

**PEMBUATAN GAME PEMBELAJARAN TAHFIDZUL QURAN
UNTUK MURID SD ISLAM AL AZHAR 16 CILACAP
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

SKRIPSI



Disusun oleh:

**Suryanto
10.11.3682**

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

**PEMBUATAN GAME PEMBELAJARAN TAHFIDZUL QURAN
UNTUK MURID SD ISLAM AL AZHAR 16 CILACAP
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

SKRIPSI

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



Disusun oleh:

Suryanto
10.11.3682

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME PEMBELAJARAN TAHFIDZUL QURAN
UNTUK MURID SD ISLAM AL AZHAR 16 CILACAP
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Suryanto

10.11.3682

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 September 2013

Dosen Pembimbing



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME PEMBELAJARAN TAHFIDZUL QURAN
UNTUK MURID SD ISLAM AL AZHAR 16 CILACAP
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Suryanto

10.11.3682

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 05 Maret 2014

Susunan Dewan Penguji

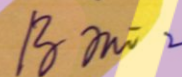
Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182



Barka Satya, M.Kom.
NIK. 190302126




Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 06 Maret 2014



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, karya 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 yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 06 Maret 2014

Yang membuat pernyataan,

Suryanto
10.11.3682

-HALAMAN MOTO-

"Jangan lihat masa lampau dengan penyesalan; jangan pula lihat masa depan dengan ketakutan; tapi lihatlah sekitar anda dengan penuh kesadaran."

James Thurber

"Waktu itu bagai sebilah pedang, kalau engkau tidak memanfaatkannya, dia akan memotongmu."

#Ali Bin Abi Thalib

"Man jadda wajada"(arab)"Barang siapa yang bersungguh - sungguh, akan berhasil"

#NN

"Bersyukurlah terhadap nikmatKu maka akan Kutambah, namun jika kau ingkar niscaya azabKu amat pedih."

Q.S Ibrahim : 7

"Pahlawan bukanlah orang yang berani menetakkan pedangnya ke pundak lawan, tetapi pahlawan sebenarnya ialah orang yang sanggup menguasai dirinya dikala ia marah"

#Nabi Muhammad SAW

"Hiduplah seperti pohon kayu yang lebat buahnya; hidup di tepi jalan dan dilempari orang dengan batu, tetapi dibalas dengan buah"

