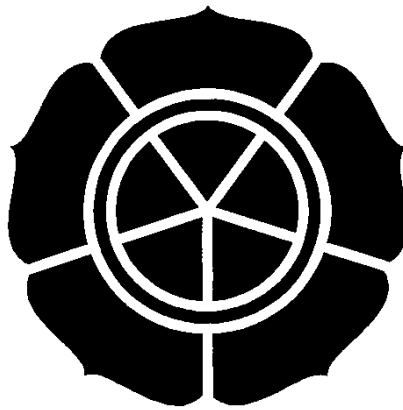


**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI KAMUS DAN GAME
BAHASA ARAB BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MADRASAH**

SKRIPSI



disusun oleh :

Agung Wahyu Setiadi

07.12.2245

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

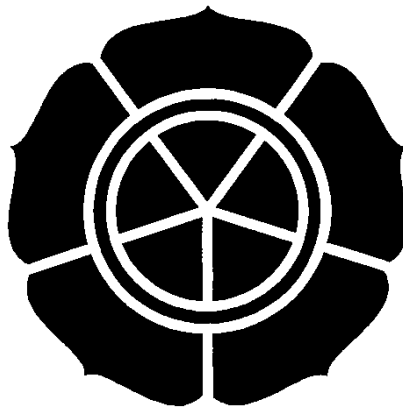
**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI KAMUS DAN GAME
BAHASA ARAB BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MADRASAH**

SKRIPSI

Diajukan sebagai persyaratan kelulusan

Strata 1 jurusan Sistem Informasi

pada STMIK AMIKOM Yogyakarta



disusun oleh :

Agung Wahyu Setiadi

07.12.2245

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Kamus Dan Game Bahasa Arab
Berbasis Multimedia Untuk Madrasah**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**Agung wahyu Setiadi
07.12.2245**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
Pada tanggal 27 February 2012

Dosen Pembimbing


Hanif Al Fatta, M.Kom
Nik. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Kamus Dan Game Bahasa Arab
Berbasis Multimedia Untuk Madrasah**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Agung wahyu Setiadi
07.12.2245

Telah di Pertahankan di Depan Dosen Penguji
pada Tanggal 24 mei 2012

Nama penguji

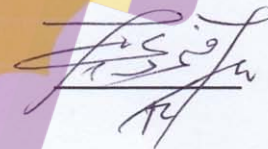
Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302125

Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs
NIK. 190000005

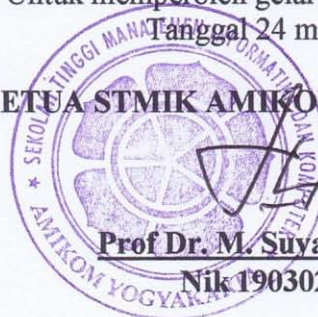
Tanda Tangan





Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 mei 2012

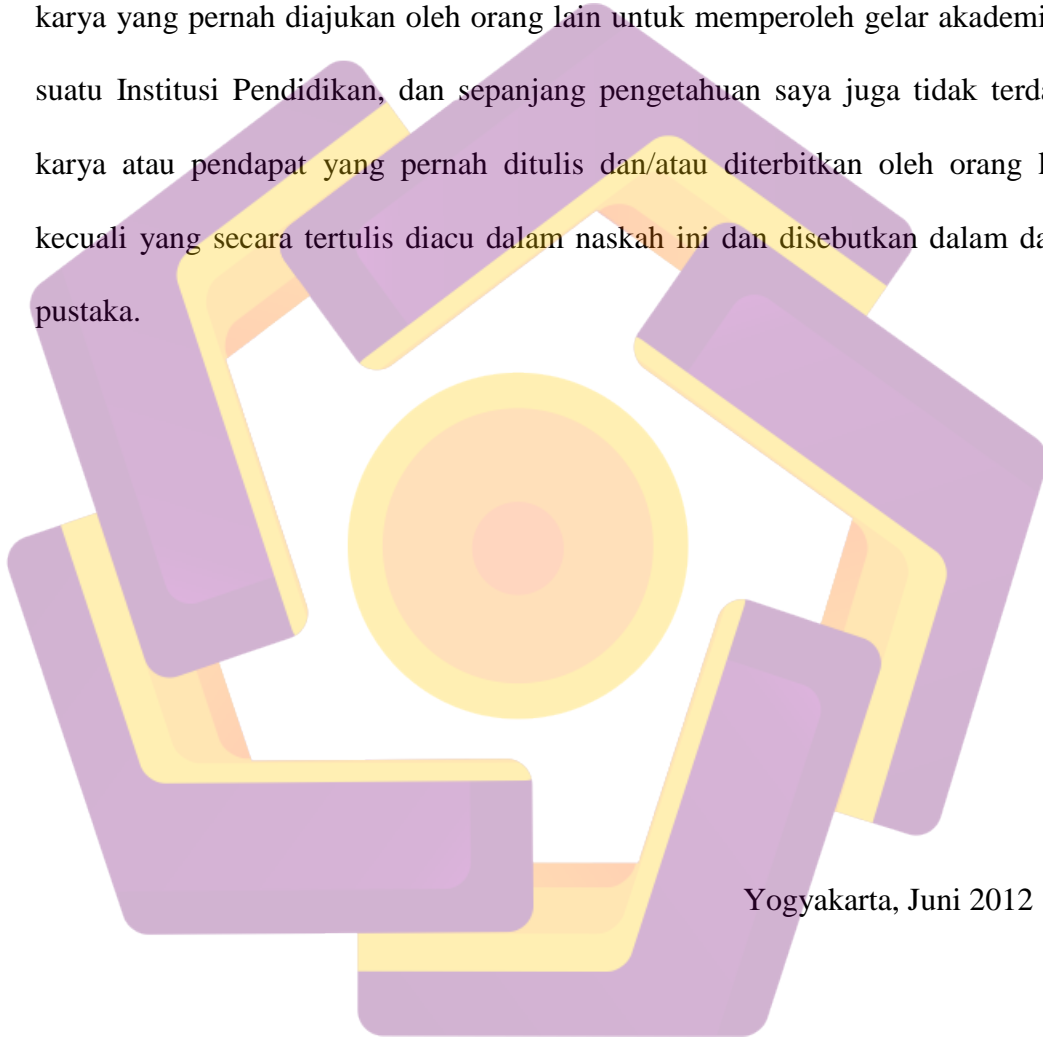
KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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, Juni 2012

Agung Wahyu Setiadi

07.12.2245

HALAMAN MOTTO

✚ Jangan sia-siakan waktumu meski hanya sebentar saja, karena hidup hanya sekali dan takkan pernah kembali.

✚ Tak ada yang mungkin didunia ini, segala sesuatu bisa kau raih dan miliki. Namun hal terberat adalah melepas semua itu pergi, tapi ketika sesuatu itu kembali, nyatanya memang semua itu adalah benar-bener milikmu.

✚ Yakinkanlah bahwa pilihanmu adalah yang terbaik meski kadang terlihat samar, namun percayalah akan ada hikmah didalamnya, yang buat hidupmu jauh lebih berarti.

Apapun masalahmu, kondisimu, latar belakangmu, percayalah pada hatimu, yakinkanlah bahwa kau mampu, bersyukurlah atas dirimu karena tak ada seorangpun di dunia ini yang bisa tergantikanmu

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua.

Skripsi ini ku persembahkan untuk :

- ✚ **Keluargaku tercinta, bapak ibu,nenek.** Terima kasih atas semuanya perhatian, kasih sayang, dan saran yang telah kalian beri. Tanpa kalian aku takkan pernah ada dan takkan bisa sampai seperti sekarang ini.
- ✚ **Bp. Hanif Al Fatta, M.Kom** selaku dosen pembimbing saya. Terima kasih atas saran, bimbingan, dan kesabaran bapak menghadapi saya selama masa-masa bimbingan, hingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
- ✚ **Bp. Joko Dwi Santoso, M.Kom & Ferry Wahyu Wibowo, S.Si.,M.Cs** selaku dosen penguji, serta karyawan, dan segenap civitas STMIK AMIKOM.
- ✚ Temen-temen yang kerja di **“RELAX FOUNDATION”** terima kasih atas doa dan dukungannya.
- ✚ Dan tak lupa kepada seorang yang selalau bersamaku, baik susah maupun senang, yang sudah membantu dan memberi semangat **“ Evi Listiani “** terima kasih atas kehadiranmu di hatiku.

Juga buat temen-temen sekalian yang belum sempat saya cantumkan disini.

