

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MI AL ISLAM
BEDONO DENGAN TOPIK CARA BERTAYAMMUM
DENGAN KONSEP 2D MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI



disusun oleh

Agung Okta Fianto

10.11.4608

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MI AL ISLAM
BEDONO DENGAN TOPIK CARA BERTAYAMMUM
DENGAN KONSEP 2D MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Agung Okta Fianto

10.11.4608

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2014

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MI AL ISLAM
BEDONO DENGAN TOPIK CARA BERTAYAMMUM
DENGAN KONSEP 2D MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agung Okta Fianto

10.11.4608

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Maret 2014

Dosen Pembimbing



Tonny Hidayat, M.Kom.

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MI AL ISLAM
BEDONO DENGAN TOPIK CARA BERTAYAMMUM
DENGAN KONSEP 2D MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agung Okta Fianto

10.11.4608

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Juli 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182

Armadyah Ambarowati, S.Kom, M. Eng
NIK.190302063

Dhani Ariatmanto, M.kom
NIK.190302197

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 8 September 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof Dr. M. Suvanto, MM.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya bertanda tangan di bawah 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, 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.

Yogyakarta, 9 September 2013

Agung Okta Fianto
10.11.4608

MOTTO

- Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum sebelum kaum itu mengubah dirinya sendiri. (QS. Ar-Ra'd : 11)
- Tidak ada nada keberhasilan tanpa tindakan. Tidak ada tindakan tanpa keberanian. Jadi tidak akan ada keberhasilan tanpa keberanian karena kesuksesan sejalan dengan keberanian.
- Don't stop when you're tired, stop when you're done.
- Jangan lihat masa lampau dengan penyesalan, jangan pula lihat masa depan dengan ketakutan, tapi lihatlah sekitar anda dengan penuh kesadaran. (James Thurber)
- Cara untuk menjadi di depan adalah memulai sekarang. Jika memulai sekarang, tahun depan Anda akan tahu banyak hal yang sekarang tidak diketahui, dan Anda tak akan mengetahui masa depan jika Anda menunggu-nunggu. (William Feather)
- Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah. (Thomas Alva Edison)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- Yang pertama ALLAH SWT, Satu-satunya Tuhan penguasa alam semesta. Hanya kepada-Mu-lah hamba menyembah dan memohon, serta kepada Nabi MUHAMMAD S.A.W dan para Nabi yang lain serta para sahabatnya. Terima kasih atas semua berkah yang Engkau berikan kepada hamba-Mu ini.
- Bapak dan Ibu tercinta yang telah tulus membesarkan, menyanangi, serta telah memberikan semangat dan motivasi. Terima kasih atas semua yang kalian berikan untuk lisa. Semua ini berkat doa dan restu kalian. Gelar Sarjana ini saya persembahkan untuk kalian.
- Saudaraku Mas Edy, Mbak Lia, adiku Desy, keponakanku Arya tersayang dan semua saudara yang tidak bisa di sebutkan satu persatu terima kasih, karena kalian aku menjadi lebih semangat.
- Untuk keluarga besarku, terima kasih atas dukungan dan doanya.
- Untuk Qiqi yang selalu ada saat dibutuhkan dan selalu memberikan dukungan, motivasi, serta semangatnya. Terima kasih atas sayang dan doa, serta bersedia menjadi teman yang paling dekat.
- Terima kasih untuk Tonny Hidayat, M.Kom. selaku dosen pembimbing saya, terima kasih atas bimbingannya selama ini.
- Terima kasih untuk MI AL Islam Bedono yang telah memberikan ijin penelitian, serta memberikan informasi.
- Keluarga Besar S1TI-12 khususnya Mas Isa, Dea dan Tika terimakasih atas segala bentuk kerjasama selama ini, terima kasih untuk doanya dan terima kasih untuk waktu dan kenangan yang telah kita lewati, sukses selalu untuk kalian teman.
- Untuk teman-teman kost “Subur” dan kontrakan “mimin”terimakasih untuk semangat, dukungan, motivasi, serta kritik dan sarannya, sukses selalu untuk kalian guys.!