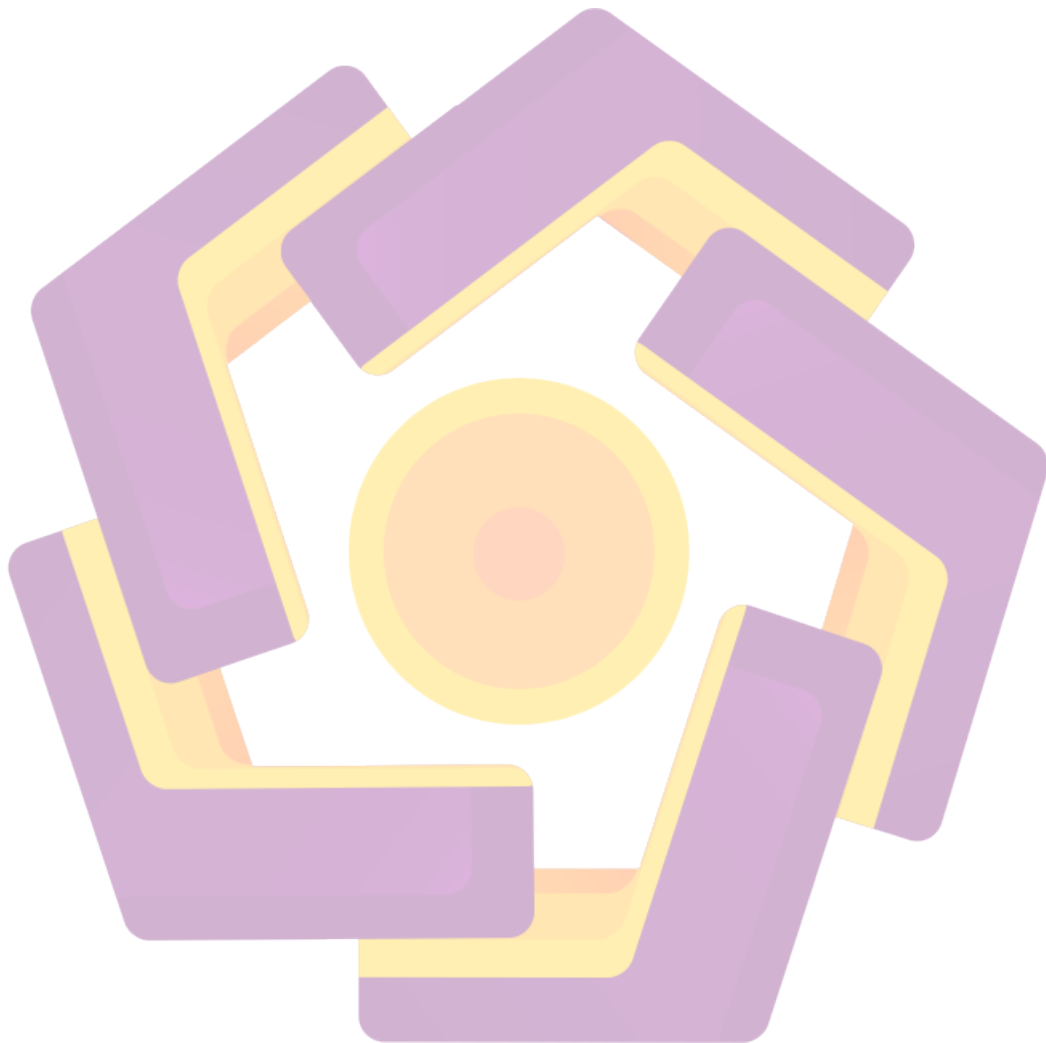
#Abu Bakar Sibli

"Kita berdoa kalau kesusahan dan membutuhkan sesuatu, mestinya kita juga berdoa dalam kegembiraan besar dan saat rezeki melimpah"

#Kahlil Gibran

"Ancaman nyata sebenarnya bukan pada saat komputer mulai bisa berpikir seperti manusia, tetapi ketika manusia mulai berpikir seperti komputer"

#Sydney Harris



*Karya ini kupersembahkan untuk:
Ibunda Aminatun yang tanpa mengeluh memperjuangkan pendidikanku dan membesarkanku
Serta alm. Ayah Ngusman Harjo Sumardi yang telah tenang di sisi-Nya
Dan seluruh keluarga besarku tercinta Di Cilacap*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya yang tidak pernah ada habisnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan Game Pembelajaran Tahfidzul Quran Untuk Murid SD Islam Al Azhar 16 Cilacap Menggunakan Adobe Flash”.

Shalawat dan salam selalu penulis mohonkan kehadiran Allah agar selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW yang telah mengubah dunia ini sedemikian rapinya atas sunah-sunahnya.

Dalam skripsi ini dijelaskan tentang hal-hal yang mengenai pembuatan *game* seperti judul di atas yang meliputi latar belakang, teori yang digunakan, objek observasi/penelitian, menganalisis dan merancang *game*, pembahasan, dan kesimpulan terhadap *game* tersebut.

Begitu banyak pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Maka perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Sudarmawan, MT., selaku Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis dalam mengerjakan Skripsi
4. Ibu Diana Mahmudah, S.Pd., selaku Kepala Sekolah beserta semua guru dan staf SDI Al Azhar 16 Cilacap yang telah membantu dalam proses penelitian

5. Bapak Pujiono, S.Pd.I dan Bapak Slamet Priyadi, S.Th.I atas waktu dan wawancaranya
6. Ibu dan keluarga di rumah yang selalu mendukung
7. Mba Triana dan keluarga besar Sugeng Cahyadi terima kasih atas waktu dan dukungannya
8. Feni Widiawati Terima Kasih atas dukungan semangatnya
9. Para sahabat, Viky, Yuda, Ipoel, Banu, Rheno, Luluk dan seluruh kelas S1-TI-02
10. Pemilik kos Mbah Karno tempat singgah selama 3.5 tahun
11. Tanah Jogjakarta yang selalu membuat hati merasa nyaman, dan
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.

Dengan sepenuh hati skripsi ini dibuat, namun penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan berbagai kritik dan saran yang membangun agar laporan ini dapat menjadi lebih baik. Akhir kata penulis mengharapkan agar skripsi yang telah dibuat ini dapat bermanfaat dan memberikan nilai positif bagi kita semua. Amin.

