

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CARA BELAJAR IQRO

JILID 1-6 BERBASIS MULTIMEDIA PADA KELOMPOK BERMAIN

TUNAS MELATI AISYIYAH

SKRIPSI



disusun oleh

Firdaus Islami Yogo H

08.11.2477

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

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CARA BELAJAR IQRO
JILID 1-6 BERBASIS MULTIMEDIA PADA KELOMPOK BERMAIN**

TUNAS MELATI AISYIYAH

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Firdaus Islami Yogo H

08.11.2477

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM
YOGYAKARTA**

2012

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CARA BELAJAR IQRO
JILID 1-6 BERBASIS MULTIMEDIA PADA KELOMPOK BERMAIN
TUNAS MELATI AISYIYAH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

FIRDAUS ISLAMI YOGO H

08.11.2477

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 September 2012

Dosen Pembimbing,


Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CARA BELAJAR IQRO
JILID 1-6 BERBASIS MULTIMEDIA PADA KELOMPOK BERMAIN**

TUNAS MELATI AISYIYAH
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Firdaus Islami Yogo H

08.11.2477

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 September 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190000002



Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs.
NIK. 190302207



Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 Desember 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 skripsi ini tidak terdapat pada 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, 7 Desember 2012

Tanda Tangan

Firdaus Islami Yogo H

08.11.2477

MOTTO

- ❖ **Keberuntungan adalah sesuatu yang terjadi ketika kesempatan bertemu dengan kesiapan.**
- ❖ **Hai orang-orang yang beriman, Jadikanlah sabar dan shalatmu Sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar. (Al-Baqarah: 153)**
- ❖ **Tidak ada masalah yang tidak bisa diselesaikan selama ada komitmen bersama untuk menyelesaikannya.**
- ❖ **Ketika satu pintu tertutup, pintu lain terbuka; namun terkadang kita melihat dan menyesali pintu tertutup tersebut terlalu lama hingga kita tidak melihat pintu lain yang telah terbuka.**
- ❖ **Jangan merasa gagal sebelum kalian mencoba, Karena dengan kita mencoba lama-lama akan menjadi terbiasa bisa.**
- ❖ **SHUT UP, LET'S GO. (Monkey D. Luffy)**
- ❖ **Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah. (Thomas Alva Edison)**

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga pada akhirnya skripsi ini bisa diselesaikan. Dan skripsi ini saya persembahkan kepada :

