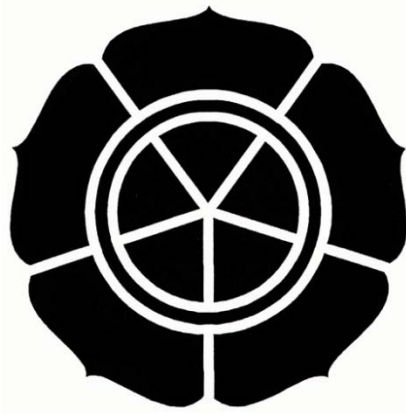


**APLIKASI PERMAINAN-PERMAINAN ISLAMIS UNTUK ANAK-ANAK  
MENGUNAKAN ADOBE DIRECTOR 11**

**SKRIPSI**



Disusun oleh

**Hami Farchati**

**07.12.2601**

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

**2011**

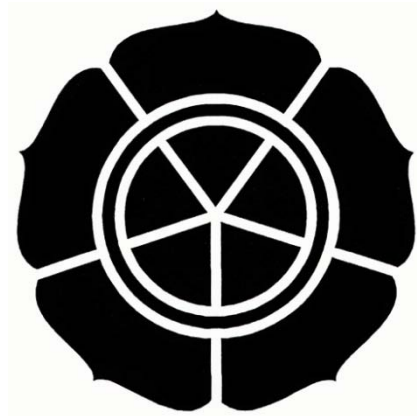
**APLIKASI PERMAINAN-PERMAINAN ISLAMI UNTUK ANAK-ANAK  
MENGUNAKAN ADOBE DIRECTOR 11**

**SKRIPSI**

Disusun untuk memenuhi sebagai persyaratan

Mencapai derajat Sarjana S1

Pada jurusan system informasi



Disusun oleh

**Hami Farchati**

**07.12.2601**

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

**2011**

## PERSETUJUAN

### SKRIPSI

**Aplikasi Permainan-Permainan Islami Untuk Anak-Anak Menggunakan  
Adobe Director 11**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hami Farchati  
07.12.2601**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 juni 2011

Dosen Pembimbing,

  
**Hanif Al-Fatta, M. Kom  
NIK. 190302096**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

**Aplikasi Permainan-Permainan Islami Untuk Anak-Anak Menggunakan  
Adobe Director 11**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hami Farchati  
07.12.2601**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal 18 Juni 2011

Susunan Dewan Penguji

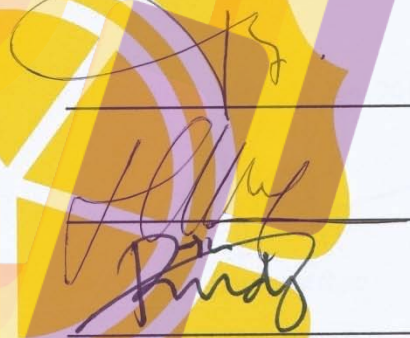
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.kom  
NIK. 190302125

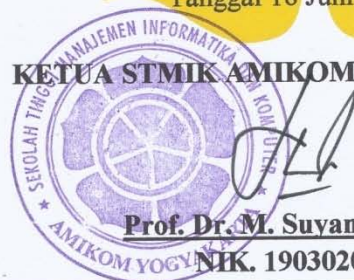
Hanif Al-Fatta, M.Kom  
NIK. 190302096

M. Rudyanto Arief, MT  
NIK. 190302098



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 18 Juni 2011

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN KEASLIAN

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, 19 Juni 2011



Hami Farchati

07.12.2601

## PERSEMBAHAN

Allah SWT yang memberikan banyak keajaiban, keberuntungan, kesehatan, kemudahan, kelancaran serta rezeki hingga saya mampu mendapatkan gelar S.Kom ini. Nyak dan Babeah yang telah banyak berkorban, korban waktu, uang, tenaga, serta do'a-do'a mereka yang tak henti mengalir setiap malam kepada saya, do'a-do'a merekalah yang menguatkan aku, dan do'a-do'a merekalah yang telah berhasil merayu Allah untuk memberikan yang terbaik untuk saya. Serta nasehat-nasehat mereka untuk tetap menjadikan saya orang yang sabar, *narimo*, tawakal, prihatin dan tetap menjaga iman dan taqwa saya. Untuk keluarga saya, kakak-kakak saya, mbak Mut dan Kakang yang selalu member semangat dan do'a dan terima kasih atas pinjaman motornya selama kalian tidak di pulau ini, saya berjanji akan menjaganya dengan sebaik-baiknya, kak Bibah yang juga setia mendengarkan curhatanku ketika perjuanganku mengerjakan skripsi ini.