Makasih atas semua dukungan, perhatian, dan kasih sayang yang telah kau beri. Tanpa kalian saya takkan bisa seperti ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua, dan tak lupa sholawat serta salam kita panjarkan 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, M.M. Selaku ketua jurusan sistem informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta. Tak lupa ucapkan terima kasih penulis sampaikan kepada bapak Hanif Al Fatta, M.Kom 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 G 2007, dan rekan-rekan mahasiswa sekalian, karena berkat dukungannya dan semangat yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Yogyakarta, Juni 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1. Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.1.1 Sejarah Multimedia.	7
2.1.2 Pengertian Multimedia	8
2.1.3 Pendidikan dan Multimedia	10
2.1.4 Tahapan Pengembangan Aplikasi Multimedia	11
2.1.5 Konsep	11
2.1.6 Perancangan	12
2.1.6.1. Penguraian	13
2.1.6.2. Storyboard.....	14

2.1.6.3.	Pemodelan.....	15
2.1.6.4.	Scripting.....	18
2.1.7	Pengumpulan Bahan.....	18
2.1.8	Pembuatan.....	19
2.1.9	Pengujian.....	19
2.1.10	Distribusi.....	20
2.2.	Konsep Dasar Pembelajaran.....	20
2.2.1.	Definisi Belajar.....	20
2.2.2.	Perangkat Ajar.....	20
2.2.3.	Elemen-Elemen Perangkat Ajar.....	22
2.2.4.	Bentuk-Bentuk Perangkat Ajar.....	22
2.3.	CAI (Computer Aided Instruction).....	23
2.3.1.	Pengertian CAI (Computer Aided Instruction).....	23
2.3.2.	Komponen-komponen CAI.....	24
2.4.	Software yang Digunakan.....	24
2.4.1.	Adobe Flash CS3.....	24
2.4.1.1.	Action Script.....	28
2.4.2.	Adobe Photoshop CS3.....	29
2.4.3.	Audio Edit Magic.....	30
2.4.4.	Windows Movie Maker.....	30
BAB III	PERANCANGAN SISTEM.....	31
3.1	Mendefenisikan Masalah.....	31
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	32
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	32
3.2.1.1	User.....	32
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	32
3.3	Perancangan.....	33
3.3.1	Merancang Konsep.....	33
3.3.2	Merancang Isi.....	34
3.3.3	Menulis Naskah.....	37
3.3.4	Merancang Grafik.....	38

3.3.4.1	Rancangan Halaman Utama.....	39
3.3.4.2	Rancangan Halaman Register.....	39
3.3.4.3	Rancangan Halaman Menu.....	40
3.3.4.4	Rancangan Menu Games.....	41
3.3.4.5	Rancangan Mencari Gambar dari Huruf Arab.....	42
3.3.4.6	Rancangan Menu Pencarian Arti Huruf dari Gambar.....	43
3.3.4.7	Rancangan Halaman Huruf Gambar.....	44
3.3.4.8	Rancangan Halaman Arti.....	45
3.3.4.9	Rancangan Halaman Memberi Sandangan.....	46
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		47
4.1	Implementasi.....	47
4.1.1	Pengertian Implementasi.....	47
4.2	Pembahasan interface.....	47
4.2.1	Halaman Utama.....	47
4.2.2	Halaman Identitas.....	48
4.2.3	Menu.....	49
4.2.4	Kamus.....	51
4.2.5	Kuis.....	52
4.3	Pembuatan Animasi teks.....	61
4.4	Tahap Pengintegrasian.....	63
4.4.1	Membuat Tampilan Full Screen.....	65
4.4.2	Membuat file Windows Projector.....	65
4.5	Mengetes Sistem.....	65
4.6	Menggunakan sistem.....	67
4.7	Memelihara Sistem.....	67
4.8	UJI PEMAKAI.....	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		70
5.1.	Kesimpulan.....	70
5.2.	Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....		71

