

**RANCANG BANGUN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA
INFORMASI MANFAAT GERAKAN SHALAT TERHADAP
KESEHATAN TUBUH MANUSIA**

SKRIPSI

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



disusun oleh :

Kharisma Ridha

07.11.1532

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA
INFORMASI MANFAAT GERAKAN SHALAT TERHADAP
KESEHATAN TUBUH MANUSIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Kharisma Ridha

07.11.1532

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 3 Mei 2011

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

RANCANG BANGUN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI MANFAAT GERAKAN SHALAT TERHADAP KESEHATAN TUBUH MANUSIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Kharisma Ridha

07.11.1532

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 7 Juni 2011

Susunan Dosen Penguji

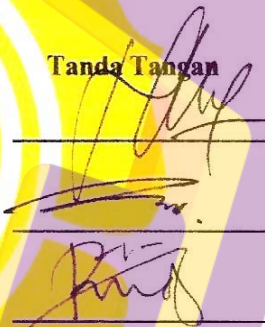
Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Bambang Sudaryatno, Drs, M.M
NIK. 190302029

M. Rudyanto Arief, M.T
NIK. 190302098

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 7 Juni 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M
NIK. 19030200

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, 7 Juni 2011

Kharisma Ridha

07.11.1532

HALAMAN PERSEMBAHAN

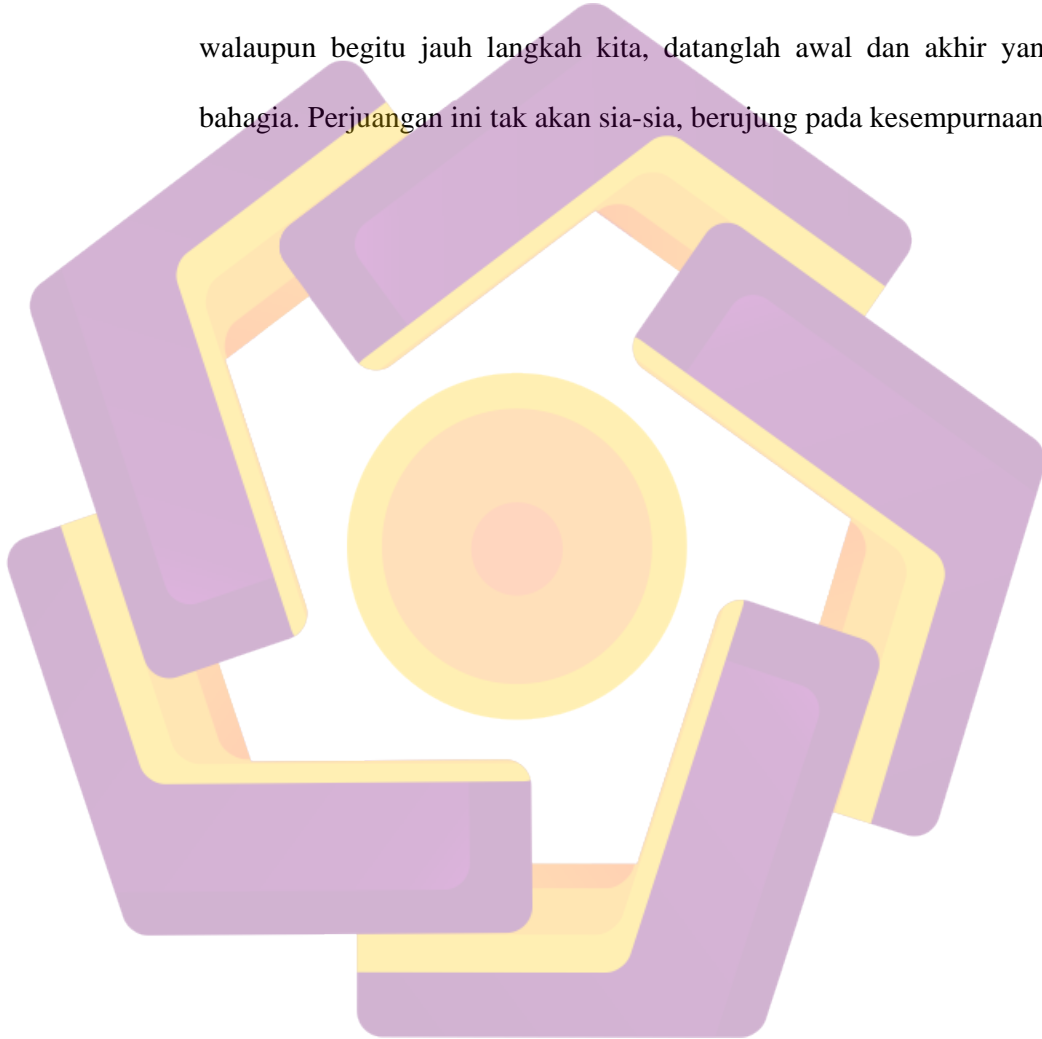
Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan kuasanya yang telah mengiringi perjalanan kehidupan ini, mengiringiku dalam pembuatan skripsi ini hingga selesai. Shalawat dan salam kepada Nabi besar Muhammad SAW. Tak lupa juga, kupersembahkan kepada semua yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini kepada

