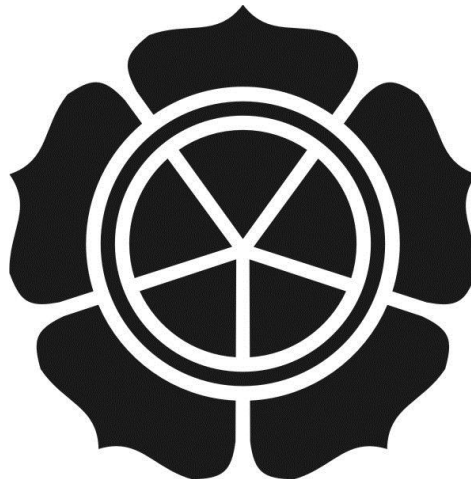


APLIKASI BELAJAR SHALAT BESERTA BACAAN

DOA PENDEK BERBASIS ADOBE FLASH

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mencapai Derajat Sarjana S1
Pada Jurusan Teknik Informatika



Disusun oleh

Darmawan Setya Nugraha
10.11.3673

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


PERSETUJUAN
SKRIPSI
APLIKASI BELAJAR SHALAT BESERTA BACAAN DOA PENDEK
BERBASIS ADOBE FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Darmawan Setya Nugraha
10.11.3673

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 November 2013

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096





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 Pendidika, 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.

Yogyakarta, 12 Agustus 2014

Darmawan Setya Nugraha
10.11.3673

MOTTO

- Jika ingin mengubah derajat dunia harus dengan USAHA
Jika ingin mengubah derajat kita di akhirat tingkatkan IMAN
Jadilah yang lembut itu hati, yang tipis itu BUDI,
Yang tebal itu IMAN, yang tajam itu AKAL,
Yang baik itu SIFAT dan yang manis itu SENYUMAN
- Dari ibu, kita belajar mengasihi
Dari ayah kita belajar tanggung jawab
Dari teman kita belajar memahami
Dari Allah kita belajar cinta kasih yang tulus
- Tidak ada pekerjaan yang tidak memuliakan, sedangkan keterlibatan di dalam kesibukan yang tidak berguna, bukanlah pekerjaan. Karen, tidak semua kesibukan adalah pekerjaan
#MarioTeguh
- Tugas kita bukanlah untuk berhasil. Tugas kita adalah untuk mencoba karena di dalam mencoba itulah kita menemukan dan belajar membangun kesempatan untuk berhasil
#MarioTeguh

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah akhirnya selesai juga setelah berjuang selama ini. Skripsi ini bukanlah sesuatu yang terbaik, namun penulis mempersembahkan skripsi ini khusus kepada :

- Allah SWT yang telah memberikan anugerah serta kesehatan kepada penulis untuk menyelesaikan tugas ini dan dapat diselesaikan dengan baik.
- Terima kasih kepada Bapak dan Ibu atas doanya dan perjuangan kalian selama ini. Penulis mungkin belum bisa memberikan yang terbaik untuk bapak dan ibu.
- Terima kasih kepada Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing penulis.
- Terima kasih kepada adinda Wahyu Ariyani atas semangatnya yang tak pernah gentar untuk mengingatkan penulis, dan sabar selama ini. Semoga adinda tidak bosan untuk memberikan semangat dalam hidup penulis.
- Terima kasih kepada teman-teman S1TI02 '10, dan anak-anak kos Sunarto yang telah mengisi hari penulis penuh warna dan memberikan fasilitas tempat.
- Terima kasih kepada ananda Yanuar Anton yang meminjamkan tempat kepada penulis.
- Terima kasih untuk semua pihak yang telah membantu penulis selama ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan anugerah kepada setiap hamba- hambanya yang beriman dan berikhtiar. Shalawat serta salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW 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.

Penulis menyampaikan terima kasih yang tulus kepada kedua orang tua tercinta, serta seluruh keluarga yang telah memberi dukungan baik moril maupun materil selama ini.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih 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 Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.

