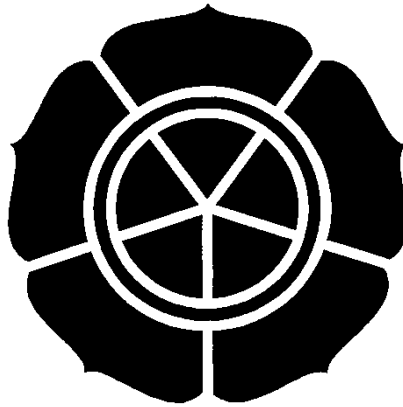


**TUTORIAL PEMBELAJARAN RUKUN ISLAM  
BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**



disusun oleh :

**Meilina Catur Hastuti**

**10.22.1243**

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

**AMIKOM**

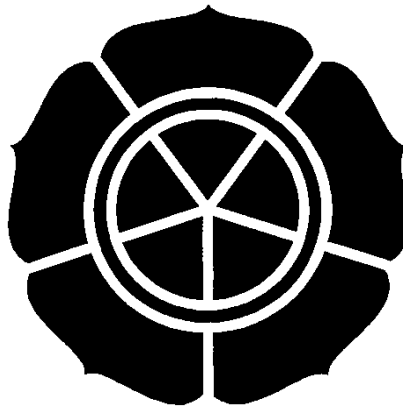
**YOGYAKARTA**

**2011**

**TUTORIAL PEMBELAJARAN RUKUN ISLAM  
BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai persyaratan kelulusan  
Strata 1 jurusan Sistem Informasi  
pada STMIK AMIKOM Yogyakarta



disusun oleh :

**Meilina Catur Hastuti**

**10.22.1243**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI  
TUTORIAL PEMBELAJARAN RUKUN ISLAM  
BERBASIS MULTIMEDIA**

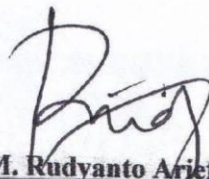
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Meilina Catur Hastuti**

**10.22.1243**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 07 November 2011

**Dosen Pembimbing,**



**M. Rudyanto Arief, MT**

**NIK. 190302098**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI  
TUTORIAL PEMBELAJARAN RUKUN ISLAM  
BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Meilina Catur Hastuti  
10.22.1243**

telah dipertahankan didepan dewan penguji  
pada tanggal 01 Desember 2011

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

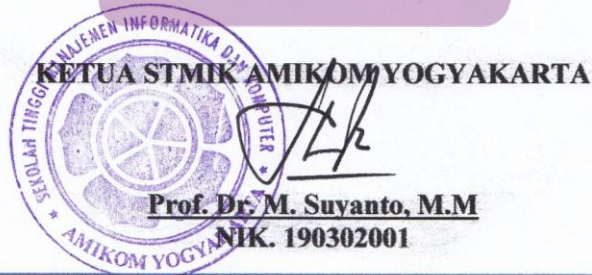
**M. Rudyanto Arief, MT  
NIK. 190302098**

**Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng  
NIK. 190302063**

**Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom  
NIK. 190302187**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar sarjana Komputer  
Tanggal 07 Desember 2011

**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, 01 Desember 2011

**Meilina Catur Hastuti**

10.22.1243

## MOTTO

- ⇒ Late or Never
- ⇒ Segala perbuatan didasari atas Niat
- ⇒ “Nilai / Ilmu...” Jangan pernah mencari nilai, karena belum tentu ilmu akan mengikuti, tapi carilah ilmu niscaya nilai itu akan mengelilingimu.
- ⇒ Salah jika beranggapan hidup hanya berawal dari mimpi tanpa ada perwujudan, so  
=>REALISASIKAN<=



## PERSEMBAHAN

Bismillah...Alhamdulillah Skripsi ini ku persembahkan untuk :

