

**APLIKASI PEMBELAJARAN PENGHAFALAN ASMA'UL HUSNA
BESERTA ARTINYA BERBASIS MULTIMEDIA 2 DIMENSI
UNTUK TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH
BUSTANUL ATHFAL**

SKRIPSI



disusun oleh

Siti Mustikaningsih

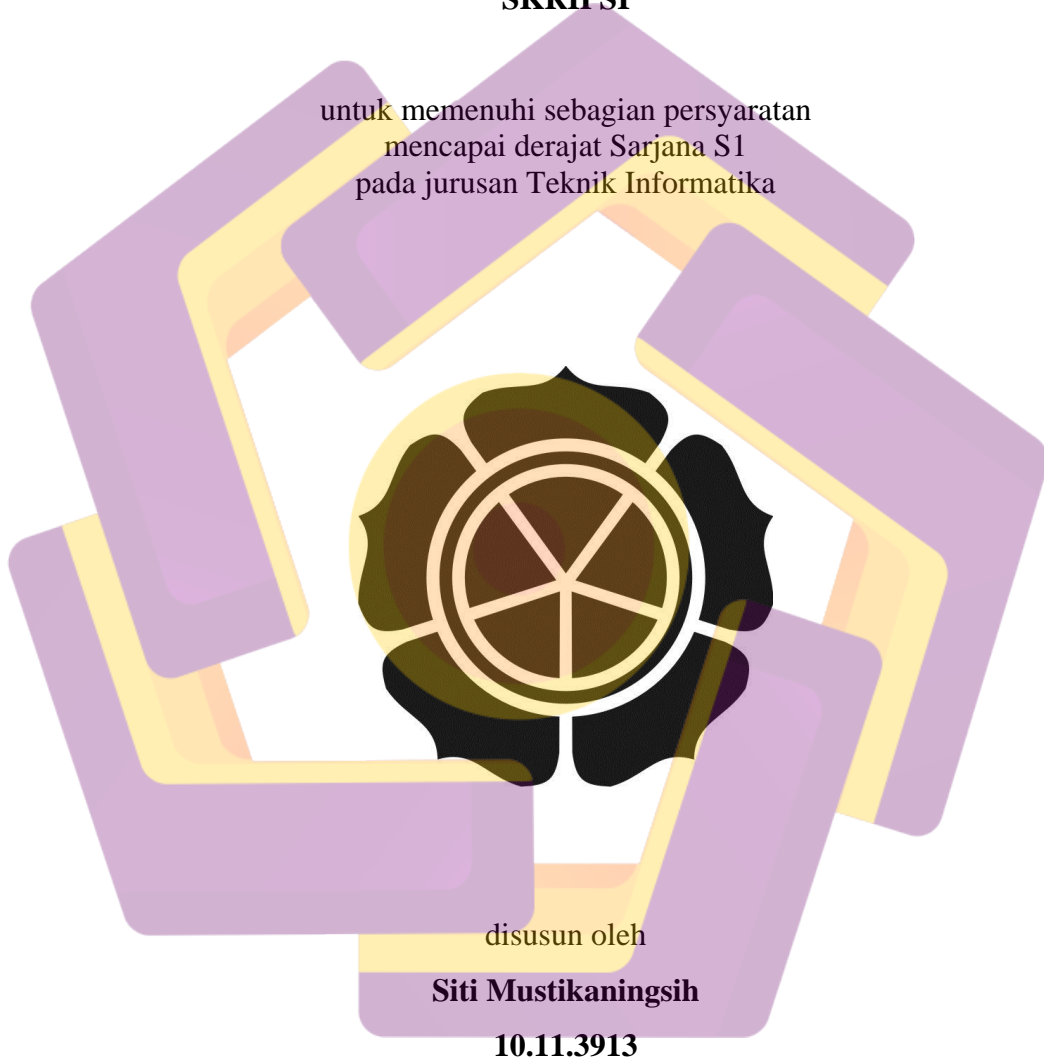
10.11.3913

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

**APLIKASI PEMBELAJARAN PENGHAFALAN ASMA'UL HUSNA
BESERTA ARTINYA BERBASIS MULTIMEDIA 2 DIMENSI
UNTUK TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH
BUSTANUL ATHFAL**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Siti Mustikaningsih

