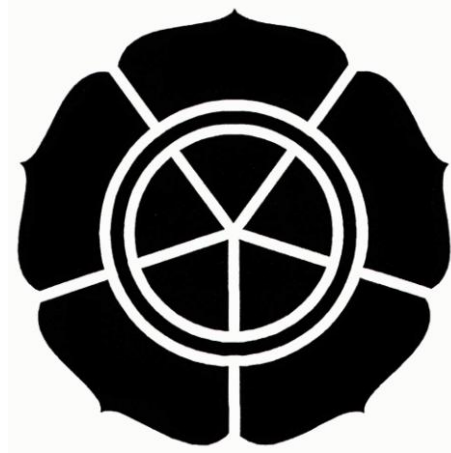


**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DAN MENGAJI BERBASIS
FLASH**

TUGAS AKHIR



Disusunoleh:

Muhammad Yunas 09.01.2516
RahmadSuhajar 09.01.2521

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2012**

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DAN MENGAJI BERBASIS

FLASH

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya pada jenjang
Diploma III jurusan Teknik Informatika



Disusunoleh:

Muhammad Yunas 09.01.2516

Rahmad Suhajar 09.01.2521

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DAN MENGAJI BERBASIS FLASH

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rahmad Suhajar 09.01.2521

Muhammad Yunas 09.01.2516

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Pada tanggal 23 Agustus 2012

Dosen Pembimbing



Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

NIK 190302215

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DAN MENGAJI BERBASIS FLASH
TK AISYIAH BUSTANUL ATFHAL**

Yang di persiapkan dan disusun oleh

Rahmad Suhajar 09.01.2521

Muhammad Yunas 09.01.2516

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 16 September 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Joko Dwi Santoso, M.Kom

NIK : 190302181

Agus Purwanto, M.Kom

NIK : 190000001

Tugas Akhir ini telah diterima salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 16 September 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M