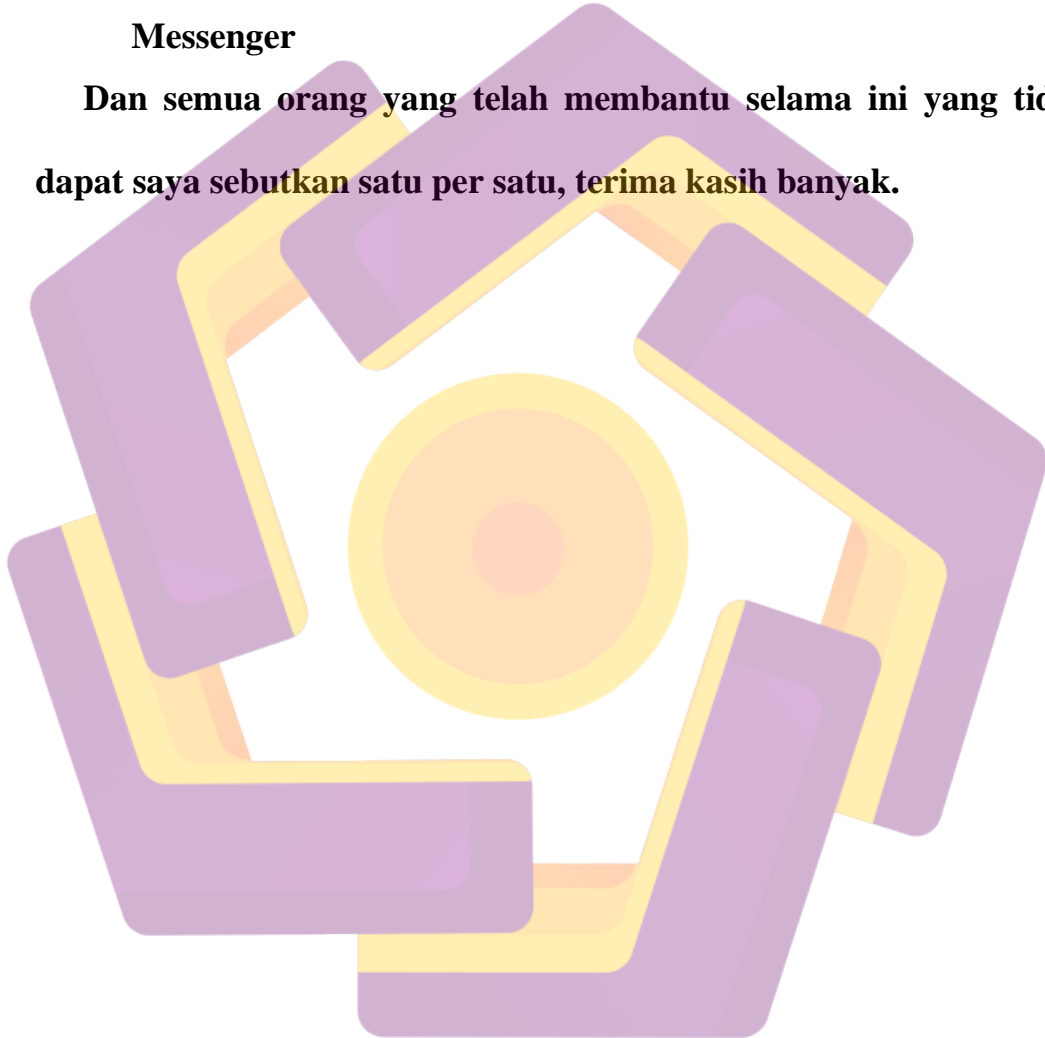
- ☺ **Orang tuaku (Alm Ayah Suharto & Ibu Lintang Purbandari) Adik-adiku Fajar L.R dan Fairus K.P serta Kakak keponakanku Fajar C.M, Yogesna R.M, Vebri V, Eko Taufik, Arif Eko P, Aan Y.M, Dono Herinto, Dina W, Dini W serta adik-adik keponakanku yang selalu dengan setia mendukung dan memberikan do'a serta kasih sayangnya**
- ☺ **Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom yang bersedia memberikan bimbingannya**
- ☺ **Uut Avi Rustiani yang selalu mendukung sepenuh hati dan tak pernah berhenti mengingatkan untuk segera menyelesaikan skripsi makasih atas bantuan, doa, dan semangatnya hingga skripsi ini terselesaikan**
- ☺ **Girindra Agastya makasih bantuan dan waktunya hingga skripsi ini terselesaikan**
- ☺ **Teman-teman Spegama 05 Adit, dina, ningrum, iwan, dicky. Suki,rizqi templek makasih sudah memberi berbagai pengalaman hidup yang sangat berharga**
- ☺ **Nona Risna, Nona Uli, Om Rudi, Om Uyun, Om Hari makasih sudah memberi semangat dan menemani saat pendadaran**
- ☺ **Teman-teman S1-TI-I '08 yang selalu memberi dukungan**
- ☺ **Semua teman – teman seperjuangan, sepermainan, adventure dan PES yang selalu berbagi dan mengisi kehidupanku**

dengan kebahagiaan dan kesedihan. Terima kasih atas pengalaman yang telah kalian berikan

🕒 Nenek, Budhe, Pakdhe, bulik, paklik dan bersama seluruh keluarga besarku terima kasih atas doa'nya

🕒 Thanks Google, Facebook, Twitter, WhatsApp, Yahoo Messenger

Dan semua orang yang telah membantu selama ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, terima kasih banyak.



KATA PENGANTAR

Assalamuallaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, penulis panjatkan segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT karena berkat limpahan rahmat dan hidayah-NYA serta tak lupa teriring salam dan doa bagi junjungan kita Baginda Rasulullah Muhammad SAW, sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan judul “Perancangan Media pembelajaran Cara Belajar Iqro Jilid 1-6 Berbasis Multimedia Pada Kelompok Bermain Tunas Melati Aisyiyah”.

Proses penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari hambatan dan rintangan, namun demikian berkat kemauan dan niat yang kuat serta usaha dan kerja keras akhirnya semua dapat diatasi dengan baik. Disamping itu juga dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik secara materil maupun imateriil.

Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Bapak Amir Fatah Sofyan ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pikirannya serta dengan penuh kesabaran, ketelitian dan kewibawaan untuk membimbing dan mengarahkan penulis sehingga penyusunan ini dapat diselesaikan.

Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T, selaku ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Staf Dosen /Pengajar yang telah memberikan pengajaran dan keilmuan dengan penuh keikhlasan
4. Kedua orang tua penulis ayah dan ibunda, yang telah memberikan kasih sayang tak terhingga, dukungan moral maupun materil serta doa selalu menyertai setiap langkah dalam perjalanan hidup penulis.
5. Saudara-saudaraku tercinta yang telah memberikan dukungan yang tidak diungkapkan dengan kata-kata.
6. Kepada Seluruh Keluarga Besar S1-TI-I '08 yang selalu memberikan masukan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran senantiasa penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya, penulis berharap semoga skripsi ini dapat membawa manfaat bagi perkembangan ilmu komputer pada umumnya.

Yogyakarta, 7 Desember 2012

Penulis

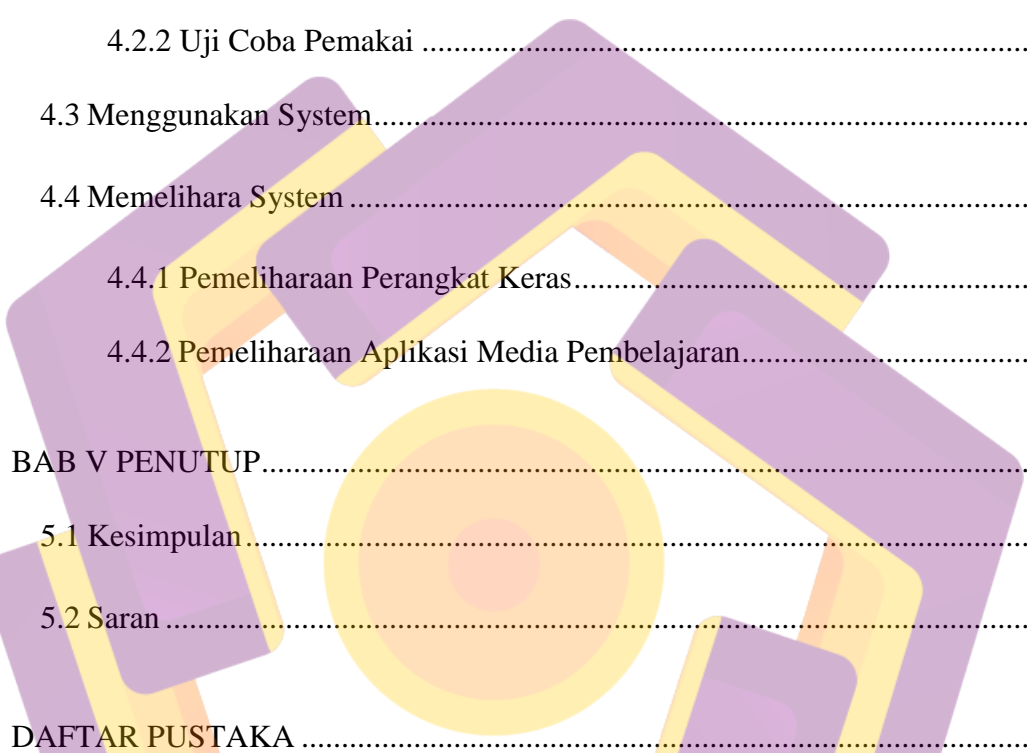
Firdaus Islami Yogo H

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Pernyataan.....	iv
Halaman Motto.....	v
Halaman Persembahan.....	vi
Halaman Kata Pengantar.....	viii
Halaman Daftar Isi.....	x
Halaman Daftar Tabel.....	xiv
Halaman Daftar Gambar.....	xv
Halaman Intisari.....	xvii
Halaman Abstraksi.....	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.4.1 Bagi Kelompok Bermain.....	3
1.4.2 Bagi Penulis.....	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.....	8
2.1.3 Langkah Pengembangan Sistem Multimedia	10
2.2 Konsep Dasar Multimedia Pembelajaran	12
2.2.1 Definisi Multimedia Pembelajaran.....	12
2.2.2 Manfaat Multimedia Pembelajaran	14
2.2.3 Karakteristik Multimedia Pembelajaran.....	15
2.2.4 Format Multimedia Pembelajaran	16
2.3 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	19
2.3.1 Adobe Photoshop CS3 Professional	19
2.3.2 Adobe Flash CS3	20
2.3.3 Adobe Audition 3.....	22
2.3.4 Arabic Pad 1.4.....	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	24
3.1 Gambaran Umum KB.Tunas Melati Aisyiyah	24
3.1.1 Latar Belakang	24
3.1.2 Landasan	25
3.1.3 Visi.....	26
3.1.4 Sasaran	26
3.1.5 Misi	26
3.1.6 Bentuk Kegiatan.....	26

