

**MEMBANGUN MEDIA PEMBELAJARAN DASAR FIQIH DAN AQIDAH  
ISLAM UNTUK MAN CIGUGUR KUNINGAN MENGGUNAKAN  
APLIKASI MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ahmad Fajri Lutfi**

**08.12.3061**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

**MEMBANGUN MEDIA PEMBELAJARAN DASAR FIQIH DAN AQIDAH  
ISLAM UNTUK MAN CIGUGUR KUNINGAN MENGGUNAKAN  
APLIKASI MULTIMEDIA**

**Skripsi**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Ahmad Fajri Lutfi**

**08.12.3061**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

## PERSETUJUAN

### SKRIPSI

**Membangun Media Pembelajaran Dasar Fiqih Dan Aqidah Islam  
Untuk Man Cigugur Kuningan Menggunakan  
Aplikasi Multimedia**

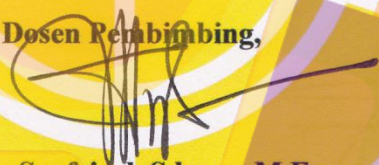
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ahmad Fajri Lutfi**

**08.12.3061**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 7 Mei 2012

Dosen Pembimbing,



**Melwin Syafrizal, S.kom., M.Eng.**  
**NIK. 190302105**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

**Membangun Media Pembelajaran Dasar Fiqih Dan Aqidah Islam  
Untuk Man Cigugur Kuningan Menggunakan  
Aplikasi Multimedia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ahmad Fajri Lutfi**

**08.12.3061**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 31 Mei 2012

### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.**  
**NIK. 190302105**

**Tonny Hidayat, M.Kom.**  
**NIK. 190302182**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom.**  
**NIK. 190302197**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 31 Mei 2012

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, 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 dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

