

**PANDUAN PEMBELAJARAN TENTANG AKIDAH AKHLAK UNTUK
MTs BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

SKRIPSI



disusun oleh

Nasy'atu Mahmudah

07.12.2694

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

**PANDUAN PEMBELAJARAN TENTANG AKIDAH AKHLAK UNTUK
MTs BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Nasy'atu Mahmudah

07.12.2694

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Panduan Pembelajaran Tentang Akidah Akhlak
Untuk MTs Berbasis Multimedia Interaktif**

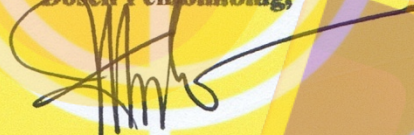
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nasy'atu Mahmudah

07.12.2694

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 08 November 2011

Dosen Pembimbing,



Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Panduan Pembelajaran Tentang Akidah Akhlak
Untuk MTs Berbasis Multimedia Interaktif**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nasy'atu Mahmudah
07.12.2694**

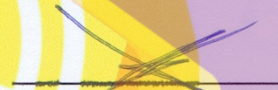
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 November 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

**Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom
NIK. 190302047**



**Sudarmawan, S.T., M.T
NIK. 190302035**



**Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302105**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Januari 2011




KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

HALAMAN 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 disuatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan 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, 06 Desember 2011



Nasy'atu Mahmudah

NIM. 07.12.2694

MOTTO

☻ *Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan sesuatu kaum, sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”*

(Q.S. Ar-Ra'd:11)

☻ *Kemalasan membuat seseorang begitu lamban sehingga kemiskinan segera menyusul.*

☻ *Galilah sumur sebelum Anda merasa haus*

☻ *Anda harus tahan terhadap ulat jika ingin dapat melihat kupu-kupu.*

(Antoine De Saint)

“YOU CAN IF YOU THINK YOU CAN”

من خذو جب

PERSEMBAHAN

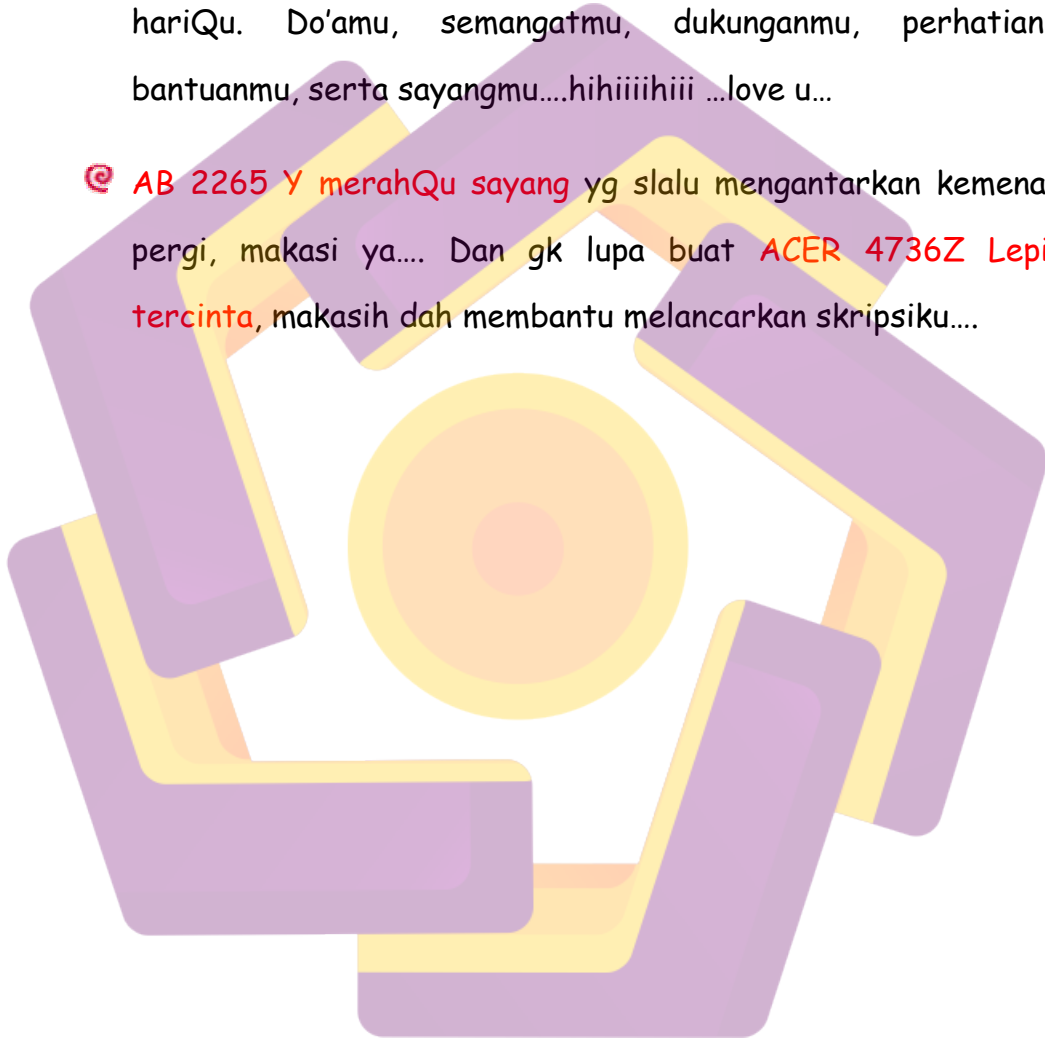
Kupersembahkan skripsi ini untuk semua yang telah mendukung dan mendo'akan sehingga skripsi ini dapat selesai...

