

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
MEMBACA AL-QUR'AN "METODE AL-BASITH"
DENGAN LIMA LANGKAH**

SKRIPSI



disusun oleh

Endri Karwandi

11.21.0638

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
MEMBACA AL-QUR'AN "METODE AL-BASITH"
DENGAN LIMA LANGKAH**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Endri Karwandi

11.21.0638

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

2014

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
MEMBACA AL-QUR'AN "METODE AL-BASITH"
DENGAN LIMA LANGKAH**

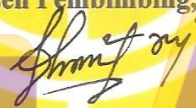
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Endri Karwandi

11.21.0638

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 6 Maret 2013

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
MEMBACA AL-QUR'AN "METODE AL-BASITH"
DENGAN LIMA LANGKAH**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Endri Karwandi

11.21.0638

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 April 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Sudarmawan, MT
NIK. 190302035

Krisnawati, S.Si., MT
NIK. 190302038

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 Mei 2014



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

Saya yang 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 secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 22 April 2014



Endri Karwandi
11.21.0638

PERSEMBAHAN

Teriring Do'a dan penuh rasa syukur Alhamdulillah kepada Allah Ta'ala, saya persembahkan Skripsi ini untuk :

1. Kedua Orang tua saya terima kasih atas dukungan dan Do'a, kasih sayang, nasehat, selalu berjuang untuk membina keluarga. untuk Al Marhum Ayah saya semoga dimudahkan urusan di hadapan Allah Ta'ala.
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, yang selalu membimbing saya dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
3. Istri tercinta dan Buah hati ku Aufa Jazaa'ul Husna.
4. Seluruh Dewan Ustadz Ma'had Mardhotullah Al Islamy, agar tetap semangat dalam mendidik para santri.
5. Temen-temen S1 TI Transfer, terima kasih atas dukungan dan kebersamaannya.
6. Dan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu saya yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

MOTTO

Barang siapa yang menghendaki kemuliaan hidup di dunia maka raihlah dengan ilmu

Barang siapa yang menghendaki kemuliaan hidup di akherat maka raihlah dengan ilmu

Barang siapa menghendaki kemuliaan di dunia dan akherat maka raihlah dengan ilmu

(Imam Syafi'iy)



KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah ﷻ yang senantiasa melimpahkan rahmat dan anugerah kepada setiap hamba-hambaNYA yang beriman dan berikhtiar. Shalawat serta salam juga tidak lupa kepada junjungan kita Nabi Muhammad ﷺ yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya Skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan S1 Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan Skripsi ini.

4. Mas Megah Tinambun, yang telah memberikan ijin penelitian atas buah karya pemikiran tentang metode membaca Al Qur'an Metode Al-Basith.
5. Istriku tercinta dan Buah hati ku Afa Jazaa'ul Husna.
6. Teman – teman seperjuangan di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta, yang telah memberi kritik, saran dan masukan.
7. Bapak dan Ibu Dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis menempuh studi.
8. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun. Atas saran dan kritikan-nya penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Yogyakarta, 22 April 2014
Penulis