Teruntuk hardware-hardware kesayanganku, si Allen (CPU), si iTem (Printer), si Pak Dhe (Speaker), si Kyubi (Monitor), si Ranger (Mouse) dan si Saprol (Keyboard), dari awal hingga perjuangan ini, merekalah saksi bisunya aku akan tetap setia begitupun mereka ... (^\_^) . Buat teman-teman kelas H yang memberikan sumbangsih *memorable moment*, kalian tak terlupakan. Gadulwan and Gadulwati kelas H ada si Ciput, Genux, Penyux, Bang Jex ,,asheek kita lulus hohoho. Penghuni kost D'javu si Pinul, Ciput, si Kecil, Isti, Ana Baena , kalian telah banyak mengisi ruang memori ku nih, tapi kalian yang terbaik.

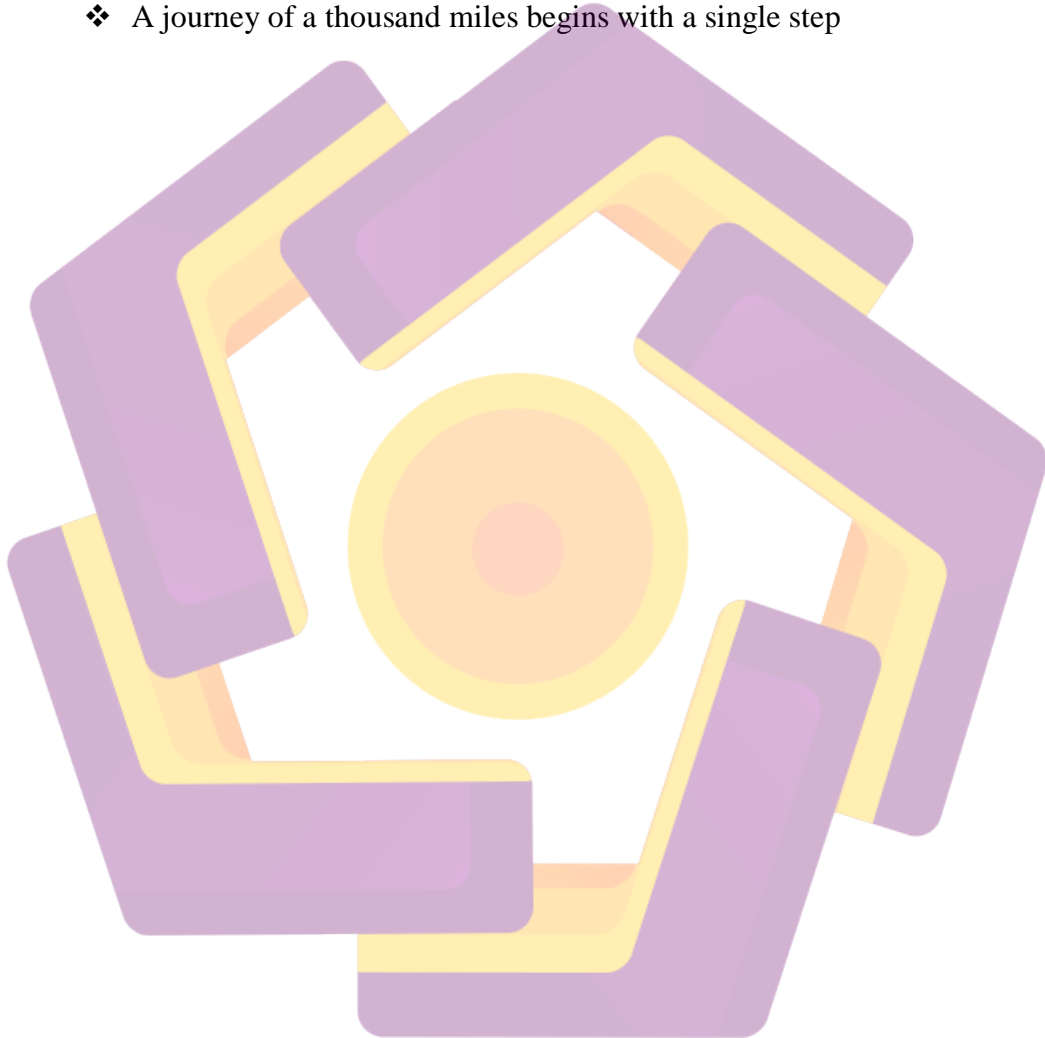
Sahabat-sahabat terbaikku Pay, Resty, Eka, Anis yang sudah mau nungguin aku pendadaran. Untuk Galih, kamu bagaikan penasihat spritualku, arigatou gozaimasu. Teman-teman asisten semuaaaaanya, Fifi (kamsahamnida Pocari Sweat n Fornute nya ^\_^), Titin, Ardian, Fajar (Terima kasih buat slogan khasmu, sekarang gentian, “ Ayo Fajar selesaikan TA mu, jangan kau habiskan masa tua mu di Amikom ini!,,haha) oiya Pak Agus Purwanto juga (Ayo Pak Agus selesaikan Thesisnya pak Agus, jangan habiskan masa tua pak Agus di JALATERUS! ,, haha,,peace!) dan seeemuaanyaaaa.....