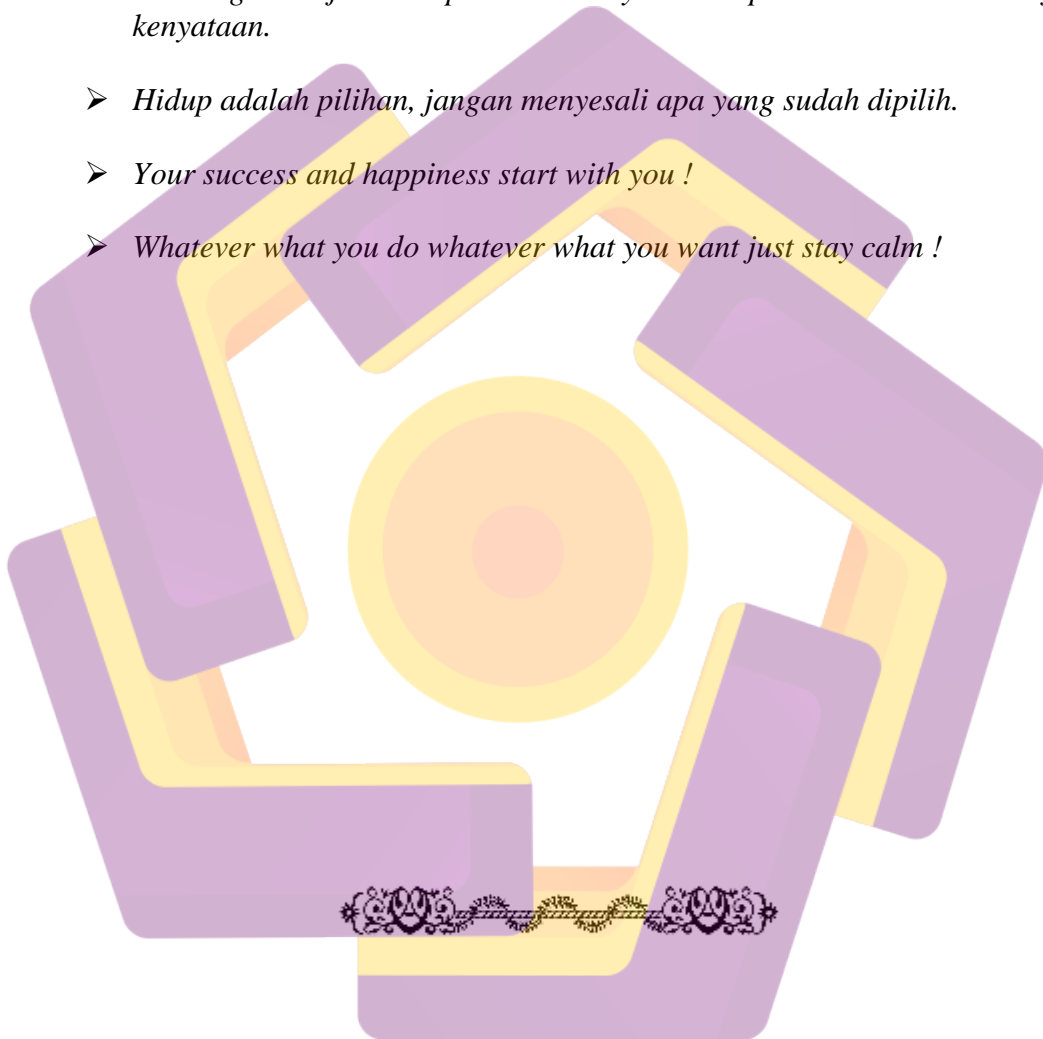
Yogyakarta, 4 Juni 2012



Ahmad Fajri Lutfi  
Nim 08.12.3061

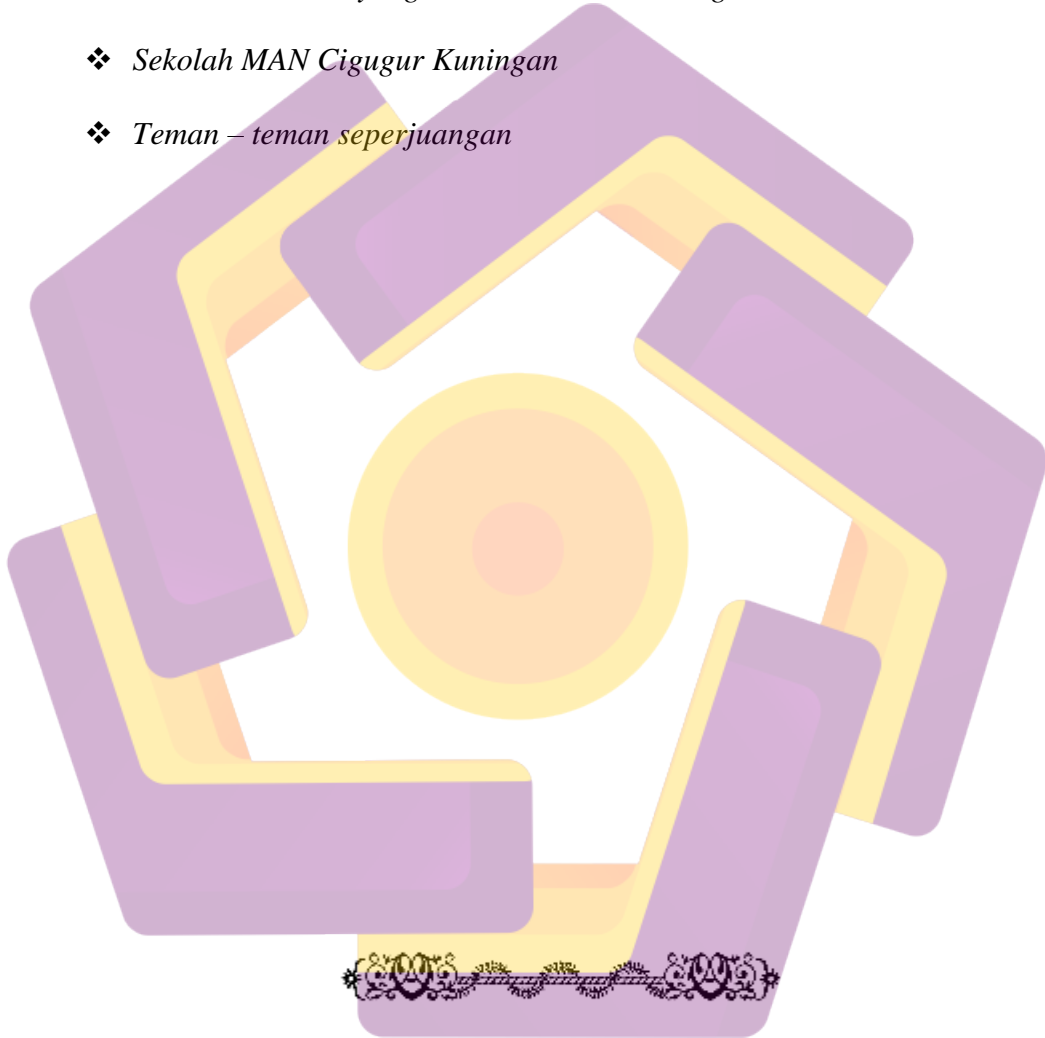
## MOTTO

- *Bersyukurlah dan ikhlas dengan kondisi apapun yang diberikan Allah SWT kepadamu, apapun yang anda perbuat tidak ada artinya bila tidak bersyukur.*
- *Rancanglah tujuan di pikiran dan yakinlah pikiran itu akan menjadi kenyataan.*
- *Hidup adalah pilihan, jangan menyesali apa yang sudah dipilih.*
- *Your success and happiness start with you !*
- *Whatever what you do whatever what you want just stay calm !*



## PERSEMBAHAN

- ❖ *Kedua orang tuaku yang tidak pernah lelah memanjatkan doa untukku.*
- ❖ *Kakak – kakakku yang selalu memberi dukungan.*
- ❖ *Sekolah MAN Cigugur Kuningan*
- ❖ *Teman – teman seperjuangan*



## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb.

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, hidayah dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini yang berjudul “Membangun Media Pembelajaran Fiqih dan Aqidah Islam Untuk Man Cigugur Kuningan Menggunakan Aplikasi Multimedia” Dengan hasil yang cukup baik.

Laporan skripsi ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata 1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta. Penulis berharap agar laporan skripsi ini tidak akan berhasil dengan baik dan tepat waktu tanpa bantuan orang lain secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih dan dengan rasa hormat kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmad, hidayah, dan karunianya berupa umur dan kesempatan untuk mengemban tanggung jawab sebagai mahasiswa dan seorang anak.