10.11.3913

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI PEMBELAJARAN PENGHAFFALAN ASMA'UL HUSNA
BESERTA ARTINYA BERBASIS MULTIMEDIA 2 DIMENSI
UNTUK TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH
BUSTANUL ATHFAL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Siti Mustikaningsih

10.11.3913

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 September 2013

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI PEMBELAJARAN PENGHAFALAN ASMA'UL HUSNA
BESERTA ARTINYA BERBASIS MULTIMEDIA 2 DIMENSI
UNTUK TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH
BUSTANUL ATHFAL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Siti Mustikaningsih

10.11.3913

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Februari 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 22 Februari 2014



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

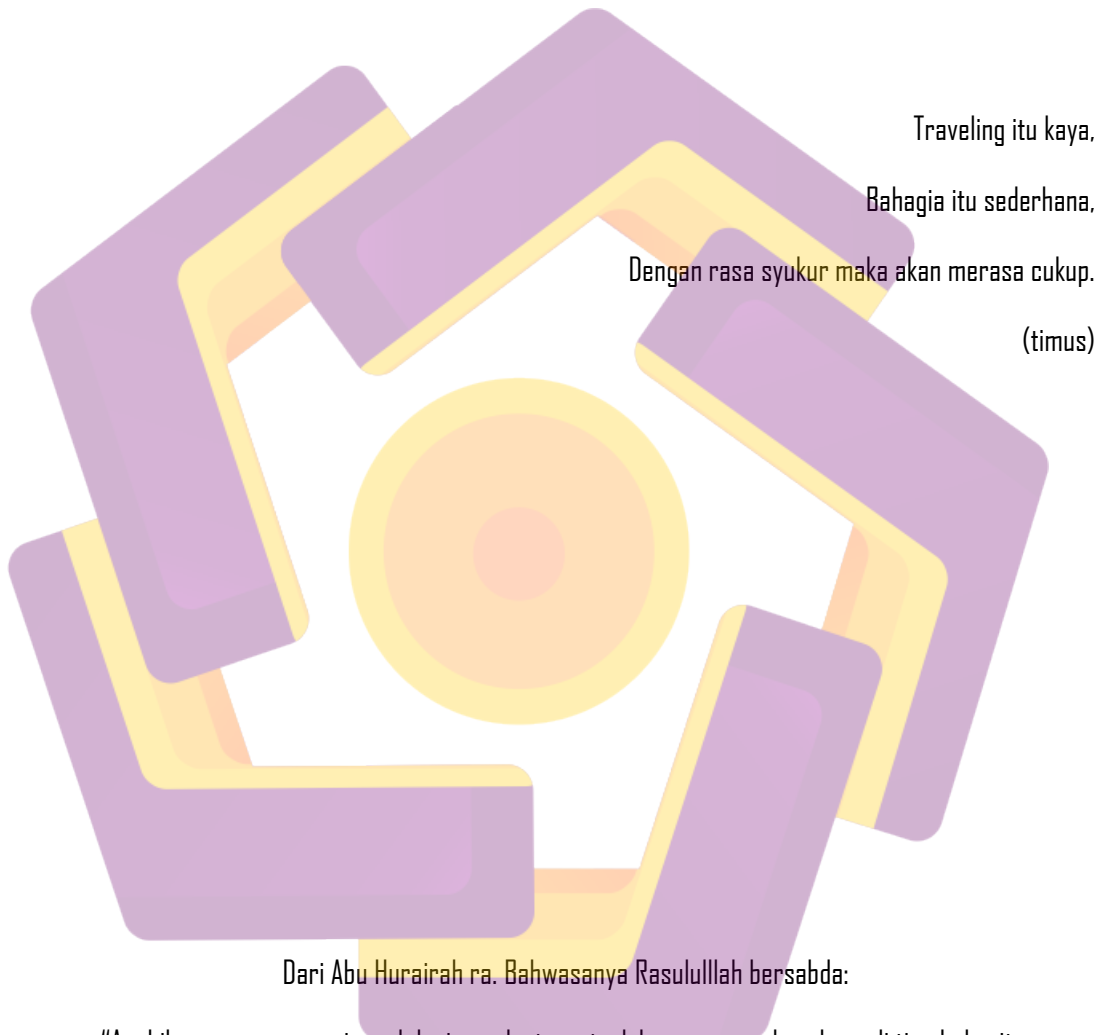
PERNYATAAN

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, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis menjadi acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 14 Februari 2014

Siti Mustikaningsih
NIM : 10.11.3913

MOTTO HIDUP



Traveling itu kaya,
Bahagia itu sederhana,
Dengan rasa syukur maka akan merasa cukup.
(timus)

Dari Abu Hurairah ra. Bahwasanya Rasulullah bersabda:

“Apabila seseorang meninggal dunia, maka terputuslah semua amalnya kecuali tiga hal yaitu:

Sedekah jariyah,

Ilmu yang bermanfaat,

Anak sholeh yang mau mendoakannya.”

(HR. Muslim)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ini.

Kupersembahkan karya kecil ini untuk:

Kedua orang tuaku yang aku cinta dan aku sayang,

Ketiga kakaku yang aku sayang juga, mbak Nunik, mbak watik, mas Kholis, mbak Wulan,