- Ke-4 orang tuaku yang senantiasa mendampingi, terimakasih atas kesabaran, pendidikan, dan semua yang telah kalian berikan u/ku (sambil nangis).
- Brother n k-3 Sista ku serta ka2 iparku "mb Wati", thinkyu so much atas pengalaman hidup yang kalian ajarkan. Betapa bangganya ku punya kalian.
- Pak Rudyanto Arief, terimakasih udah membimbing ku sampai skripsi ini terselesaikan.
- Siska....Makasi udah diajarin semua-muanya,
- Temen-temen S1 S1 Transfer '10 trimakasi atas 2 semester yang 'WOW'...
- Ratna, Fitri, Nha2, Fitria ayooooo semangaaad,
- Yang jauh disana... Dewi, Ti2n, Sita... Maap yak saya S.Kom duluan h h h
- Uchy, sangad4 b'terimakasih wt smuax...nda lupa wt Pokeranx h h...#lg latihan, M.Di2t matur thankyu,
- Tag lupa buat "Kamu" maturnuwun nggeh.
- 'N buat teman-teman sekalian yang belum tercantum, Makasih wt support, pray 'n the others, yg pada dateng waktu Pendadaranku n masih banyak lg yg ga bisa disebutin 1/1 *Gracias*...kalian selalu dihatiku guys...(ups salah...ditempat kalian masing2 h h h)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua, dan tak lupa shalawat serta salam kita panjatkan kepada junjungan Nabi besar kita Muhammad saw.

Salam hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta dan Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM. Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta. Tak lupa ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Bapak M. Rudyanto Arief, MT, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini beserta Tim Penguji, segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan dukungan moralnya. Penulis juga sangat berterima kasih kepada keluarga penulis, teman-teman S1 SI-transfer 2010 karena berkat dukungan dan semangat yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai prasyarat untuk menyelesaikan study di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Masih banyak kekurangan dan kelemahan dalam penulisan skripsi ini, oleh karena itu masukan serta saran yang mendukung sangat dinantikan oleh penulis sebagai acuan yang lebih baik di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 06 Desember 2011

Penulis



## DAFTAR ISI

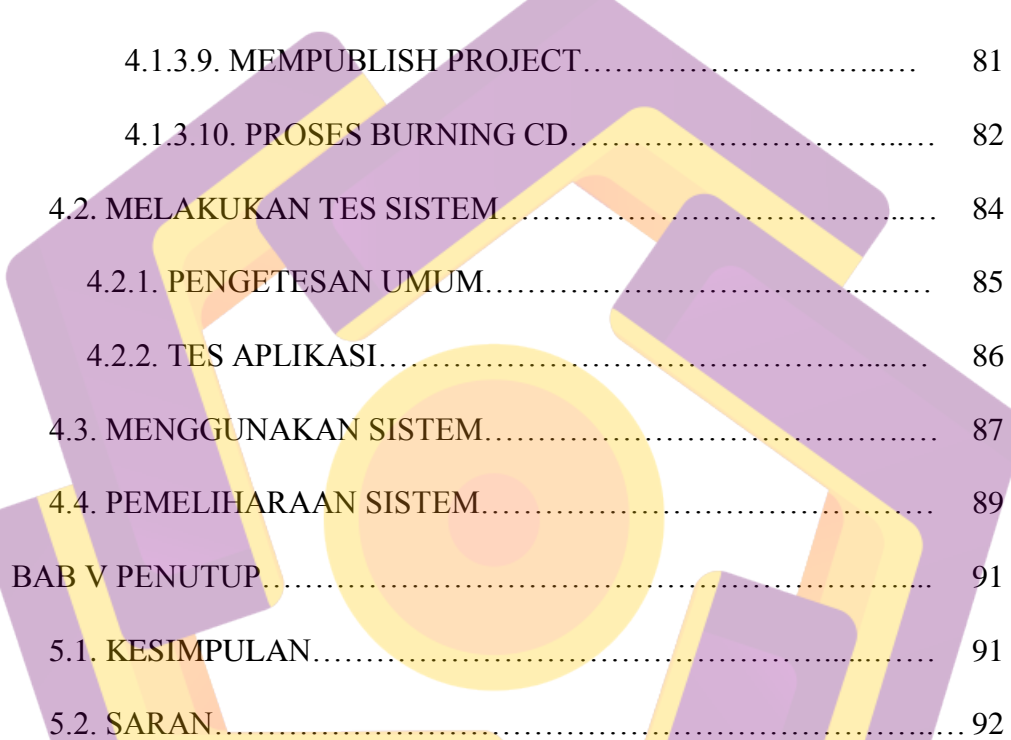
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3. BATASAN MASALAH.....	2
1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN.....	3
1.4.1. TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.4.2. MANFAAT PENELITIAN.....	3
1.4.2.1. BAGI PENULIS.....	3
1.4.2.2. BAGI ANAK DAN MASYARAKAT.....	4