4. Bapak dan Ibu dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya dan pengalaman selama penulis kuliah.
5. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, tenaga, dan waktu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 19 Juni 2014

Penulis

Darmawan Setya Nugraha

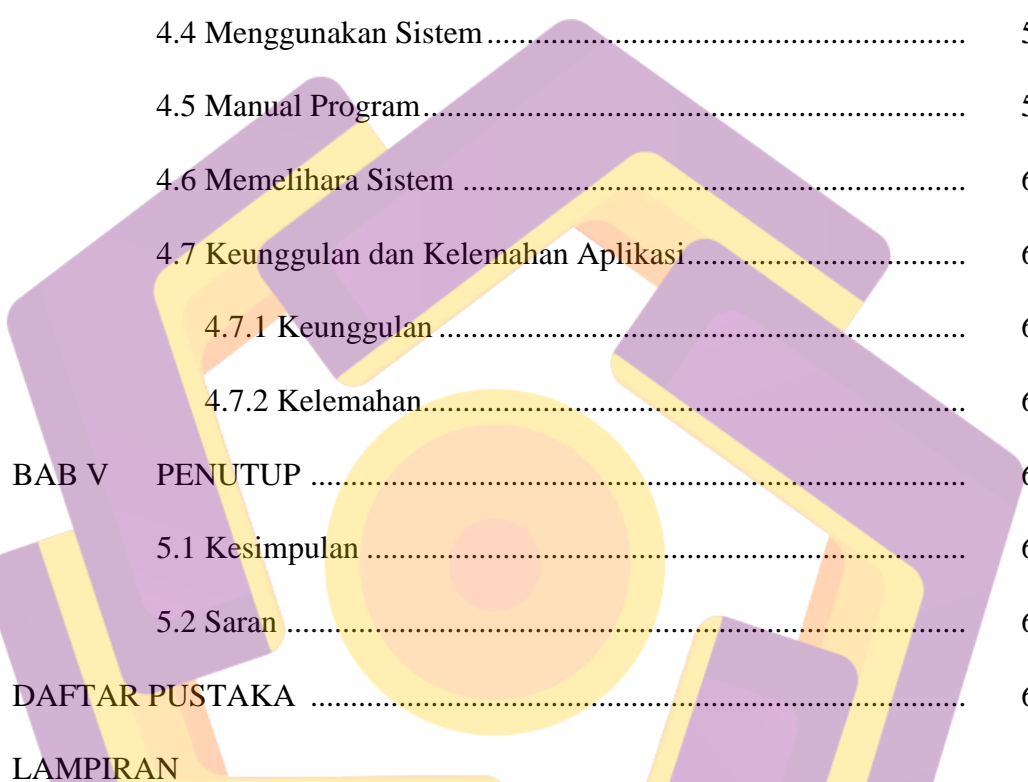
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
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.....	4
1.6.1 Pengumpulan Data	4
1.6.2 Perancangan Sistem.....	4

1.6.3 Pemrograman.....	5
1.6.4 Implementasi dan Pengujian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Sejarah Multimedia	7
2.2 Perkembangan Multimedia	7
2.2.1 Penerapan Teknologi Multimedia.....	8
2.2.2 Tujuan Penggunaan Multimedia.....	9
2.3 Definisi Multimedia.....	10
2.4 Pengertian Aplikasi Multimedia	10
2.5 Multimedia Elemen	11
2.5.1 Merancang Garis	11
2.5.2 Merancang Warna	12
2.5.3 Merancang Kontras Nilai	12
2.5.4 Merancang Tekstur.....	12
2.5.5 Merancang Format	13
2.5.6 Merancang Teks	13
2.5.7 Merancang Video	13
2.5.8 Merancang Audio.....	14
2.5.9 Merancang Animasi	14
2.6 Prinsip Dasar Desain	14
2.6.1 Prinsip Keseimbangan.....	14
2.6.2 Prinsip Titik Fokus.....	15

2.6.3 Prinsip Ritme.....	15
2.6.4 Prinsip Kesatuan	15
2.7 Struktur Aplikasi Multimedia	16
2.7.1 Struktur Aplikasi	16
2.7.2 Struktur Menu	17
2.7.3 Struktur Hierarki	18
2.7.4 Struktur Jaringan	19
2.7.5 Struktur Kombinasi	20
2.8 Tahapan Pengembangan Aplikasi Multimedia	21
2.8.1 Mendefinisikan Masalah	21
2.8.2 Merancang Konsep.....	21
2.8.3 Merancang Isi.....	22
2.8.4 Menulis Naskah.....	22
2.8.5 Merancang Grafik	22
2.8.6 Memproduksi Grafik.....	22
2.8.7 Melakukan Tes Pemakai	22
2.8.8 Memelihara Sistem.....	23
2.9 Perangkat Lunak yang Digunakan	24
2.9.1 Adobe Flash CS3	24
2.9.2 Adobe Photoshop CS3	25
2.9.3 Corel Draw	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	28
3.1 Analisis Sistem.....	28

