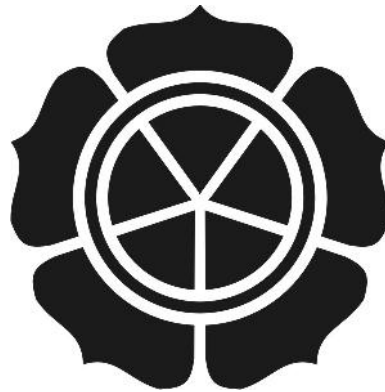


**MEMBANGUN APLIKASI MULTIMEDIA EDUKATIF SEBAGAI ALAT
BANTU AJAR ILMU SHOROF BERDASARKAN METODE
PEMBELAJARAN “SHOROF KRAPYAK”**

SKRIPSI



disusun oleh

M Husni Tamrin

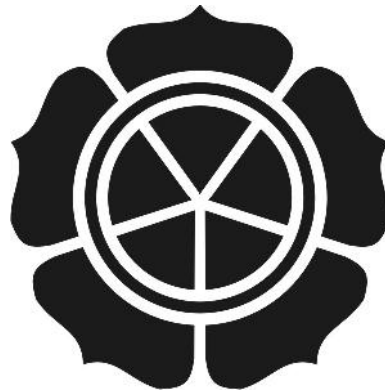
07.11.1475

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

**MEMBANGUN APLIKASI MULTIMEDIA EDUKATIF SEBAGAI ALAT
BANTU AJAR ILMU SHOROF BERDASARKAN METODE
PEMBELAJARAN “SHOROF KRAPYAK”**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informasi



disusun oleh

M Husni Tamrin

07.11.1475

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Membangun Aplikasi Multimedia Edukatif Sebagai Alat Bantu Ajar Ilmu
Shorof Berdasarkan Metode Pembelajaran “Shorof Krapyak”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

M Husni Tamrin

07.11.1475

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada Tanggal 30 Januari 2012

Dosen Pembimbing


Hanif Al Fatta, M/Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Membangun Aplikasi Multimedia Edukatif Sebagai Alat Bantu Ajar Ilmu
Shorof Berdasarkan Metode Pembelajaran “Shorof Krapyak”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

M Husni Tamrin

07.11.1475

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
padatanggal 19 November 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

Kusnawi, S.Kom, M.Eng

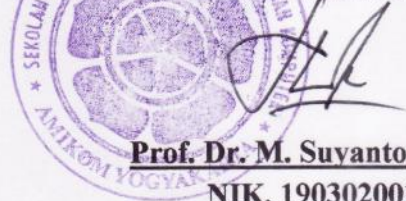
NIK. 190302112

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302105

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 November 2011

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

Yogyakarta, 27 Januari 2012

M Husni Tamrin

07.11.1475

MOTTO

Akan Nampak hari-harimu di masa mendatang

betapa masih bodohnya kamu ini,

pada Saatnya kabar akan datang kepadamu

bahwa ternyata kamu belum cukup bekal

(Mbah Ali)

Dadi Wong kui kudu iso pinter anggone Mikir, Dzikir, lan Ngukir

(Bapakku)