Yogyakarta, 5 Maret 2014

Penulis

Suryanto
10.11.3682

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	xiii
HALAMAN PERNYATAAN	xivv
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	xviii
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR MODUL PROGRAM	xvi
INTISARI	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BABI PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BABII LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Game	9
2.1.1 Pengertian	9
2.1.1.1 Pengertian Tahfidz Quran	9
2.1.1.2 Pengertian Game	9
2.1.2 Sejarah perkembangan Game.....	10

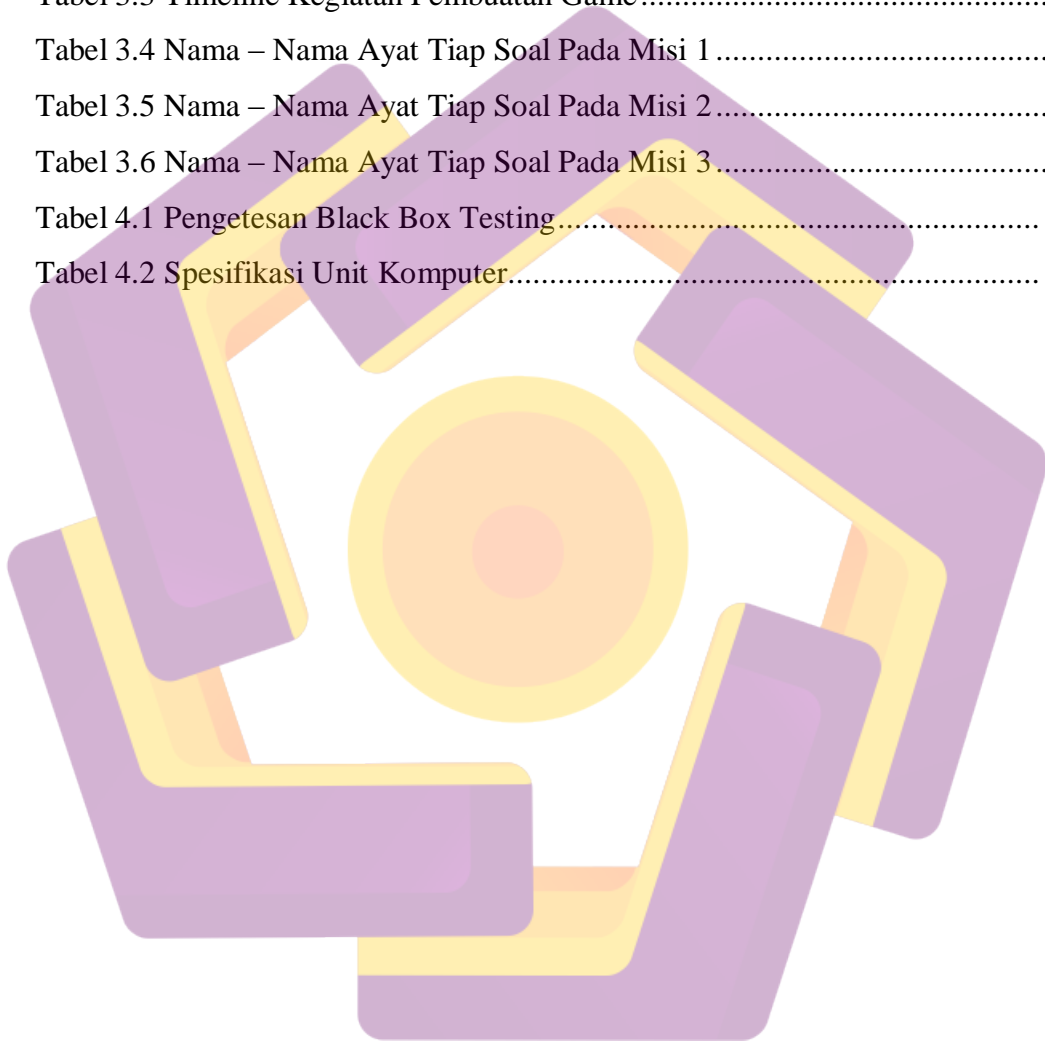
2.1.3	Platform Game	11
2.1.4	Tipe-Tipe Game	13
2.1.5	Elemen Game	18
2.1.6	Protokol Komunikasi	21
2.1.7	Tahap-Tahap Pembuatan Game	21
2.2	Game Sebagai Media Pembelajaran	23
2.2.1	Game Tahfidzul Quran	25
2.2.2	ActionScript 2.0.....	26
2.3	Perangkat lunak yang Digunakan	26
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME.....	32
3.1	Tinjauan Umum.....	32
3.1.1	Gambaran Umum SD Islam Al-Azhar 16 Cilacap.....	32
3.1.2	Sejarah Berdirinya SD Islam Al-Azhar 16 Cilacap.....	34
3.1.3	Visi dan Misi	35
3.1.4	Struktur Organisasi	36
3.2	Analisis Game	37
3.2.1	Faktor <i>Internal</i>	37
3.2.1.1	Analisis Kekuatan (<i>Strenght</i>)	37
3.2.1.2	Analisis Kelemahan (<i>Weakness</i>)	38
3.2.2	Faktor <i>External</i>	39
3.2.2.1	Analisis Peluang (<i>Opportunity</i>)	39
3.2.2.2	Analisis Ancaman (<i>Threat</i>)	39
3.3	Analisis Kebutuhan Game.....	40
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	40
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	41
3.4	Analisis Kelayakan Game	42
3.4.1	Kelayakan Teknologi.....	42
3.4.2	Kelayakan Operasional.....	42
3.5	Timeline	43
3.6	Perancangan Konsep Game	43
3.6.1	Menentukan Genre Game	44