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan dan motiasi juga yang membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs. MM Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.



5. Bapak, Ibu dosen dan seluruh staf serta pegawai STMIK AMIKOM Yogyakarta yang memberikan ilmu yang bermanfaat
6. Bapak saya Ucin Mukhsin dan ibu saya Siti Maryam, yang tak lelah dan henti - hentinya mendoakan saya, juga kakak – kakak saya ceu Neneng, ceu Dede, ceu Ade, tak lupa ponakan saya de Azka, de Fadli, de Fathan, dan Neng Fira terima kasih semuanya atas perhatian dan rasa sayangnya sehingga penulis bisa menjadi manusia yang lebih baik.
7. Teman – teman seperjalanan : Agus, Novri, Faisal, Mando, Efri, Zaki, Irfan, Wahyu, Priyadi, Febri, Desi, Ritta dan teman S1 SI E 2008 lainnya semoga kita dapat menggapai kesuksesan, amin. Teman – teman sekos : Ardi, Faizin, Miyarto, dan teman sekos lainnya yang telah membantu dalam tahap kuisisioner.
8. Pihak sekolah MAN Cigugur Kuningan baik guru maupun staf.
9. Semua yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu demi satu.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak umum khususnya umat muslim dan bagi penyusun. Skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu saran atau masukan dari pembaca sangat kami harapkan sebagai acuan untuk lebih baik di waktu yang akan datang.