1. Ayahanda Wery Nusa Affandi dan Ibunda Yuliantini yang selalu dan terus-menerus memberikan dukungan yang terlihat maupun yang tak terlihat. Tanpa restu dan keridhaan kalian, tidak akan mudah perjalanan ini.
2. Kakakku yang amat sangat kusayangi, Rini Prima Anggraini, S.Far, Apt. Terimakasih untuk kasihmu, perhatianmu, doamu, untuk kebersamaan kita selama berjuang di negeri orang. Kebersamaan dan kebahagiaan yang tiada akhir. Love you my old sister.
3. Adikku tercinta Anisatya Ayudia. Terimakasih untuk segala doanya yang mungkin tak terdengar olehku disini. Teruslah berkarya, berjuang untuk apa yang kau impikan. Semangaaaaaat Dek Nadia pesek :D
4. Keluargaku BONBIN CREW, Isol Gurita Papua, Febryawan Kingkong, Adung Mbek, Ayip kuda hitam, Azwin Gubernur Banjar, Dafid kambing, Yadi Lese godeg, Abang Afib Bool, Yogli Jenggot Monyet, Dangu Alay, Cepox + Anez, Kelik cuponk, Kaka Heri.

Semoga persahabatan kita selalu terjaga dengan baik tak terbatas waktu. Sukses untuk kita semua.

5. Teman-teman S1 TI 'C' 2007 yang selalu bekerja sama dalam segala hal. Buat Vian, maturnuwun telah jadi 'dosen pembimbing' ku, hehehe.
6. Untuk 'Anak-anakku' yang pernah hidup denganku selama aku berjuang. Imay, Noya, Luna, Tasya Putih (Semoga kau bahagia dimanapun berada, dan masih menunggu pertemuan denganmu), Plevi, Goshi, dan sikecil Milo.
7. Rumahku 'Griya Arjuna' dan para personilnya Mas Agus, Puguh Pak Guru, Yunus, Reza, Irzi, Ucup Mie Lidi, Jemy Alamtidaksyah, Toni kayu, Chris, Ardy, Ade Ajong, Iqbal + Ibnu (Si Alex dijage, dilatih biar ndak galak), Dimitri tua, Risandong + Novi. Tak akan pernah melupakan kisah di 'rumah' kita ini. Oiya, untuk Pak Kos dan Ibu Kos juga untuk kesabaran dan kebaikannya terhadap kami :)
8. Terimakasih untuk semua yang mengenalku dan tidak dapat disebutkan satu-persatu disini.

9. Terakhir, untuk ‘Teman Hidupku’ Astri Welda. Walaupun secara pandangan kita tak bertatap, tapi dapat kurasakan kebahagiaan ini, ‘rasa’mu telah membuatku tenang. Terimakasih untuk memahamiku sepenuhnya, terimakasih untuk segala pengorbananmu. Kuyakin walaupun begitu jauh langkah kita, datanglah awal dan akhir yang bahagia. Perjuangan ini tak akan sia-sia, berujung pada kesempurnaan.