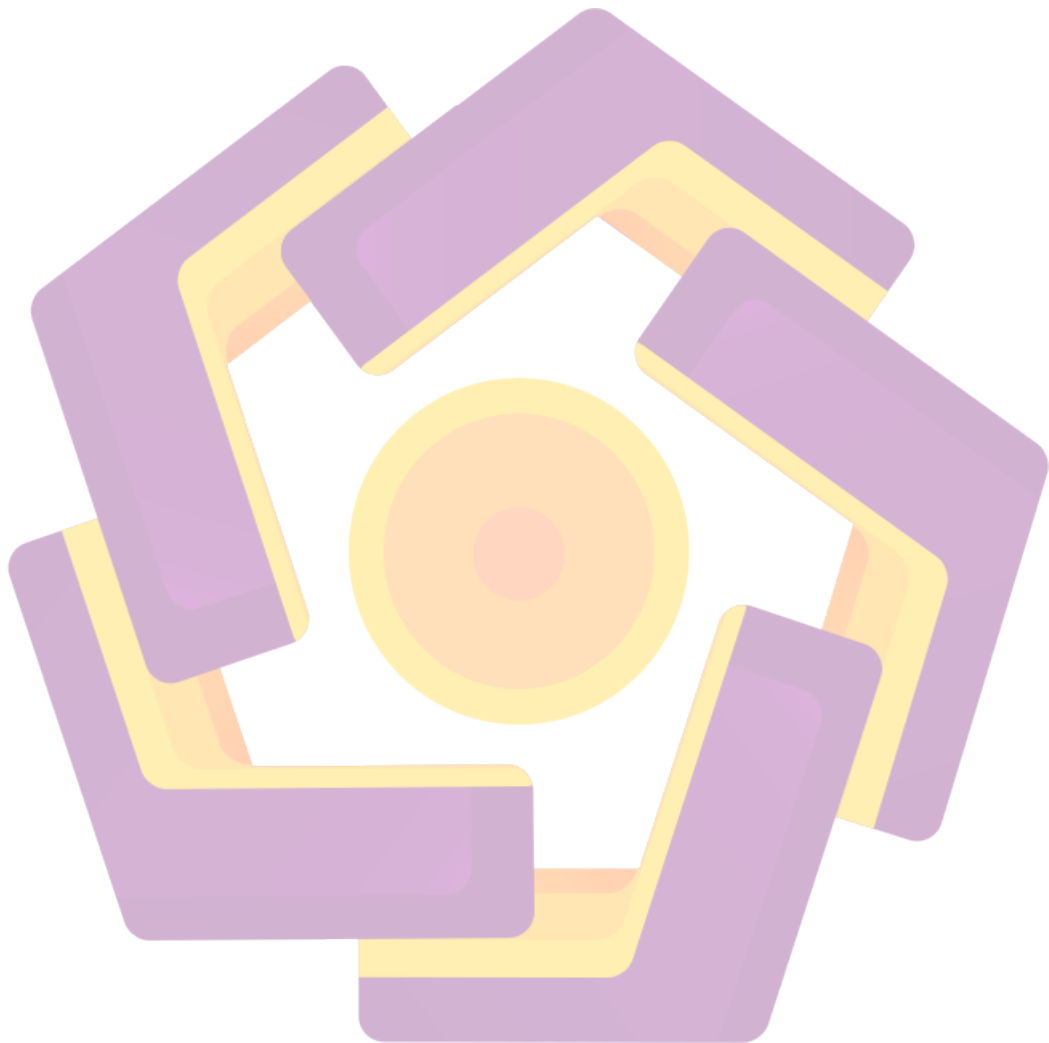
Endri Karwandi
11.21.0638

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1. Tinjauan Pustaka.....	5

2.2.	Dasar Teori	6
2.2.1	Sejarah Multimedia	6
2.2.2	Definisi Multimedia	6
2.2.3	Unsur-unsur Multimedia	7
2.2.4	Struktur Multimedia	12
2.2.5	Metode Pengembangan Multimedia	15
2.2.6	Multimedia Pembelajaran	18
2.2.7	Fungsi Multimedia Pembelajaran	20
2.2.8	Perangkat Lunak (<i>software</i>) Multimedia	22
2.2.9	Teori Singkat Pembelajaran Membaca Al Qur'an	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		37
3.1	Tinjauan Umum	37
3.2	Analisis	45
3.2.1	Identifikasi Masalah	45
3.2.2.	Analisis Kebutuhan Sistem	45
3.2.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	45
3.2.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	46
3.2.2.2	Kebutuhan Pengguna	46
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem	46
3.2.3.1	Kelayakan Teknologi	46
3.2.3.2	Kelayakan Hukum	47
3.2.3.3	Kelayakan Operasional	47