3.6.2	Menentukan Tools	44
3.6.3	Menentukan Gameplay (<i>Start Game</i>).....	44
3.6.4	Perancangan Grafis.....	48
3.6.4.1	Perancangan Karakter	48
3.6.4.2	Perancangan Efek	48
3.6.4.3	Perancangan Tampilan Nilai	50
3.6.5	Perancangan Desain Suara	51
3.6.5.1	Background Audio	51
3.6.5.2	Sound Effect	52
3.6.5.3	Suara Potongan Ayat.....	52
3.6.6	Flowchart dan Struktur Navigasi Permainan	52
3.7	Perancangan Antar Muka	55
3.7.1	Perancangan Opening	55
3.7.2	Perancangan Loading Masuk Permainan.....	56
3.7.3	Perancangan Menu Utama	57
3.7.4	Perancangan Mulai	57
3.7.5	Perancangan Kredit	58
3.7.6	Perancangan Bantuan.....	59
3.7.7	Perancangan Keluar	62
3.7.8	Perancangan Misi 1 – Tebak Nama Surat.....	62
3.7.9	Perancangan Misi 2 – Tebak Nomor Ayat.....	63
3.7.10	Perancangan Misi 3 – Melanjutkan Ayat.....	64
3.7.11	Perancangan Pause Game	65
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	68
4.1	Memproduksi Game.....	68
4.1.1	Persiapan Komponen	68
4.1.1.1	Pembuatan Desain Background.....	69
4.1.1.2	Pembuatan Karakter	71
4.2	Implementasi Game	72
4.2.1	Persiapan Aset – Aset	72
4.2.2	Pembuatan Tombol.....	73

4.2.2.1	Membuat Tombol Kontrol Ayat	75
4.2.3	Menyusun Halaman Intro	77
4.2.4	Menyusun Halaman Opening	78
4.2.5	Menyusun Halaman Loading	79
4.2.6	Menyusun Halaman Menu Utama.....	79
4.2.7	Menyusun Halaman Mulai.....	81
4.2.8	Menyusun Halaman Misi 1 – Tebak Nama Surat	82
4.2.9	Menyusun Halaman Misi 2 – Tebak Nomor Surat.....	85
4.2.10	Menyusun Halaman Misi 3 – Melanjutkan Ayat	87
4.2.11	Menyusun Halaman Simpan Nilai	90
4.2.12	Menyusun Halaman Peringkat	93
4.2.13	Menyusun Halaman Pause Misi 1 dan Misi 2.....	95
4.2.14	Menyusun Halaman Pause Misi 3	97
4.2.15	Menyusun Halaman Kredit	97
4.2.16	Menyusun Halaman Bantuan	98
4.2.17	Menyusun Halaman Keluar	102
4.3	Membuat File Exe.....	103
4.4	Pengetesan	105
4.4.1	Tes Game	105
4.5	Mastering dan Pengemasan	108
4.6	Prosedur Penerapan dan Pemakaian Permainan.....	109
4.7	Pemeliharaan Game	110
4.7.1	Pemeliharaan Program.....	111
BAB V	PENUTUP.....	112
5.1	Kesimpulan.....	112
5.2	Saran	113
	DAFTAR PUSTAKA.....	114
	LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Siswa SD Islam Al-Azhar 16 Cilacap Tahun 2013/2014.....	33
Tabel 3.2 Perangkat keras yang digunakan.....	41
Tabel 3.3 Timeline Kegiatan Pembuatan Game.....	43
Tabel 3.4 Nama – Nama Ayat Tiap Soal Pada Misi 1.....	46
Tabel 3.5 Nama – Nama Ayat Tiap Soal Pada Misi 2.....	46
Tabel 3.6 Nama – Nama Ayat Tiap Soal Pada Misi 3.....	47
Tabel 4.1 Pengetesan Black Box Testing.....	107
Tabel 4.2 Spesifikasi Unit Komputer.....	109