MOTTO

Salah satu kebahagiaan yang sesungguhnya adalah karena kita, orang lain bahagia.

Jangan lakukan kepada sesama apa yang tidak ingin kamu rasakan, itulah hukum satu-satunya.

Bersyukurlah bila anda mendapatkan masalah, karena masalah itu membuat kita menjadi pribadi yang lebih kuat dan berkualitas baik. Oleh karena itu, mintalah kepada Tuhan agar diberi ujian, karena kita akan 'naik kelas'.

Sesuatu yang paling cepat mendatangkan kebaikan, adalah balasan (pahala) orang yang berbuat kebajikan dan menghubungkan silaturahmi. Sedangkan yang paling cepat mendatangkan kejahatan ialah balasan (siksaan) orang yang berbuat jahat dan memutuskan hubungan kekeluargaan. (HR Ibnu Majah)

Barangsiapa berhijrah di jalan Allah, niscaya mereka mendapati di muka bumi ini tempat hijrah yang luas dan rezeki yang banyak. (Qs An-Nisa' [4]:100)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan atas rahmat Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan skripsi dengan judul **'Rancang Bangun Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi Manfaat Gerakan Shalat Terhadap Kesehatan Tubuh Manusia'**.

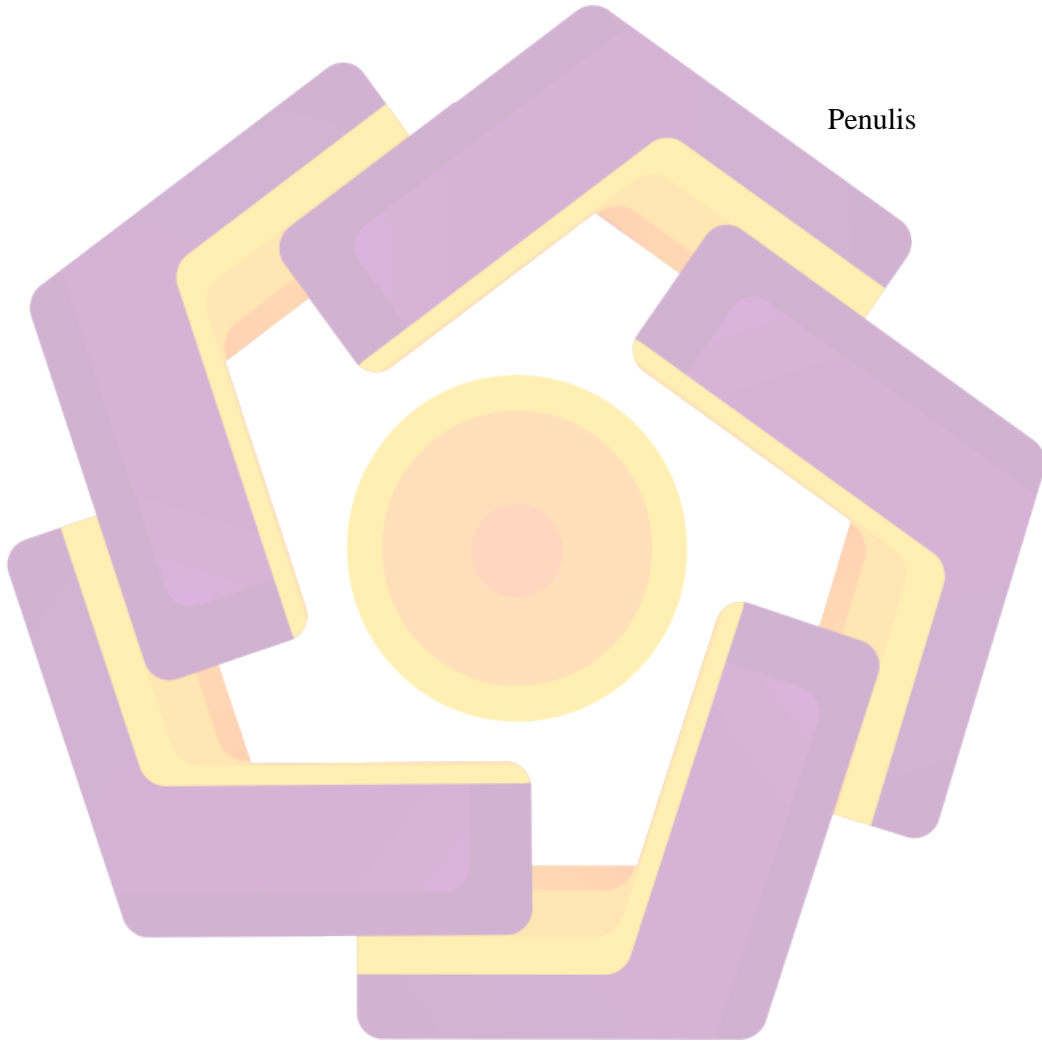
Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan laporan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, dorongan, kerjasama maupun bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing.
3. Bapak Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom, selaku ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
4. Segenap Staf Pengajar di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pemahaman tentang dunia informatika.
5. Teman-teman serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat semua pihak.