- ☺ Bersyukur kepada Allah.SWT yang telah melimpahkan ilmu serta nikmat yang tak terkira. Sholatku, Ibadahku, Hidupku dan Matiku hanya milik Allah, Tuhan semesta alam.
- ☺ Buat AbahQu (H.Hajat Aziz.BA) dan IbuQu (Hj.Atin) yang tercinta, makasih do'a dan perhatiannya yang selalu mengingatkan jangan lupa sholat, belajar, tahajjud dan hemat. Love U soO much... :-*
- ☺ Buat mb'Qu Ana dan mb'Qu Uum tersayang dan ade'Qu satu2nya yang paling ganteng Hamim makasih dukungan dan do'a kalian...".aq sayang kalian smua." :-*
- ☺ Terima kasih kepada ketua STMIK "AMIKOM" DR.M.Suyanto dan Dosen pembimbingQu Melwin Syafrizal, S.KOM., M.ENG. dan juga semua dosen2 yang telah membekaliku ilmu, semoga bermanfaat. Amiiiiin....
- ☺ Buat Teman2Qu S1-SI- I '07.. makasi buat semuanya, ku pasti slalu merindukan kebersamaan kalian. ^_~
- ☺ Teman terdekatQU yang aQ sayangi Icha Fawwaz, Rully Ae, Ajeng(jenge'), Sinta(Tul), Dewi Bolobolo, Elzha, Desti(teteh)

makasi do'a, dukungan serta kebahagiaan yang kalian berikan, pasti tak akan pernah kulupakan curhat, ngerumpi, n ketawa bareng kalian...LOVE U full... :-*

📍 sayangQu ALAM makasih ya dah memberi warna dalam hari-hariQu. Do'amumu, semangatmu, dukunganku, perhatianmu, bantuanmu, serta sayangmu...hiiiihiiii ...love u...

📍 AB 2265 Y merahQu sayang yg slalu mengantarkan kemana aq pergi, makasi ya... Dan gk lupa buat ACER 4736Z LepiQu tercinta, makasih dah membantu melancarkan skripsiku...



KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi yang berjudul “Panduan Pembelajaran Tentang Akidah Akhlak Untuk MTs Berbasis Multimedia Interaktif” dengan baik.

Penyusunan laporan Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program Pendidikan Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan yang sangat berharga ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia kepada hambanya.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom., M.ENG selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dengan penuh kesabaran sehingga terselesaikanlah skripsi ini dengan baik.
4. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.

5. Para Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah mengajarkan ilmunya.
6. Kedua Orang Tua yang telah membimbing dan memberikan dukungan materi maupun spiritual.

