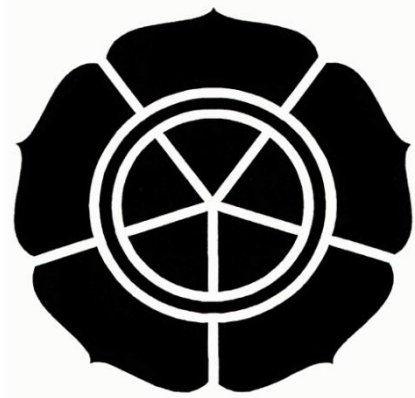


**MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN TANDA BACA AL QUR'AN
BERBASIS MULTIMEDIA PADA MADRASAH DINIYAH MIFTHAUL**

HUDA

SKRIPSI



disusun oleh :

Hanif Anwar Fahmi

08.11.2033

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

**MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN TANDA BACA AL QUR'AN
BERBASIS MULTIMEDIA PADA MADRASAH DINIYAH MIFTHAUL**

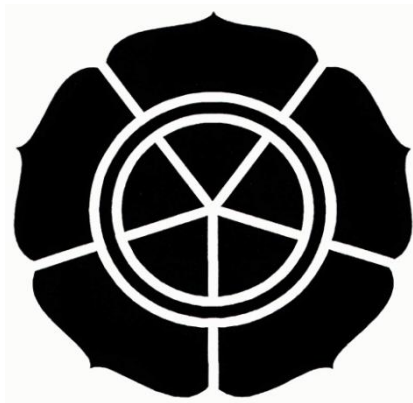
HUDA

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana S1

Pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh :

Hanif Anwar Fahmi

08.11.2033

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Media Pembelajaran “Pengenalan Tanda Baca Al
Qur’an” Berbasis Multimedia Pada Madrasah Diniyah Miftahul**

Huda

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hanif Anwar Fahmi

08.11.2033

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Maret 2012

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TANDA BACA AL
QUR'AN BERBASIS MULTIMEDIA PADA MADRASAH DINIYAH
MIFTAHUL HUDA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hanif Anwar Fahmi

08.11.2033

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Juli 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom.

NIK. 190302096

Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302036

Dhani Ariatmanto, M.Kom.

NIK. 190302197

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Agustus 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Instansi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami 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, 2 Agustus 2012



Hanif Anwar Fahmi

NIM. 08.11.2033

MOTTO

- 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)
- SHUT UP, LET'S GO. (Monkey D. Luffy)
- Berhati-hati (Ky. Abdul Jabar)
- Yang terpenting Usaha, Ikhtiar dan Berdoa dan biarkan Allah yang menentukan hasilnya.
- Tengoklah ke bawah untuk harta, lihatlah ke atas untuk ilmu.
- Jangan pernah melihat orang dari luarnya (dhohir) saja, karena kita tidak tahu bahwa dalam hatinya tengah menyebut Asma-Nya.
- Tak perlu malu, karena Kita adalah manusia yang diciptakan sempurna.
- Jangan lihat masa lampau dengan penyesalan; jangan pula lihat masa depan dengan ketakutan; tapi lihatlah sekitar anda dengan penuh kesadaran. (James Thurber)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan Mengucap Alhamdulillah, Semua hasil skripsi ini Saya dedikasikan dan persembahkan untuk :

- Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayahnya .
- Bapak Ibu tercinta, motivator terbesar dalam hidupku yang tak pernah jemu mendo'akan dan menyayangiku, atas semua pengorbanan dan kesabaran mengantarku sampai kini. Tak pernah cukup ku membalas cinta Bapak Ibu padaku.
- Para Guru Madrasah Diniyah Miftahul Huda yang telah membimbing dan membantu hingga Skripsi ini selesai, Terima Kasih semoga menjadi Amal Ibadah Guru sekalian.
- Girindra Agastya yang telah membantu mencari inspirasi dan ide - ide yang cemerlang.
- C - Squad 2008 STMIK Amikom Yogyakarta. Kalian akan selalu ada di ingatanku dan tak mungkin bisa melupakan kalian semua. Sukses untuk kita semua.
- Semua teman - teman seperjuangan, sepermainan, adventure dan PES yang selalu berbagi dan mengisi kehidupanku dengan kebahagiaan dan kesedihan. Terima kasih atas pengalaman hidup yang telah kalian berikan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi dengan judul **“PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TANDA BACA AL QUR’AN BERBASIS MULTIMEDIA PADA MADRASAH DINIYAH MIFTHAUL HUDA”**. Laporan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana komputer pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer **“STMIK AMIKOM”** Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini dengan penuh kerendahan hati, penulis ingin menghaturkan penghargaan dan ucapan terima kasih yang tulus kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku ketua **STMIK AMIKOM** Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M. Kom. selaku dosen pembimbing saya dalam mengerjakan skripsi ini.
3. Bapak, Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
4. Seluruh staf dan karyawan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer **“STMIK AMIKOM”** Yogyakarta yang telah banyak membantu selama penyelesaian skripsi ini.
5. Kedua orang tua saya, Muthohari dan Dawimah yang telah memberikan semangat dan dorongan untuk menyelesaikan studi sarjana ini.

6. Segenap pihak yang telah banyak membantu. Yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Dalam kesempatan ini penulis memohon maaf kepada semua pihak atas segala kekurangan dalam penyusunan laporan skripsi ini, baik dari segi penulisan maupun isinya karena keterbatasan ilmu pengetahuan penulis. Untuk itu penulis sangat berterima kasih apabila ada saran ataupun kritik yang membangun demi penyempurnaan laporan skripsi ini.



Yogyakarta, 2 Agustus 2012

Penulis,

Hanif Anwar Fahmi

DAFTAR ISI

MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN TANDA	i
BACA AL QUR'AN PADA MADRASAH DINIYAH MIFTHAUL HUDA.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah	1
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Bagi Penulis	3
1.5.2 Bagi Madrasah Diniyah.....	3
1.5.3 Bagi Pembaca.....	3

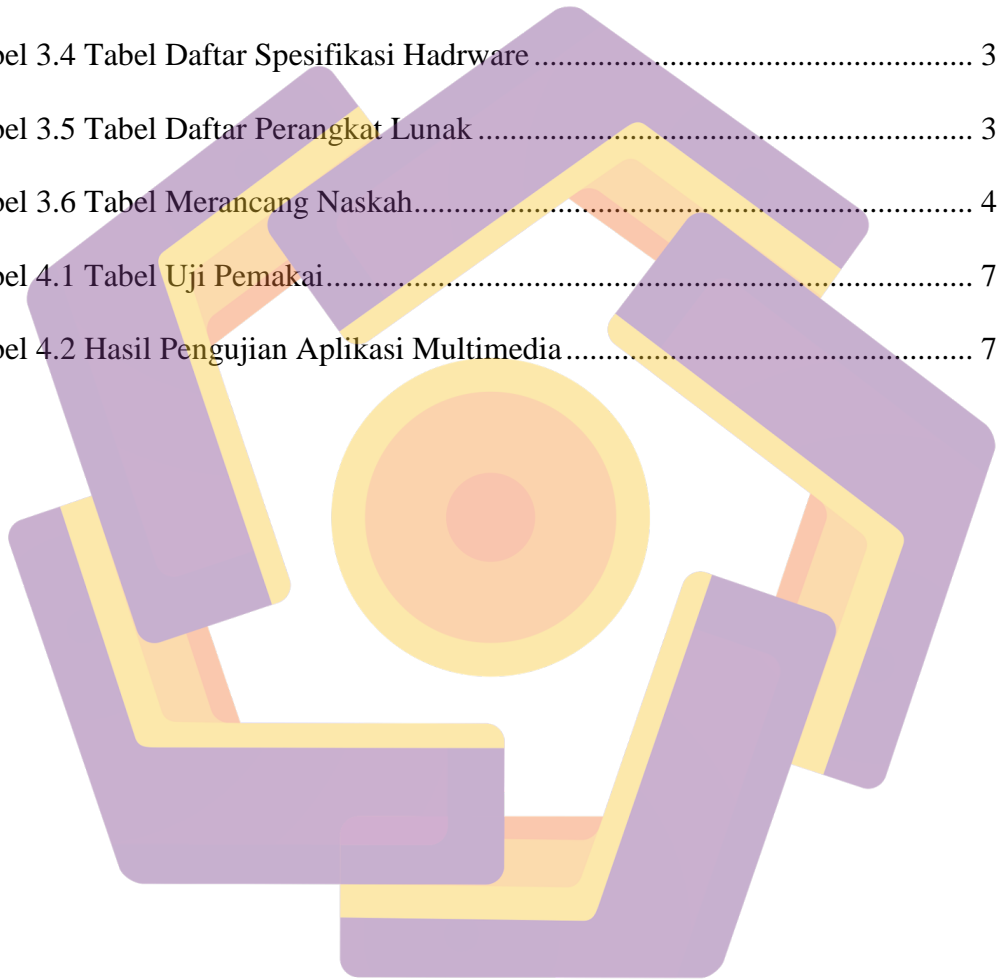
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Multimedia	6
2.1.1 Definisi Multimedia	6
2.1.2 Objek – objek Multimedia	7
2.1.3 Langkah Pengembangan Sistem Multimedia	13
2.2 Konsep Dasar Multimedia Pembelajaran	16
2.2.1 Definisi Multimedia Pembelajaran	16
2.2.2 Manfaat Multimedia Pembelajaran	17
2.2.3 Karakteristik Multimedia Pembelajaran	18
2.2.4 Format Multimedia Pembelajaran	19
2.3 Perangkat Lunak yang Digunakan	22
2.3.1 Adobe Photoshop CS3 Professional	22
2.3.2 Adobe Flash CS3	24
2.3.3 Adobe Audition 3	25
2.3.4 Arabic Pad 1.4	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	28
3.1 Gambaran Umum Madrasah Diniyah Miftahul Huda	26
3.1.1 Latar Belakang	28
3.1.2 Visi	28
3.1.3 Sasaran	28
3.1.4 Misi	29