dan juga ponakanku mbak risa, mas fatah dan dek danis.

Makasih selalu membuatku semangat,

Semua teman-temanku,

Ngumpul bareng kontrakan WoluEnem,

Mega, Rio, Ucup, 3 Wahyu (Pancing, Bastard, Gondes), Rosa, Olga, Hendaru, Ngapak, Fentha, Adhi, Kancil,
Tya, Ana, Ajev, Dita, Kipli, Gembul, Wawan, Zulfan, Agung, Miko, Finto, Agit, Doyok, Soni, dan lainnya.

SemutSummit, Pran, Yogo, Adent, Eddy.

Semangat petualang, menjejakkan kaki di bumi pertiwi.

IO_SI_TI_05, Kost Lely, dan Tri Wahyuni

Terima kasih semua atas kebersamaan selama ini.
Semoga persaudaraan kita tidak akan pernah putus.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji syukur atas segala limpahan karunia-Nya sehingga penulis telah menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Aplikasi Pembelajaran Penghafalan Asma'ul Husna beserta Artinya Berbasis Multimedia 2 Dimensi untuk Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal” dengan lancar.

Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa bimbingan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Dengan terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T selaku ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom yang telah berkenan membimbing saya dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Joko Dwi Santoso, M.Kom dan Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen penguji yang telah memberikan nilai terbaik untuk saya.
5. Ibu Siti Markhanah, S.Pd selaku Kepala Sekolah dan Guru Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Perumnas Condong Catur yang telah memberi izin, membantu dan memberi arahan dalam penelitian ini.

6. Kedua orang tua saya tercinta, yang telah memberikan doa, semangat dan kasih sayang.
7. Untuk semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran skripsi ini.

