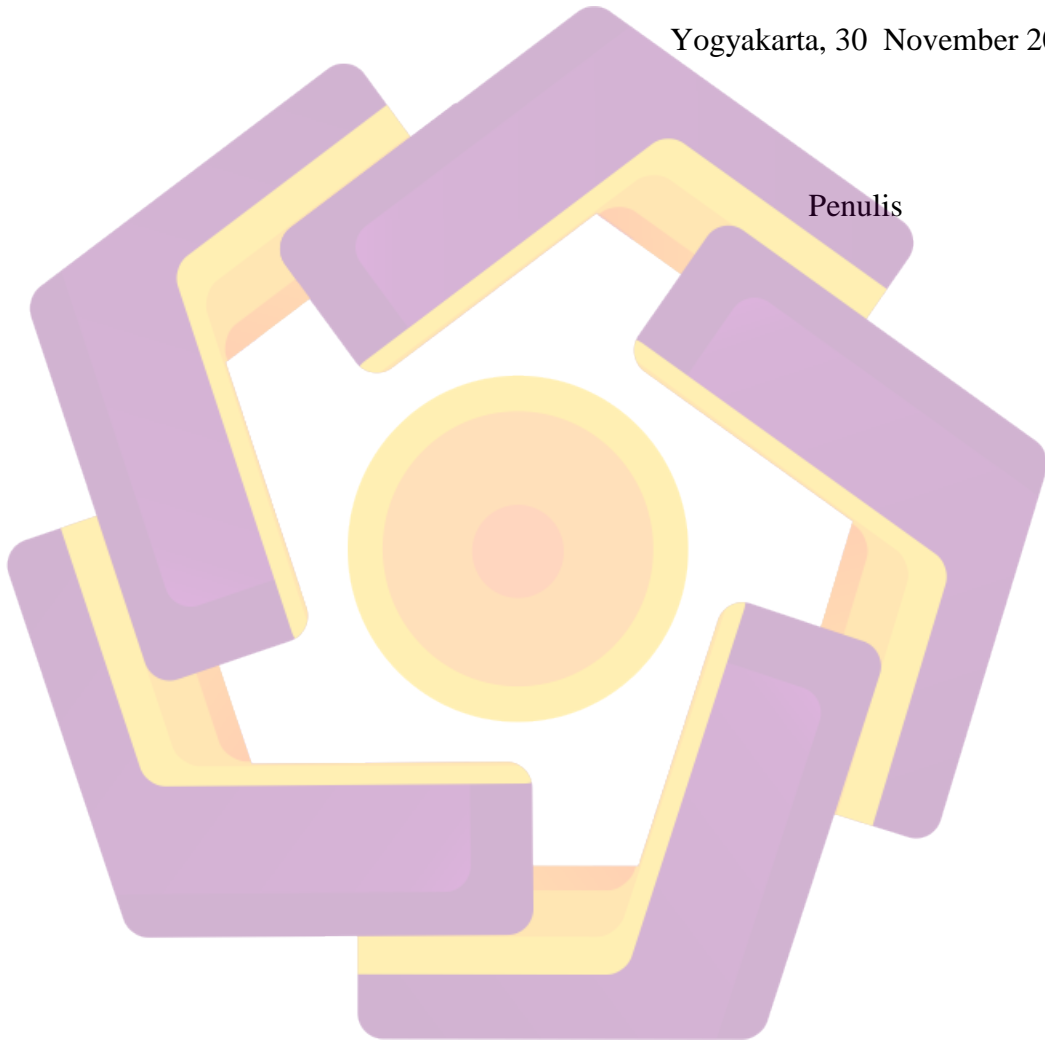
Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof.M.Suyanto selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah mengesahkan secara resmi judul penelitian sebagai bahan penulisan skripsi sehingga penulisan skripsi berjalan dengan lancar.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan,ST,M.Kom yang telah membimbing saya sehingga penulisan skripsi berjalan dengan lancar.
3. Kedua Orang Tua saya Bapak Am. Juki dan Ibu Am.Saudah yang selalu mendukung, mendoakan, memperhatikan, dan memberikan kasih sayangnya kepada saya sehingga anak yang mandiri.
4. Untuk Kakak saya tercinta yang telah memberikan dukungan dan nasehatnya kepada saya
5. Sahabat-sahabat tercinta terimakasih atas semua kebaikan kalian
6. Teman-Teman 12.S1.SI.04 yang selalu mensupport saya disetiap keadaan senang maupun sedih. Thanks Si-04

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan penulis terima dengan senang hati. Akhirnya, hanya kepada Allah SWT penulis serahkan segalanya mudah-mudahan dapat bermanfaat khususnya bagi penulis umumnya bagi kita semua.