Sabar, Ngalah, Nriman, Loman

PERSEMBAHAN

Karya ini ku persembahkan untuk

Abah dan Ibuku terkasih

Mbak-mbak dan Adikku tersayang

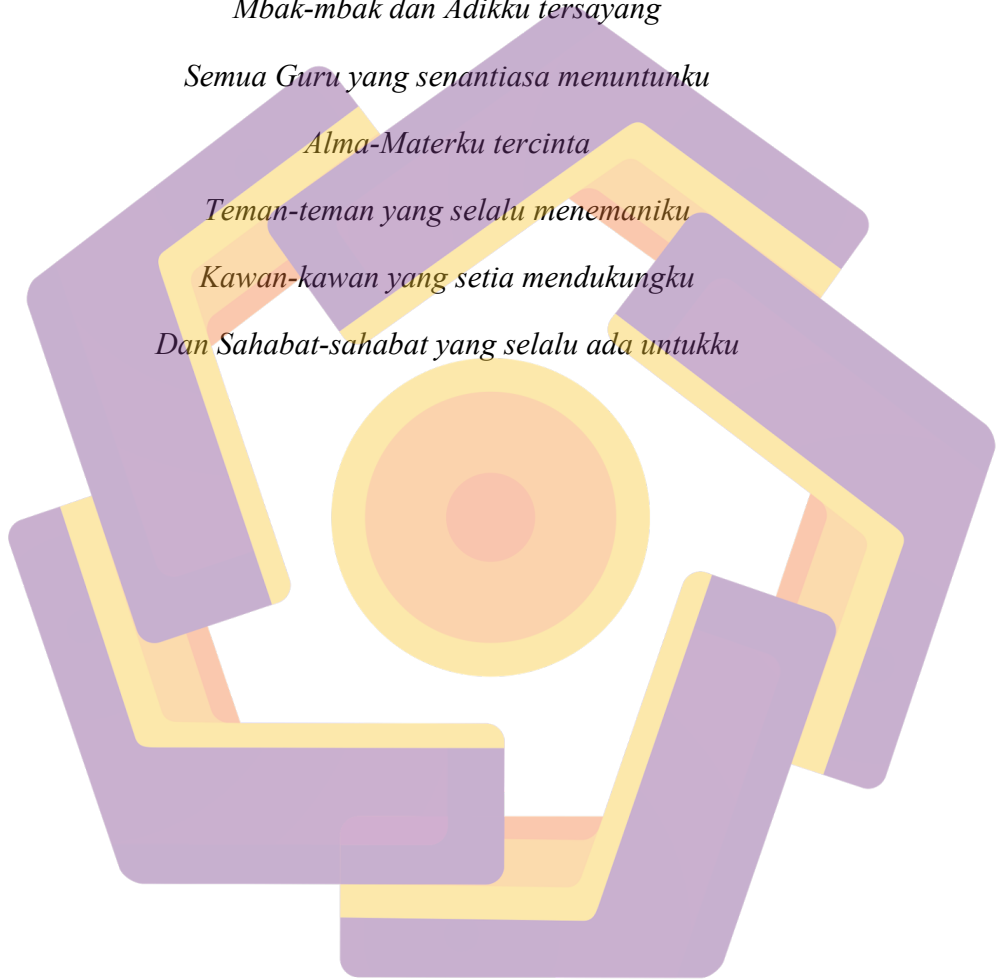
Semua Guru yang senantiasa menuntunku

Alma-Materku tercinta

Teman-teman yang selalu menemaniku

Kawan-kawan yang setia mendukungku

Dan Sahabat-sahabat yang selalu ada untukku



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT, karena hanya berkat rahmat dan pertolongan-Nya penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“Membangun Aplikasi Multimedia Edukatif Sebagai Alatbantu Ajar Ilmu Shorof Berdasarkan Metode Pembelajaran “Shorof Krapyak”**” ini dengan baik dan benar. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

Penulisan skripsi merupakan bagian akhir yang digunakan sebagai salah satu persyaratan akademik guna menyelesaikan Pendidikan Tingkat Sarjana (Strata-1) sekaligus merupakan salah satu mata kuliah wajib di jurusan Teknik Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Dalam proses pengerjaan skripsi ini, penulis menerima bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tak langsung. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM selaku Ketua STMIC AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan S1 Teknik Informasi.

3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing.
4. Bapak Drs. Muhtarom Busyro yang telah memberikan izin Metode Shorof Krpyak sebagai objek penelitian.
5. Orang tua dan saudara yang selalu member doa, dukungan dan motivasi tiada henti.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam pengerjaan skripsi ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan karya tulis ini masih jauh dari sempurna, sehingga penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca.

Yogyakarta, 16 November 2011

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|----------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | Iii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| HALAMAN PERNYATAAN | v |
| HALAMAN MOTTO | vi |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL | xv |
| DAFTAR GAMBAR | xvii |
| INTISARI | xx |
| ABSTRACT | xxi |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah | 3 |

| | |
|---|-----------|
| 1.4 Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.5 Metode Pengumpulan Data | 4 |
| 1.6 Sistematika Penulisan | 5 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 7 |
| 2.1 Sekilas Tentang Multimedia | 7 |
| 2.2 Elemen-elemen Multimedia | 8 |
| 2.3 Struktur Desain Multimedia | 13 |
| 2.4 Langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia | 16 |
| 2.5 Pembelajaran dan Unsur-unsurnya | 19 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN | 22 |
| 3.1 Materi Ilmu Shorof | 22 |
| 3.1.1 Pengenalan Ilmu Shorof | 22 |
| 3.1.2 Tashrif al Kalimat | 23 |
| 3.1.3 Al Muqobalah as Shorf | 24 |
| 3.1.4 Pembagian Fi'il kepada Sahih dan Mu'tal | 25 |
| 3.1.5 Pembagian Fi'il kepada Mujarrod dan Mazid | 28 |
| 3.1.6 Fi'il dan Dhomirnya | 28 |
| 3.1.7 Wazan dan Pentashrifan Ishtilahi Tsulasi Mujarrod | 30 |