## DAFTAR ISI

Judul .....	i
Lembar Persetujuan .....	ii
Lembar Pengesahan .....	iii
Halaman Pernyataan .....	iv
Halaman Motto.....	v
Halaman Persembahan .....	vi
Kata Pengantar.....	vii
Daftar Isi .....	ix
Daftar Tabel .....	xiv
Daftar Gambar.....	xv
Intisari .....	xviii
<i>Abstract</i> .....	xix
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuann Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitain .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	6

1.8 Jadwal Kegiatan Penelitian .....	8
II. LANDASAN TEORI .....	10
2.1 Multimedia .....	10
2.1.1 Sejarah Multimedia .....	10
2.1.2 Pengertian Multimedia .....	11
2.1.3 Unsur – Unsur Multimedia .....	11
2.1.3.1 Teks .....	11
2.1.3.2 Gambar .....	12
2.1.3.3 Suara .....	13
2.1.3.4 Animasi .....	14
2.1.3.5 Video .....	14
2.2 Struktur Sistem Informasi Multimedia .....	15
2.2.1 Struktur Linear .....	16
2.2.2 Struktur Hierarki .....	16
2.2.3 Struktur Piramida .....	17
2.2.4 Struktur Polar .....	18
2.3 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	19
2.4 Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	23
2.4.1 Adobe Flash CS3 Professional .....	23
2.4.2 Adobe Photoshop CS3 .....	24
2.4.3 Adobe Audition 1.5 .....	26
III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....	29
3.1 Tinjauan Umum .....	29

3.1.1 Sejarah Singkat Man Cigugur Kuningan .....	29
3.1.2 Identitas Sekolah .....	30
3.1.3 Visi dan Misi Sekolah .....	30
3.1.4 Struktur Organisasi Sekolah.....	31
3.1.5 Jumlah Murid dan Guru .....	32
3.1.6 Kurikulum Fiqih dan Aqidah Akhlak .....	32
3.1.7 Gambaran Umum Pelajaran Fiqih dan Aqidah Akhlak .....	32
3.2 Analisis Sistem.....	33
3.2.1 Identifikasi Masalah .....	33
3.2.1.1 Permasalahan Yang Timbul .....	34
3.2.1.2 Penyebab Masalah.....	34
3.2.1.3 Analisis Kelemahan Sistem.....	34
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	38
3.2.2.1 Kebutuhan Fungsional .....	38
3.2.2.2 Kebutuhan Non Fungsional .....	39
3.2.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	42
3.2.3.1 Faktor Kelayakan Teknis .....	42
3.2.3.2 Faktor Kelayakan Hukum .....	42
3.2.3.3 Faktor Kelayakan Operasional.....	43
3.3 Perancangan Sistem .....	43
3.3.1 Merancang Konsep .....	43
3.3.2 Merancang Isi.....	44
3.3.3 Merancang Konsep .....	50

3.3.4 Merancang Grafik .....	58
3.4 Sistem Penyajian Multimedia .....	63
3.4.1 Sistem Interaktif .....	63
3.4.1.1 Media Penayangan .....	63
3.4.1.2 Media Penyimpanan.....	63
3.4.1.3 Lokasi Penayangan .....	64
3.4.2 Sistem Presentasi .....	64
3.4.2.1 Media Penayangan .....	64
3.4.2.2 Media Penyimpanan.....	64
3.4.2.3 Lokasi Penayangan .....	65
IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	66
4.1 Memproduksi Sistem .....	66
4.1.1 Pembuatan Background .....	66
4.1.2 Penginputan Suara .....	71
4.1.3 Pembuatan Karakter .....	72
4.1.4 Pemberian Action Script .....	74
4.1.5 Pembuatan Database .....	81
4.1.6 Pembuatan Tampilan Full Screen .....	87
4.1.7 Pembuatan File .swf dan file.exe .....	88
4.2 Implementasi Sistem .....	89
4.2.1 Menu Halaman Pembuka ( <i>intro</i> ).....	89
4.2.2 Halaman Menu Utama .....	91
4.2.3 Halaman Menu Materi Fiqih.....	93