*By : Hamex >:p*



## MOTTO

- ❖ *Zainal Khayati Bil Farchati Walau Kana Filmaridzi* (Hiasilah Hidup Ini Dengan Keceriaan Meski Dalam Kedukaan)
- ❖ A journey of a thousand miles begins with a single step





## PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa mencurahkan rahmat dan inayah kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa kami ucapkan sholawat salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan kepada kita sebuah jalan kebenaran yang haqiqi bagi umatnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Starata I Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya Skripsi berjudul *Aplikasi Permainan-Permainan Islami Untuk Anak-Anak Menggunakan Adobe Director 11*. Dengan ini penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H.M. Suyanto, MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al-Fatta, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Temen-temen S1 SI H 2007 Dan Temen-temen yang ada di amikom.

Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa kami sebutkan satu demi satu.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait dan kalangan umum dan khususnya bagi penyusun dan 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.



Yogyakarta, 20 Juni 2011

Penyusun

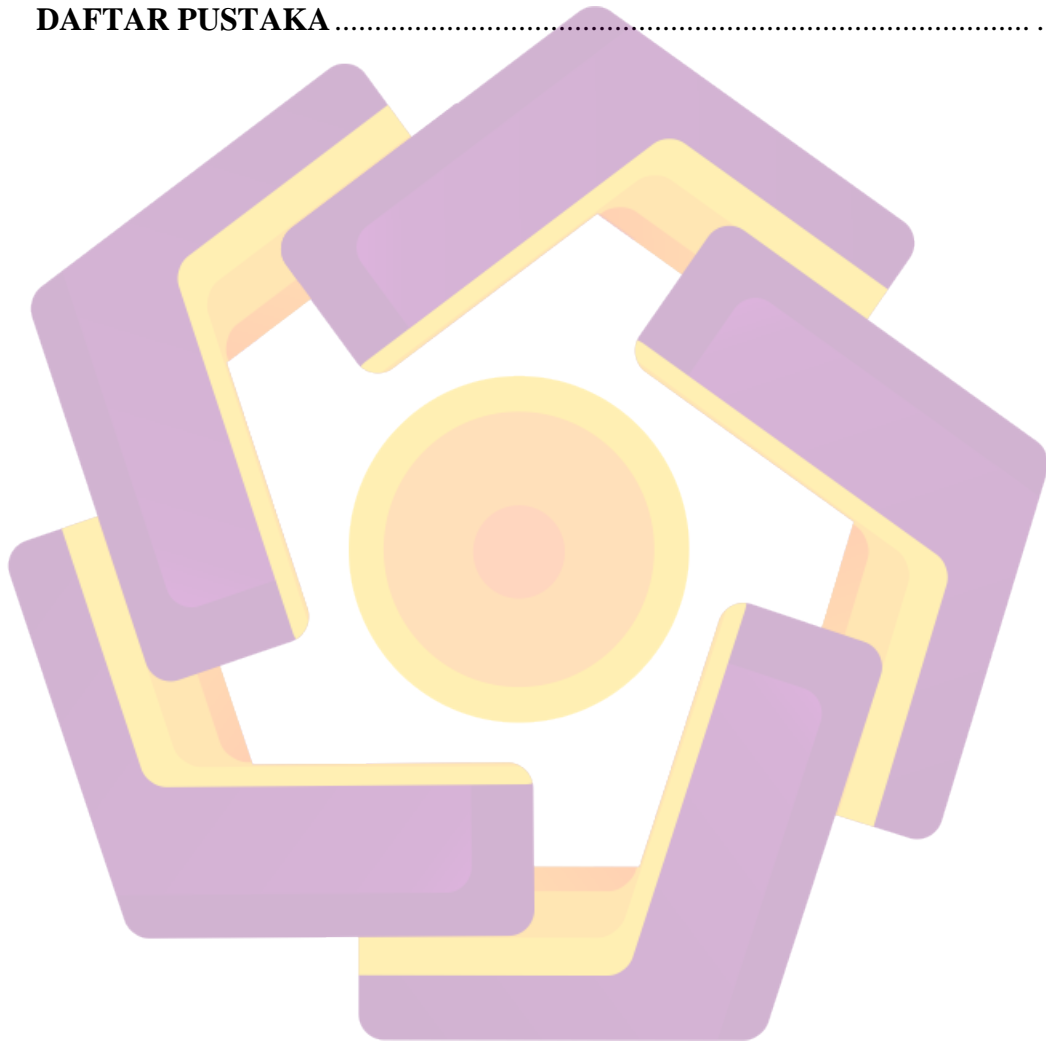
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xx