DAFTAR GAMBAR

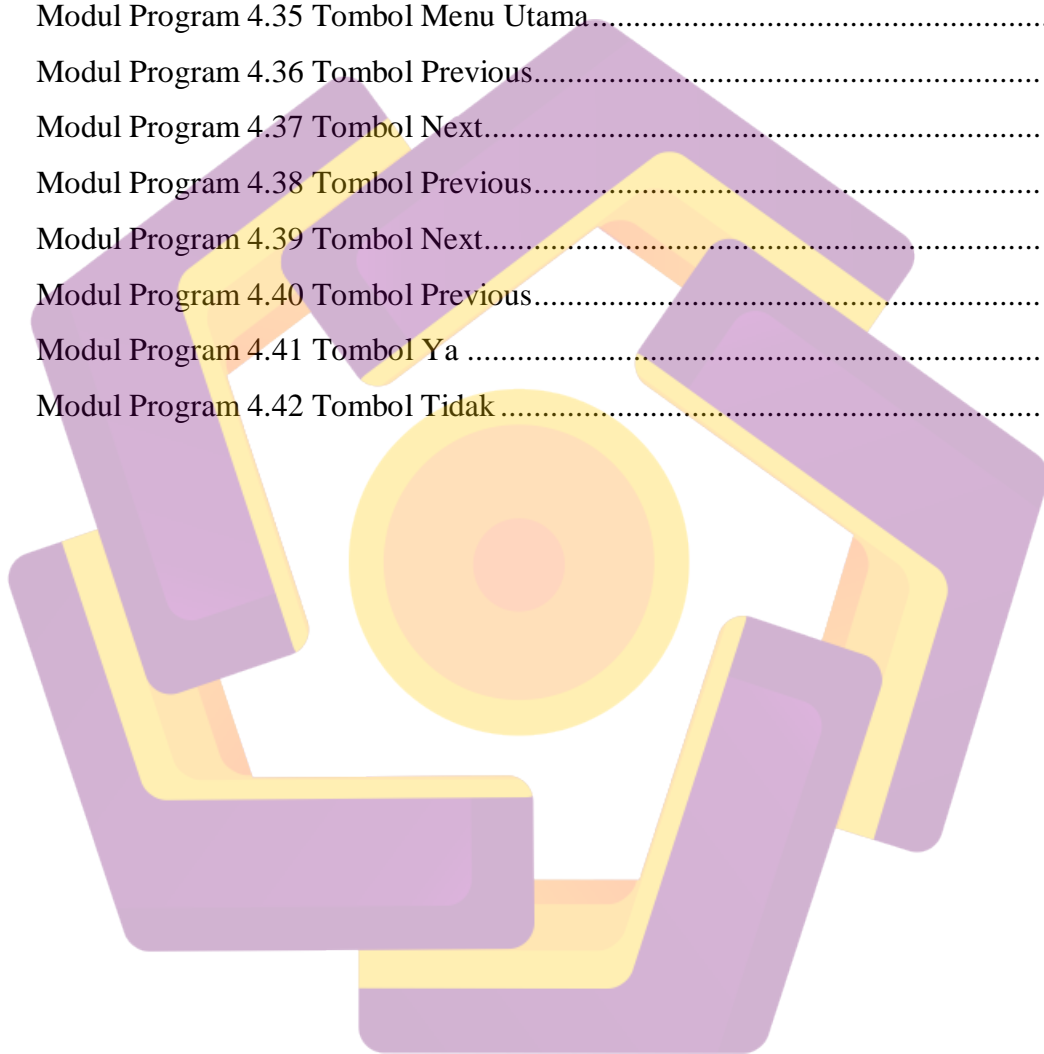
Gambar 2.1 Tampilan Star Page <i>Adobe Flash Cs3 Professional</i>	28
Gambar 2.2 Tampilan Jendela Utama <i>Coreldraw X4</i>	29
Gambar 2.3 Tampilan Jendela Utama <i>Adobe Photoshop Cs3</i>	30
Gambar 3.1 Tampak Depan Gedung SD Islam Al-Azhar 16 Cilacap	32
Gambar 3.2 Struktur Organisasi SD Islam Al-Azhar 16 Cilacap.....	36
Gambar 3.3 Karakter Pesawat	48
Gambar 3.4 Efek Salah	49
Gambar 3.5 Efek Benar.....	49
Gambar 3.6 Game Over Misi 3	50
Gambar 3.7 Simpan Nilai.....	50
Gambar 3.8 Peringkat	51
Gambar 3.9 Flowchart Permainan Misi 1, Misi 2 Dan Misi 3	53
Gambar 3.10 Struktur Navigasi Permainan.....	54
Gambar 3.11 Rancangan Opening	55
Gambar 3.12 Rancangan Loading Masuk	56
Gambar 3.13 Rancangan Menu Utama	57
Gambar 3.14 Rancangan Mulai	58
Gambar 3.15 Rancangan Credits	58
Gambar 3.16 Rancangan Keterangan Gambar Misi 1 dan Misi 2.....	59
Gambar 3.17 Rancangan Petunjuk Permainan Misi 1 dan Misi 2	60
Gambar 3.18 Rancangan Keterangan Gambar Misi 3	61
Gambar 3.19 Rancangan Petunjuk Permainan Misi 3	61
Gambar 3.20 Rancangan Exit.....	62
Gambar 3.21 Rancangan Misi 1 – Tebak Nama Surat.....	63
Gambar 3.22 Rancangan Misi 2 – Tebak Nomor Ayat	64
Gambar 3.23 Rancangan Misi 3 – Melanjutkan Ayat	65
Gambar 3.24 Pause Misi 1 Dan Misi 2	66
Gambar 3.25 Pause Misi 3	66
Gambar 4.1 Tampilan Menu untuk mengatur ukuran file.....	69