1.5. METODE PENELITIAN.....	4
1.6. SISTEMATIKA PENULISAN.....	5
1.7. LAPORAN KEGIATAN.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
2.1. RUKUN ISLAM .....	8
2.1.1 PENGERTIAN RUKUN ISLAM.....	8
2.1.2 MACAM-MACAM RUKUN ISLAM.....	8
2.1.2.1 SYAHADAT(BERSAKSI).....	8
2.1.2.2 SHOLAT.....	9
2.1.2.3 ZAKAT.....	9
2.1.2.4 PUASA.....	10
2.1.2.5 HAJI.....	10
2.2 MULTIMEDIA.....	11
2.2.1.PENGERTIAN MULTIMEDIA.....	11
2.2.2.SEJARAH MULTIMEDIA.....	11
2.2.3.ELEMEN MULTIMEDIA.....	12
2.2.3.1.TEKS.....	13
2.2.3.2.GAMBAR.....	13
2.2.3.3.SUARA.....	14
2.2.3.4.VIDEO.....	14
2.2.3.5.ANIMASI.....	14
2.2.4. STRUKTUR APLIKASI MULTIMEDIA.....	14
2.2.4.1..STRUKTUR LINIER.....	15

2.2.4.2..STRUKTUR MENU.....	15
2.2.4.3..STRUKTUR HIERARKI.....	16
2.2.4.4..STRUKTUR JARINGAN.....	17
2.2.4.5..STRUKTUR KOMBINASI.....	18
2.3. MULTIMEDIA INTERAKTIF.....	19
2.3.1. ASAL MULA MULTIMEDIA INTERAKTIF.....	19
2.3.2. DEFINISI MULTIMEDIA INTERAKTIF.....	20
2.3.3. KELEBIHAN MULTIMEDIA INTERAKTIF.....	21
2.4. LANGKAH-LANGKAH PENGEMBANGAN SISTEM.....	22
2.4.1. PENDEFINISIAN MASALAH.....	23
2.4.2. MERANCANG KONSEP.....	24
2.4.3. MERANCANG ISI.....	24
2.4.4. MERANCANG NASKAH.....	24
2.4.5. MERANCANG GRAFIK.....	25
2.4.6. MEMPRODUKSI SISTEM.....	25
2.4.7. TESTING SISTEM.....	25
2.4.8. PENGGUNAAN SISTEM.....	25
2.4.9. PEMELIHARAAN SISTEM.....	26
2.5. PERANGKAT LUNAK YANG DIGUNAKAN.....	26
2.5.1. MACROMEDIA FLASH.....	26
2.5.2. ADOBE AUDITION.....	29
2.5.2.1. EDIT VIEW.....	30
2.5.2.2. MULTITRACK VIEW.....	30

2.5.3. ADOBE PHOTOSHOP.....	32
2.5.3.1. KEUNGGULAN.....	32
2.5.3.2. KOMPONEN INTERFACE.....	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	36
3.1. ANALISIS SISTEM.....	36
3.1.1. ANALISIS KELEMAHAN SISTEM.....	36
3.1.1.1. KEKUATAN (STRENGTHS).....	37
3.1.1.2. KELEMAHAN (WEAKNESSES).....	37
3.1.1.3. PELUANG (OPPORTUNITIES).....	38
3.1.1.4. ANCAMAN (THREATS).....	38
3.1.2. ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	38
3.1.2.1. KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	39
3.1.2.2. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	40
3.1.3. ANALISIS KELAYAKAN SISTEM.....	42
3.1.3.1. KELAYAKAN TEKNOLOGI.....	43
3.1.3.2. KELAYAKAN OPERASIONAL.....	44
3.1.3.3. KELAYAKAN HUKUM.....	44
3.1.3.4. KELAYAKAN STRATEGIK.....	45
3.1.3.5. KELAYAKAN EKONOMI.....	45
3.2. PERANCANGAN SISTEM.....	46
3.2.1. MERANCANG KONSEP.....	46
3.2.2. MERANCANG ISI.....	47
3.2.3. MERANCANG NASKAH.....	48