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1. Landasan Teori.....	7
2.1.1. Definisi Game.....	7
2.1.2. Sejarah Perkembangan Game.....	8
2.1.3. Jenis-Jenis Game.....	10
2.1.4. Pengertian Multimedia.....	11
2.1.5 Peranan Multimedia Dalam Pendidikan.....	13
2.1.6 Komponen-Komponen Multimedia.....	14
2.1.7 Kategori Multimedia.....	18

2.1.9 Langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia .....	20
2.2. Pengenalan Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	25
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI.....</b>	<b>35</b>
3.1. Analisis Sistem.....	35
3.1.1 Definisi Analisis Sistem.....	35
3.1.2 Identifikasi Masalah.....	36
3.1.3 Titik Keputusan.....	37
3.1.4.1 <i>Strength</i> (Faktor Kekuatan).....	38
3.1.4.2 <i>Weakness</i> (Faktor Kelemahan).....	38
3.1.4.3 <i>Oportunities</i> (Faktor Peluang).....	39
3.1.4.4 <i>Treath</i> (Faktor Ancaman).....	40
3.1.5 Analisis Kebutuhan Sistem .....	40
3.1.5.1 Analisis Kebutuhan Informasi.....	41
3.1.5.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	42
3.1.5.3 Kebutuhan Perangkat Keras.....	42
3.1.6 Studi Kelayakan Sistem .....	43
3.1.6.1 Kelayakan Teknis.....	43
3.1.6.2 Kelayakan Ekonomi.....	44
3.1.6.3 Kelayakan Operasional .....	45
3.1.6.4 Kelayakan Hukum.....	46
3.2. Perancangan Sistem Multimedia.....	45
3.2.1 Merancang Konsep.....	45