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat, hidayah, serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan Multimedia Interaktif untuk MI AL Islam Bedono dengan Topik Cara Bertayamum dengan konsep 2D Menggunakan Adobe Flash CS3”. Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, serta doa dari segenap pihak. Oleh karena itu, dengan segala ketulusan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom. selaku dosen pembimbing, terima kasih atas bimbingan dan dukungan bapak baik dalam penulisan dan materi skripsi.
3. Seluruh dosen S1 Teknik Informatika yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu. Terima kasih motivasi, nasihat, dan ilmu yang telah diberikan.
4. Staff Jurusan, Amikom Resource Center, BAAK, BAU terima kasih atas segala bentuk pelayanan yang telah diberikan selama ini.
5. Bapak Slamet Raharjo dan Ibu Riyati selaku orang tua yang telah membesarkan, menyanangi, terima kasih telah memberikan dukungan dan doa.
6. Edy Ariyanto dan Maria Adelia selaku kakak dan Desy Kumalasariselaku adik yang selalu memberikan dukungan serta semangat bagi penulis.
7. Keluarga besar “Anjani” yang memberikan banyak pengalaman serta dukungan moral dan material.
8. Jadid Riski Alsofi yang dengan tulus telah menyayangi, dan selalu memberikan tekanan, semangat, dan motivasi.

9. Keluarga Besar SITI-12 terimakasih atas segala bentuk kerjasama selama ini, terima kasih untuk doanya dan terima kasih untuk waktu dan kenangan yang telah kita lewati.
10. Keluarga kost “Subur” terima kasih untuk doa, semangat, dan dukungannya.
11. Seluruh teman-teman penulis di STMIK Amikom yang telah membantu dan mendoakan penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun penulis harapkan. Tidak lupa penulis mohon maaf atas segala kesalahan dalam penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 9 September 2014

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|------------------------------|----------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| SKRIPSI..... | i |
| PERSETUJUAN | ii |
| PENGESAHAN..... | iii |
| PERNYATAAN..... | iv |
| MOTTO | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiv |
| INTISARI | xvi |
| <i>ABSTRACT</i> | xvii |
| BAB 1 | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 3 |
| 1.3. Batasan Masalah..... | 3 |
| 1.4. Tujuan Penelitian..... | 3 |
| 1.5. Manfaat Penelitian..... | 4 |
| 1.5.1 Penulis..... | 4 |
| 1.5.2 Guru | 4 |
| 1.5.3 Murid..... | 5 |
| 1.5.4 Sekolah..... | 5 |
| 1.6. Metode Penelitian..... | 5 |