3.2.4. MERANCANG GRAFIK.....	53
3.2.4.1. INTRO.....	53
3.2.4.2. MENU UTAMA (HOME).....	54
3.2.4.3. SYAHADAT.....	56
3.2.4.4. SHOLAT.....	57
3.2.4.5. ZAKAT.....	58
3.2.4.6. PUASA.....	59
3.2.4.7. HAJI.....	59
3.2.4.8. LATIHAN.....	60
3.2.4.9. HELP (BANTUAN).....	61
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>62</b>
<b>4.1. MEMPRODUKSI SISTEM.....</b>	<b>62</b>
<b>4.1.1. MENGOLAH GRAFIK DENGAN ADOBE</b>	
<b>PHOTOSHOP.....</b>	<b>62</b>
4.1.1.1. MEMBUAT BACKGROUND.....	62
4.1.1.2. MEMBUAT BUTTON/TOMBOL.....	65
4.1.2. MENGOLAH SUARA DENGAN ADOBE AUDITION.....	66
4.1.3. PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA PADA ADOBE	
FLASH.....	68
4.1.3.1. MEMBUAT DOKUMEN BARU.....	69
4.1.3.2. MEMASUKKAN AUDIO DAN GRAFIK PADA ADOBE	
FLASH.....	70
4.1.3.3. MEMBUAT SYMBOL.....	74



4.1.3.4. MEMBUAT ANIMASI.....	75
4.1.3.5. MENYISIPKAN SUARA.....	76
4.1.3.6. MEMBUAT SCENE.....	77
4.1.3.7. MEMBUAT FULLSCREEN.....	78
4.1.3.8. TAHAP PENGINTEGRASIAN.....	79
4.1.3.9. MEMPUBLISH PROJECT.....	81
4.1.3.10. PROSES BURNING CD.....	82
4.2. MELAKUKAN TES SISTEM.....	84
4.2.1. PENGETESAN UMUM.....	85
4.2.2. TES APLIKASI.....	86
4.3. MENGGUNAKAN SISTEM.....	87
4.4. PEMELIHARAAN SISTEM.....	89
BAB V PENUTUP.....	91
5.1. KESIMPULAN.....	91
5.2. SARAN.....	92

## DAFTAR TABEL

TABEL 1.1. LAPORAN KEGIATAN .....	7
TABEL 3.1. SPESIFIKASI HARDWARE SOFTWARE.....	40
TABEL 3.2 HARDWARE SOFTWARE DAN KETERSEDIAANNYA .....	43
TABEL 3.3 ANALISIS BIAYA.....	45
TABEL 4.1 SPESIFIKASI KOMPUTER TESTING SISTEM.....	85
TABEL 4.2 TESTING APLIKASI DAN HASILNYA.....	86