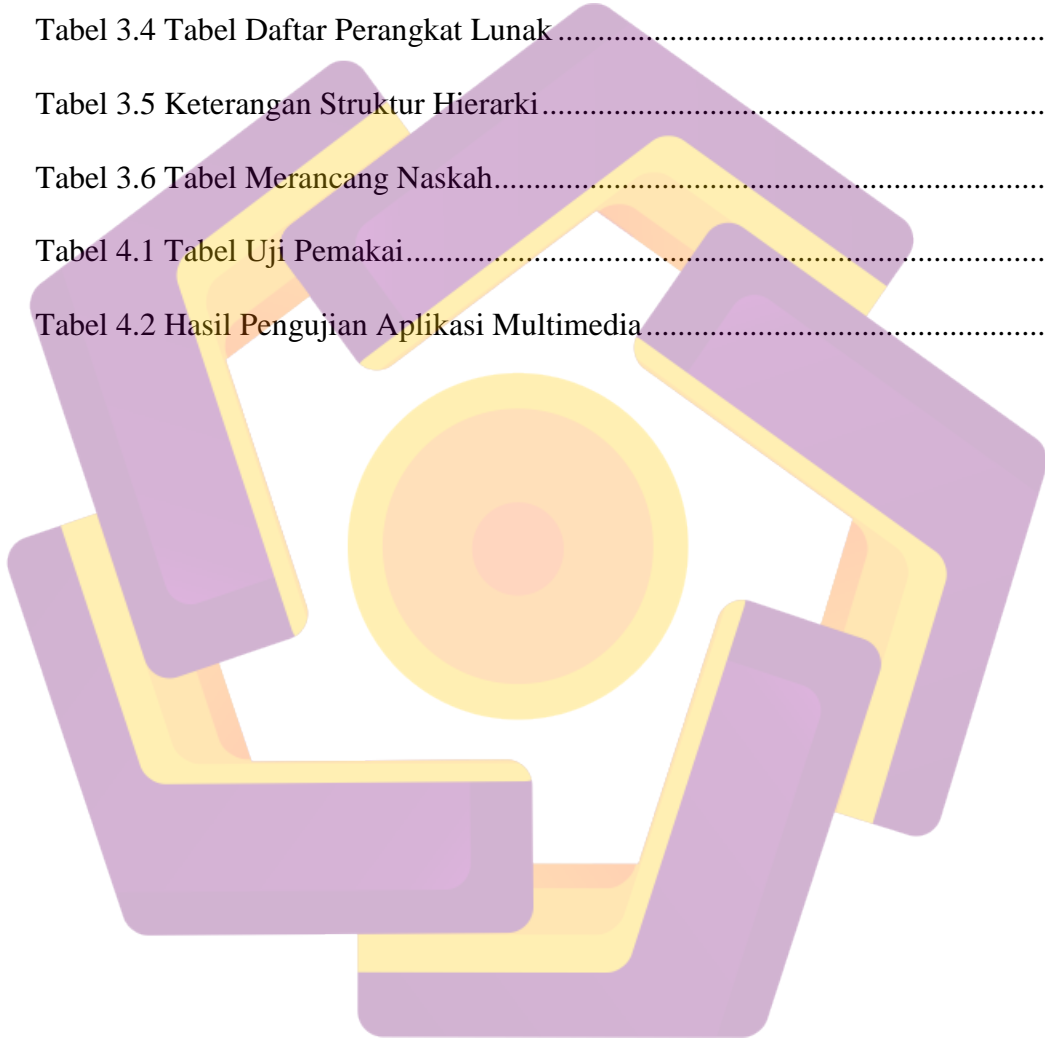
3.1.7 Tempat Dan Status Kepemilikan Gedung.....	27
3.1.8 Sumber Dana.....	28
3.1.9 Susunan Pengurus.....	28
3.2 Analisis Sistem	29
3.2.1 Analisis SWOT	30
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem	34
3.2.2.1 Analisis Perangkat Keras.....	34
3.2.2.2 Analisis Perangkat Lunak.....	36
3.2.2.3 Analisis Sumber Daya Manusia	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	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1 Memproduksi System.....	50
4.1.1 Mengolah Grafik dengan Adobe Photoshop CS3 Professional	50