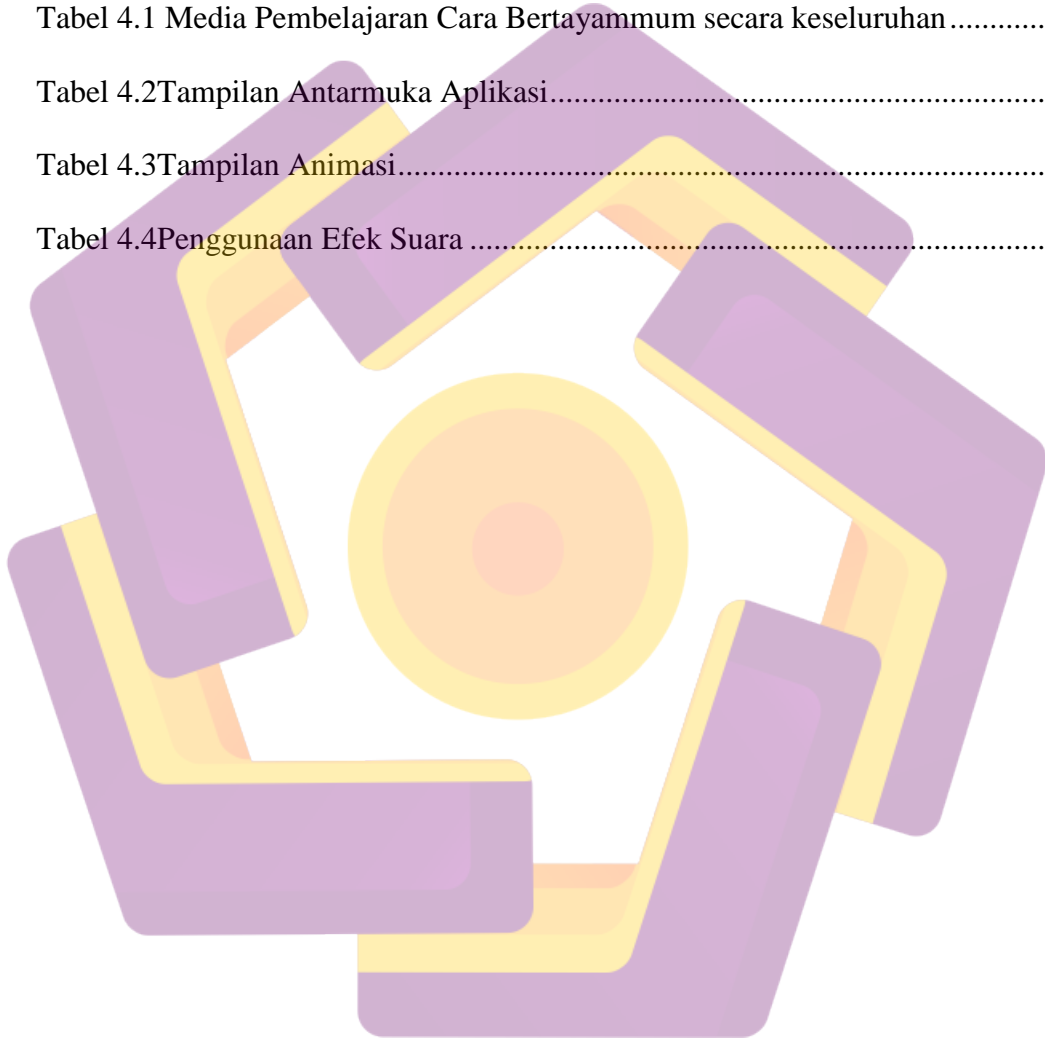
| | | |
|-----------------------|---|----------|
| 1.6.1 | Metode Pengumpulan Data..... | 5 |
| 1.6.2 | Analisis | 6 |
| 1.6.3 | Perancangan | 6 |
| 1.7. | Sistematika Penulisan..... | 7 |
| BAB II | | 9 |
| LANDASAN TEORI | | 9 |
| 2.1. | Dasar Multimedia..... | 9 |
| 2.1.1 | Sejarah Multimedia..... | 9 |
| 2.1.2 | Pengertian Multimedia..... | 10 |
| 2.1.3 | Jenis-Jenis Multimedia..... | 11 |
| 2.1.4 | Elemen-Elemen Multimedia | 11 |
| 2.2. | Dasar Multimedia Interaktif..... | 18 |
| 2.2.1 | Pengertian Multimedia Pembelajaran | 18 |
| 2.3. | Teori Analisis | 20 |
| 2.3.1 | Analisis SWOT | 20 |
| 2.4. | Struktur Aplikasi Multimedia..... | 22 |
| 2.4.1 | Struktur Linear | 22 |
| 2.4.2 | Struktur Menu | 22 |
| 2.4.3 | Struktur Hierarki | 23 |
| 2.4.4 | Struktur Jaringan..... | 24 |
| 2.4.5 | Struktur Kombinasi..... | 24 |
| 2.5. | Tahap Pengembangan Multimedia Interaktif..... | 25 |
| 2.5.1 | Mengidentifikasi Masalah..... | 27 |
| 2.5.2 | Studi Kelayakan | 27 |
| 2.5.3 | Analisis Kebutuhan Sistem | 27 |
| 2.5.4 | Merancang Konsep | 27 |
| 2.5.5 | Merancang Isi..... | 27 |
| 2.5.6 | Merancang Naskah..... | 27 |
| 2.5.7 | Merancang Grafik | 27 |
| 2.5.8 | Memproduksi Sistem | 28 |