| | |
|---|----|
| 3.1.8 Wazan dan Pentashrifan Ishtilahi Tsulasi Mazid | 35 |
| 3.1.8.1 Wazan dan Pentashrifan Ishtilahi Tsulasi Mazid Biharfin | 36 |
| 3.1.8.2 Wazan dan Pentashrifan Ishtilahi Tsulasi Mazid Biharfaini | 38 |
| 3.1.8.3 Wazan dan Pentashrifan Ishtilahi Tsulasi Mazid Bi Tsalatsati Ahrufin | 41 |
| 3.1.9 Wazan dan Pentashrifan Ishtilahi Ruba'I Mujarrod | 43 |
| 3.1.10 Wazan dan Pentashrifan Ishtilahi Ruba'I Mazid | 44 |
| 3.1.10.1 Wazan dan Pentashrifan Ishtilahi Ruba'I Mazid Biharfin | 44 |
| 3.1.10.2 Wazan dan Pentashrifan Ishtilahi Ruba'I Mazid Biharfaini | 44 |
| 3.2 Analisis Sistem | 45 |
| 3.2.1 Identifikasi Masalah | 46 |
| 3.2.2 Pengujian Sistem Lama | 47 |
| 3.2.3 Analisis PIECES | 48 |
| 3.2.4 Analisis Kebutuhan Sistem | 53 |
| 3.2.5 Analisis Kelayakan | 54 |

| | |
|---|-----------|
| 3.3 Perancangan Sistem | 56 |
| 3.3.1 Merancang Konsep | 56 |
| 3.3.2 Merancang Isi | 57 |
| 3.3.3 Merancang Naskah | 58 |
| 3.3.4 Merancang Grafik | 60 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | 68 |
| 4.1 Implementasi | 68 |
| 4.2 Memproduksi Sistem | 68 |
| 4.2.1 Microsoft Word | 68 |
| 4.2.2 Corel Draw X3 | 69 |
| 4.2.3 Adobe Photoshop CS2 | 71 |
| 4.2.4 Adobe Flash CS4 Professional | 73 |
| 4.2.5 Adobe Audition 1.0 | 76 |
| 4.2.6 Macromedia Director MX 2004 | 77 |
| 4.3 Uji Coba Program | 88 |
| 4.3.1 Pengujian Program | 89 |
| 4.3.2 Pengujian Pemakai | 90 |

| | |
|-------------------------------------|-----|
| 4.3.3 Uji Materi Pembelajaran | 91 |
| 4.4 Manual Program | 92 |
| 4.4.1 Tombol Masuk | 93 |
| 4.4.2 Halaman Menu Utama | 93 |
| 4.4.3 Muqaddimah | 94 |
| 4.4.4 Tsulasi | 95 |
| 4.4.5 Ruba'I | 95 |
| 4.4.6 Latihan | 96 |
| 4.4.7 Menu Sound | 96 |
| 4.4.8 Tombol Menu Utama | 97 |
| 4.4.9 Keluar | 97 |
| BAB V PENUTUP | 98 |
| 5.1 Kesimpulan | 98 |
| 5.2 Saran | 99 |
| DAFTAR PUSTAKA | 100 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Fi'il dan Dhomirnya | 30 |
| Tabel 3.2 Wazan-wazan fi'il Tsulasi Mujarroed | 31 |
| Tabel 3.3 Wazan Tsulasi Mujarroed Bab I | 32 |
| Tabel 3.4 Wazan Tsulasi Mujarroed Bab II | 32 |
| Tabel 3.5 Wazan Tsulasi Mujarroed Bab III | 33 |
| Tabel 3.6 Wazan Tsulasi Mujarroed Bab IV | 33 |
| Tabel 3.7 Wazan Tsulasi Mujarroed Bab V | 34 |
| Tabel 3.8 Wazan Tsulasi Mujarroed Bab VI | 34 |
| Tabel 3.9 Wazan Tsulasi Mazid Biharfin Bab I | 36 |
| Tabel 3.10 Wazan Tsulasi Mazid Biharfin Bab II | 37 |
| Tabel 3.11 Wazan Tsulasi Mazid Biharfin Bab III | 37 |
| Tabel 3.12 Wazan Tsulasi Mazid Biharfaini Bab I. | 38 |
| Tabel 3.13 Wazan Tsulasi Mazid Bihrfaini Bab II | 39 |
| Tabel 3.14 Wazan Tsulasi Mazid Bihrfaini Bab III | 39 |