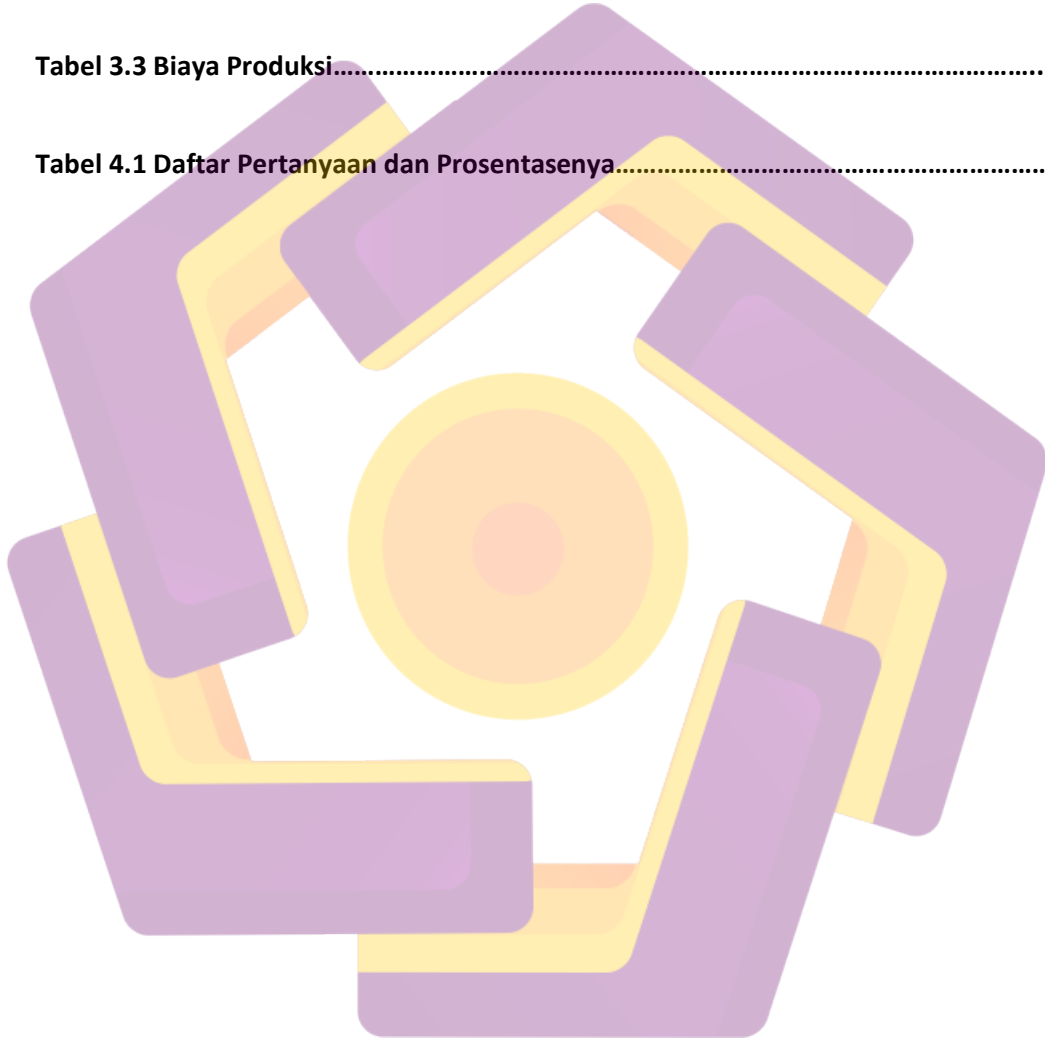
3.2.2 Merancang Isi.....	46
3.2.3 Merancang Naskah.....	51
3.2.4 Merancang Grafik .....	51
3.2.4.1 Rancangan Menu Intro.....	52
3.2.4.2 Rancangan Menu Utama.....	52
3.2.4.3 Rancangan Menu Permainan <i>Type!Hijaiyah</i> .....	54
3.2.4.4 Rancangan Menu Permainan <i>KataKita</i> .....	54
3.2.4.5 Rancangan Menu Permainan <i>PuzzleGraph</i> .....	55
3.2.4.6 Rancangan Menu Permainan <i>TajwidMania</i> .....	55
3.2.4.7 Rancangan Menu <i>Paint</i> Permainan <i>PuzzleGraph</i> .	56
3.2.4.8 Rancangan Menu <i>Ayo Sholawat</i> .....	56
<b>BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM</b> .....	<b>57</b>
4.1. Memproduksi Sistem .....	57
4.1.1 Membuat Gambar.....	58
4.1.2 Membuat Animasi.....	59
4.1.3 Membuat Rekaman Narasi.....	61
4.1.4 Membuat Interaktif.....	62
4.2. Mengetes Sitem.....	64
4.3. Menggunakan Sistem.....	68
4.4. Manual Program.....	69
4.5. Memelihara Sistem.....	64