| | | |
|--------------------------------------|---|-----------|
| 2.5.9 | Tes Sistem..... | 28 |
| 2.5.10 | Memelihara Sistem | 28 |
| 2.5.11 | Menggunakan Sistem..... | 28 |
| 2.6. | Software yang Digunakan | 28 |
| 2.6.1 | Adobe Flash | 28 |
| 2.6.2 | CorelDraw | 34 |
| 2.6.3 | Adobe Soundbooth..... | 36 |
| BAB III..... | | 38 |
| ANALISIS DAN PERANCANGAN..... | | 38 |
| 3.1. | Gambaran Umum | 38 |
| 3.1.1 | Proses Belajar Mengajar Objek Penelitian..... | 38 |
| 3.2. | Analisis Sistem..... | 39 |
| 3.2.1 | Identifikasi Masalah..... | 39 |
| 3.2.2 | Analisis SWOT | 40 |
| 3.2.3 | Analisis Kebutuhan Sistem | 42 |
| 3.2.3.1 | Analisis Kebutuhan Fungsional | 42 |
| 3.2.3.2 | Analisis Kebutuhan Non Fungsional..... | 43 |
| 3.2.3.2.1 | Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)..... | 43 |
| 3.2.3.2.2 | Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) | 44 |
| 3.2.3.2.3 | Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware) | 44 |
| 3.2.4 | Analisis Kelayakan | 46 |
| 3.2.4.1 | Analisis Kelayakan Teknologi | 46 |
| 3.2.4.2 | Analisis Kelayakan Hukum..... | 47 |
| 3.2.4.3 | Analisis Biaya Dan Manfaat | 47 |
| 3.2.4.4 | Analisis Kelayakan Operasional | 47 |
| 3.3. | Perancangan | 48 |
| 3.3.1 | Merancang Konsep | 48 |
| 3.3.2 | Merancang Isi..... | 48 |
| 3.3.3 | Media Pemodelan Perancangan | 49 |
| 3.3.3.1 | Struktur Navigasi..... | 49 |

| | | |
|------------------------------------|--|-----------|
| 3.3.4 | Merancang Naskah..... | 49 |
| 3.3.5 | Merancang Grafis..... | 51 |
| BAB IV | | 57 |
| PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI | | 57 |
| 4.1. | Proses Pembuatan Multimedia Interaktif | 57 |
| 4.1.1 | Pembuatan Suara..... | 57 |
| 4.1.2 | Export Audio..... | 58 |
| 4.1.3 | Pembuatan Antarmuka..... | 59 |
| 4.1.4 | Proses Pembuatan Akhir Aplikasi | 66 |
| 4.2. | Publishing Aplikasi | 83 |
| 4.2.1 | Mengubah ke dalam File .exe | 83 |
| 4.2.2 | Uji Coba Aplikasi | 84 |
| BAB IV | | 86 |
| PENUTUP | | 86 |
| 5.1. | Kesimpulan..... | 86 |
| 5.2. | Saran..... | 87 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 88 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Mecncang Naskah..... | 50 |
| Tabel 3.2 Merancang Grafis..... | 52 |
| Tabel 4.1 Media Pembelajaran Cara Bertayammum secara keseluruhan | 84 |
| Tabel 4.2Tampilan Antarmuka Aplikasi..... | 84 |
| Tabel 4.3Tampilan Animasi..... | 84 |
| Tabel 4.4Penggunaan Efek Suara | 85 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Struktur Linear | 22 |
| Gambar 2.2 Struktur Menu | 23 |
| Gambar 2.3 Struktur Herarki | 23 |
| Gambar 2.4 Struktur Jaringan | 24 |
| Gambar 2.5 Struktur Kombinasi | 25 |
| Gambar 2.6 Tahap Pengembangan Multimedia Interaktif | 26 |
| Gambar 2.7 Icon Adobe Flash CS3 | 34 |
| Gambar 2.8 Icon CorelDRAW | 35 |
| Gambar 2.9 Icon Adobe Soundbooth CS3 | 37 |
| Gambar 3.1 Proses belajar mengajar | 39 |
| Gambar 3.2 Srtuktur Navigasi | 49 |
| Gambar 4.1 Proses Pemotongan backsound | 57 |
| Gambar 4.2 Proses Perekaman dan pengeditan Narasi | 58 |
| Gambar 4.3 Proses Exporting Audio | 59 |
| Gambar 4.4 Proses Pembuatan Desain Background Opening | 60 |
| Gambar 4.5 Proses Pembuatan Desain Background | 61 |
| Gambar 4.6 Proses Pembuatan Desain Karakter Pak Ustadz | 62 |
| Gambar 4.7 Proses Pembuatan Desain Tombol | 63 |
| Gambar 4.8 Gambar Pembuatan Desain Cerita Bertayammum | 64 |
| Gambar 4.9 Proses Pembuatan Desain Cerita Bertayammum | 64 |
| Gambar 4.10 Proses Pembuatan Desain Cerita Bertayammum | 65 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.11 Proses Pembuatan Desain Cerita Bertayammum..... | 65 |
| Gambar 4.12 Proses membuat hasil menjadi fullscreen | 66 |
| Gambar 4.13 Proses pembuatan motion opening..... | 67 |
| Gambar 4.14 Proses Scripting Tombol Menu Utama | 68 |
| Gambar 4.15 Proses Scripting Halaman pengertian | 70 |
| Gambar 4.16 Proses Scripting Halaman Pengertian 2 | 72 |
| Gambar 4.17 Proses Scripting Halaman Media Tayammum..... | 73 |
| Gambar 4.18 Proses Scripting Halaman Syarat Tayammum 2..... | 75 |
| Gambar 4.19 Proses Scripting Halaman Tata Cara 1..... | 76 |
| Gambar 4.20 Proses Scripting Halaman Tata Cara 2..... | 78 |
| Gambar 4.21 Proses Scripting Halaman Tata Cara 3..... | 80 |
| Gambar 4.22 Proses memasukan audio keframe | 82 |
| Gambar 4.23 Proses Publishing Projek ke File .EXE..... | 83 |