NIK. 190302001

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 10 Oktober 2013

Penulis

Rahmad Suhajar

09.01.2521

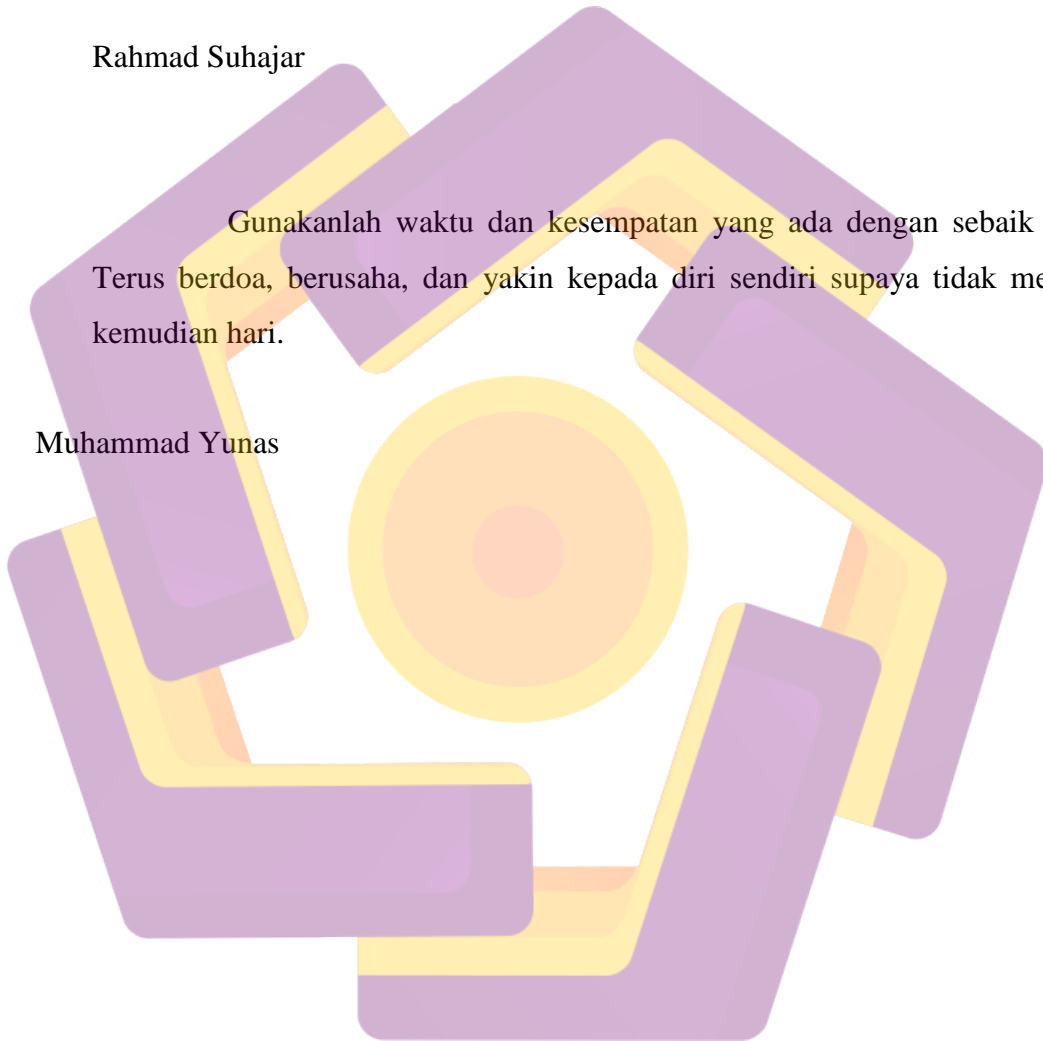
MOTTO

Waktu yang menentukan keberhasilan dan kesuksesan itu tidak akan pernah lepas dari usaha yang gigih serta selalu berdoa kepada ALLAH SWT.

Rahmad Suhajar

Gunakanlah waktu dan kesempatan yang ada dengan sebaik mungkin. Terus berdoa, berusaha, dan yakin kepada diri sendiri supaya tidak menyesal di kemudian hari.

Muhammad Yunas



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah hamba mengucapkan syukur kepada Allah yang telah memberikan jalan serta ridho sampai terselesaikannya Tugas Akhir ini. Sholawat serta salam selalu kucurahkan kepada nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia menuju jalan yang terang.

Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada orang - orang yang saya sayangi:

- Special untuk orang tuadankeluargaku, terimakasihatasnasehat, petunjukdando'arestunya.
- Teman - teman 09-D3TI-01, aku pasti merindukan kalian semua dan semoga bagi teman-teman yang belum menyelesaikan tugas akhir, kalian bisa cepat menyelesaikannya.
- Untuk bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom terima kasih atas bimbingannya selamaini.
- Khusus untuk teman – temanku dan keluarga yang memberi dukungan hingga saat ini saya ucapkan banyak terima kasih atas doa dan dukungannya.

Muhammad Yunas

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah hamba mengucapkan syukur kepada-Mu Ya Allah yang telah memberikan jalan serta ridho sampai terselesaikannya Tugas Akhir ini. Sholawat serta salam selaluku curahkan kepada nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari jalan kegelapan menuju jalan yang terang.

Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada orang-orang yang saya sayangi:

- Semua keluargaku khususnya kedua orang tua saya yang telah memberikan perhatian yang amat besar, terima kasih atas nasehat, petunjuk dan do'a restunya.
- Untuk bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom terima kasih atas bimbingannya selamaini.
- Dan buat pacar saya Nabila yang telah mendukung saya selama ini.
- Semua teman - teman 09-D3TI-01 yang tidak bias saya sebut satu persatu, aku pasti merindukan kalian semua dan tetap semangat bagi teman - teman yang belum menyelesaikan tugas akhir.

Rahmat Suhajar

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Media Pembelajaran Bahasa Arab dan Mengaji Berbasis Flash”

Penulisan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Diploma III jurusan Teknik Informatika di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Penulis menyadari dalam pembuatan tugas akhir ini tidak lepas dari pihak - pihak yang telah membantu. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, member motivasi dan masukan pada penulis dalam penyusunan tugas akhir
3. Ibu Endang Iswati selaku kepala sekolah TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL.
4. Para dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
5. Orang tua kami yang senantiasa memberikan dukungan, memenuhi kebutuhan dan mendorong kami cepat lulus.
6. Seluruh pihak yang telah membantu, yang tidak bias kami sebutkan satu persatu.