DAFTAR TABEL

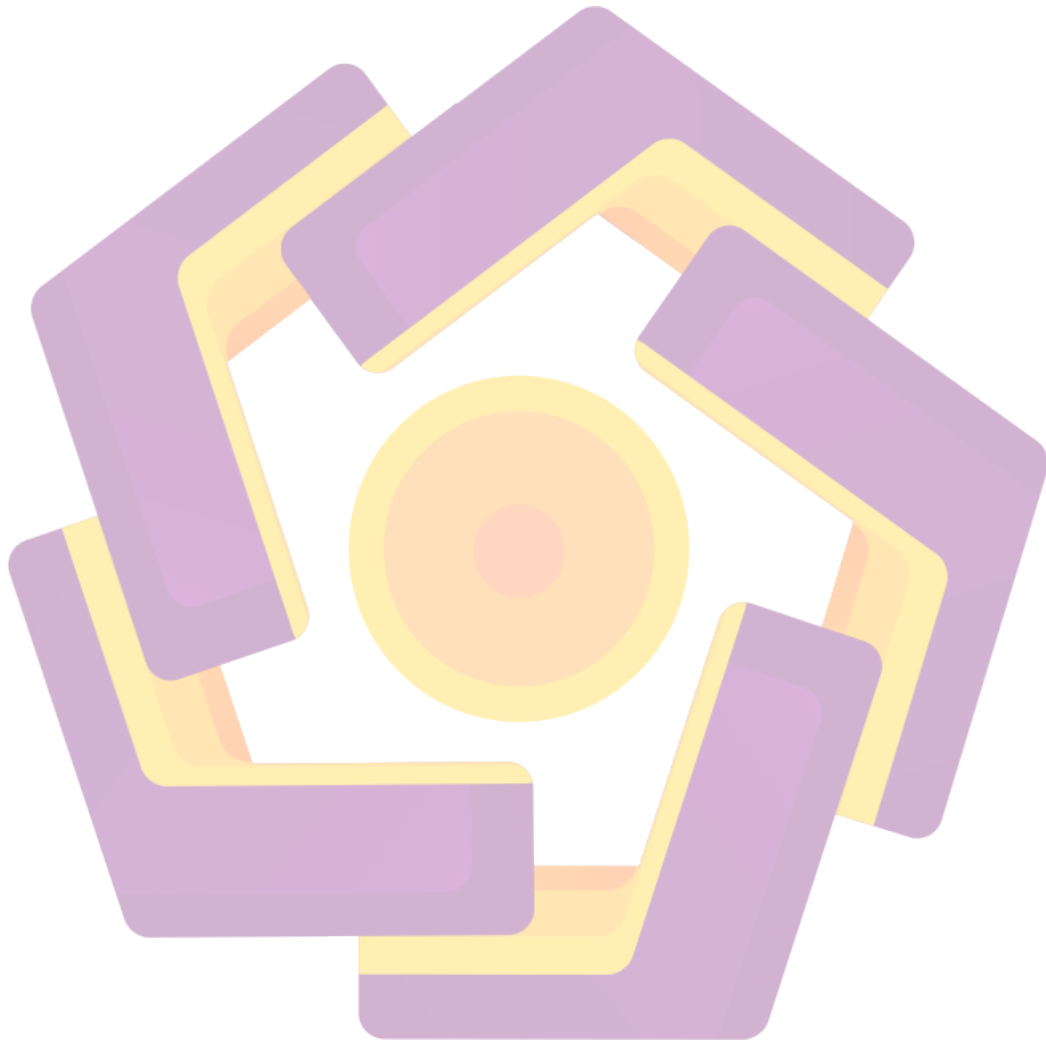
Tabel 2.1. Tipe Data dan Variabel.	28
Table 4.1 Questioner Uji Pemakaian	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tahap Pengembangan Multimedia.....	11
Gambar 2.2 Struktur Navigasi <i>Linear Navigation Model</i>	16
Gambar 2.3 Struktur Navigasi <i>Hierarchical Model</i>	17
Gambar 2.4 Struktur Navigasi <i>Spoke-And-Hub Model</i>	17
Gambar 2.5 Struktur Navigasi <i>Full Web Model</i>	18
Gambar 2.7 Tampilan Awal Adobe Photoshop CS3.....	29
Gambar 3.1 Struktur Hierarki Menu.....	36
Gambar 3.2 Rancangan Halaman utama.....	39
Gambar 3.3 Rancangan Register.....	39
Gambar 3.4 Rancangan Halaman Menu.....	40
Gambar 3.5 Rancangan Menu Games.....	41
Gambar 3.6 Rancangan Menu Games Soal Gambar.....	42
Gambar 3.7 Rancangan Menu Games Arti Huruf Bahasa Arab.....	43
Gambar 3.8 Rancangan Menu Games Huruf Bahasa Arab.....	44
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Mencari Arti Dalam Bahasa Arab.....	45
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Memberi Sandangan.....	46
Gambar 4.1 Halaman Utama.....	47
Gambar 4.2 Halaman Identitas.....	48
Gambar 4.3 Halaman Menu.....	49
Gambar 4.4 Kamus Bahasa Arab.....	51
Gambar 4.5 Kuis.....	52

Gambar 4.6 Kuis 1	53
Gambar 4.7 Jawaban 1	54
Gambar 4.8 kuis 5 Memberi Sandangan	56
Gambar 4.9. Membuat Tombol Navigasi Adobe Flash CS3 Professional.....	63



