

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN SISTEMATIKA AJARAN
ISLAM PADA PONDOK PESANTREN IBNUL QOYYIM**

SKRIPSI



disusun oleh

Aji Dewantara Sutrisna

08.11.2099

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN SISTEMATIKA AJARAN
ISLAM PADA PONDOK PESANTREN IBNUL QOYYIM**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Aji Dewantara Sutrisna

08.11.2099

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN SISTEMATIKA AJARAN
ISLAM PADA PONDOK PESANTREN IBNUL QOYYIM**

yang disusun oleh

Aji Dewantara Sutrisna

08.11.2099

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 Februari 2015

Dosen Pembimbing,

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN SISTEMATIKA AJARAN
ISLAM PADA PONDOK PESANTREN IBNUL QOYYIM**

yang disusun oleh

Aji Dewantara Sutrisna

08.11.2099

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 28 Februari 2015

KETUA STM IKAMIKOM 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, 09 Maret 2015

Meterai
Rp. 6.000

Aji Dewantara Sutrisna

NIM. 08.11.2099

MOTTO

I have no Special Talent i am only passionately curious

*Dream Big, Think Big, Prepare for the worst, action, action, action and never
give up !!*

Everybody is a genius, but if you judge a fish by its ability to climb a tree, it will
live its whole life believing that it is stupid. -*Albert Einstein-*

I want to inspire people. I want someone to look at me and say “*Because of you i
didn’t give up.*”

Ilmu tanpa agama adalah lumpuh, Agama tanpa ilmu adalah buta.

Tiada hal yang mustahil jika kita berusaha dan meminta kepada ALLAH SWT

PERSEMBAHAN

- ✓ Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia, dan pertolongan-Nya, dan Salawat serta salam semoga selalu terlimpah kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya.
- ✓ Ayah dan Ibuku yang selama ini berjuang dan berkorban demi masa depan anak-anaknya.
- ✓ Abang saya tercinta Aditya Dharma Satria yang selalu mendukung adiknya.
- ✓ Permaisuriku Fitria Anggraini yang selama ini terus bersabar dan membantu memberikan semangat tanpa kenal lelah.. “I love You My Princess” Tetaplah menjadi gadis yang *Baik, Sopan dan Anggun*.
- ✓ Sahabat dan teman-teman seperjuangan saya ucapkan terimakasih banyak atas dukungan dan semangatnya :)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah S.W.T yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “Pembuatan Media Pembelajaran Sistemika Ajaran Islam Pada Pondok Pesantren Ibnul Qoyyim” ini sesuai dengan yang sudah direncanakan.

Penulisan laporan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program pendidikan Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