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	79
5.1. Kesimpulan .....	79
5.2. Saran.....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	81



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak Sistem.....	42
Tabel 3.2 Kebutuhan perangkat keras system.....	42
Tabel 3.3 Biaya Produksi.....	44
Tabel 4.1 Daftar Pertanyaan dan Prosentasenya.....	67



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Objek-Objek Multimedia.....	17
Gambar 2.2 Bagan Alur Multimedia Interaktif.....	18
Gambar 2.3 Bagan Alur Multimedia Linier.....	19
Gambar 2.3 Bagan Alur Multimedia Linier.....	19
Gambar 2.4 Bagan Alur Multimedia Non Linier.....	20
Gambar 2.6 Bagan Alur Multimedia Composite .....	20
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia .....	22
Gambar 2.7 Interface Adobe Director 11.5 .....	26
Gambar 2.8 Interface Adobe Photoshop CS4 .....	28
Gambar 2.9 Interface Adobe After Effects CS4.....	30
Gambar 2.10 Interface Adobe flash CS4 .....	32
Gambar 2.11 Interface Adobe Soundbooth CS4.....	34
Gambar 3.1 Rancangan Struktur Aplikasi Composite .....	50
Gambar 3.2 Rancangan Tampilan Intro .....	52
Gambar 3.3 Rancangan Menu Utama .....	53
Gambar 3.4 Rancangan Menu Permainan Type!Hijaiyah .....	54
Gambar 3.5 Rancangan menu Permainan KataKita.....	54
Gambar 3.6 Rancangan Permainan PuzzleGraph.....	55
Gambar 3.7 Rancangan Menu Permainan TajwidMania.....	55
Gambar 3.8 Rancangan Menu Pain Pada Permainan PuzzleGraph .....	56



<b>Gambar 3.9 Rancangan Menu Ayo Sholawat .....</b>	<b>56</b>
<b>Gambar 4.1 Bagan Memproduksi Permainan Islami.....</b>	<b>57</b>
<b>Gambar 4.2 Kotak Dialog Membuat Halaman Kerja Baru .....</b>	<b>58</b>
<b>Gambar 4.3 Kotak Dialog Save As Adobe Photoshop CS4.....</b>	<b>59</b>
<b>Gambar 4.4 Kotak Dialog Composition Settings Adobe After Effects CS4..</b>	<b>60</b>
<b>Gambar 4.5 Kotak Dialog Export .swf.....</b>	<b>61</b>
<b>Gambar 4.6 Kotak Dialog Record .....</b>	<b>62</b>
<b>Gambar 4.7 Kotak Publish Settngs .....</b>	<b>63</b>
<b>Gambar 4.8 Tampilan Aplikasi Untuk Halaman Intro.....</b>	<b>65</b>
<b>Gambar 4.9 Tampilan Aplikasi Untuk Halaman Menu Utama .....</b>	<b>65</b>
<b>Gambar 4.10 Tampilan Permainan Type!Hijaiyah.....</b>	<b>66</b>
<b>Gambar 4.11 Halaman Intro.....</b>	<b>68</b>
<b>Gambar 4.12 Halaman Menu Beranda .....</b>	<b>69</b>
<b>Gambar 4.13 Tampilan Permainan Type!Hijaiyah.....</b>	<b>70</b>
<b>Gambar 4.1.4 Tampilan Jawaban Benar Pada Permainan Type!Hijaiyah ..</b>	<b>70</b>
<b>Gambar 4.15 Tampilan Jawaban Salah Pada Permainan Type!Hijaiyah ....</b>	<b>71</b>
<b>Gambar 4.16 Tampilan Permainan KataKita.....</b>	<b>71</b>
<b>Gambar 4.17 Tampilan Jika Jawaban Benar Pada Permainan KataKita....</b>	<b>72</b>
<b>Gambar 4.18 Tampilan Jika Jawaban Salah Pada Permainan KataKita.....</b>	<b>72</b>
<b>Gambar 4.19 Tampilan Permaiann PuzzleGraph .....</b>	<b>73</b>
<b>Gambar 4.20 Tampilan Berhasil Pada Permainan PuzzleGraph .....</b>	<b>73</b>
<b>Gambar 4.21 Tampilan Permainan TajwidMania .....</b>	<b>74</b>
<b>Gambar 4.22 Tampilan Resume Permainan TajwidMania.....</b>	<b>74</b>