3.3	Metode Pengembangan Multimedia Pembelajaran membaca Al Qur'an metode Al Basith.....	47
3.3.1	Konsep (<i>Concept</i>)	47
3.3.2	Perancangan (<i>Design</i>)	48
3.3.2.1	Rancangan Navigasi	48
3.3.2.2	<i>Storyboard</i>	50
3.3.3	Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	55
3.3.3.1	Gambar.....	55
3.3.3.2	Audio	57
3.3.4	Pembuatan (<i>Assembly</i>)	57
BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS		60
4.1	Implementasi	60
4.1.1	Uji coba (<i>Testing</i>) sistem dan program	60
4.1.2	Distribusi (<i>Distribution</i>)	63
4.1.3	Manual Program	68
4.1.4	Manual Instalasi	76
4.1.5	Pemeliharaan Sistem	76
4.2	Pembahasan	77
4.2.1	Pembahasan <i>Listing</i> Program	77
4.2.2	Pembahasan Antarmuka	82
BAB V PENUTUP.....		90
5.1	Kesimpulan.....	90
5.2	Saran.....	90



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Ciri-ciri huruf Hijaiyah	38
Tabel 3.2 Bentuk-bentuk huruf Sambung	40
Tabel 3.3 Tanda Baca (Harokat) dan Rumus	40
Tabel 3.4 Bacaan Panjang dua Harokat	41
Tabel 3.5 Bacaan Panjang 5-6 harokat.....	42
Tabel 3.6 Bacaan Jelas	42
Tabel 3.7 Bacaan Samar-samar.....	43
Tabel 3.8 Bacaan Dengung	43
Tabel 3.9 Bacaan Tidak Dengung	44
Tabel 3.10 Bacaan Samar-samar dan berdengung	44
Tabel 3.11 <i>Storyboard</i>	50
Tabel 3.12 Kumpulan Gambar	55
Tabel 3.13 Kumpulan Audio	57
Tabel 3.14 Kumpulan Teks	57
Tabel 4.1 <i>Black Box Testing</i>	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Unsur-unsur Multimedia	11
Gambar 2.2 Struktur Linear	12
Gambar 2.3 Struktur Menu	13
Gambar 2.4 Struktur Hierarki	13
Gambar 2.5 Struktur Jaringan	14
Gambar 2.6 Struktur Kombinasi	15
Gambar 2.7 Metode Pengembangan Multimedia	17
Gambar 2.8 Tampilan Area Kerja Adobe Flash CS3.....	21
Gambar 2.9 Tampilan Area Kerja Adobe Photoshop	25
Gambar 3.1 Struktur Navigasi Kombinasi.....	49
Gambar 3.2 Halaman Intro.....	59
Gambar 3.3 Perancangan Menu Utama	59
Gambar 4.1 <i>Software</i> SWFKit Pro 3.....	64
Gambar 4.2 <i>Software</i> SWFKit Pro 3.....	64
Gambar 4.3 <i>Software</i> SWFKit Pro 3	65
Gambar 4.4 <i>Software</i> SWFKit Pro 3	66
Gambar 4.5 Halaman Intro	68
Gambar 4.6 Halaman Menu Utama	69
Gambar 4.7 Langkah I bagian Penjelasan	70
Gambar 4.8 Langkah I bagian materi 1	70
Gambar 4.9 Langkah I bagian materi 2	70

Gambar 4.10 Langkah I bagian Latihan	71
Gambar 4.11 Langkah II bagian penjelasan.....	71
Gambar 4.12 Langkah II bagian Contoh.....	72
Gambar 4.13 Langkah II bagian Latihan	72
Gambar 4.14 Langkah III bagian penjelasan	73
Gambar 4.15 Langkah III bagian materi	73
Gambar 4.16 Latihan Langkah III	73
Gambar 4.17 Langkah IV bagian penjelasan	74
Gambar 4.18 Langkah IV bagian materi	74
Gambar 4.19 Langkah IV bagian Latihan	74
Gambar 4.20 Langkah V bagian penjelasan	75
Gambar 4.21 Langkah V bagian materi	75
Gambar 4.22 Langkah V bagian latihan	75
Gambar 4.23 Menu Utama	78
Gambar 4.24 Materi Langkah 1 hasil <i>load external movie</i>	79
Gambar 4.25 Tampilan Jam digital hasil <i>load external movie</i>	79
Gambar 4.26 Latihan Langkah 1	80
Gambar 4.27 Latihan Langkah 1 bagian soal	81
Gambar 4.28 Tombol <i>Exit</i>	82
Gambar 4.29 Halaman Intro	83
Gambar 4.30 Menu Utama.....	83
Gambar 4.31 Langkah I bagian Penjelasan.....	84
Gambar 4.32 Langkah I bagian Materi 1	84