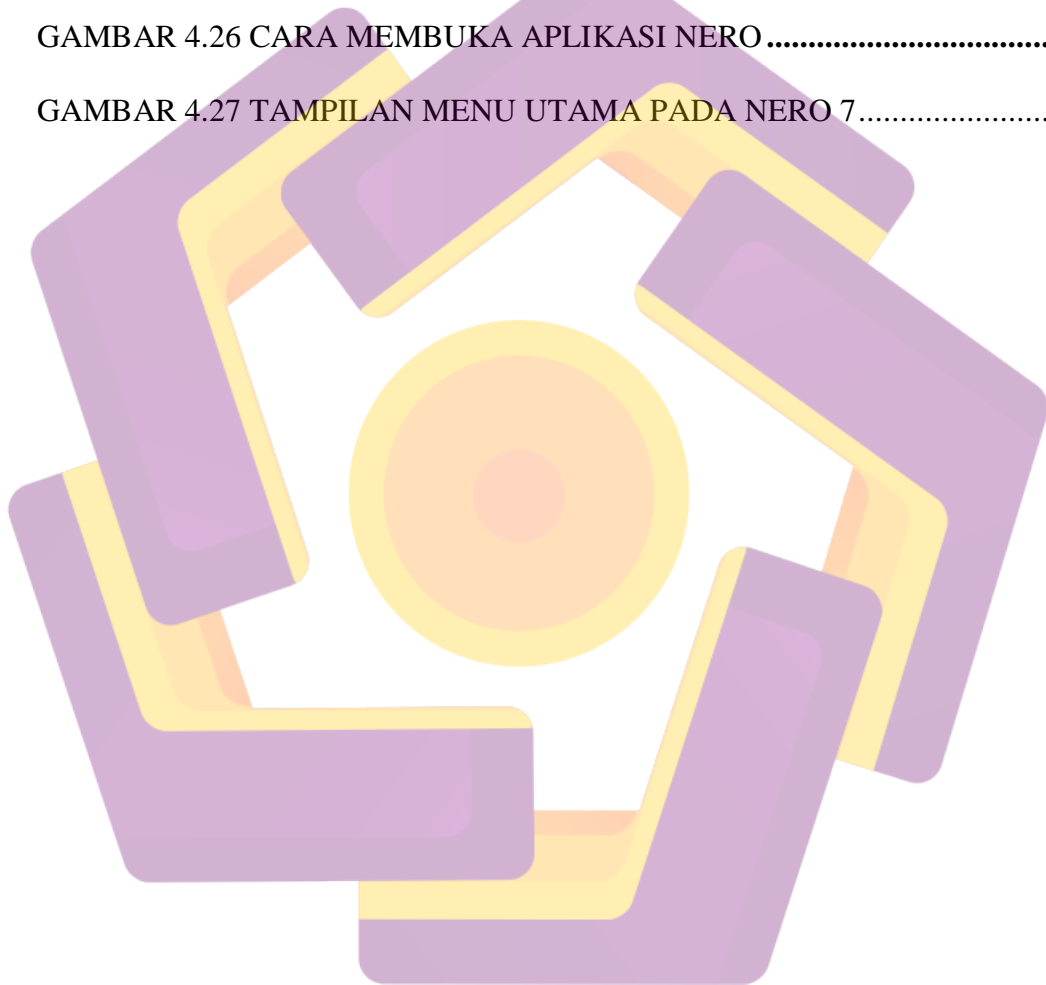
## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1. ELEMEN MULTIMEDIA .....	13
GAMBAR 2.2. STRUKTUR LINIER.....	15
GAMBAR 2.3. STRUKTUR MENU.....	16
GAMBAR 2.4. STRUKTUR HIERARKI .....	17
GAMBAR 2.5. STRUKTUR JARINGAN .....	17
GAMBAR 2.6. STRUKTUR KOMBINASI.....	19
GAMBAR 2.7. RINCIAN SIKLUS PENGEMBANGAN APLIKASI MULTIMEDIA OLEH M. SUYANTO.....	23
GAMBAR 2.8. USER INTERFACE MACROMEDIA FLASH.....	27
GAMBAR 2.9. LEMBAR KERJA MACROMEDIA FLASH.....	28
GAMBAR 2.10. USER INTERFACE ADOBE AUDITION.....	30
GAMBAR 2.11. USER INTERFACE ADOBE PHOTOSHOP .....	34
GAMBAR 3.1 STRUKTUR KOMBINASI APLIKASI “MULTIMEDIA PEMBELAJARAN RUKUN ISLAM” .....	48
GAMBAR 3.2. TAMPILAN HALAMAN INTRO .....	53
GAMBAR 3.3. TAMPILAN HALAMAN MENU UTAMA (HOME) .....	54
GAMBAR 3.4. TAMPILAN MENU SYAHADAT .....	56
GAMBAR 3.5. TAMPILAN MENU SHOLAT .....	57
GAMBAR 3.6. TAMPILAN MENU ZAKAT.....	58
GAMBAR 3.7. TAMPILAN MENU PUASA.....	59
GAMBAR 3.8. TAMPILAN MENU HAJI .....	59