Penulis juga menyadari bahwa dalam pembuatan tugas akhir ini masih banyak kekurangan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna menyempurnakan Tugas Akhir ini.

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
HAL PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
1.7 Jadwal Pengerjaan.....	5
BAB II DASAR TEORI.....	7
Definisi Pembelajaran.....	7
2.1. Pengertian Dan Peranan Multimedia.....	7
2.2. Definisi Multimedia.....	8
2.3. Objek - objek Multimedia.....	9
2.4. Pentingnya Multimedia.....	11
2.5. Struktur Desain Multimedia.....	13
2.5.1. Struktur Linear.....	13
2.5.2. Struktur Hierarki.....	14

2.5.3.Struktur Piramida.....	15
2.5.4.Struktur Polar	16
2.6.Langkah-langkah Pengembangan Multimedia.....	18
2.7.Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	21
2.7.1.Adobe Flash CS3 Profesional.....	21
2.7.2.Adobe Photoshop CS3.....	25
2.7.3 Reorder.....	29
BAB III TINJAUAN UMUM.....	30
3.1.Sejarah Singkat TK.....	30
3.2.Profil Struktur Pengurus Yayasan.....	30
3.3.Visi dan Misi TK.....	31
3.4 Tujuan TK.....	31
3.5 Program Kegiatan TK.....	32
3.6 Fasilitas Pendidikan.....	32
3.7 Kegiatan Di TK ABA Gedong kuning.....	33
BAB IV PEMBAHASAN.....	34
4.1.Merancang Konsep.....	34
4.2.Merancang Isi.....	42
4.3.Merancang Naskah.....	44
4.4.Merancang Grafik.....	45
4.5 Memproduksi system.....	49
4.6 Melakukan Pengujian.....	65
4.7 Menggunakan Sistem.....	70
4.8 Memelihara Sistem.....	75
BAB V PENUTUP.....	76
5.1.Kesimpulan.....	76
5.2.Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Gambar1.1.1 :Tabel Jadwal Pengerjaan Tugas Akhir.....	6
Gambar1.1.2 :Tabel Uji coba aplikasi.....	67
Gambar1.1.3 :Tabel hasil kuisisioner dalam bentuk pilihan suara....	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar1.1 :Objek-objek Multimedia.....	11
Gambar2.1 :Struktur Linear.....	13
Gambar2.2 :Struktur Hierarki.....	14
Gambar2.3 :Struktur Piramida.....	15
Gambar2.4 :Struktur Polar.....	16
Gambar2.5 :Bagan Pengembangan Multimedia.....	18
Gambar2.6 : Area Kerja Adobe Flash.....	23
Gambar2.7 : Area Kerja Adobe Photoshop.....	26
Gambar2.8 : Recorder.....	29
Gambar4.1 :proses pembuatan menu.....	35
Gambar4.2 : Proses Pembuatan Untitled 1.....	36
Gambar4.3 : Proses PembuatanGaris-garis di stage(layer).....	36
Gambar4.4 : Proses Pembuatan Tombol Ngaji,B.Arab,Soal.....	37
Gambar4.5 :Pembuatan dokumen baru photoshop.....	38
Gambar4.6 :Pembuatan background belakang.....	39
Gambar4.7 :Pembuatan header Pertama.....	40
Gambar4.8 :Pembuatan header kedua.....	40
Gambar4.9 :Menjadikan file berformat JPEG.....	41
Gambar4.10 :Struktur Aplikasi.....	43
Gambar4.11 :Rancangan Menu Utama.....	46
Gambar4.12 :Rancangan ngaji.....	47
Gambar4.13 :Rancangan soal ngaji.....	47
Gambar4.14 :Rancangan B.Arab.....	48
Gambar4.15 :Rancangan soal B.Arab.....	48
Gambar4.16 :Rancangan video.....	49
Gambar4.17 :Alur Proses Produksi Sistem.....	49
Gambar4.18 :Tampilan pembuatan & pemotongan adobe PS.....	50
Gambar4.19 :Pemotongan Tulisan Arab.....	51
Gambar4.20 : Proses pembuatan Menu.....	52