4.2.4 Halaman Menu Materi Aqidah Islam .....	95
4.2.5 Halaman Menu Fitur Tambahan .....	97
4.2.6 Halaman Menu Gerakan Sholat .....	98
4.2.7 Halaman Menu Game Edukasi .....	99
4.2.8 Halaman Menu Kuis .....	100
4.3 Pengujian Sistem.....	101
4.3.1 Pengujian Black Box Testing dan White Box Testing .....	101
4.3.1.1 Black Box Testing.....	101
4.3.1.2 White Box Testing .....	102
4.3.2 Pengujian Pada Perangkat .....	103
4.3.2.1 Spesifikasi Perangkat .....	103
4.3.2.2 Hasil Pengujian Pada Perangkat .....	105
4.3.3 Pengujian Pada Pemakai .....	107
4.4 Pemeliharaan Sistem.....	108
V. PENUTUP .....	109
5.1 Kesimpulan .....	109
5.2 Saran .....	110
DAFTAR PUSTAKA .....	112
LAMPIRAN.....	113

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kegiatan Penelitian .....	9
Tabel 3.1 Analisis Kinerja ( <i>Performance Analysis</i> ).....	35
Tabel 3.2 Analisis Informasi ( <i>Information Analysis</i> ).....	35
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi ( <i>Economic Analysis</i> ) .....	36
Tabel 3.4 Analisis Pengendalian ( <i>Control Analysis</i> ) .....	36
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi ( <i>Efficiency Analysis</i> ).....	37
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan ( <i>Service Analysis</i> ).....	38
Tabel 3.7 Perangkat Keras Pembangun Aplikasi.....	39
Tabel 3.8 Perangkat Lunak Pembangun Aplikasi.....	40
Tabel 4.1 Perangkat Keras Pengujian Aplikasi PC - 1 .....	103
Tabel 4.2 Perangkat Keras Pengujian Aplikasi PC - 2 .....	103
Tabel 4.3 Perangkat Keras Pengujian Aplikasi VAIO VCEA45FG.....	104
Tabel 4.4 Perangkat Keras Pengujian Aplikasi TOSHIBA A34S .....	104
Tabel 4.5 Hasil Pengujian .....	105
Tabel 4.2 Hasil Uji Pemakai .....	107