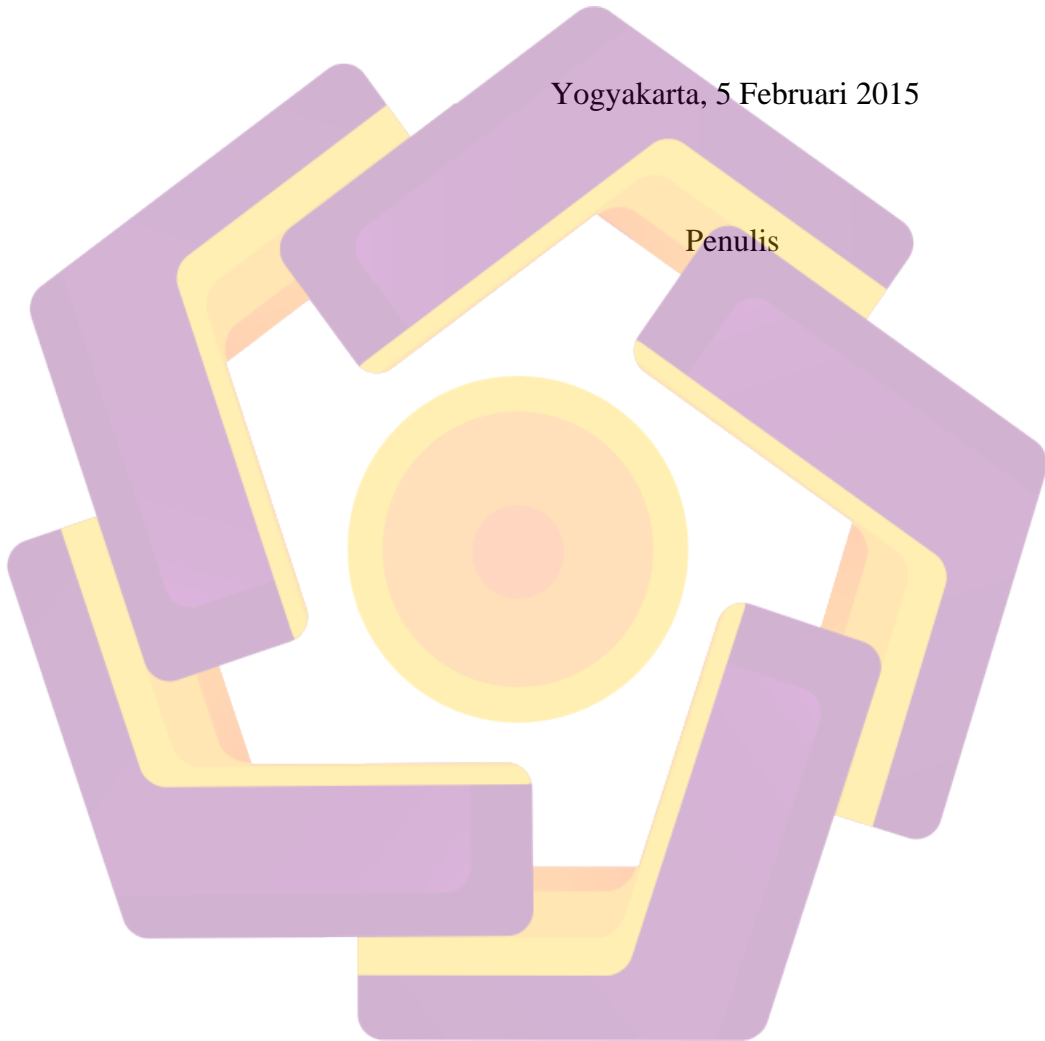
Pada kesempatan ini penulis memberikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM sebagai Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan dan arahan yang membangun serta motivasi kepada penulis.
4. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa, cinta, dukungan, dan motivasi.
5. Seluruh dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama kuliah.
6. Semua pihak yang telah memberi dukungan sehingga penyusunan laporan skripsi dapat diselesaikan dengan baik.

Akhirnya penulis mengharapkan semoga hasil karya ini, dapat berguna dan bermanfaat terutama bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta, juga rekan-rekan, serta pihak-pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, 5 Februari 2015