Penulis juga menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi isi, penulisan, maupun pembahasan. Oleh karena itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dikemudian hari dan dipergunakan dengan sebaik-baiknya, baik untuk penulis pada khususnya dan untuk pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 14 Februari 2014

Siti Mustikaningsih

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Pembelajaran.....	8
2.1.1 Pengertian Pembelajaran.....	8
2.1.2 Tujuan Pembelajaran.....	9
2.1.3 Pengertian Materi Pembelajaran Asmau'ul Husna.....	10
2.2 Media Pembelajaran.....	10
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	11
2.3 Multimedia.....	13

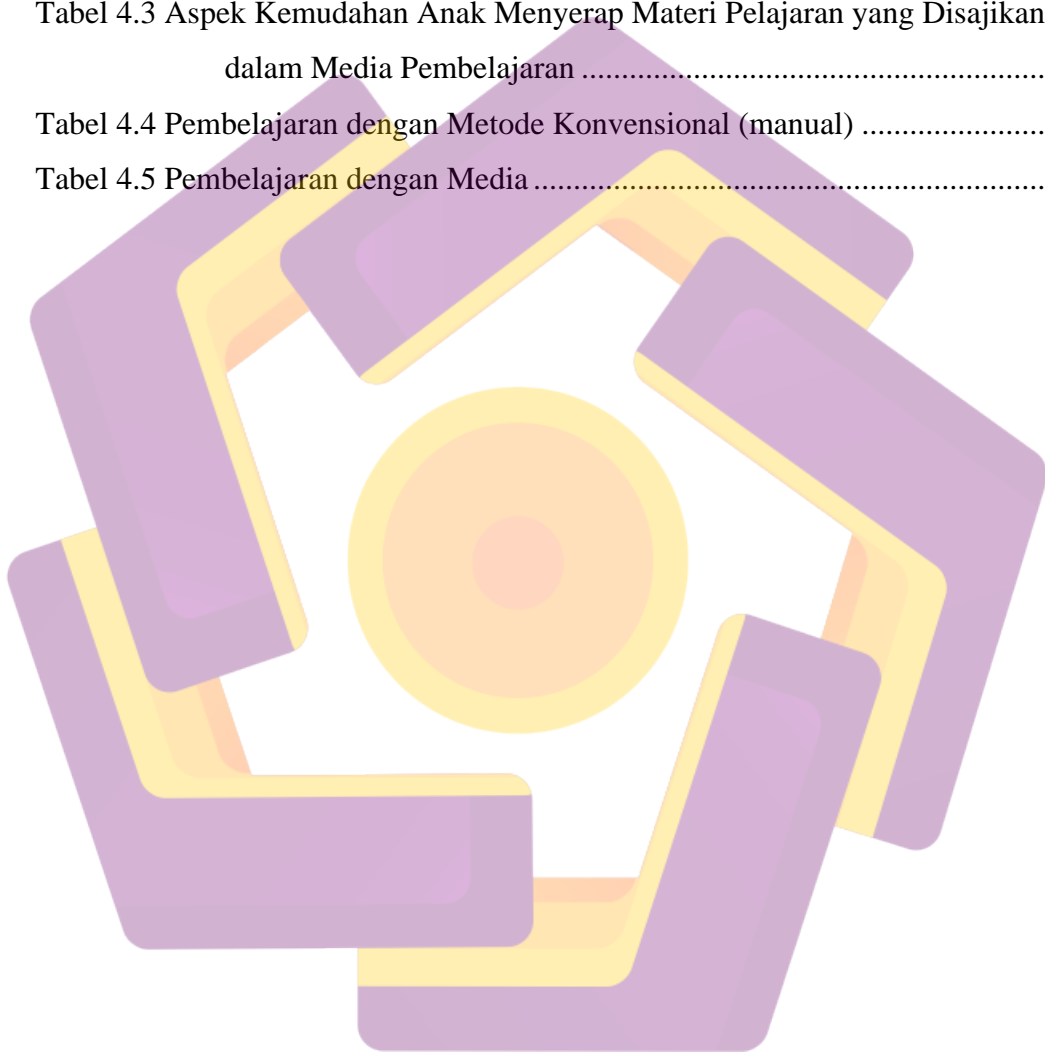
2.3.1	Pengertian Multimedia.....	13
2.3.2	Elemen Multimedia.....	13
2.3.3	Kategori Multimedia.....	15
2.3.4	Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran	17
2.4	Pengenalan Adobe Flash.....	17
2.4.1	Sekilas tentang Adobe Flash	17
2.4.2	Kelebihan Adobe Flash Professional.....	19
2.4.3	Animasi.....	20
2.4.3.1	Pengertian Animasi	20
2.4.3.2	Animasi dalam Adobe Flash Professional.....	21
2.4.4	Tentang ActionScript.....	22
2.4.5	Import File	23
2.4.6	Menambahkan Suara pada Flash.....	23
2.5	Rancangan Pengembangan Multimedia.....	24
2.5.1	Struktur Informasi Multimedia.....	24
2.5.1.1	Struktur Linier	24
2.5.1.2	Struktur Menu.....	25
2.5.1.3	Struktur Hierarki.....	26
2.5.1.4	Struktur Jaringan	27
2.5.1.5	Struktur Kombinasi	27
2.5.2	Pengembangan Sistem Multimedia.....	29
2.6	Perangkat Lunak yang Digunakan.....	31
2.6.1	Adobe Flash CS3 Professional	31
2.6.2	Adobe Photoshop CS3.....	32
2.6.3	Adobe Audition CS6	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		36
3.1	Tinjauan Umum	36
3.1.1	Gambaran Umum Tempat Penelitian	36
3.1.1.1	Profil dan Direktori.....	36
3.1.1.2	Kondisi Fisik Sekolah.....	37