Yogyakarta, 7 Juni 201

Penulis




DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xv
ABSTRAKSI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB 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
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Analisis Sistem.....	5

1.6.3	Disain Sistem	5
1.6.4	Ujicoba dan Implementasi Sistem.....	5
1.7	Sistematika Penulisan	6
BAB II	DASAR TEORI	8
2.1	Konsep Dasar Multimedia	8
2.1.1	Pengertian Multimedia	8
2.1.2	Objek-Objek Multimedia	9
2.2	Struktur Desain Multimedia.....	17
2.3	Langkah-langkah dalam mengembangkan Sistem Multimedia ..	21
1.	Mendefinisikan Masalah	21
2.	Studi Kelayakan	21
3.	Analisis Kebutuhan Sistem	21
4.	Merancang Konsep.....	21
5.	Merancang isi	22
6.	Merancang Naskah.....	22
7.	Merancang Grafik	22
8.	Memproduksi Sistem	22
9.	Mengetes Sistem	23
2.4	Proses Hidup Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	23
2.5	Perangkat Lunak Yang Digunakan	25
2.5.1	Adobe Photosop CS 4	25
2.5.2	Adobe Audition 2.0.....	27
2.5.3	Macromedia Director	29

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	31
3.1 Analisis Sistem.....	31
3.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem	32
a. Kebutuhan Fungsional.....	32
b. Kebutuhan Non Fungsional	32
1. Kebutuhan Perangkat Keras	32
2. Kebutuhan perangkat Lunak	33
3.1.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	33
3.1.3.1 Kelayakan Tekonologi	33
3.1.3.2 Kelayakan Operasional	34
3.2 Perancangan Sistem	34
3.2.1 Merancang Konsep	34
3.2.2 Merancang Isi.....	35
3.2.3 Merancang Naskah.....	37
3.2.4 Perancangan Interface	46
3.2.4.1. Rancangan Form Tampilan Pembuka.....	46
3.2.4.2. Rancangan Form Utama.....	47
3.2.4.3. Rancangan Form Menu Teori Syariat Shalat	47
3.2.4.4. Rancangan Form Isi Teori Syariat Shalat	48
3.2.4.5. Rancangan Form Menu Manfaat Gerakan Shalat	49
3.2.4.6. Form Informasi Manfaaar Gerakan Shalat	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Memproduksi Sistem	51