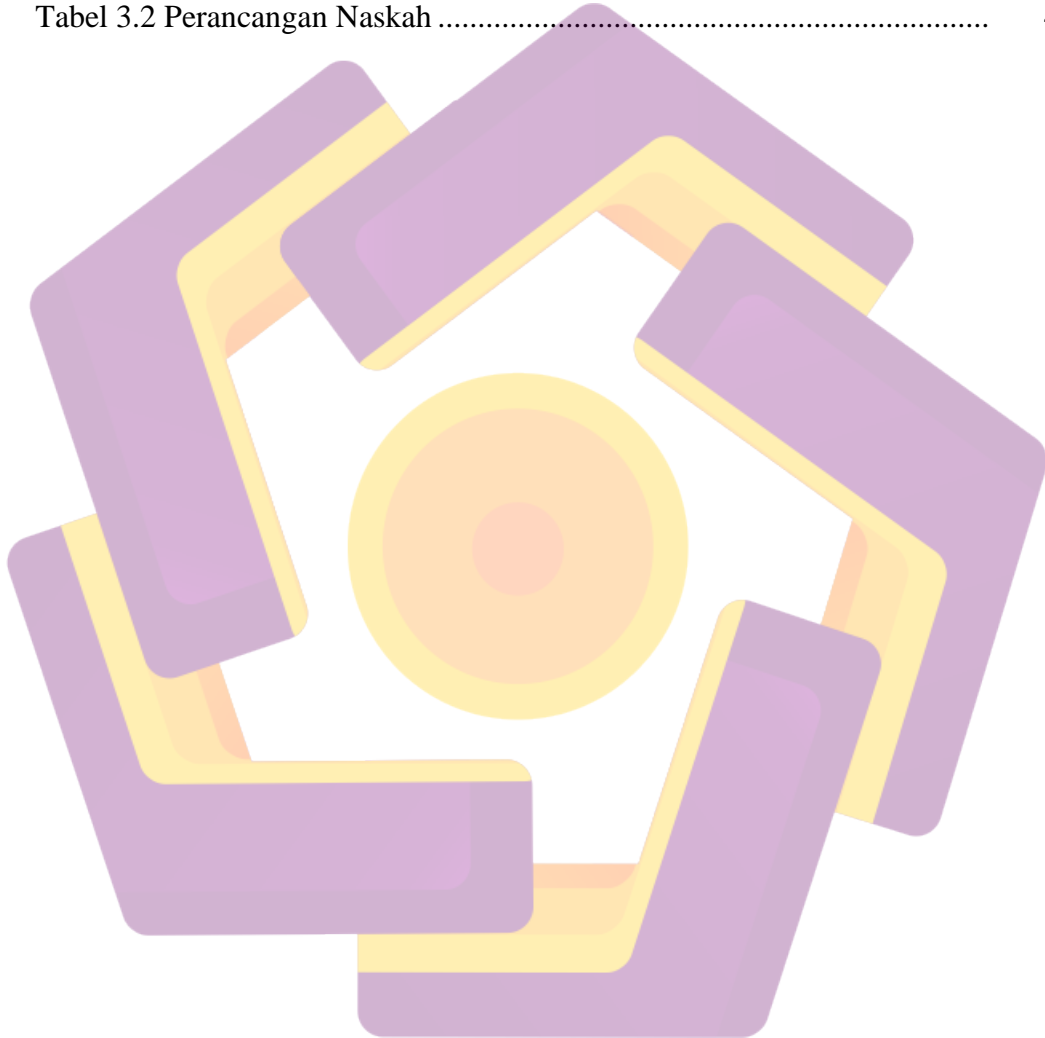
3.1.1 Definisi Analisis Sistem.....	28
3.1.2 Identifikasi Masalah.....	29
3.1.3 Titik Keputusan.....	29
3.1.4 Analisis SWOT	30
3.1.4.1 Strengths (Kekuatan).....	30
3.1.4.2 Weakness (Kelemahan).....	31
3.1.4.3 Opportunity (Peluang).....	31
3.1.4.4 Threats (Ancaman).....	32
3.1.5 Analisis Kebutuhan Sistem	33
3.1.6 Analisis Kelayakan Sistem.....	36
3.2 Perancangan	37
3.2.1 Perancangan Konsep	37
3.2.2 Perancangan Isi	38
3.2.3 Perancangan Isi	38
3.2.4 Perancangan Grafik.....	39
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Memproduksi Sistem	46
4.1.1 Mengedit Foto	47
4.1.2 Membuat Background.....	48
4.1.3 Import File.....	50
4.1.4 Import Suara.....	51
4.1.5 Membuat Tombol.....	51
4.2 Pembahasan.....	53



