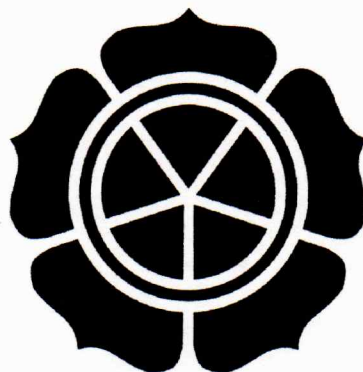


**APLIKASI KUIS MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SDN WONODADI 2 PLANTUNGAN KENDAL JAWA TENGAH
BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI

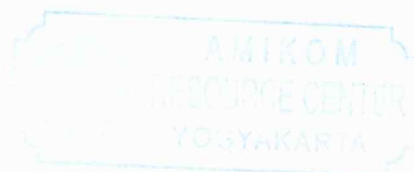


disusun oleh

Mukhlis Nur Rosyid

07.11.17.93

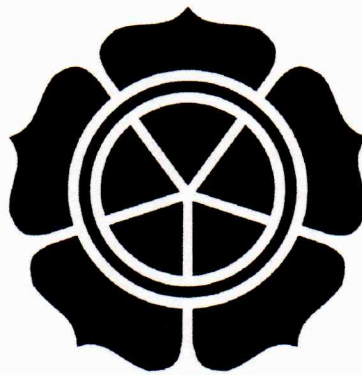
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**



**APLIKASI KUIS MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SDN WONODADI 2 PLANTUNGAN KENDAL JAWA TENGAH
BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Mukhlis Nur Rosyid

07.11.17.93

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**



PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI KUIS MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SDN WONODADI 2 PLANTUNGAN KENDAL JAWA TENGAH
BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mukhlis Nur Rosyid

07.11.1793

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal Februari 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

Armadiyah Amborowati, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302063

Tonny Hidayat M.Kom
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal Februari 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA




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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

APLIKASI KUIS MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SDN WONODADI 2 PLANTUNGAN KENDAL JAWA TENGAH BERBASIS MULTIMEDIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mukhlis Nur Rosyid
07.11.1793