INTISARI

Penelitian bertujuan untuk mengembangkan Media pembelajaran yang nantinya akan berguna untuk memudahkan seseorang mengetahui tentang apa yang sedang dipelajari, salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran multimedia interaktif. Di sini penulis akan membuat metode pembelajaran multimedia interaktif tentang cara bertayamum untuk MI AL ISLAM BEDONO.

Dari hasil penelitian yang didapat ternyata metode pembelajaran yang dilakukan di MI AL ISLAM BEDONO masih menggunakan metode ceramah atau membaca buku saja. Maka dari hasil penelitian penulis ingin mengenalkan metode pembelajaran yang baru, yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran multimedia interaktif. Di dalam metode pembelajaran multimedia interaktif ini berisikan tentang cara bertayamum yang benar dan dikemas dengan menarik supaya pengguna dapat lebih mudah memahami tentang cara bertayamum yang baik dan benar.

Mengingat begitu pentingnya tentang pemahaman dan cara menangkap informasi yang mudah diingat, tentunya pembuatan multimedia interaktif ini akan sangat membantu dalam pembelajaran sehari hari. Akan tetapi diperlukan penyuluhan dan seminar untuk lebih mengembangkan daya pikir, kemampuan dan keahlian guru supaya semua bisa berjalan dengan lancar.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Tayammum*

ABSTRACT

The research aims to develop a learning media that will be useful to facilitate a person knows about what is being studied , one using interactive multimedia learning methods . Here the author will make interactive multimedia learning methods on how tayammum for MI AL ISLAM Bedono .

From the results obtained it was found that the research study conducted in MI AL ISLAM Bedono still use lecture or reading a book. So from the results of the study authors want to introduce new teaching methods , using an interactive multimedia learning methods . In the method of this interactive multimedia pembelajaran contains about how tayammum is correct and packed with attractive so that users can more easily understand how tayammum is good and right .

Given the importance of understanding and how to capture information that is easy to remember, of course, the making of interactive multimedia will be very helpful in the learning day to day. However, the necessary counseling and seminars to further develop the intellect, ability and skills of teachers so that all can run smoothly.

Keywords: *Learning Media, Interactive Multimedia, Tayammum.*