Gambar 4.2. Tampilan desain background.....	71
Gambar 4.3 Membuat Karakter Pesawat	72
Gambar 4.7 Tampilan Opening	73
Gambar 4.8 Pemotongan Surat An-naba' Ayat 38	73
Gambar 4.9 Pembuatan Tombol Peringkat	74
Gambar 4.10 Tombol Kontrol Ayat.....	77
Gambar 4.11 Intro Permainan	77
Gambar 4.12 Tampilan Opening	78
Gambar 4.13 Tampilan Loading Game.....	79
Gambar 4.14 Tampilan Menu Utama	80
Gambar 4.15 Misi Permainan.....	81
Gambar 4.16 Permainan Misi 1	83
Gambar 4.17 Permainan Misi 2	85
Gambar 4.18 Permainan Misi 3	87
Gambar 4.20 Simpan Nilai.....	91
Gambar 4.20 Peringkat	93
Gambar 4.21 Pause Misi 1 Dan Misi 2	96
Gambar 4.22 Tampilan Pause Misi 3.....	97
Gambar 4.23 Tampilan Kredit.....	98
Gambar 4.24 Bantuan Slide 1 Petunjuk Layout Misi 1 Dan 2	99
Gambar 4.25 Bantuan Slide 2 Petunjuk Misi 1 Dan 2.....	100
Gambar 4.26 Bantuan slide 3 Petunjuk Layout Misi 3	101
Gambar 4.27 Bantuan slide 4 Petunjuk Misi 3	102
Gambar 4.28 Tampilan Keluar Permainan.....	103
Gambar 4.29 Publish Setting.....	104
Gambar 4.30 Tampilan Inno Setup Compiler	105
Gambar 4.31 Tampilan Nero Burning DVD	109
Gambar 4.32 Cover DVD.....	109