GAMBAR 3.9. TAMPILAN HALAMAN LATIHAN .....	60
GAMBAR 3.10. TAMPILAN MENU HELP(BANTUAN).....	61
GAMBAR 4.1 DIAGRAM ALIR PROSES PRODUKSI SISTEM .....	62
GAMBAR 4.2 MEMBUAT FILE BARU DENGAN ADOBE POTHOSHOP ...	63
GAMBAR 4.3 MENU <i>IMAGE SIZE</i> .....	63
GAMBAR 4.4 <i>RESIZE IMAGE</i> .....	64
GAMBAR 4.5 <i>JPEG OPTION</i> .....	64
GAMBAR 4.6. PEMBUATAN TOMBOL .....	65
GAMBAR 4.7 TAMPILAN MENU SIMPAN.....	66
GAMBAR 4.8 MEMBUAT DOKUMEN BARU DI ADOBE AUDITION.....	68
GAMBAR 4.9. PEMOTONGAN SUARA PADA ADOBE AUDITION .....	68
GAMBAR 4.10 TAMPILAN MENU DOCUMENT PROPERTIES .....	70
GAMBAR 4.11 CARA IMPORT FILE DI ADOBE FLASH.....	71
GAMBAR 4.12 DIALOG BOX IMPORT TO LIBRARY .....	71
GAMBAR 4.13 OBJEK YANG TERORGANISIR DI LIBRARY.....	72
GAMBAR 4.14 PROSES MEMASUKKAN OBJEK KE DALAM STAGE .....	73
GAMBAR 4.15 HASIL MEMASUKKAN OBJEK KE DALAM STAGE .....	73
GAMBAR 4.16 LINKAGE AUDIO .....	74
GAMBAR 4.17 PEMBERIAN EFEK MOTION TWEEN .....	75
GAMBAR 4.18 LAYER TEKS YANG TELAH DIBERI ANIMASI MOTION TWEEN.....	76
GAMBAR 4.19 TAMPILAN ADANYA SCRIPT PADA FRAME.....	77
GAMBAR 4.20 CARA MEMASUKKAN SCENE.....	77

GAMBAR 4.21 SCENE YANG ADA DALAM APLIKASI.....	77
GAMBAR 4.22 MENU UTAMA DI HALAMAN INTRO.....	80
GAMBAR 4.23 MENU UTAMA DI HALAMAN HOME .....	80
GAMBAR 4.24 TAMPILAN MENU LATIHAN .....	81
GAMBAR 4.25 TAMPILAN PUBLISH SETTINGS.....	82
GAMBAR 4.26 CARA MEMBUKA APLIKASI NERO .....	.83
GAMBAR 4.27 TAMPILAN MENU UTAMA PADA NERO 7.....	83



## INTISARI

Rukun islam merupakan pilar dari agama islam yang wajib dikerjakan. Oleh karena itu harus ditanamkan sejak usia dini. Bahkan tidak sedikit pula para Lansia yang belum tahu dan mengerti rukun-rukun islam yang benar tetapi tidak tahu harus bertanya pada siapa. atau juga malu untuk sekedar bertanya.

Penggabungan unsur-unsur multimedia di dalamnya menjadikan aplikasi ini lebih menarik dan membuat pemain lebih cepat menangkap informasi yang hendak disampaikan melalui aplikasi ini. Isi informasi yang ada di dalamnya sendiri merupakan pengenalan kepada anak tentang pentingnya rukun islam. Diharapkan setelah menggunakan aplikasi ini mereka lebih mengerti dan bisa menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam implementasi pembuatan aplikasi ini digunakan beberapa software pengolah multimedia seperti Adobe Photoshop sebagai pengolah grafis, Adobe Audition sebagai pengolah audio, dan Adobe Flash sebagai software utama yang digunakan untuk mengintegrasikan file grafis dan audio menjadi satu kesatuan utuh.

**Kata Kunci** : *Aplikasi Pembelajaran, Multimedia, Anak-Anak, Rukun Islam,*

## ABSTRACT

*Rukun islam is pillar of Islam religion, that must to be worked. Awing to that must be invest after glow. Even not a few far advanced in life hasn't knows and understands what is right pillars of islam but they are don't know to asked a question on whom or ashamed of according as a question.*

*Incorporation of multimedia elements in this aplication makes this aplication more attractive and make the player more quickly capture information that would be submitted through this aplication. Fill in the information that is in this aplication itself is an introduction to children about the importance of Rukun Islam. It is expected that after applying for the aplication they better understand and can applied of live.*

*In the implementation of the making of this aplication used some multimedia processing software like Adobe Photoshop as a graphics processor, Adobe Audition as audio processing, and Adobe Flash as the main software used to integrate graphics and audio files into a single unit intact.*

**Keywords:** *Learning Aplication, Multimedia, Children, Rukun Islam*