Gambar 4.33 Langkah I bagian Materi 2	84
Gambar 4.34 Latihan Langkah 1	85
Gambar 4.35 Langkah II bagian penjelasan	85
Gambar 4.36 Langkah II bagian Materi 1	85
Gambar 4.37 Langkah II bagian contoh	86
Gambar 4.38 Latihan langkah II	86
Gambar 4.39 Langkah III Bagian Penjelasan	87
Gambar 4.40 Langkah III Bagian Materi	87
Gambar 4.41 Langkah III Bagian Latihan	87
Gambar 4.42 Langkah IV Bagian Penjelasan	88
Gambar 4.43 Langkah IV Bagian Materi	88
Gambar 4.44 Langkah IV Bagian Latihan	88
Gambar 4.45 Langkah V Bagian Penjelasan	89
Gambar 4.46 Langkah V Bagian Materi	89
Gambar 4.47 Langkah V Bagian Latihan	89

INTISARI

Perkembangan Teknologi Informasi sampai dengan saat ini berkembang dengan pesat seiring dengan penemuan dan pengembangan Ilmu Pengetahuan dalam bidang Informasi dan Komunikasi sehingga mampu menciptakan alat-alat yang mendukung perkembangan Teknologi Informasi, mulai dari sistem komunikasi sampai dengan alat komunikasi yang searah maupun dua arah (interaktif).

Dan saat ini, segala aspek kehidupan tersebut telah mampu berkembang dengan pesatnya, perkembangan tersebut beriringan pula dengan perkembangan masyarakat dari masyarakat yang tradisional menjadi masyarakat modern, kemudian secara otomatis perkembangan tersebut menuntut masyarakat menuju kearah globalisasi. Penyebab utama yang paling terasa pada perubahan tersebut adalah pada aspek Teknologi Informasi, contoh paling sederhana tentang hal ini adalah bila pada masyarakat yang masih tradisional dahulu dalam pencapaian informasi dari jarak jauh memerlukan waktu yang begitu lamanya, karena saat itu masih menggunakan cara pengiriman pesan masih sederhana yaitu surat-menyurat, kemudian berkembang menjadi faksimile kemudian telepon dan sekarang pada tingkat yang lebih modern telah muncul telepon genggam dalam beragam jenis dan fitur-fitur canggih yang mendominasinya.

Dari pemaparan diatas penulis mencoba untuk mengangkat sebuah judul Skripsi “Analisis dan Perancangan Multimedia Pembelajaran Membaca Al-Qur'an "Metode Al-Basith" dengan Lima Langkah” sebagai bentuk peran serta Teknologi Informasi dalam dunia Pendidikan Islam terlebih khusus dalam mempelajari Al Qur'an, agar benar-benar Al Qur'an menjadi pedoman yang paling tinggi dalam kehidupan seorang muslim untuk menjadi muslim yang sempurna.

Kunci : Teknologi Informasi, Interaktif, Flash

ABSTRACT

Development of Information Technology until now growing rapidly along with the discovery and development studies in the field of Information and Communication so as to create the tools that support the development of information technology, ranging from communication systems through direct communication tool as well as two-way (interactive) .

And this time, every aspect of life has been able to grow rapidly, alongside these developments also with the development of society from a traditional society to a modern society, then automatically the development of society moving towards globalization demands. The main cause is most felt in the change is the aspect of Information Technology, the simplest example of this is when the people who are traditionally first in the achievement of the long-distance information that takes so long, because it was still using the messaging is still simple ie letters, faxes later evolved into the phone and is now at a more modern mobile phones have emerged in a variety of types and advanced features that dominate it.

From the above presentation the author tries to lift a Sciption title "Analysis and Design Multimedia Learning of Reading Al-Qur'an " Al Basith Method" wit Five Steps" as a form of participation in the Information Technology world first Islamic Education specialized in studying the Qur'an , in order to really be the guidance of the Qur'an the most in the life of a Muslim to be a perfect Muslim.

Keywords: *Information Technology, Interactive, Flash*