Penulis menyadari dalam penyusunan laporan skripsi ini jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan , maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca. Akhir kata, penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya oleh para pembaca dan sebagai kajian mahasiswa dalam menyusun skripsi.

Yogyakarta, 06 Desember 2011

Penulis,

Nasy'atu Mahmudah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
INTISARI	xxiv
ABSTRACT	xxv
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5

II.	LANDASAN TEORI	6
2.1	Tinjauan Pustaka	6
2.2	Konsep Dasar Informasi	7
2.2.1	Kualitas Informasi	7
2.2.2	Nilai Informasi	8
2.3	Konsep Dasar Multimedia	9
2.3.1	Sejarah Multimedia	9
2.3.2	Pengertian Multimedia	9
2.3.3	Elemen Multimedia	10
2.3.4	Manfaat dan Kelebihan Multimedia	13
2.3.5	Struktur Sistem Multimedia	13
2.3.5.1	Struktur Linier	14
2.3.5.2	Struktur Menu	14
2.3.5.3	Struktur Hierarki	15
2.3.5.4	Struktur Jaringan	16
2.3.5.5	Struktur Kombinasi	17
2.3.5.6	Siklus Hidup Pengembangan Multimedia	18
2.4	Multimedia Interaktif	19
2.4.1	Asal Mula Multimedia Interaktif	19
2.4.2	Definisi Multimedia Interaktif	19
2.4.3	Kelebihan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran	20
2.5	Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan	21
2.5.1	Adobe Flash Cs 3	21
2.5.2	Adobe Photoshop CS3	22
2.5.3	Adobe Premiere Pro	23
III.	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	24
3.1	Tinjauan Umum	24
3.2	Analisis Sistem	24
3.2.1	Analisis Kelemahan Sistem	25
3.2.1.1	Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	25
3.2.1.2	Analisis Informasi (<i>Information</i>)	26

3.2.1.3 Analisis Ekonomi (<i>Economic</i>)	27
3.2.1.4 Analisis Pengendalian (<i>Control</i>)	28
3.2.1.5 Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	28
3.2.1.6 Analisis Pelayanan (<i>Service</i>)	29
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem	30
3.2.3 Analisis Biaya	32
3.3 Perancangan Sistem	36
3.3.1 Perancangan Konsep	36
3.3.2 Perancangan Isi	37
3.3.3 Perancangan Naskah	40
3.3.4 Perancangan Grafik	54
IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	62
4.1 Implementasi	62
4.1.1 Memproduksi Sistem	62
4.1.2 Manual Program	76
4.1.3 Menggunakan Sistem	82
4.1.4 Pemeliharaan Sistem	83
4.1.5 Uji Coba Sistem	83
4.1.5.1 Pengujian Loading File Aplikasi	84
4.1.5.2 Pengujian Error Sistem	86
4.2 Pembahasan	88
V. PENUTUP	91
5.1 Kesimpulan	91
5.2 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	93

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Kinerja.....	25
Tabel 3.2 Analisis Informasi.....	26
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi.....	27
Tabel 3.4 Analisis Pengendalian.....	28
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi.....	28
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan.....	29
Tabel 3.7 Perhitungan Analisis Biaya.....	33
Tabel 3.8 Biaya Pembelian Perangkat.....	34
Tabel 3.9 Keterangan Struktur Multimedia.....	41
Tabel 4.1 Mouse enter, Mouse leave dan Fungsi tombol.....	61
Tabel 4.2 Kesimpulan Hasil Pengujian Loading Aplikasi.....	82
Tabel 4.3 Kesimpulan Hasil Pengujian Error Sistem.....	83
Tabel 4.2 Hasil Kuisisioner.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier	14
Gambar 2.2 Struktur Menu	14
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	15
Gambar 2.4 Struktur Jaringan	16
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi	17
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	18
Gambar 2.7 Area kerja Adobe Flash Cs 3.....	21
Gambar 2.8 Tampilan area kerja Adobe Photoshop CS3	22
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Premiere Pro.....	23
Gambar 3.1 Rancangan Struktur Aplikasi Hierarki	38
Gambar 3.2 Rancangan Intro	54
Gambar 3.3 Rancangan Halaman Menu	55
Gambar 3.4 Rancangan Menu Aqidah	56
Gambar 3.5 Rancangan Menu Akhlak.....	57
Gambar 3.6 Rancangan halaman menu Do'a.....	58
Gambar 3.7 Rancangan halaman Evaluasi.....	59
Gambar 3.8 Rancangan halaman Bantuan	60