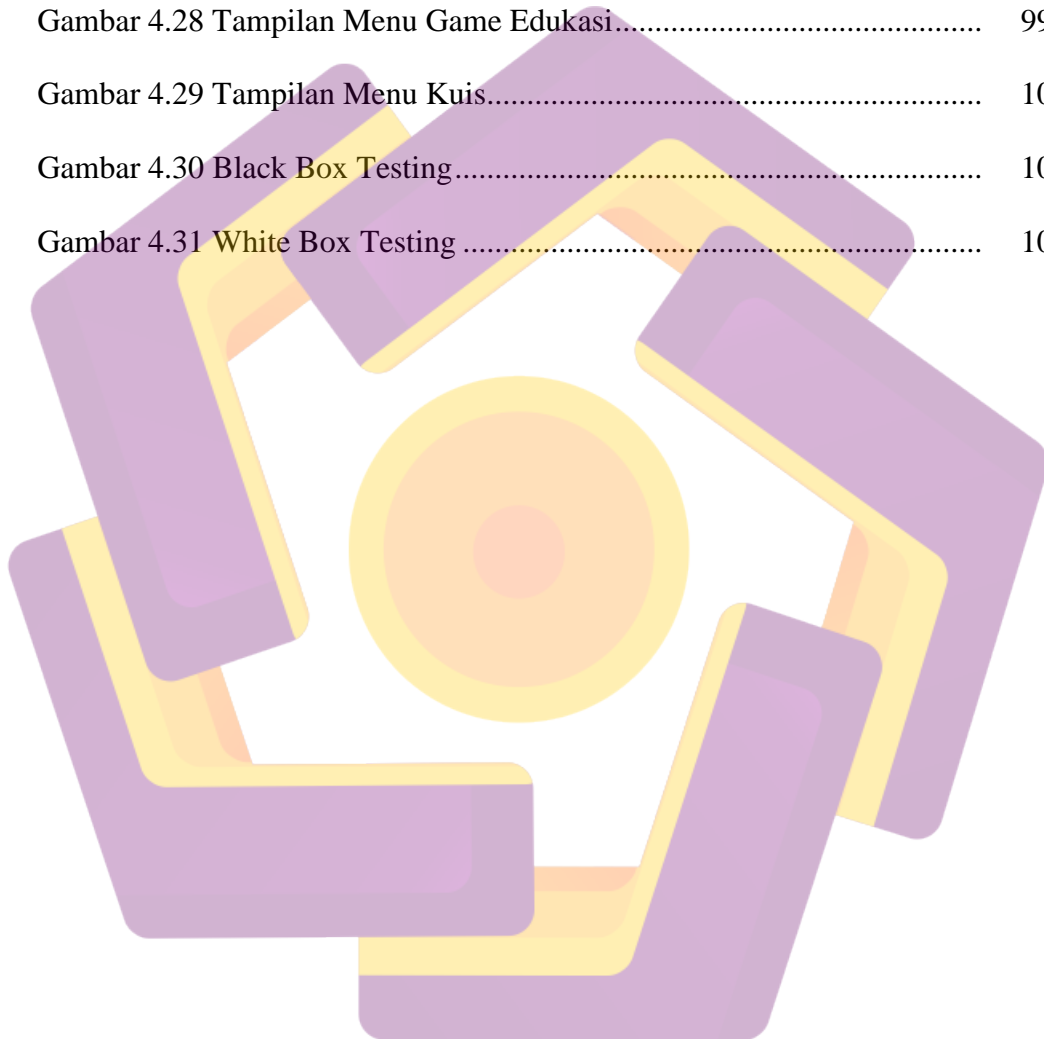
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Icon Struktur Aplikasi Multimedia .....	16
Gambar 2.2 Struktur Linier oleh Laura Lemay .....	16
Gambar 2.3 Struktur Hierarki oleh Laura Lemay .....	17
Gambar 2.4 Struktur Piramida oleh Laura Lemay .....	18
Gambar 2.5 Struktur Polar oleh Laura Lemay .....	19
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Aplikasi oleh Raymon Mc Leod.....	20
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Flash CS3 .....	23
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Photoshop CS3 .....	25
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Audition 1.5 .....	27
Gambar 2.10 Tampilan Adobe Dreamwaver CS3 .....	27
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Man Cigugur Kuningan .....	31
Gambar 3.2 Struktur Multimedia dasar Fiqih dan Aqidah Islam.....	47
Gambar 3.3 Layout Intro.....	58
Gambar 3.4 Layout Menu Utama .....	59
Gambar 3.5 Layout Menu Materi Fiqih .....	59
Gambar 3.6 Layout Menu Utama Aqidah Islam.....	60
Gambar 3.7 Layout Menu Fitur Tambahan .....	60
Gambar 3.8 Layout Menu Materi Fiqih dan Aqidah Islam .....	61
Gambar 3.9 Layout Menu Gerakan Sholat .....	61
Gambar 3.10 Layout Menu Latihan Soal.....	62
Gambar 3.11 Layout Menu Tambahan Materi .....	62



Gambar 4.1 Menu Pilihan Pada Tampilan Awal Adobe Flash CS3 .....	67
Gambar 4.2 Tampilan Awal Adobe Flash CS3 .....	67
Gambar 4.3 Pengaturan Awal Pembuatan Aplikasi di Adobe Flash CS3 ...	68
Gambar 4.4 Tampilan Hasil Pembuatan Shape untuk Background 1 .....	69
Gambar 4.5 Tampilan Pengaturan Trace Bitmap.....	69
Gambar 4.6 Tampilan Background 1 .....	70
Gambar 4.7 Tampilan Background 2 dan Background 3.....	71
Gambar 4.8 Tampilan Hasil Suara ke Adobe Flash CS3.....	71
Gambar 4.9 Tampilan Linkage Properties .....	72
Gambar 4.10 Pemisahan Komponen Karakter.....	73
Gambar 4.11 Komponen Karakter Yang Digabung Utuh dan Diwarnai.....	73
Gambar 4.12 Tampilan Convert to Symbol.....	74
Gambar 4.13 Tampilan Kondisi Karakter.....	74
Gambar 4.14 Tampilan Control Panel XAMPP .....	81
Gambar 4.15 Tampilan Utama Server Localhost php My admin.....	82
Gambar 4.16 Tampilan Menu Database Materi Tambahan.....	82
Gambar 4.17 Tampilan Opsi Create Tabel Pada Database .....	83
Gambar 4.18 Tampilan Awal Adobe Dreamwaver CS#.....	85
Gambar 4.19 Tampilan Page Code Materi.php.....	86
Gambar 4.20 Tampilan Page Materi.php Melalui Browser .....	86
Gambar 4.21 Tampilan Opsi Setting Pada Adobe Flash CS3.....	88
Gambar 4.22 Tampilan Menu Intro .....	90
Gambar 4.23 Tampilan Menu Utama .....	91