4.1.2 Pengeditan Suara	54
4.1.3 Proses Pengintegrasian pada Adobe Flash CS3	55
4.2 Uji Coba.....	66
4.2.1 Mengetes System	66
4.2.2 Uji Coba Pemakai	73
4.3 Menggunakan System.....	76
4.4 Memelihara System	77
4.4.1 Pemeliharaan Perangkat Keras.....	77
4.4.2 Pemeliharaan Aplikasi Media Pembelajaran.....	77
BAB V PENUTUP.....	78
5.1 Kesimpulan.....	78
5.2 Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	80

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Program Pendukung.....	27
Tabel 3.2 Tabel Analisis SWOT	31
Tabel 3.3 Tabel Daftar Spesifikasi Hardware	35
Tabel 3.4 Tabel Daftar Perangkat Lunak	36
Tabel 3.5 Keterangan Struktur Hierarki.....	41
Tabel 3.6 Tabel Merancang Naskah.....	42
Tabel 4.1 Tabel Uji Pemakai.....	74
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Aplikasi Multimedia.....	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Pengembangan Sistem Multimedia	12
Gambar 2.2 Area Kerja Adobe Photoshop CS3.....	19
Gambar 2.3 Area Kerja Adobe Flash CS3	21
Gambar 2.4 Area Kerja Adobe Audition 3	23
Gambar 2.5 Area Kerja Arabic Pad 1.4	23
Gambar 3.1 Keterangan Struktur Hierarki.....	40
Gambar 3.2 Rancangan Tampilan Intro	46
Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Menu Pengantar	46
Gambar 3.4 Rancangan Tampilan Menu Home.....	47
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Menu Materi.....	47
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Submenu Iqro Jilid 1	48
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Menu Latihan	48
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Menu Petunjuk	49
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Menu Keluar.....	49
Gambar 4.1 Layer baru pada Adobe Photoshop CS3	51
Gambar 4.2 Layar Kerja di Adobe Photoshop CS3	52
Gambar 4.3 Tampilan Save As Adobe Photoshop CS3.....	52
Gambar 4.4 Backgroud Materi.....	53
Gambar 4.5 Tampilan pengeditan suara Audition 3	54
Gambar 4.6 Tampilan Import to Stage.....	56
Gambar 4.7 Tampilan Motion Tween	58

Gambar 4.8 Tampilan Masking Teks.....	61
Gambar 4.9 Tampilan Membuat Tombol.....	61
Gambar 4.10 Tampilan Jendela Timeline	62
Gambar 4.11 Tampilan Publish Setting	65
Gambar 4.12 Tampilan Intro.....	67
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Utama	67
Gambar 4.14 Tampilan Menu Pengantar	68
Gambar 4.15 Tampilan Menu Materi.....	68
Gambar 4.16 Tampilan Subenu Pengenalan Huruf.....	69
Gambar 4.17 Tampilan Submenu Pengenalan Angka	69
Gambar 4.18 Tampilan Submenu Pengenalan Harakat	69
Gambar 4.19 Tampilan Submenu Jilid 1.....	70
Gambar 4.20 Tampilan Submenu Jilid 2.....	70
Gambar 4.21 Tampilan Submenu Jilid 3.....	70
Gambar 4.22 Tampilan Submenu Jilid 4.....	71
Gambar 4.23 Tampilan Submenu Jilid 5.....	71
Gambar 4.24 Tampilan Submenu Jilid 6.....	71
Gambar 4.25 Tampilan Menu Latihan.....	72
Gambar 4.26 Tampilan Menu Petunjuk.....	73
Gambar 4.27 Tampilan Keluar.....	74

INTISARI

Media Pembelajaran yang akan dibuat adalah “Perancangan Media Pembelajaran Cara Belajar Iqro Jilid 1-6 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 Cara Belajar Iqro Jilid 1-6 Berbasis Multimedia Pada Kelompok Bermain Tunas Melati Aisyiyah” 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 Cara Belajar Iqro Jilid 1-6 Berbasis Multimedia Pada Kelompok Bermain Tunas Melati Aisyiyah” 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 Iqro Volume 1 – 6 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 Learning Media Iqro Volume 1 – 6 Based Multimedia at Tunas Melati Aisyiyah" can be useful in education. With this computerized system, Tunas Melati 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 Learning Media Iqro Volume 1 – 6 Based Multimedia " in order to facilitate the delivery of material, especially in the matter of punctuation Quran.

Keywords : *Learning Media, Interactive Multimedia*