4.2.1	Actionscript Pada Tombol	53
4.3	Mengetes Sistem	55
4.3.1	Pengetesan Unit.....	56
4.3.2	Membuat Tombol.....	58
4.4	Menggunakan Sistem	58
4.5	Manual Program.....	59
4.6	Memelihara Sistem	62
4.7	Keunggulan dan Kelemahan Aplikasi.....	63
4.7.1	Keunggulan	63
4.7.2	Kelemahan.....	63
BAB V	PENUTUP	65
5.1	Kesimpulan	65
5.2	Saran	65
DAFTAR PUSTAKA		67
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

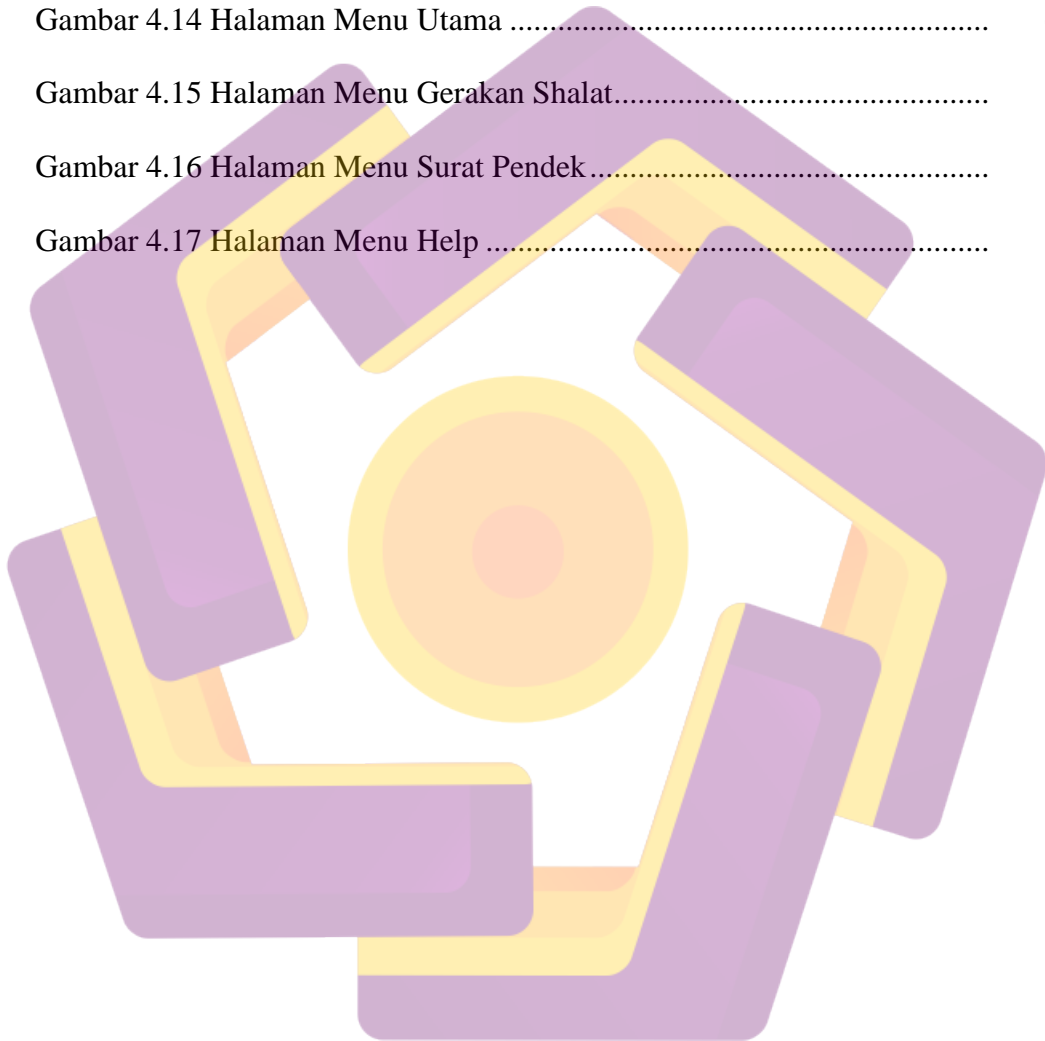
Tabel 3.0 Strategi Analisis SWOT.....	33
Tabel 3.1 Struktur Navigasi Kombinasi.....	39
Tabel 3.2 Perancangan Naskah	40