Gambar 4.24 Tampilan Menu Materi Fiqih .....	94
Gambar 4.25 Tampilan Materi Aqidah Islam .....	95
Gambar 4.26 Tampilan Menu Fitur Tambahan .....	97
Gambar 4.27 Tampilan Menu Gerakan Sholat .....	98
Gambar 4.28 Tampilan Menu Game Edukasi.....	99
Gambar 4.29 Tampilan Menu Kuis.....	100
Gambar 4.30 Black Box Testing.....	102
Gambar 4.31 White Box Testing .....	102



## INTISARI

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju dan canggih di dalam era globalisasi sekarang ini, menjadikan masyarakat terbiasa dalam mempergunakan teknologi. Salah satu perwujudan dari masyarakat di dalam mempergunakan teknologi adalah dipergunakannya media pembelajaran berbasis multimedia dengan bantuan komputer yang dirancang untuk membantu memberikan materi pembelajaran, khususnya dalam materi fiqih dan aqidah islam di Man Cigugur Kuningan. Penulis mengambil skripsi tentang fiqih dan aqidah islam, karena merupakan mata pelajaran wajib yang ada di Man Cigugur Kuningan.

Pada skripsi ini, penulis menganalisis, merancang, dan menerapkan aplikasi multimedia pembelajaran fiqih dan aqidah islam yang bersifat informatif dan interaktif, dengan mempergunakan teknologi komputer berbasis multimedia sebagai media penyampaian materi dari guru terhadap siswa. Software - software yang dipergunakan untuk membuat multimedia pembelajaran tersebut, antara lain Adobe Flash CS3 Professional, Adobe Photoshop CS3, Adode Dreamwaver CS3, dan Adobe Audition 1.5.

Aplikasi multimedia pembelajaran dapat menyajikan informasi yang lebih baik daripada media lainnya seperti pemberian materi melalui buku, slide power point, ataupun papan tulis, karena multimedia banyak memadukan unsur, seperti suara, gambar, dan animasi, sehingga materi dan informasi mengenai hukum pajak, khususnya pajak penghasilan yang disampaikan menjadi lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh para siswa.

**Kata Kunci :** Aplikasi multimedia pembelajaran

## **ABSTRACT**

*Development of science and technology is more advanced and sophisticated in the era of globalization, to make society accustomed to the use of technology. One embodiment of the people in the media employed the use of technology is a multimedia based learning with the help of a computer that is designed to help provide learning materials, especially in the matter of fiqh and aqeedah of Islam in Man Cigugur Kuningan. The author takes the thesis about fiqh and aqeedah of Islam, because it is a compulsory subject in Man Cigugur Kuningan.*

*In this thesis, the authors analyze, design, and multimedia applications to implement the learning fiqh and aqeedah of Islam that is informative and interactive, using multimedia based computer technology as a medium for delivery of content from teacher to student. Software that is used to create multimedia learning, which include Adobe Flash CS3 Professional, Adobe Photoshop CS3, Dreamwaver Adode CS3, and Adobe Audition 1.5.*

*Learning multimedia applications can provide better information than other media such as the provision of material through the book, power point slide, or whiteboard, because many incorporate multimedia elements, such as voice, images, and animations, so the materials and information about tax laws, particularly income tax presented a more interactive, interesting, and easily understood by the students. Keywords: multimedia learning applications*

**Keywords :** Learning multimedia application