3.1.1.3	Kondisi Non Fisik Sekolah.....	38
3.1.1.4	Visi dan Misi Sekolah	39
3.1.2	Gambaran Umum Kelas yang Diteliti	40
3.2	Analisis Sistem.....	40
3.3.1	Analisis SWOT.....	41
3.3.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	43
3.3.1.1	Kebutuhan Fungsional.....	43
3.3.1.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	43
3.3.3	Studi Kelayakan.....	45
3.3.3.1	Kelayakan Teknologi.....	45
3.3.3.2	Kelayakan Hukum.....	46
3.3.3.3	Kelayakan Operasional.....	46
3.3	Perancangan Media Pembelajaran	47
3.3.1	Merancang Konsep.....	47
3.3.2	Merancang Isi	49
3.3.3	Merancang Naskah	50
3.3.4	Perancangan Tampilan	52
3.3.4.1	Tampilan Intro	53
3.3.4.2	Tampilan Menu Utama.....	53
3.3.4.3	Tampilan Menu Mengenal Asma'ul Husna	54
3.3.4.4	Tampilan Menu Lafadz Asma'ul Husna	54
3.3.4.5	Tampilan Menu Kisah dan Hikmah Asma'ul Husna	55
3.3.4.6	Tampilan Menu Permainan	55
3.3.4.7	Tampilan Menu Tentang Aplikasi.....	59
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	60
4.1	Perancangan Aplikasi.....	60
4.1.1	Pembuatan Gambar	61
4.1.2	Pembuatan Sound	62
4.1.3	Lembar Kerja Adobe Flash CS3.....	62
4.1.4	Import File	63

4.1.5 Halaman Intro.....	65
4.1.6 Halaman Menu Utama.....	66
4.1.7 Halaman Mengenal Asma'ul Husna.....	66
4.1.8 Halaman Lafadz Asma'ul Husna.....	67
4.1.9 Halaman Kisah dan Hikmah Asma'ul Husna.....	67
4.1.10 Halaman Games.....	68
4.1.11 Halaman Tentang Aplikasi.....	71
4.1.12 Teknik Pembuatan Puzzle dalam Games	71
4.1.13 Pembuatan Tombol.....	74
4.1.14 Pemberian Nilai	76
4.1.15 Mengubah ke dalam File .exe.....	78
4.2 Pengujian Sistem.....	79
4.2.1 Pengujian Metode Black Box Testing.....	79
4.2.2 Validasi ahli Materi	80
4.2.3 Pengujian Terhadap Pengguna	81
4.3 Penggunaan Sistem	82
4.4 Pemeliharaan Sistem.....	83
4.5 Implementasi Tampilan	84
4.5.1 Intro	84
4.5.2 Menu Utama	84
4.5.3 Menu Mengenal Asma'ul Husna.....	85
4.5.4 Menu Lafadz Asma'ul Husna.....	86
4.5.5 Menu Kisah dan Hikmah.....	86
4.5.6 Menu Games.....	87
4.5.7 Menu Tentang Aplikasi	92
BAB V PENUTUP.....	93
5.1 Simpulan	93
5.2 Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN.....	944