**Gambar 4.23 Tampilan Menu Paint Dalam Permaiann PuzzleGraph..... 75**  
**Gambar 4.24 Tampilan Menu Ayo Sholawat..... 75**  
**Gambar 4.25 Tampilan Menu Selesai ..... 76**



## INTISARI

Aplikasi ini merupakan *bundle* atau paket yang berisi permainan-permainan islami. Paket ini akan berisi 4 macam permainan islami untuk anak-anak. Permainan yang pertama mengasah kemampuan *user* dalam mengidentifikasi huruf hijaiyah dalam sebuah lafal arab, permainan yang kedua merupakan susun huruf dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dasar dalam agama islam, permainan yang ketiga merupakan jenis permainan *puzzle* menyusun gambar kaligrafi, dan permainan yang keempat adalah permainan jenis tebak-tebakan tentang ilmu tajwid yang disertai *resume* dari inti materi tajwid tersebut. Desain interfacenya pun tentu saja menyesuaikan dengan end user-nya.

Aplikasi ini tidak mengikat objek atau instansi secara spesifik, sehingga diharapkan mampu memberikan manfaat bagi pengguna secara umum. Selain itu permainan-permainan yang ada nantinya akan mampu membantu anak-anak dalam pembentukan akhlak serta memberikan kemudahan anak-anak dalam menyerap dasar-dasar ilmu agama tanpa meninggalkan kesenangan dunia bermain mereka.

Dalam pembuatan aplikasi ini penyusun memilih Adobe Director 11 yang merupakan Director versi terbaru yang diluncurkan oleh Adobe. Dengan menggunakan software baru tersebut diharapkan mampu mendongkrak ilmu pengetahuan baik dari sisi konten maupun teknologi software yang digunakan

secara umumnya dan dapat digunakan sebagai bahan komparasi dengan versi-versi sebelumnya secara khusus. Selain Adobe Director, penyusun juga menggunakan beberapa software multimedia lainnya, yaitu paket Adobe CS4 .



## ABSTRACT

This application is a bundle or package that contains Islamic games. This package will contain 4 Islamic games for kids. The first game trains skill of user in indentifying hijaiyah from Arabic letters, a second game is arranging letters into an answer of questions about basic of moslem. The third game is a lligraphy puzzle, and a fourth game is guessing a tajwid questions that will be featuring with resumes from each part of tajwid. The design of interface certainly be suited with end user needs.

This application does not bind to aspecific object or institution , thus expected to provide benefits to users generally. In addition there are games that will be able to help children in formatting character and to provide ease of children to absorb the basics of religious knowledge without leaving their playing pleasure.

The makin of this application, author choose Adobe Director 11 which is the director of the latest version released by Adobe. By using the new software is expected to boost science in terms of content and software technology that used generally and can be used as comparison with previous versions in particular . In addition to Adobe Director, author also uses some other multimedia software, that is Adobe CS4 package.