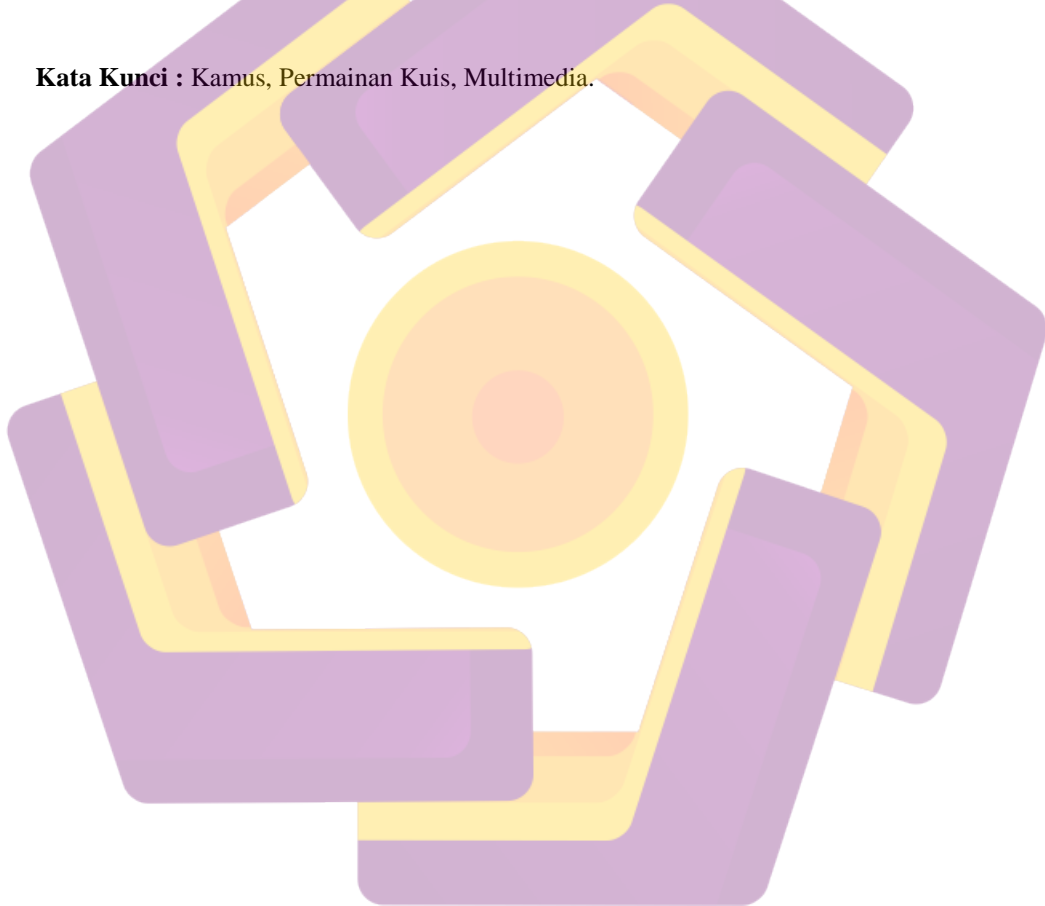
INTISARI

Aplikasi multimedia interaktif yang dibuat dapat dilihat bahwa dengan media interaktif merasa cukup membantu siswa memahami materi dalam bahasa Arab, sebagai penjelasan untuk membantu siswa menjadi gambar animasi lebih jelas dan lebih mudah untuk memahami. Hal juga membantu guru dalam menyajikan materi, karena guru tidak perlu banyak atau repot membawa, menggunakan alat bantu visual ke dalam kelas dan dapat menghemat waktu pengiriman konten serta memberikan suasana baru dalam kegiatan belajar siswa.

Namun, aplikasi ini tidak sepenuhnya lengkap, masih ada banyak kekurangan di beberapa bagian dari aplikasi, seperti materi yang disajikan dalam aplikasi belum begitu lengkap, cerita itu belum mampu memberikan siswa penjelasan yang baik.

Dan karena sistem ini masih baru sehingga aplikasi ini tidak dapat langsung digunakan karena guru tidak terbiasa dengan metode ini memerlukan proses penyesuaian dan pengenalan lebih lanjut dari aplikasi ini menjadi lebih akrab dan dapat diterima oleh siswa,

Kata Kunci : Kamus, Permainan Kuis, Multimedia.



ABSTRACT

Of interactive multimedia application that created it can be seen that with this interactive media felt quite help students understand the material in Arabic, as an explanation to help students become animated pictures more clear and easier to memahami.hal also assist teachers in presenting the material, because gurur not need a lot or bothered bringing, using visual aids into the classroom and can save time delivery of content as well as provide a new atmosphere in the learning activities of students. However,

this application is not fully complete, there are still many shortcomings in some parts of the application, such as the material presented in the application has not been so complete, the narrative has not been able to give the students a good explanation.

And because the system is still new so this application cannot be directly used because teachers are not familiar with this method requires the adjustment process and the further introduction of this application to be more familiar and acceptable to the students, considering also the ability

Keywords : *Kamus dan Game, Multimedia.*