DAFTAR MODUL PROGRAM

Modul Program 4.1 Perintah Tombol	75
Modul Program 4.2 Tombol play kontrol ayat.....	76
Modul Program 4.3 Tombol Volume 20.....	76
Modul Program 4.4 Intro Permainan	78
Modul Program 4.5 Action Pada Frame Opening	78
Modul Program 4.6 Tombol ENTER Pada Opening.....	79
Modul Program 4.7 Loading	79
Modul Program 4.8 Tombol Mulai.....	80
Modul Program 4.9 Tombol Peringkat	80
Modul Program 4.10 Tombol Kredit	80
Modul Program 4.11 Tombol Bantuan	81
Modul Program 4.12 Tombol Keluar.....	81
Modul Program 4.13 Tombol Misi 1 – Tebak Nama Surat	82
Modul Program 4.14 Tombol Misi 2 – Tebak Nomor Ayat	82
Modul Program 4.15 Tombol Misi 3 – Melanjutkan Ayat	82
Modul Program 4.16 Tombol Menu Utama.....	82
Modul Program 4.17 Action Pada Frame Misi 1.....	84
Modul Program 4.18 Tombol Pause Misi 1	84
Modul Program 4.19 Action Waktu Mundur	84
Modul Program 4.20 Action Pada Frame Misi 2.....	86
Modul Program 4.21 Action Tombol Pause Misi 2.....	86
Modul Program 4.22 Action Waktu Mundur	86
Modul Program 4.23 Action Pada Frame Misi 3.....	89
Modul Program 4.24 Action Waktu Mundur	90
Modul Program 4.25 Action Pada Frame Simpan Nilai	93
Modul Program 4.26 Action Pada Tombol Ulangi.....	93
Modul Program 4.27 Action Pada Frame Peringkat.....	95
Modul Program 4.28 Action Pada Frame Pause Misi 1 dan 2	96
Modul Program 4.29 Action Pada Tombol Lanjutkan.....	96

Modul Program 4.30 Action Pada Tombol Menu Utama	96
Modul Program 4.31 Action Pada Frame Pause Misi 3.....	97
Modul Program 4.32 Action Pada Frame Kredit.....	98
Modul Program 4.33 Action Pada Menu Utama Kredit	98
Modul Program 4.34 Tombol Next.....	99
Modul Program 4.35 Tombol Menu Utama.....	99
Modul Program 4.36 Tombol Previous.....	100
Modul Program 4.37 Tombol Next.....	100
Modul Program 4.38 Tombol Previous.....	101
Modul Program 4.39 Tombol Next.....	101
Modul Program 4.40 Tombol Previous.....	102
Modul Program 4.41 Tombol Ya	103
Modul Program 4.42 Tombol Tidak.....	103



INTISARI

Tahfidz Quran merupakan hafalan Quran yang hukumnya hak bagi setiap umat Islam. Tahfidz Quran sering diterapkan pada sebagian anak SD, akan tetapi banyak anak sekarang sering bermalas - malasan untuk mempelajarinya dengan metode yang biasa.

Untuk mempraktekan ilmu yang didapat selama kuliah saya mencoba untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan "Pembuatan Game Tahfidzul Quran Untuk Murid SD Islam Al Azhar 16 Cilacap Menggunakan Adobe Flash." *Game* ini berisi tentang uji tahfidz juz 29 dan 30 yang akan membuat semangat siswa dalam menghafal dan menjawab *game* ini.

Game dibuat menggunakan Adobe Flash CS3 dan *software* pendukung lainnya seperti Adobe Photoshop CS3, CorelDraw X4, Adobe Soundboot CS3. *Game* Tahfidzul Quran menggunakan *Action Script 2.0*

Kata Kunci : SD, Quran, Tahfidz, Adobe Flash CS3, Game, Al Azhar



ABSTRACT

Tahfidz Quran memorization of Quran is the legal right of every Muslim. Tahfidz Quran often applied to most elementary school children, but many children are now often lazing to learn it with usual method.

To practice the knowledge it gains during the lecture I try to completion of the problems with "Making Game Tahfidzul Quran For Primary School Students Islamic Al Azhar 16 Cilacap Using Adobe Flash." This game contains about Tahfidz test juz 29 and 30 which will make the spirit of the students in memorizing and answering this game.

Game created using Adobe Flash CS3 and other supporting software such as Adobe Photoshop CS3, CorelDraw X4, Adobe CS3 Soundboot. Game Tahfidzul Quran using Action Script 2.0

Keyword :*Primary School, Quran, Tahfidz, Adobe Flash CS3, Game, Al Azhar*