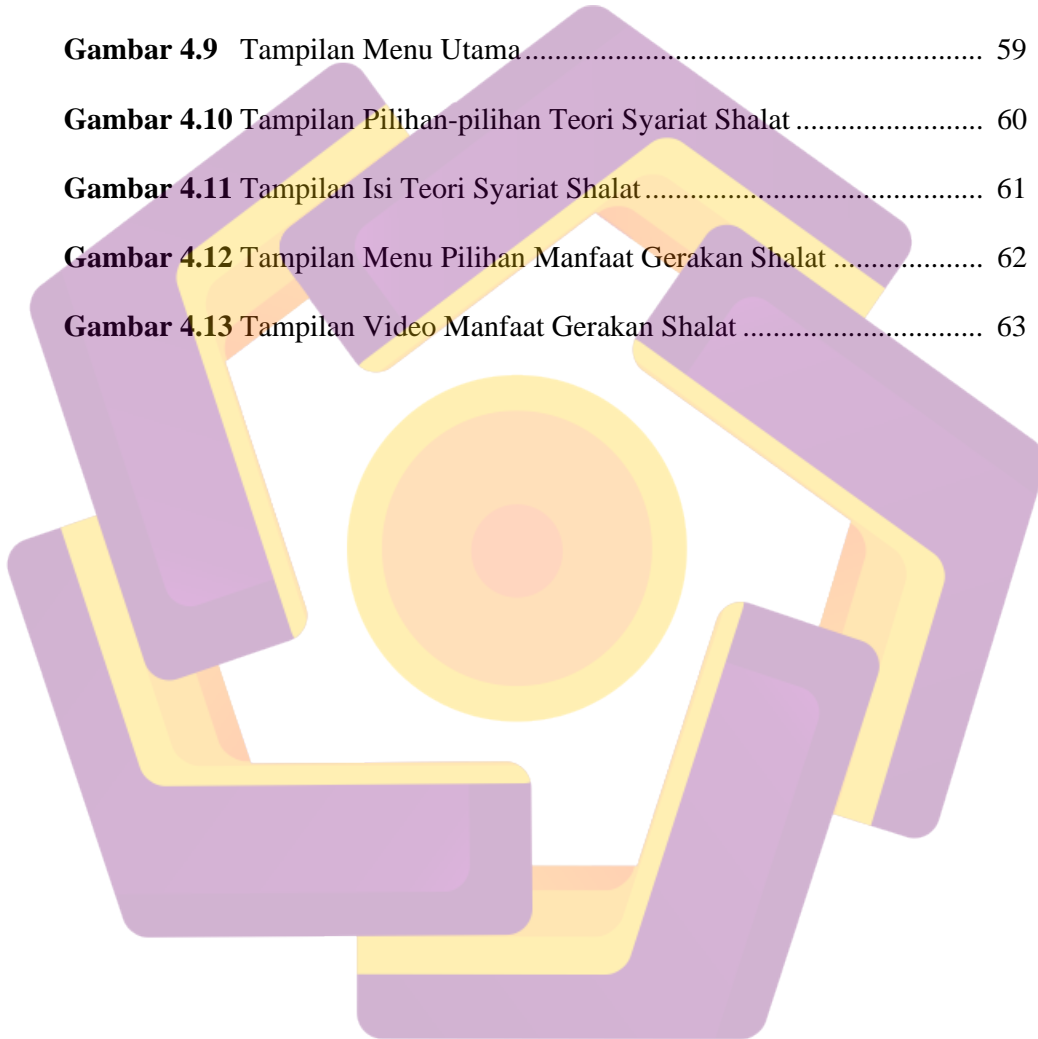


4.2	Membuat Background.....	51
4.3	Mengimpor Objek Menu Utama.....	53
4.4	Menghubungkan Antar Halaman.....	54
4.5	Membuat File EXE.....	57
4.6	Tampilan Aplikasi.....	58
4.7	Implementasi Sistem.....	63
4.7.1	Pengetesan Umum.....	63
4.7.2	Pengetesan Pemakai.....	64
4.8	Memelihara Sistem.....	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		67
5.1	Kesimpulan.....	67
5.2	Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....		69