3.2 Analisis Sistem	31
3.2.1 Analisis SWOT	31
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem	34
3.2.2.1 Analisis Perangkat Keras	35
3.2.2.2 Analisis Perangkat Lunak	35
3.2.2.3 Analisis Sumber Daya Manusia	36
3.3, Analisis Kelayakan Sistem	36
3.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi	37
3.3.2 Analisis Kelayakan Hukum	37
3.3.3 Analisis Kelayakan Operasi	38
3.3.4 Analisis Kelayakan Strategik	38
3.4. Perancangan Sistem Multimedia	38
3.4.1 Merancang Konsep	39
3.4.2 Merancang Isi	39
3.4.3 Merancang Naskah	41
3.4.4 Merancang Grafik	44
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Memproduksi System	49
4.1.1 Mengolah Grafik dengan Adobe Photoshop CS3 Professional	49
4.1.2 Pengeditan Suara	54
4.1.3 Proses Pengintegrasian pada Adobe Flash CS3	57
4.2 Uji Coba	67
4.2.1 Mengetes System	67

4.2.2 Uji Coba Pemakai	75
4.3 Menggunakan System.....	78
4.4 Memelihara System	79
4.4.1 Pemeliharaan Perangkat Keras	79
4.4.2 Pemeliharaan Aplikasi Media Pembelajaran	79
BAB V PENUTUP	80
5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Pembagian Tugas Guru Madrasah Diniyah	29
Tabel 3.2 Tabel Jadwal Pelajaran Madrasah Diniyah	30
Tabel 3.3 Tabel Analisis SWOT	32
Tabel 3.4 Tabel Daftar Spesifikasi Hardware	35
Tabel 3.5 Tabel Daftar Perangkat Lunak	36
Tabel 3.6 Tabel Merancang Naskah	42
Tabel 4.1 Tabel Uji Pemakai	77
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Aplikasi Multimedia	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Navigasi Linear	10
Gambar 2.2 Navigasi Hirarki	11
Gambar 2.3 Navigasi Nonlinear.....	12
Gambar 2.4 Navigasi Composite	13
Gambar 2.5 Proses Pengembangan Sistem Multimedia	15
Gambar 2.6 Area Kerja Adobe Photoshop CS3.....	23
Gambar 2.7 Area Kerja Adobe Flash CS3.....	24
Gambar 2.8 Area Kerja Adobe Audition 3	26
Gambar 2.9 Area Kerja Arabic Pad 1.4	27
Gambar 3.1 Keterangan Struktur Hirarki.....	40
Gambar 3.2 Rancangan Tampilan Intro	45
Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Menu Home.....	46
Gambar 3.4 Rancangan Tampilan Menu Materi.....	47
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Menu Muqoddimah.....	48
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Keluar.....	48
Gambar 4.1 Layer baru pada Adobe Photoshop CS3	50
Gambar 4.2 Layar Kerja di Adobe Photoshop CS3	51
Gambar 4.3 Tampilan Save As Adobe Photoshop CS3.....	52
Gambar 4.4 Backgroud Materi.....	53
Gambar 4.5 Logo Madrasah Diniyah.....	53
Gambar 4.6 Tampilan Awal Audition 3.....	54
Gambar 4.7 Tampilan pengeditan suara Audition 3	55