Gambar 3.9 Rancangan halaman Outro	61
Gambar 4.1 Background utama	63
Gambar 4.2 Import image to library	64
Gambar 4.3 Pengaturan tombol menu.....	65
Gambar 4.4 Membuat Animasi Kupu-kupu.....	73
Gambar 4.5 Pemotongan file pada Adobe Audition	74
Gambar 4.6 Kotak dialog Publish Setting.....	75
Gambar 4.7 Tampilan Intro.....	76
Gambar 4.8 Tampilan Menu Utama.....	77
Gambar 4.9 Tampilan Menu Aqidah	78
Gambar 4.10 Tampilan Menu Akhlak	79
Gambar 4.11 Tampilan Menu Do'a	80
Gambar 4.12 Tampilan Evaluasi.....	80
Gambar 4.13 Tampilan Bantuan	81
Gambar 4.14 Tampilan Outro	82

INTISARI

Panduan pembelajaran tentang Aqidah Akhlak ini dibuat karena masih kurangnya media pembelajaran yang mendukung dan mempermudah dalam penyampaian materi yang memanfaatkan teknologi informasi yang berkembang saat ini sebagai medianya terutama yang berkaitan tentang Aqidah Akhlak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah menciptakan suatu aplikasi pembelajaran yang berbasis multimedia sehingga lebih menarik dan mempermudah dalam penyampiannya.

Teknik pengumpulan data, disesuaikan dengan objek lapangan yang ada, menganalisis secara menyeluruh: survey, observasi dan evaluasi sistem dengan teori yang ada. Uji coba sistem dilakukan dengan cara menguji kesesuaian struktur link/ menu dengan menekan tombol dan melihat hasilnya langsung., Pemeliharaan sistem juga dilakukan agar sistem dapat berlangsung lama dan untuk menghindari terjadinya error sistem. Panduan pembelajaran tentang Aqidah Akhlak dibuat dalam bahasa Indonesia dan dilengkapi dengan teks, gambar, suara, dan animasi. Program aplikasi ini dibuat dengan menggunakan software Adobe Flash CS3 yang merupakan software pembuatan animasi 2D.

Hasil analisis masalah ditemukan banyak kekurangan dalam penyampaian materi. Kurangnya fasilitas pendukung untuk belajar mengajar menjadi faktor utama lemahnya sistem belajar mengajar yang berjalan saat ini. Siswa diajarkan Aqidah Akhlak, tetapi praktek didalam lingkungan sehari hari masih jauh dari harapan.

Kata Kunci: Interaktif , Aqidah Akhlak, Materi, Multimedia

ABSTRACT

Guide the learning of Aqeedah Morals was made because it is still a lack of instructional media that support and facilitate the delivery of information technology is currently evolving as a medium particularly regarding the Aqeedah Morals. So it can be concluded that the purpose of making this application is to create a multimedia-based learning application making it more attractive and easier in its delivery.

Data collection techniques, adapted to the existing field objek, thoroughly analyzed: survey, observation and evaluation systems with existing theories. The test system is done by testing the suitability of the structure of the link / menu by pressing the button and see the results immediately., System maintenance is also performed for the system to last long and to avoid the occurrence of system errors. Guide the learning of Aqeedah Morals are made in the Indonesian language and comes with text, images, sounds, and animations. This application program is created using Adobe Flash CS3 software which is a 2D animation software.

The results of problem analysis found many deficiencies in the delivery meteri. Lack of support facilities for teaching and learning to be a major factor lack of teaching and learning system that runs at this time. Students are taught Aqeedah Morals, but the environment in daily practice is still far from expectations.

Keywords: *Interactive, Humans morals, Learning, Multimedia*