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Elemen–Elemen Multimedia	9
Gambar 2.2 Struktur Linear.....	17
Gambar 2.3 Struktur Hierarki.....	18
Gambar 2.4 Struktur Jaringan.....	19
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi.....	20
Gambar 2.6 Silkus Hidup Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	23
Gambar 2.7 Rincian Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	24
Gambar 2.8 Jendela Program Adobe Photosop CS4.....	26
Gambar 2.9 Jendela Program Adobe Audition 2.0.....	28
Gambar 2.10 Jendela Program Macromedia Director.....	29
Gambar 3.1 Struktur Rancangan	36
Gambar 3.2 Rancangan Tampilan Pembuka	46
Gambar 3.3 Rancangan Form Utama	47
Gambar 3.4 Rancangan Form Pilihan Teori Syariat Shalat.....	48
Gambar 3.5 Rancangan Form Isi Teori Syariat Shalat.....	48
Gambar 3.6 Rancangan Form Pilihan Gerakan Shalat.....	49
Gambar 3.7 Rancangan Form Informasi Manfaat Gerakan Shalat	50
Gambar 4.1 Tampilan Pembuka Adobe Photoshop.....	53
Gambar 4.2 Import Files Pada Macromedia Director MX.....	54
Gambar 4.3 Tampilan Marker	55
Gambar 4.4 Script Navigasi Tombol.....	56

Gambar 4.5 Script Exit	56
Gambar 4.6 Area File Music Background.....	57
Gambar 4.7 Membuat File Director Menjadi .EXE	58
Gambar 4.8 Tampilan Awal Aplikasi.....	59
Gambar 4.9 Tampilan Menu Utama.....	59
Gambar 4.10 Tampilan Pilihan-pilihan Teori Syariat Shalat	60
Gambar 4.11 Tampilan Isi Teori Syariat Shalat	61
Gambar 4.12 Tampilan Menu Pilihan Manfaat Gerakan Shalat	62
Gambar 4.13 Tampilan Video Manfaat Gerakan Shalat	63



ABSTRAKSI

Semakin berkembangnya teknologi maka semakin besar pula tuntutan masyarakat akan kemudahan. Salah satunya adalah tuntutan akan kemudahan dalam penyampaian informasi agar lebih praktis, nyaman dan lebih mudah diingat. Sudah banyak informasi yang menjelaskan tentang manfaat gerakan shalat terhadap kesehatan tubuh manusia, tetapi kebanyakan berbentuk hard cover, dimana para penerima informasi mudah jenuh dan kurang dapat menerima informasi yang disampaikan dengan singkat dan jelas.

Pada pembuatan aplikasi multimedia ini, penerima informasi mendapatkan cara baru dalam penyampaian informasi. Dimana pengguna dapat berinteraksi langsung dengan media penyampai informasi. Dan didalam aplikasi multimedia ini, terdapat animasi atau video beserta grafis yang menarik, sehingga pengguna tidak merasa jenuh. Penyampaian informasinya juga singkat dan jelas, sehingga pengguna atau penerima informasi dengan mudah memahami pesan didalamnya.

Aplikasi multimedia ini telah mampu menyampaikan informasi secara singkat dan jelas, dan juga berhasil menciptakan cara baru dalam penyampaian informasi yang interaktif dan tidak membosankan.

Kata kunci : *Aplikasi Multimedia, Manfaat Gerakan Shalat, Shalat*

ABSTRACT

The continued development of technology, the greater the public demand convenience. One is the demand for convenience in the delivery of information to be more practical, convenient and more memorable. Already a lot of information describing the health benefits of prayer movement the human body, but mostly in the form of hard cover, where the recipient of the information easily saturated and less able to accept information submitted with the brief and clear.

In making these multimedia applications, the recipient of information to get a new way of delivering information. Where users can interact directly with the media in the information. And in this multimedia applications, there is animation or video along with attractive graphics, so users do not feel bored. Submission of information is too brief and clear, so that the user or recipient of information to easily understand the message therein.

This multimedia application has been able to convey information briefly and clearly, and also succeeded in creating new ways to deliver information in an interactive and not boring.

Key words : *Multimedia Applications, Benefits of Prayer Movement, Prayer*