| | |
|--|----|
| Tabel 3.15 Wazan Tsulasi Mazid Bihrfaini Bab IV | 40 |
| Tabel 3.16 Wazan Tsulasi Mazid Bihrfaini Bab V | 41 |
| Tabel 3.17 Wazan Tsulasi Mazid BiTsalatsatiAhrufin Bab I | 41 |
| Tabel 3.18 Wazan Tsulasi Mazid BiTsalatsatiAhrufin Bab II | 42 |
| Tabel 3.19 Wazan Tsulasi Mazid BiTsalatsatiAhrufin Bab III | 42 |
| Tabel 3.20 Wazan Tsulasi Mazid BiTsalatsatiAhrufin Bab IV | 43 |
| Tabel 3.21 Wazan Ruba'I Mujarrood | 43 |
| Tabel 3.22 Wazan Ruba'I Mazid BiHarfin | 44 |
| Tabel 3.23 Wazan Ruba'I Mazid BiHarfaini Bab I | 45 |
| Tabel 3.24 Wazan Ruba'I Mazid BiHarfaini Bab II | 45 |
| Tabel 3.25 Hasil Uji Sistem Lama | 48 |
| Tabel 4.1 Hasil Uji Program | 90 |
| Tabel 4.2 Hasil Uji Pemakai | 91 |
| Tabel 4.2 Hasil Uji Materi Pembelajaran | 92 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Struktur linear | 14 |
| Gambar 2.2 Struktur hierarki | 14 |
| Gambar 2.3 Struktur piramida | 15 |
| Gambar 2.4 Struktur polar | 15 |
| Gambar 2.5 Rincian siklus pengembang aplikasi multimedia | 19 |
| Gambar 3.1 Pembagian Fi'il Sohih | 26 |
| Gambar 3.2 Pembagian Fi'il Mu'tal | 27 |
| Gambar 3.3 Struktur Multimedia | 59 |
| Gambar 3.4 Grafik Halaman Intro | 61 |
| Gambar 3.5 Grafik Halaman Menu Utama | 61 |
| Gambar 3.6 Grafik Halaman Muqaddimah | 62 |
| Gambar 3.7 Grafik Halaman Tashrif | 63 |
| Gambar 3.8 Grafik Halaman Tsulasi | 64 |
| Gambar 3.9 Halaman Ruba'I | 65 |
| Gambar 3.10 Halaman Ujian | 66 |

| | |
|--|----|
| Gambar 3.11 Halaman Tentang Kami | 66 |
| Gambar 4.1 Background | 70 |
| Gambar 4.2 Tombol dan tombol2 | 71 |
| Gambar 4.3 Menyembunyikan Layer dan Save File | 72 |
| Gambar 4.4 Contoh susunan tampilan | 72 |
| Gambar 4.5 Animasi Shorof Krapyak | 74 |
| Gambar 4.6 Tabel Tashrif | 76 |
| Gambar 4.7 Recording di Adobe Audition 1.0 | 77 |
| Gambar 4.8 Menyusun Background di Score | 77 |
| Gambar 4.9 Dobel klik di akhir sprite | 78 |
| Gambar 4.10 Window Script Go The Frame | 78 |
| Gambar 4.11 Memberi marker di awal setiap sprite | 78 |
| Gambar 4.12 Script Go to Marker | 79 |
| Gambar 4.13 Tombol Music dan Sound | 79 |
| Gambar 4.14 Channel suara no.1 | 80 |
| Gambar 4.15 Script tombol music 1 dan 2 | 80 |
| Gambar 4.16 Channel Volume Slider | 81 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.17 Parameters for “Channel Volume Slider” | 81 |
| Gambar 4.18 Script tombol On/Off | 82 |
| Gambar 4.19 Ukuran keping puzzle | 82 |
| Gambar 4.20 Mengubah grid pada stage dan aktifkan Snap To | 83 |
| Gambar 4.21 Drag Snap To Grid ke masing-masing keeping | 83 |
| Gambar 4.22 Parameter for ‘Snap To Grid’ | 84 |
| Gambar 4.23 Script Game Puzzle | 85 |
| Gambar 4.24 Script Pilihan Ganda | 87 |
| Gambar 4.25 Tombol Masuk | 93 |
| Gambar 4.26 Halaman Menu Utama | 94 |
| Gambar 4.27 Halaman Muqaddimah | 94 |
| Gambar 4.28 Halaman Tsulasi | 95 |
| Gambar 4.29 Halaman Ruba’I | 95 |
| Gambar 4.30 Halaman Latihan | 96 |
| Gambar 4.31 Menu Sound | 96 |
| Gambar 4.32 Tombol Menu Utama | 97 |
| Gambar 4.33 Menu Keluar | 97 |