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Maret 2013

Dosen Pembimbing,

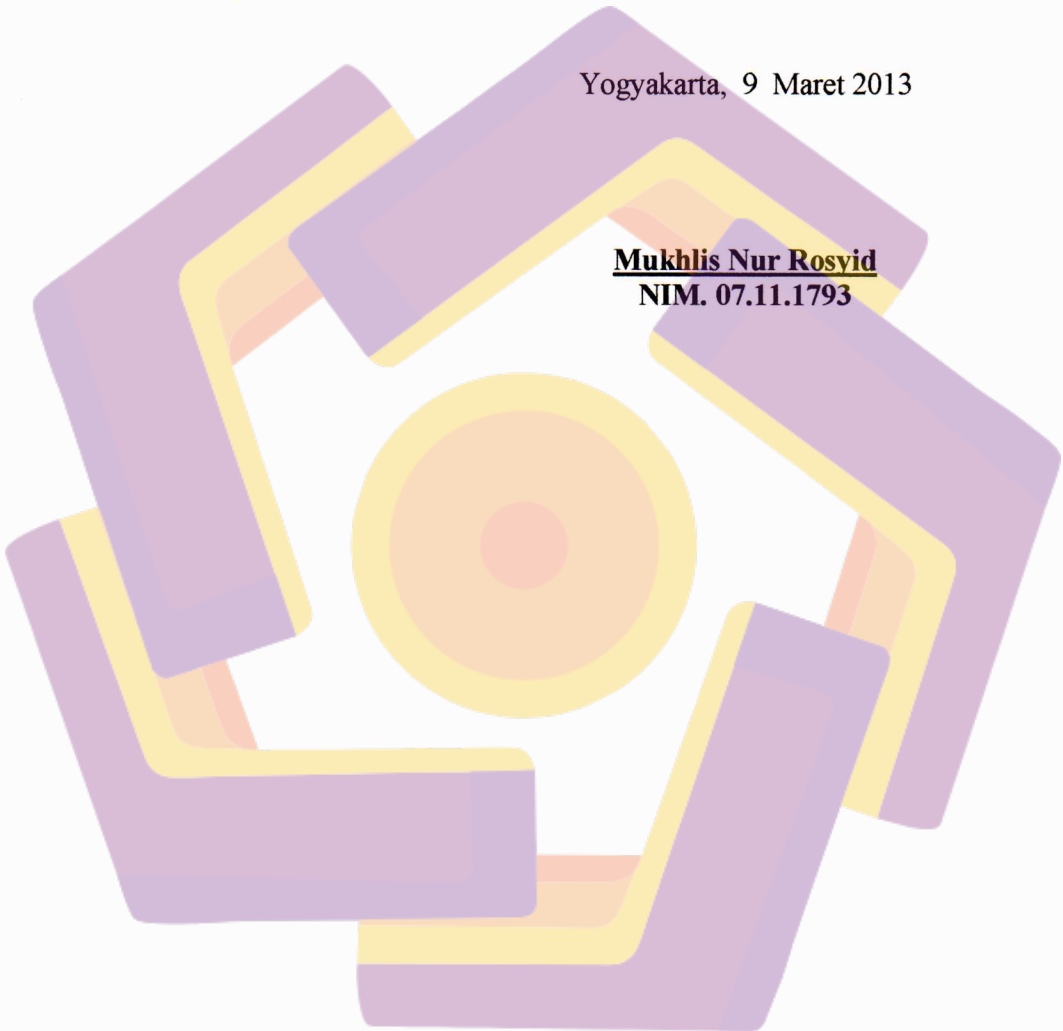

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

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, 9 Maret 2013

Mukhlis Nur Rosyid
NIM. 07.11.1793



MOTTO

1. **Berusaha dan berdoa adalah langkah terbaik dalam mencapai suatu keberhasilan.**
2. **Berusaha tanpa berdoa adalah kesombongan.**
3. **Berdoa tanpa berusaha adalah mustahil.**
4. **SEMANGAT, SABAR DAN BERDOA Adalah kunci menuju kesuksesan dan menjadi yang terbaik selamat penuh ridho kehadiran Allah SWT**



PERSEMBAHAN

Karya sederhana ini ku persembahkan untuk:

Ibu, Bapak, kakak dan adikku terima kasih untuk kesabaran dan doa yang tak pernah putus, serta kasih sayang yang tak kan mungkin tergantikan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT Yang Maha Mendengar lagi Maha Melihat dan atas segala limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berbentuk skripsi ini sesuai dengan waktu yang telah direncanakan.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Besar Muhammad SAW beserta seluruh keluarga dan sahabatnya yang selalu eksis membantu perjuangan beliau dalam menegakkan Dinullah di muka bumi ini.

Penyusunan skripsi ini adalah merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Teknik Informatika

Dalam penulisan skripsi ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang tiada hingganya kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberi motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M. Kom yang telah memberikan arahan dan nasihat sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik
3. Ibu kepala sekolah SD Negeri Wonodadi 2 yang telah banyak membantu dan memberikan informasi dan data-data yang diperlukan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Secara khusus penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Ayahanda yang penulis banggakan dan Ibundaku tercinta yang telah banyak memberikan dukungan dan pengorbanan baik secara moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.
5. Ucapan terima kasih penulis kepada semua sahabat yang telah banyak memberikan bantuan, dorongan serta motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritik yang konstruktif dari semua pihak sangat diharapkan demi penyempurnaan selanjutnya.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT kita kembalikan semua urusan dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi penulis dan para pembaca pada umumnya, semoga Allah SWT meridhoi dan dicatat sebagai ibadah disisi-Nya, amin.

Yogyakarta, 9 Maret 2013

Penulis,



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI	xi
ABSTRAK	
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan masalah	2
1.3 Pembatasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penulisan	3
1.5 Manfaat Penulisan	3
1.6 Metodologi Penulisan Skripsi.....	4
1.7 Sistematika Penulisan Skripsi.....	5
II. LANDASAN TEORI.....	6

2.1 Macromedia Flash.....	6
2.2 Dasar-dasar Flash	6
2.3 Adobe Photoshop CS	7
2.4 Coreldraw X3	8
2.5 Multimedia.....	10
2.5.1 Pengertian Multimedia	10
2.5.2 Elemen Multimedia	11
2.5.3 Media Penyimpanan Aplikasi Multimedia	15
2.5.4 Keuntungan Penggunaan Multimedia	17
2.5.5 Penerapan Multimedia	18
III. ANALISIS PERANCANGAN SISTEM	20
3.1 Tinjauan Umum	20
3.1.1 Sejarah	20
3.1.2 Visi, Misi, Tujuan	21
3.1.3 Struktur Organisasi	21
3.2 Pengertian Analisis	22
3.3 Analisis kelemahan Sistem	23
3.3.1 Identifikasi Masalah	23
3.3.2 Analisis Pieces	24
1. Analisis Kinerja	24
2. Analisis Informasi	25
3. Analisis Ekonomi	25
4. Analisis Pengendalian	26