Penulis

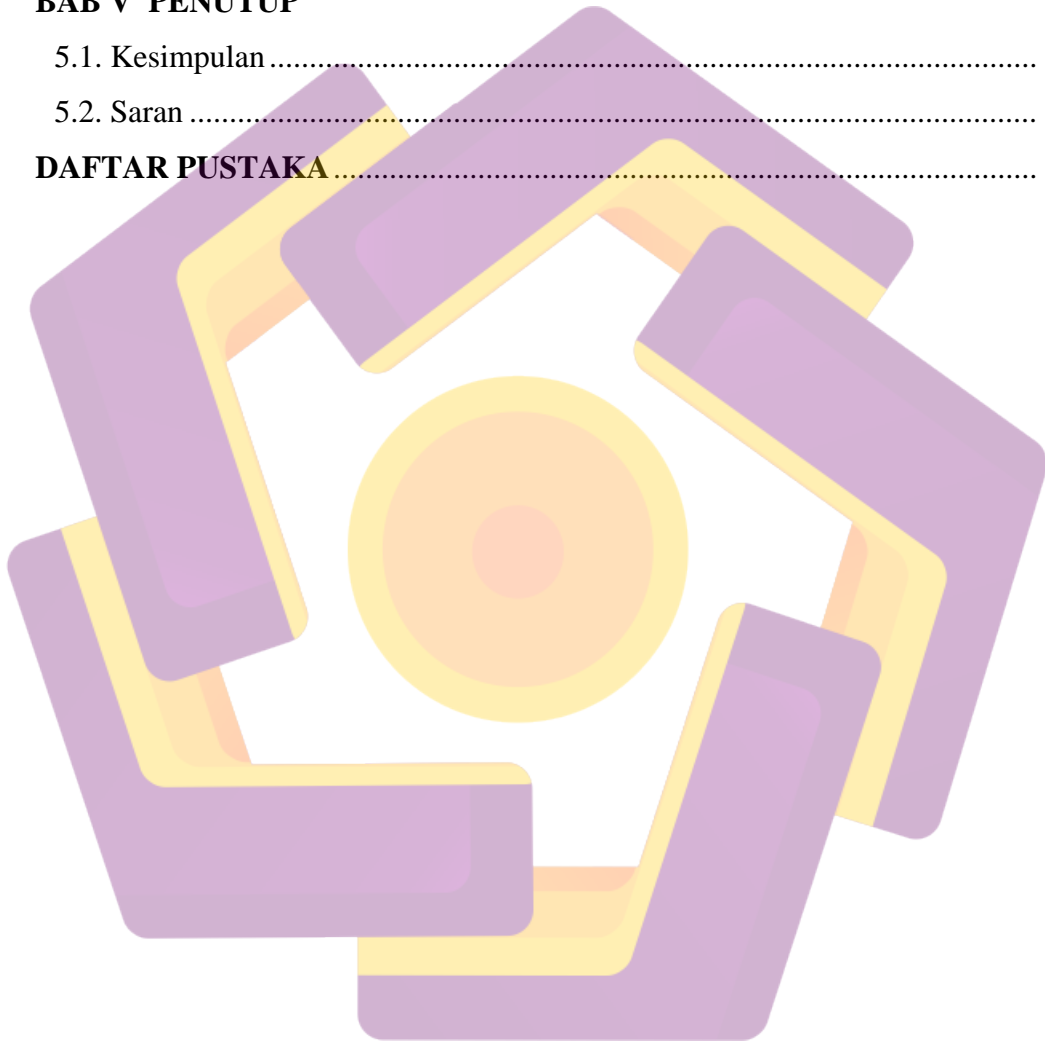


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metode Penelitian	3
1.6.1. Studi Kepustakaan	4
1.6.2. Metode Analisis	4
1.6.3. Metode Perancangan	4
1.6.4. Metode Testing	4
1.6.5. Pengujian.....	4
1.7. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Kajian Pustaka	7
2.2. Unsur – unsur Multimedia	8

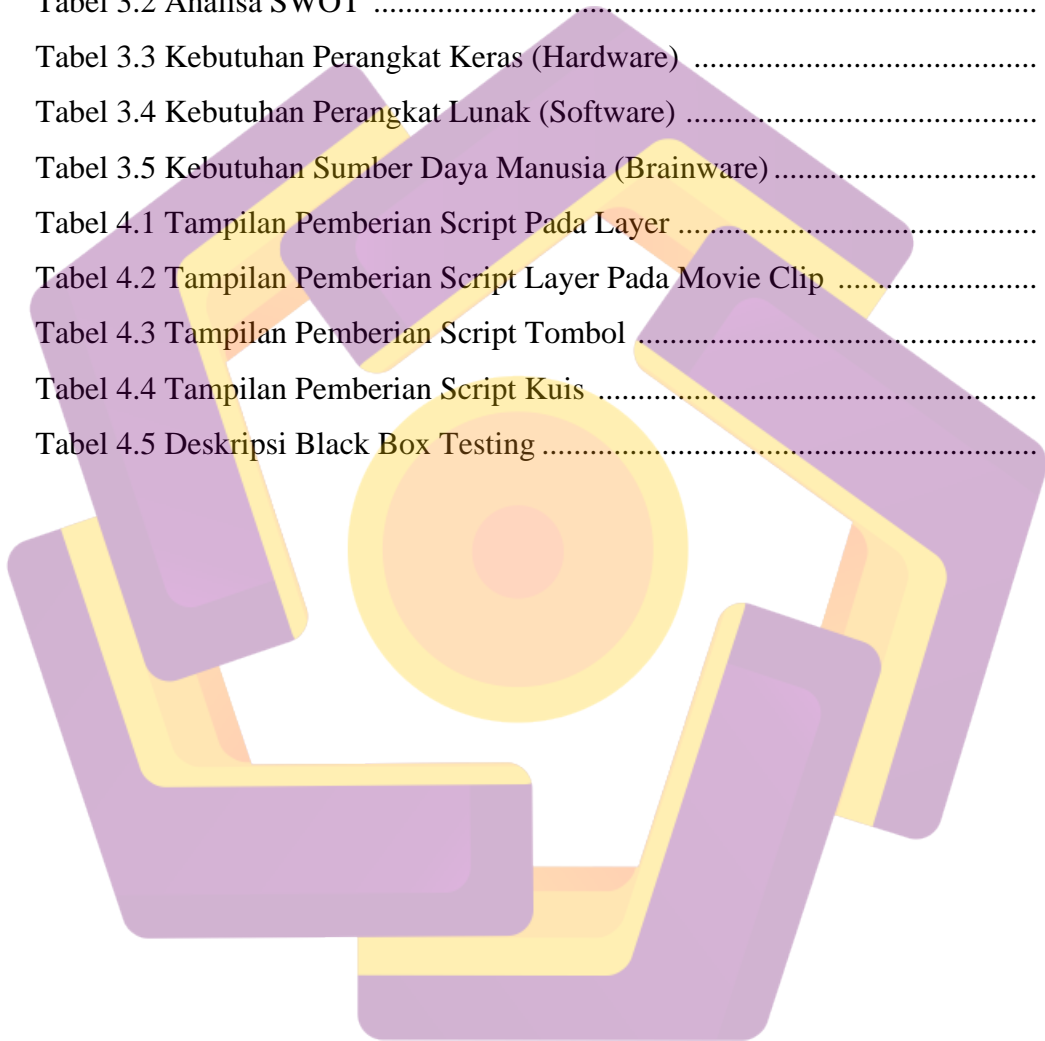
2.3. Tahap Pengembangan Sistem Multimedia	10
2.4. Software yang Digunakan.....	12
2.4.1. Seputar Flash	12
2.4.2. <i>Adobe Flash CS3</i>	13
2.4.3. <i>ActionScript</i> pada <i>Adobe Flash CS3</i>	16
2.4.4. <i>Movie Clip</i> pada <i>Adobe Flash CS3</i>	18
2.4.5. Corel Draw X4	18
2.4.6. Adobe Photoshop CS5.....	19
2.5. Unit Testing	20
2.6. Analisis yang Digunakan.....	21
2.7. <i>Flowchart</i>	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	
3.1. Analisis SWOT	24
3.2. Analisis Kebutuhan Sistem.....	26
3.2.1. Kebutuhan Fungsional.....	26
3.2.2. Kebutuhan Non Fungsional.....	27
3.2.3. Studi Kelayakan	29
3.3. Perancangan Media Pembelajaran.....	31
3.3.1. Konsep Dasar Media Pembelajaran	32
3.3.2. Perancangan Isi.....	32
3.3.3. Tampilan Flowchart Media pembelajaran.....	33
3.3.4. Rancangan Antar Muka.....	34
BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI	
4.1. Implementasi Pembuatan Media.....	38
4.1.1. Pembuatan Aset.....	38
4.1.2. Pembuatan Media.....	42
4.2. Pembahasan Tampilan dan <i>Listing</i> Program	49
4.2.1. <i>Interface</i>	49
4.2.2. <i>Media Screen</i>	50
4.2.3. <i>Listing</i> Program	52
4.2.4. <i>Exporting</i> Aplikasi Flash.....	63