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier	17
Gambar 2.2 Aliran Aplikasi Multimedia	17
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	18
Gambar 2.4 Struktur Jaringan	19
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi	20
Gambar 2.6 Siklus Perancangan Aplikasi	23
Gambar 3.1 Intro	40
Gambar 3.2 Menu Utama	41
Gambar 3.3 Gerakan Shalat1	42
Gambar 3.4 Gerakan Shalat2	43
Gambar 3.5 Surat Pendek	44
Gambar 3.6 Help	45
Gambar 4.1 Bagan Memproduksi Aplikasi	45
Gambar 4.2 Tampilan Hasil Edit dari Photoshop	47
Gambar 4.3 Tampilan Hasil Edit dari Coreldraw	48
Gambar 4.4 Jendela New Document	49
Gambar 4.5 Kotak Dialog Document Properties	49
Gambar 4.6 Jendela Import to Library	50
Gambar 4.7 Jendela Library	51
Gambar 4.8 Jendela Suara	51
Gambar 4.9 Membuat Tombol	52

Gambar 4.10 Jendela Tombol	53
Gambar 4.11 Tampilan Aplikasi Halaman Intro.....	57
Gambar 4.12 Tampilan Aplikasi Menu Utama	57
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Intro	59
Gambar 4.14 Halaman Menu Utama	60
Gambar 4.15 Halaman Menu Gerakan Shalat.....	80
Gambar 4.16 Halaman Menu Surat Pendek.....	80
Gambar 4.17 Halaman Menu Help	81



INTISARI

Dalam tugas akhir ini saya akan membuat aplikasi belajar shalat beserta surat- surat pendeknya. Shalat adalah salah satu rukun Islam yang wajib dikerjakan bagi umat Islam di seluruh dunia. Rukun Islam ada 5, dan lebih tepatnya shalat adalah rukun Islam ke dua. Setelah rukun Islam pertama yaitu mengucapkan kalimat syahadat, kedua shalat, ketiga zakat, keempat puasa, kelima haji. Shalat harus "wajib" dilakukan dalam satu hari satu malam sebanyak lima kali, berjumlah 17 rakaat.

Aplikasi ini di buat untuk membantu kita yang masih belajar shalat agar mereka mengerti gerakan- gerakan shalat dan bacaan di setiap gerakannya.aplikasi ini juga bisa diperuntukkan guru TPA yang mengajar agama Islam untuk memberi didikan dengan gambar dan bacaan shalat. Selain gerakan shalat, saya juga memberikan bacaan surat pendek beserta artinya. Agar bagi yang belajar shalat mampu menghafal beberapa surat pendek dan mengerti arti dari bacaan tersebut. Aplikasi ini akan sangat membantu untuk anak- anak, orang dewasa yang belum melaksanakan shalat, orang muallaf yg memeluk agama Islam.

Dalam aplikasi ini saya membuatnya menggunakan pengembangan multimedia, dengan perangkat lunak Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Corel Draw serta software pendukung lain.

Kata kunci: Islam, Multimedia

ABSTRACT

In this thesis I will make learning applications along with prayer letters short. Prayer is one of the pillars of Islam that must be done to Muslims around the world. There 5 pillars of Islam, and more precisely the prayer is the second pillar of Islam. After the first pillar of Islam which say sentences creed, second prayer, third zakat, fourth fasting, fifth pilgrimage. Prayer should be "mandatory" done in one day and one night five times, totaling 17 cycles.

Application is made to help we who are still learning their prayers in order to understand the movements of prayer and reading in her every move. Applications can also cater teachers TPA who teach Islam to give religious instruction with pictures and reading prayers. In addition to the prayer movement, I also give a short reading letters and their meanings. In order for the study of prayer is able to memorize a few short letters and understand the meaning of the text. This application will be very helpful for children, adults who have never praying, the Muslim convert who embraced Islam.

In this application I make use of multimedia development, with the software Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Corel Draw and other supporting software.

Keywords: *Islam, Multimedia*