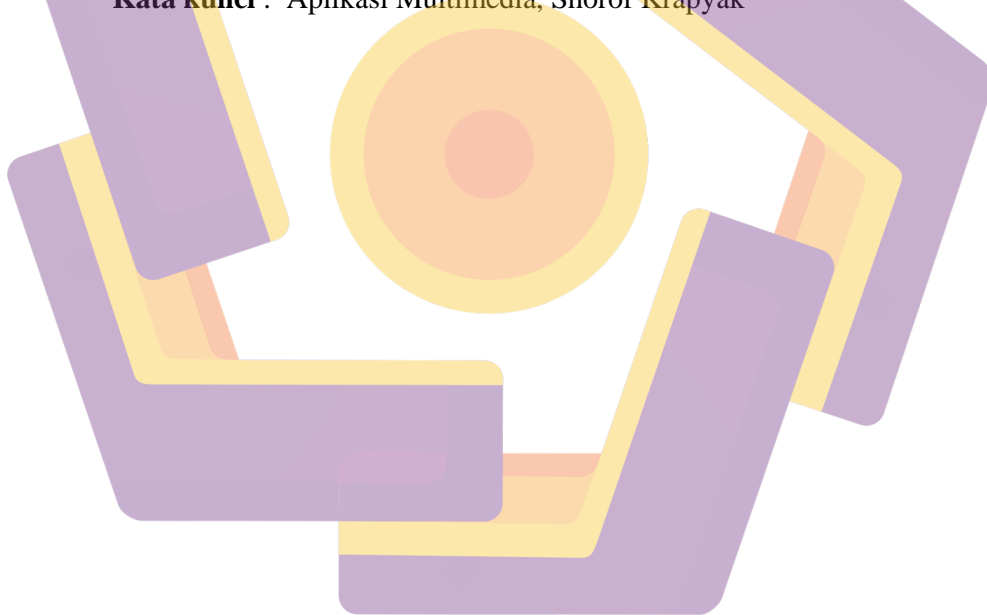
INTISARI

Ilmu shorof termasuk ilmu tata bahasa arab yang paling penting karena menjadi pedoman untuk mengetahui sighthat atau bentuk kalimat. Selama ini ilmu shorof hanya dipelajari di pesantren atau madrasah islamiyah saja, disamping itu system pembelajaran juga dinilai monoton dan membosankan.

Mengingat pentingnya ilmu shorof dalam mempelajari tata bahasa arab maka dibangunlah aplikasi ini dengan harapan pembelajaran ilmu shorof dapat lebih mudah dan menyenangkan, selain itu, agar ilmu shorof dapat dipelajari oleh semua kalangan dan tidak hanya terbatas pada lingkungan pesantren dan madrasah saja.

Dalam pembuatan aplikasi ini penulis menggunakan perangkat lunak Macromedia Director MX dan dalam penulisanya mencakup perancangan aplikasi, pembuatan, dan juga pengetesan sistem aplikasi yang telah dibuat. Aplikasi Multimedia pembelajaran Shorof Krapyak ini memberikan informasi tentang pengenalan, pengucapan, latihan dan ujian.

Kata kunci : Aplikasi Multimedia, Shorof Krapyak



ABSTRACT

Shorof Science including the most important Arabic grammar because it becomes a guide to find out sighat or form of sentences. During this shorof science only studied at the islamic boarding school, or madrasah Islamiyah, in addition to the learning system is also considered monotonous and boring.

Considering the importance of science shorof in studying Arabic grammar, writer built this application in hopes of learning shorof science can be easier and more enjoyable, in addition, order shorof science can be studied by all people and not just limited to Islamic boarding schools and madrasah alone.

In making this application the writer use Macromedia Director MX software and in paper writing includes application design, implementation, and application nsystem testing that have been made. Multimedia application krapyak provides information about recognition, pronunciation, exercise, and exams.

Keywords: *Multimedia Applications, Shorof Krapyak*