4.3. Implementasi.....	63
4.3.1. Manual Instalasi	66
4.3.2. Panduan Menggunakan Aplikasi Media Pembelajaran.....	66
4.3.3. Kiat Pemeliharaan Media Pembelajaran	69
4.3.4. Pengujian Metode Black Box Testing.....	70
BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	72
5.2. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	73



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Simbol	22
Tabel 3.1 Identifikasi SWOT	24
Tabel 3.2 Analisa SWOT	25
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	27
Tabel 3.4 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	28
Tabel 3.5 Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware)	28
Tabel 4.1 Tampilan Pemberian Script Pada Layer	53
Tabel 4.2 Tampilan Pemberian Script Layer Pada Movie Clip	55
Tabel 4.3 Tampilan Pemberian Script Tombol	58
Tabel 4.4 Tampilan Pemberian Script Kuis	64
Tabel 4.5 Deskripsi Black Box Testing	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	12
Gambar 2.2 Halaman Awal Adobe Flash CS3	14
Gambar 2.3 Layar Adobe Flash CS3 Professional	15
Gambar 2.4 Panel ActionScript Adobe Flash CS3	17
Gambar 2.5 Tampilan Corel Draw X4	19
Gambar 2.6 Tampilan Adobe Photoshop CS5	20
Gambar 3.1 Rancangan Flowchart Media Pembelajaran	33
Gambar 3.2 Rancangan Tampilan Menu Utama	34
Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Profil	35
Gambar 3.4 Rancangan Tampilan Kuis	35
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Materi	36
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Aqidah	36
Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Galeri	37
Gambar 4.1 Tampilan Logo Media Pembelajaran	40
Gambar 4.2 Background Media	40
Gambar 4.3 Tombol Profil Pesantren	40
Gambar 4.4 Tombol Sistemika Ajaran Islam	41
Gambar 4.5 Tombol Galeri	41
Gambar 4.6 Tombol Kuis	41
Gambar 4.7 Halaman Awal Adobe Flash CS3	42
Gambar 4.8 Layar Kerja dan Properties pada Adobe Flash CS3	43
Gambar 4.9 Import File ke Flash	44
Gambar 4.10 Pemilihan File yang Akan di Import	44
Gambar 4.11 Klik Kanan Pada Objek Yang Akan di Convert	45
Gambar 4.12 Pemilihan Movie Clip atau Button	46
Gambar 4.13 Masukan Objek Pada Frame 1	47
Gambar 4.14 Penambahan Frame	48
Gambar 4.15 Pemberian Efek Motion dan Shape	48