Gambar4.21 : proses pembuatan Untitled 1	52
Gambar4.22 : Proses Pembuatan Garis di stage.....	53
Gambar4.23 : Proses Pembuatan Tombol.....	54
Gambar4.24 : Proses Pembuatan ActionscriptButton Ngaji.....	55
Gambar4.25 : Proses Pembuatan ActionscriptButton B.Arab.....	56
Gambar4.26: Proses Pembuatan ActionscriptButton Soal.....	57
Gambar4.27 : Proses Pembuatan ActionscriptStop Pada Frame....	58
Gambar4.28 : Proses Pembuatan ActionscriptPlay Pada Frame....	59
Gambar4.29 : Proses Pembuatan Animasi Text Gerak.....	60
Gambar4.30 : Proses Menjalankan Animasi Text.....	61
Gambar4.31 :Tampilan Menu Utama.....	62
Gambar4.32 :Tampilan Menu pilih tombol.....	63
Gambar4.33 :Tampilan Menu pilih button.....	63
Gambar4.34 :Tampilan ngaji.....	64
Gambar4.35 :Tampilan B.Arab.....	64
Gambar4.36 :Tampilan menu utama.....	70
Gambar4.37 :Tampilan menu ngaji.....	71
Gambar4.38 :Tampilan menu soal ngaji.....	72
Gambar4.39 :Tampilan menu B.Arab.....	73
Gambar4.40 :Tampilan menu soal B.Arab.....	74
Gambar4.41 :Tampilan menu video.....	75

INTISARI

Sebuah era baru di dalam dunia pendidikan muncul sejalan dengan diperkenalkannya istilah teknologi informasi dan system informasi, yaitu bagaimana cara menggunakan perangkat computer, aplikasi, dan sarana telekomunikasi untuk meningkatkan pembelajaran secara signifikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi telah meliputi masyarakat dunia. Sebagai bagian dari masyarakat dunia, kita tentunya tidak ingin ketinggalan teknologi dan informasi yang sedang berkembang saat ini.

Ada banyak cara yang dapat di tempuh untuk mengetahui perkembangan teknologi yang sedang terjadi. Salah satu cara adalah dengan memanfaatkan computer sebagai sarana untuk pengolahan data dan informasi. Demikian halnya dengan TAMAN KANAK KANAK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL. Pembelajaran ini bukan tidak mungkin di lakukan secara manual (menjelaskan satu persatu) yang hasilnya kurang efektif dan efisien. Karena setiap anak pasti mempunyai tingkat pola pikir yang berbeda.

Untuk dapat mengefektifkan dan efisiensi kerja kegiatan pembelajaran di butuhkan sebuah system informasi berbasis FLASH yang sangat di butuhkan dunia pembelajaran sekarang, untuk meminimalkan waktu dan tenaga. Oleh karena itu penulis mencoba mengembangkan suatu system informasi pembelajaran ini pada TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL dengan menggunakan MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DAN MENGAJI BERBASIS FLASH yang di harapkan dapat mengatasi kesulitan bagian pembelajaran pada anak - anak.

Kata kunci : Media pembelajaran interaktif, Mengaji, Flash, Bahasa Arab

ABSTRACT

A new era in the world of education introduced him appear in line with the term information technology and information systems , namely how to use computer tools , applications , and telecommunications facilities to significantly improve learning . Developments in science and technology has been covering the world of information . As part of the global community , we certainly do not want to miss and information technology that is being developed at this time .

There are many ways that can be in use to determine the technological developments that are happening . One way is to utilize the computer as a means for processing data and information .Likewise kindergarten AISYIYAH BustanulRA . This learning is not impossible to do manually in (explained one by one) the result is less effective and efficient . Since each child must have a different mindset level .

To be able to streamline and work efficiency of learning activities takes a FLASH-based information system that is in need of learning the world now, to minimize the time and effort. Therefore, the author tries to develop an information system is in kindergarten learning AISYIYAH Bustanul Athfal using ARABIC AND THE KORAN LEARNING MEDIA BASED FLASH and study that is expected to overcome the difficulty of the learning section on children - children.

Keywords :*Interactive learning media, Flash,The-Koran,Arabic*