5. Analisis Efisiensi	26
6. Analisis Pelayanan	26
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem	27
1. Kebutuhan Fungsional Sistem	27
2. Kebutuhan Non Fungsional Sistem	28
3.4.1 Kebutuhan Teknologi	29
1. Aspek Hardware.....	29
2. Aspek Software.....	30
3.5 Analisis Kelayakan.....	31
3.5.1 Analisis Kelayakan Teknologi.....	31
3.5.2 Analisis Kelayakan Hukum.....	31
3.5.3 Kelayakan Ekonomi.....	32
3.5.4 Analisis Biaya dan Manfaat.....	32
3.5.5 Komponen Biaya.....	33
3.5.6 Komponen-komponen Manfaat.....	34
3.5.7 Metode Analisis Biaya dan Manfaat	35
1. Metode Periode Pengembalian (<i>Pay Back Periode</i>).....	36
2. Metode Pengembalian Investasi (<i>Return on Investment</i>).....	37
3. Metode Nilai Sekarang Bersih (<i>Net Present Value</i>).....	38
3.6 Perancangan Sistem.....	39
3.6.1 Merancang Konsep.....	40
3.6.2 Merancang Isi.....	41
3.6.3 Merancang Naskah.....	42

3.6.4 Merancang Grafik.....	43
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	46
4.1 Memproduksi Sistem.....	46
4.1.1 Pembuatan Design Grafik.....	46
1. Adobe Photosop CS3.....	46
2. Adobe Audition 2.0.....	46
3. Adobe Flash.....	47
4. Membuat dan Mengolah Grafik.....	47
5. Membuat dan Mengedit Suara.....	48
6. Membuat Movie dan Efek Visual.....	49
7. Menguji Sistem.....	53
a. Pengetesan Hasil.....	54
b. Kuesioner.....	54
c. Pengetesan Pemakai.....	55
d. Penggunaan Sistem.....	56
e. Pemeliharaan Sistem.....	57
f. Implementasi dan Tampilan Program.....	59
1) Tampilan Opening	59
2) Tampilan Menu Game Level Pertama.....	60
3) Tampilan Menu Game Level Kedua.....	60
4) Tampilan Menu Game Level Ketiga.....	61
BAB V PENUTUP	62