Gambar 4.16 Tampilan Interface Menu Pada Flash	49
Gambar 4.17 Tampilan Profil Pesantren	50
Gambar 4.18 Tampilan Bagan Sistemika Ajaran Islam	50
Gambar 4.19 Tampilan Materi Aqidah	51
Gambar 4.20 Tampilan Galeri	51
Gambar 4.21 Tampilan Kuis	51
Gambar 4.22 Tampilan Pemberian Script Pada frame	52
Gambar 4.23 Tampilan Pemberian Script Pada frame	54
Gambar 4.24 Tampilan Pemberian Script Tombol	58
Gambar 4.25 Tampilan Pemberian Script Pada Kuis	59
Gambar 4.26 Tampilan Publish Setting	64
Gambar 4.27 Tampilan Preview Publish Setting	65
Gambar 4.28 Tampilan Hasil Publish	65
Gambar 4.29 Icon Program Media	66
Gambar 4.30 Tampilan Menu Utama	67
Gambar 4.31 Tampilan Profil	67
Gambar 4.32 Tampilan Sistemika Ajaran Islam	68
Gambar 4.33 Tampilan Aqidah dan Submenunya	68
Gambar 4.33 Tampilan Kuis	69

INTISARI

Media merupakan salah satu komponen dalam belajar mengajar yang amat diperlukan, mengingat bahwa kedudukan media ini bukan hanya sekedar alat bantu mengajar, tapi juga merupakan bagian integral dalam pembelajaran. Selain dapat menggantikan sebagai tugas guru sebagai penyaji materi (penyalur pesan) media juga memiliki potensial unik yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi proses belajar mengajar Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu media pembelajaran dapat dikatakan sebagai sumber belajar yang dapat membantu mencapai tujuan dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar Pendidikan Agama Islam. Tujuan penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang memiliki tingkat kemenarikan, kemudahan, keefektifan, dan efisiensi yang memadai sebagai media pembelajaran pada sistematika ajaran islam.

Langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, yakni (1) analisis kebutuhan, (2) rancangan media pembelajaran, (3) membuat media pembelajaran, (4) uji kelayakan, (5) revisi produk, (6) ujia coba produk, (7) produk akhir. Validasi media pembelajaran interaktif pada ahli materi, ahli media, ahli bahasa, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembuatan media pembelajaran interaktif dinyatakan valid dan tidak perlu direvisi.

Dari hasil survei yang diperoleh dapat ditarik kesimpulan bahwa media interkatif yang dibuat memiliki tingkat kemenarikan, kemudahan, keefektifan dan efisiensi.

Kata Kunci : Media, Pendidikan Agama Islam, Guru, Penyaji Materi, Pembelajaran Interaktif.

ABSTRACT

The media is one component in the learning process which is sorely needed, given that the position is not just a media teaching aids, but also an integral part of learning. Besides being able to replace a teacher's job as presenter materials (channel messages) media also has the unique potential to assist students in improving teaching and learning motivation of Islamic education. Therefore learning media can be regarded as a learning resource that can help achieve the goal of learning Islamic education in improving motivation in teaching and learning Islamic education. The purpose of this study is to produce media that have high levels of the attractiveness, convenience, effectiveness and efficiency are adequate as a medium of learning in the systematics of the teachings of Islam.

The steps in the manufacture of interactive learning media, namely (1) needs analysis, (2) the design of instructional media, (3) create instructional media, (4) due diligence, (5) revision of the product, (6) product trials, (7) the final product. Interactive learning media validation performed on subject matter experts, media specialists and language experts, so it can be concluded that the creation of interactive learning media is valid and does not need to be revised

From the survey results obtained it can be concluded that the media has created an interactive learning rate the attractiveness, convenience, effectiveness and efficiency.

Keywords: *Media, Islamic Education, Teacher, Presenter Material, Interactive Learning*