Yogyakarta, 30 November 2015

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>JUDUL</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>INTISARI</b> .....	xvii
<b>ABSTRACT</b> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
1.5. Mamfaat Penelitian.....	3
1.6. Metode Penelitian.....	3
1.7. Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	6
2.1. Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Konsep Media Pembelajaran.....	8
2.2.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2.2.2. Jenis Media Pembelajaran.....	10
2.2.3. Fungsi Media Pembelajaran.....	10
2.2.4. Manfaat Media Pembelajaran.....	11
2.2.5. Format Media Pembelajaran.....	12
2.3. Konsep Dasar Multimedia.....	14
2.3.1 Pengertia Multimedia.....	14

2.3.2. Multimedii Interaktif.....	14
2.3.3. Elemen-elemen Multimedia.....	15
2.4. Tahapan Pengembangan Multimedia Interaktif .....	17
2.5. Alat Bantu Merancang Aliran Aplikasi multimedia .....	20
2.5.1. Struktur Linier.....	20
2.5.2. Struktur Menu .....	21
2.5.3. Struktur Hirarki.....	21
2.5.4. Struktur Jaringan.....	22
2.5.5. Struktur Kombinasi.....	23
2.6. Aplikasi Yang Digunakan .....	23
2.6.1. <i>Adobe Flash</i> .....	23
2.6.2. <i>Adobe Audition</i> .....	24
2.7 Teknik Animasi Yang Digunakan .....	24
2.7.1 <i>Motion Tween</i> .....	24
2.7.2 <i>Shape Tween</i> .....	25
2.7.3 <i>Classis Tween</i> .....	25
2.7.4 <i>Masking</i> .....	25
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
3.1. Tinjauan Umum Objek .....	26
3.1.1. Visi dan Misi.....	27
3.1.2. Struktur Organisasi .....	28
3.2. Gambaran Umum Materi.....	29
3.2.1. Pengertian Huruf Hijaiyah .....	29
3.2.2. Pengertian Harokat.....	30
3.3. Analisis Sistem .....	31
3.3.1. Indentifikasi Masalah.....	31
3.3.2. Analisis Kelemahan Sistem .....	32
3.4. Analis Kebutuhan Sistem .....	32
3.4.1. Analisis Kebutuhan Fungsional .....	32
3.4.2. analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	33
3.5. Analis Kelayakan Sistem.....	34
3.5.1. Kelayakan Teknologi .....	34

3.5.2. Kelayakan Hukum .....	34
3.5.3. Kelayakan Operasional .....	34
3.6. Perancangan Aplikasi .....	35
3.6.1. Merancang Konsep .....	35
3.6.2. Merancang Isi.....	35
3.6.3. Merancang Naskah.....	38
3.6.4. Merancang Grafik .....	41
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>46</b>
4.1. Implementasi .....	46
4.1.1 Urutan Kegiatan Implementasi .....	46
4.1.2 Pembuatan Background dengan Adobe Flash .....	46
4.1.3 Pembuatan Tombol dengan Adobe Flash .....	48
4.1.4 Pembuatan Audio dengan Adobe Audition .....	49
4.1.5 Pembuatan Aplikasi dengan Adobe Flash .....	51
4.1.6 Membuat animasi .....	54
4.1.7 Mempublish file.exe.....	55
4.1.8 Membuat Autorun .....	56
4.1.9 Memburning Kedalam CD.....	57
4.2 Pembahasan.....	58
4.2.1 Pembahasan antar muka program .....	61
4.2.2 Pembahasan action scrip.....	74
4.3 Pengujian Sistem.....	79
4.3.1 Pengujian Beta Testing .....	79
4.3.2 Pengujian Black box testing.....	80
4.4 Memelihara sistem .....	82
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>83</b>
5.1 Kesimpulan .....	83
5.2 Saran-saran.....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.4 Perancangan Naskah.....	45
Tabel 4.47 Pengetesan Black Box Testing .....	86