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Black Box Testing.....	79
Tabel 4.2 Penilaian dalam Aspek Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	80
Tabel 4.3 Aspek Kemudahan Anak Menyerap Materi Pelajaran yang Disajikan dalam Media Pembelajaran	81
Tabel 4.4 Pembelajaran dengan Metode Konvensional (manual)	81
Tabel 4.5 Pembelajaran dengan Media	82

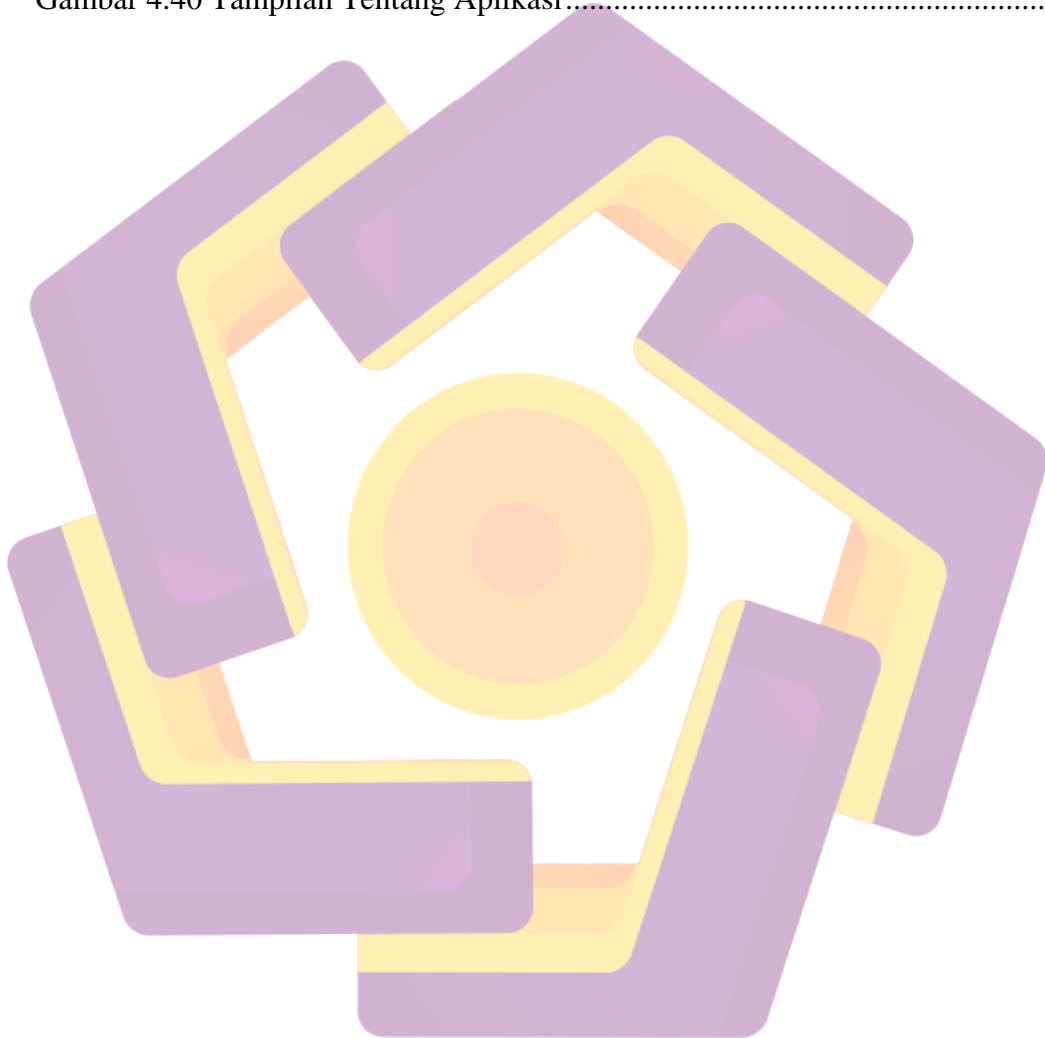


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Elemen Multimedia.....	14
Gambar 2.2 Bagan Alur Multimedia Interaktif.....	16
Gambar 2.3 Bagan Alur Multimedia Linier.....	17
Gambar 2.4 Struktur Linier.....	25
Gambar 2.5 Struktur Menu.....	25
Gambar 2.6 Struktur Hierarki.....	26
Gambar 2.7 Struktur Jaringan.....	27
Gambar 2.8 Struktur Kombinasi.....	28
Gambar 2.9 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	30
Gambar 2.10 Lembar Kerja Adobe Flash CS3 Professional.....	31
Gambar 2.11 Lembar Kerja Adobe Photoshop CS3.....	34
Gambar 2.12 Lembar Kerja Adobe Audision CS6.....	35
Gambar 3.1 Struktur Informasi Kegiatan Pembelajaran.....	48
Gambar 3.2 Rancangan Halaman Intro.....	53
Gambar 3.3 Rancangan Halaman Menu Utama.....	53
Gambar 3.4 Rancangan Halaman Menu Mengenal Asma'ul Husna.....	54
Gambar 3.5 Rancangan Halaman Menu Lafadz Asma'ul Husna.....	54
Gambar 3.6 Rancangan Menu Kisah dan Hikmah Asma'ul Husna.....	55
Gambar 3.7 Rancangan Halaman Games Pertama Dijalankan.....	55
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Games Puzzle.....	56
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Tulis Nama.....	56
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Nilai Games.....	57
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Games Berhasil dimainkan.....	57
Gambar 3.12 Rancangan Halaman Games Gagal Dimainkan.....	58
Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Nilai Tertinggi.....	58
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Tentang Aplikasi.....	59
Gambar 4.1 Alur Proses Pembuatan Aplikasi.....	60
Gambar 4.2 Gambar Karakter Kakak.....	61
Gambar 4.3 Gambar Background.....	61

Gambar 4.4 Editing Backsound	62
Gambar 4.5 Lembar adobe Flash CS3	62
Gambar 4.6 Import to library	63
Gambar 4.7 Import gambar to library	64
Gambar 4.8 Pembuatan Intro Tampilan 1	65
Gambar 4.9 Pembuatan Intro Tampilan 2	65
Gambar 4.10 Proses Pembuatan Menu Utama.....	66
Gambar 4.11 Proses Pembuatan Halaman Mengenal Asma'ul Husna	66
Gambar 4.12 Proses Pembuatan Halaman Lafadz Asma'ul Husna	67
Gambar 4.13 Proses Pembuatan Halaman Kisah dan Hikmah	67
Gambar 4.14 Proses Pembuatan Halaman Utama Menu Games	68
Gambar 4.15 Proses Pembuatan Halaman Games Puzzle	68
Gambar 4.16 Proses Pembuatan Halaman Tulis Nama	69
Gambar 4.17 Proses Pembuatan Halaman Nilai Games	69
Gambar 4.18 Proses Pembuatan Tampilan Games Berhasil Dimainkan	70
Gambar 4.19 Proses Pembuatan Tampilan Games Tidak Berhasil Dimainkan....	70
Gambar 4.20 Proses Pembuatan Tampilan Tentang Aplikasi.....	71
Gambar 4.21 Editing Gambar untuk Puzzle	71
Gambar 4.22 Hasil Potongan Puzzle.....	72
Gambar 4.23 Papan Puzzle	72
Gambar 4.24 Hasil Games Puzzle.....	74
Gambar 4.25 Jendela Publish setting	78
Gambar 4.26 Tampilan Intro.....	84
Gambar 4.27 Tampilan Menu Utama.....	85
Gambar 4.28 Tampilan Menu Mengenal Asma'ul Husna	85
Gambar 4.29 Tampilan Menu lafadz Asma'ul Husna	86
Gambar 4.30 Tampilan Menu Kisah dan Hikmah	87
Gambar 4.31 Tampilan Instruksi Cara Bermain	87
Gambar 4.32 Tampilan Nilai Tertinggi.....	88
Gambar 4.33 Tampilan Games puzzle level 1	88
Gambar 4.34 Tampilan Games puzzle level 2	89