Gambar 4.8 Tampilan Save As Audition 3	56
Gambar 4.9 Tampilan import to library	58
Gambar 4.10 Tampilan Kerja Adobe Flash CS3	58
Gambar 4.11 Tampilan Motion Tween.....	60
Gambar 4.12 Tampilan Masking Teks.....	62
Gambar 4.13 Tampilan Membuat Tombol.....	62
Gambar 4.14 Tampilan Jendela Timeline.....	63
Gambar 4.15 Tampilan Publish Setting.....	67
Gambar 4.16 Tampilan Intro.....	69
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Utama	69
Gambar 4.18 Tampilan Menu Materi.....	70
Gambar 4.19 Tampilan Menu Petunjuk	71
Gambar 4.20 Tampilan Menu Tentang	72
Gambar 4.21 Tampilan Submenu Tanda Baris	73
Gambar 4.22 Tampilan Submenu Qolqolah.....	74
Gambar 4.23 Tampilan Submenu Nun sukun&Tanwin.....	75

INTISARI

Media Pembelajaran yang akan dibuat adalah “Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Tanda Baca Al Quran Berbasis Multimedia”. Tujuan dari pembuatan Media Pembelajaran ini adalah untuk mempermudah santriwan dan santriwati dalam belajar Al Quran dan paham dengan tanda baca yang benar. Dengan menggunakan media pembelajaran ini santriwan dan santriwati diharapkan lebih cepat memahami dan selanjutnya dapat membaca dengan benar dan tepat sesuai tanda baca.

Dengan berbasis multimedia diharapkan “Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Tanda Baca Al Quran Berbasis Multimedia Pada Madrasah Diniyah Miftahul Huda” ini dapat bermanfaat dalam dunia pendidikan. Dengan sistem komputerisasi ini, para guru madrasah atau guru sekolah dapat melakukan pembelajaran yang lebih interaktif dalam menyampaikan materi terhadap para santriwan dan santriwati.

Sebagai pengembangan dari multimedia interaktif, maka pada Laporan Skripsi ini peneliti mencoba membangun “Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Tanda Baca Al Quran Berbasis Multimedia Pada Madrasah Diniyah Miftahul Huda” guna untuk mempermudah penyampaian materi, khususnya pada materi tanda baca Al Quran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif

ABSTRACT

Learning Media to be made is "Designing Learning Media Al Quran Introduction to Punctuation-Based Multimedia". The purpose of this Learning Media is making to facilitate students in learning Quran and understand the correct punctuation. By using this learning media and students expected to more quickly understand and then be able to read properly and appropriate punctuation.

With a multi-based media is expected to " Designing Media Learning Introduction Al Quran Punctuation Based Multi Media On Madrasah Diniyah Miftahul Huda" can be useful in education. With this computerized system, madrasah teachers or school teachers can make learning more interactive in delivering material to the students.

As the development of interactive multimedia, then in this Final Report of researchers trying to build " Designing Media Learning Introduction Al Quran Punctuation Based Multi Media On Madrasah Diniyah Miftahul Huda" in order to facilitate the delivery of material, especially in the matter of punctuation Quran.

Keywords : *Learning Media, Interactive Multimedia*