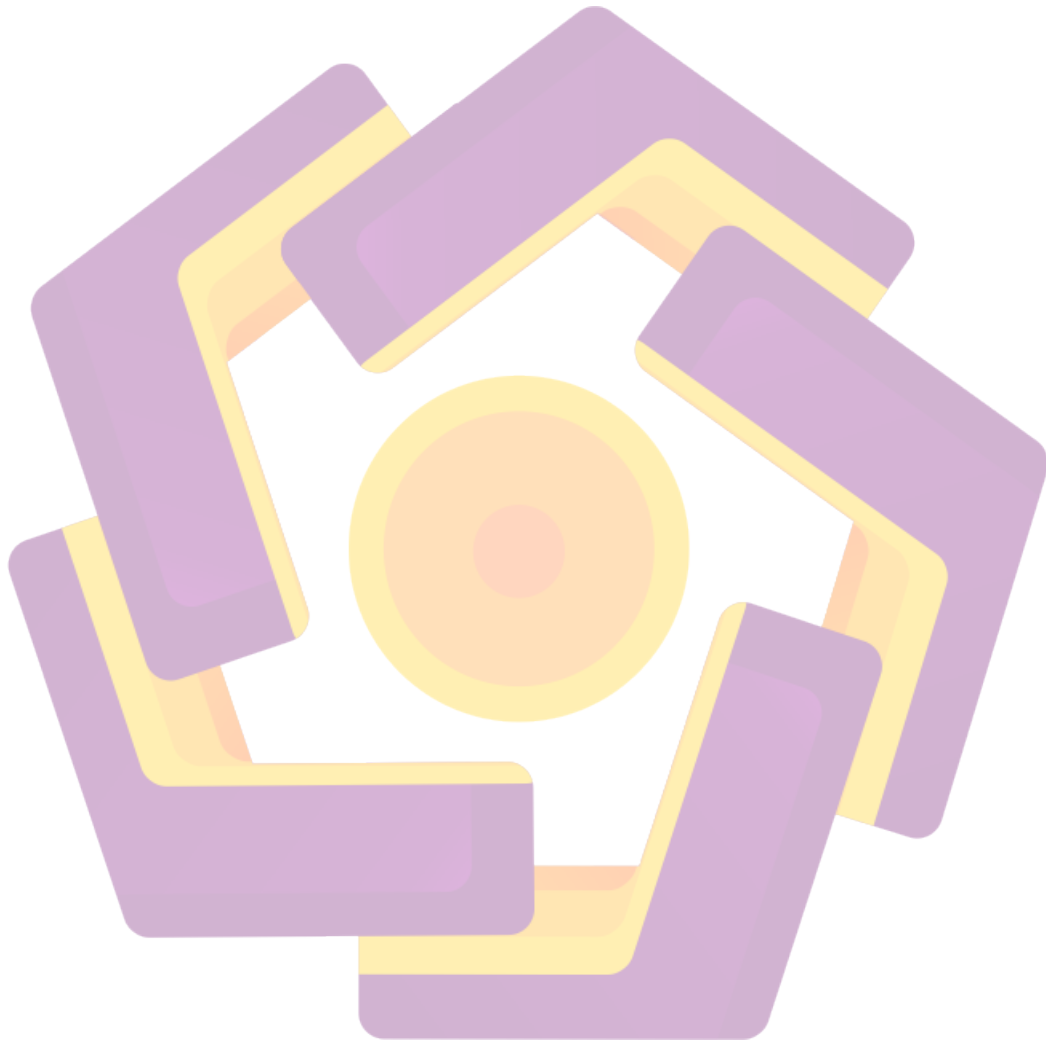
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	19
Gambar 2.2 Struktur linear .....	20
Gambar 2.3 Struktur Menu .....	21
Gambar 2.4 Struktur Hirarki.....	22
Gambar 2.5 Struktur Jaringan.....	22
Gambar 2.6 lembar kerja adobe flash.....	23
Gambar 2.7 halaman kerja adobe audition .....	24
Gambar 3.1 struktur organisasi tpa at taqwa .....	28
Gambar 3.2 huruf hijaiyah .....	30
Gambar 3.3 struktur navigasi .....	36
Gambar 3.5 Halaman Tampilan intro .....	41
Gambar 3.6 Halaman Tampilan Sambutan .....	42
Gambar 3.7 Halaman Tampilan menu utama.....	42
Gambar 3.8 tampilan halaman hijaiyah.....	43
Gambar 3.9 halaman menu mengenal harokat .....	43
Gambar 3.10 halaman Tampilan menu game.....	44
Gambar 3.11 tampilan halaman game .....	44
Gambar 3.13 Tampilan halaman tentang aplikasi .....	45
Gambar 3.14 Tampilan halaman keluar .....	45
Gambar 4.1 halaman Awal Adobe Flash.....	47
Gambar 4.2 halaman Tools Adobe Flash .....	47
Gambar 4.3 Pembuatan Background Adobe Flash.....	48
Gambar 4.4 Pembuatan Tombol Adobe Flash .....	49
Gambar 4.5 Halaman Awal Adobe Audition .....	50
Gambar 4.6 Rekaman Suara Adobe audition .....	50
Gambar 4.7 Penyimpanan dan pengaturan format Audio .....	51
Gambar 4.8 halaman Awal Adobe Flash.....	51
Gambar 4.9 Halaman Kerja Adobe Flash.....	52
Gambar 4.10 Import Background ke Adobe Flash.....	52
Gambar 4.11 Import Audio ke Adobe Flash .....	53