Gambar 4.35 Tampilan Games puzzle level 3	89
Gambar 4.36 Tampilan Berhasil	90
Gambar 4.37 Tampilan Gagal	90
Gambar 4.38 Tampilan Tulis Nama.....	91
Gambar 4.39 Tampilan Nilai Games	91
Gambar 4.40 Tampilan Tentang Aplikasi.....	92



INTISARI

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat, termasuk dalam bidang pendidikan. Saat ini komputer sudah menjadi hal umum yang dioperasikan oleh semua kalangan, termasuk pembelajaran untuk anak-anak usia TK. Integrasi komputer dengan pembelajaran menjadi sangat penting. Kolaborasi keduanya dapat meningkatkan anak untuk lebih semangat saat belajar.

Dalam pembuatan “Aplikasi Pembelajaran Penghafalan Asma'ul Husna beserta Artinya Berbasis Multimedia 2 Dimensi untuk Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal” bertujuan supaya anak-anak lebih semangat dalam belajar Asma'ul Husna, didukung dengan adanya suara yang merdu dan efek animasi yang lucu, sehingga dapat menjadikan belajar bukanlah hal yang membosankan. Khususnya menghafal Asma'ul Husna beserta mengetahui arti dan makna dari nama-nama Asma'ul Husna.

Dalam pembuatan aplikasi ini, software yang digunakan adalah adobe flash untuk interaktifnya, odobe audision untuk sound dan adobe photoshop untuk desain. Elemen-elemen yang digunakan dalam aplikasi ini berupa karakter, background, dan elemen lainnya dengan memanfaatkan tool yang ada pada software adobe flash serta menyiapkan efek suara. Elemen yang telah disiapkan dan dibuat disusun dalam scene, layer dan frame. Dalam aplikasi ini juga memanfaatkan actionsript dan motion.

Kata kunci : Actionsript, Adobe flash, multimedia

ABSTRACT

Science and technology been growing very rapidly, including in the field of education. Nowadays computer has become a common thing that is operated by all people, including learning for kindergarten age children. Computer integration with learning becomes very important. Collaboration both can boost the spirit of the child for more time to learn.

In the making of "Application of Learning Memorization Asma'ul Husna Multimedia and its Meaning-Based 2D for kindergarten Aisyiyah Bustanul Athfal" aims to make the children more enthusiasm in learning Asma'ul Husna, supported by the melodious sound and animation effects that funny , so as to make the learning is not boring. Husna and their particular Asma'ul memorize know the meaning and significance of the names Asma'ul Husna.

In making this application, the software used was adobe flash for interactive, odobe audision for sound and adobe photoshop for design. The elements used in these applications in the form of the character, background, and other elements by utilizing the tools available on adobe flash software and setting up sound effects. Elements that have been prepared and made organized into scene, layers and frames. In these applications also exploit actionscript and motion.

Keywords: ActionSript, Adobe flash, multimedia