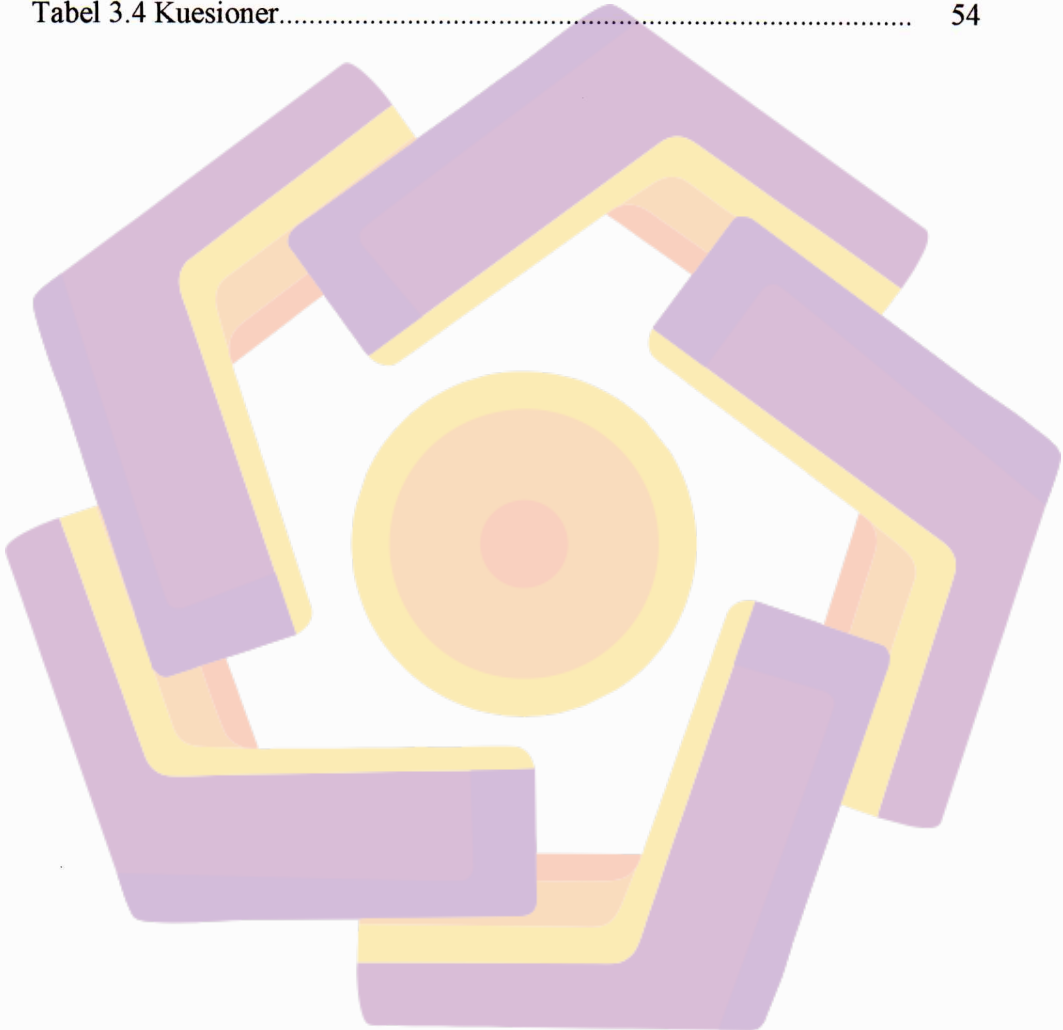


5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	62



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jenis perangkat lunak dan harga software.....	30
Tabel 3.2 Rincian Biaya dan Manfaat.....	35
Tabel 3.3. kelayakan	39
Tabel 3.4 Kuesioner.....	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar. 4.1 Mengolah Gambar Pada Adobe Photoshop CS3.....	48
Gambar. 4.2 Mengolah suara pada Adobe Audition 2.0.....	49
Gambar. 4.3 Mengimpor File ke dalam Adobe Flash Cs3.....	50
Gambar. 4.4 Penatan frame pada Adobe Flash CS3.....	50
Gambar. 4.5 Contoh Penggunaan ActionScript 2.0.....	52
Gambar. 4.6 Membuat file *.fla menjadi *.exe (publish).....	53
Gambar. 4.7 Hasil Kuisisioner	55
Gambar. 4.8 Tampilan Opening	59
..	
Gambar. 4.9 Tampilan Menu Game Level pertama	59
Gambar. 4.10 Tampilan Menu Game Level kedua.	60
Gambar. 4.11 Tampilan Menu Game Level ketiga.	61

INTISARI

Agama memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan umat manusia. menyadari betapa pentingnya peran agama bagi kehidupan umat manusia maka internalisasi nilai-nilai agama dalam kehidupan setiap pribadi menjadi sebuah keniscayaan yang di tempuh melalui pendidikan baik pendidikan di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Banyak aplikasi-aplikasi yang ada, terutama aplikasi-aplikasi game pada dunia komputer, seperti aplikasi web pendidikan, tutorial-tutorial interaktif, ataupun game. Pada proyek akhir ini dibuat salah satu game edukasi yang memiliki unsur pendidikan agama islam untuk anak-anak Sekolah Dasar. Bentuk game yang dibuat adalah game petualangan atau bisa disebut dengan game RPG (*Role Playing Game*).

Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan software Macromedia Flash 8.0 atau yang sekarang disebut dengan Adobe Flash

Kata kunci : Pendidikan Agama Islam, Media, Adobe Flash



ABSTRACT

Religious has very important role for human life, so the internalization of the religious values in the life of every person becomes an inevitability that traveled through good education in an environment of family, school and community.

There are many applications, especially game application in the computer, like education website application, interactive guidance, and game. In the last final project, made one of education games which has Islamic religious education element for elementary students. It's an game which is usually called RPG (Role Playing Game).

This application is built using Macromedia Flash software 8.0, and nowadays it's called Adobe Flash

Keywords : *has Islamic religious education, media, Adobe Flash*