Gambar 4.12 Import Tombol ke Adobe Flash.....	53
Gambar 4.13 Import Karakter ke Adobe Flash .....	54
Gambar 4.14 Tampilan Hasil dari pembuatan animasi .....	55
Gambar 4.15 Tampilan Publish *.exe .....	56
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Intro.....	58
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Sambuatan.....	59
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Menu Utama .....	59
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Menu Huruf Hijaiyah.....	60
Gambar 4.20 Tampilan Halaman huruf Hijaiyah yang diklik .....	60
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Mengenal Harokat.....	61
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Penjelasan Marteri Fathah.....	61
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Fathah.....	62
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Huruf Fathah diklik.....	62
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Penjelasan materi Kasrah.....	63
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Kasrah .....	63
Gambar 4.27 Tampilan Halaman huruf kasroh diklik.....	64
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Penjelasan materi Dhammah .....	64
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Kasrah .....	65
Gambar 4.30 Tampilan Halaman huruf kasrah diklik .....	65
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Penjelasan materi Sukun .....	66
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Kasrah .....	66
Gambar 4.33 Tampilan Halaman huruf Kasrah dklik .....	67
Gambar 4.34 Tampilan Halaman Penjelasan materi Tasdid .....	67
Gambar 4.35 Tampilan Halaman Kasrah .....	68
Gambar 4.36 Tampilan Halaman huruf Kasrah diklik .....	68
Gambar 4.37 Tampilan Halaman Penjelasan materi Tanwin.....	69
Gambar 4.38 Tampilan Halaman Kasrah .....	69
Gambar 4.39 Tampilan Halaman huruf tanwin diklik.....	70
Gambar 4.40 Tampilan Halaman Game .....	71
Gambar 4.41 Tampilan Halaman Game level 1 .....	71
Gambar 4.42 Tampilan Halaman Game level 2 .....	72
Gambar 4.43 Tampilan Halaman Game level 3 .....	72



Gambar 4.44 Tampilan Halaman Menang ..... 73  
Gambar 4.45 Tampilan Halaman Game over ..... 73  
Gambar 4.46 Tampilan Halaman Tentang Aplikasi ..... 74



## INTISARI

Huruf hijaiyah dalam Al-Quran merupakan huruf dasar untuk mempelajari isi dan makna yang terkandung dalam Al-Quran. Pada saat ini anak-anak cenderung malas mempelajari Al-Quran karena metode belajar yang kurang efektif.

Pengenalan huruf hijaiyah dalam Al-Quran perlu diketahui oleh anak sejak dini. Dengan adanya aplikasi multimedia tentang Pengenalan huruf hijaiyah dapat dimanfaatkan sebagai alat dalam proses pembelajaran interaktif karena lebih menyenangkan dan terdapat unsur multimedia yaitu teks, gambar, audio, dan animasi. Dan terdapat permainan yang akan membuat anak-anak senang dalam mempelajari Huruf-huruf hijaiyah Al-Quran.

Pembuatan media interaktif "Pengenalan Huruf Hijaiyah" dengan menggunakan Adobe Flash diharapkan akan meningkatkan keinginan anak-anak di TPA At Taqwa untuk lebih mengenal tentang Huruf Hijaiyah Al-Quran.

**Kata Kunci:** multimedia interaktif, hijaiyah Al-Quran, Adobe Flash

## **ABSTRACT**

*Hijaiyah letters in the Al-Quran is the basis for studying the contents of the letter and the meaning contained in the Al-Quran . At this time the children tend to be lazy to learn the Al-Quran because motede learning less effective.*

*Letter recognition hijaiyah the Al-Quran needs to know the children early . With the introduction of multimedia applications on hijaiyah letters can be used as a tool in the learning process more fun and interactive because there is multimedia elements , namely text , images , audio , and animation . And there are games that will keep the children excited in learning the letters of the hijaiyah Al-Quran.*

*Making the interactive media " Introduction Letter Hijaiyah " using Adobe Flash is expected to increase the willingness of children in TPA At Taqwa to get to know about the letters Hijaiyah Al-Quran..*

**Keywords:** *interactive multimedia, Adobe Flash , hijaiyah Al-Quran*

