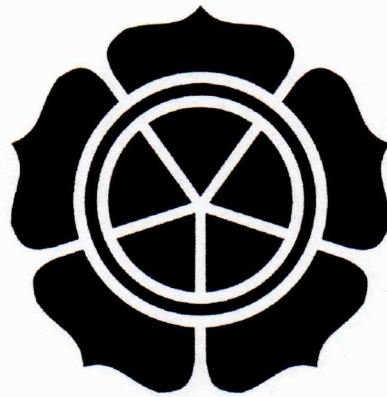


**MEDIA PEMBELAJARAN CARA MEMBACA KITAB KUNING
BERBASIS MULTIMEDIA**

Studi Kasus : Ponpes Al-Istiqomah Tajeman Bantul

SKRIPSI



disusun oleh

Wirandi Wicaksono

08.11.2305

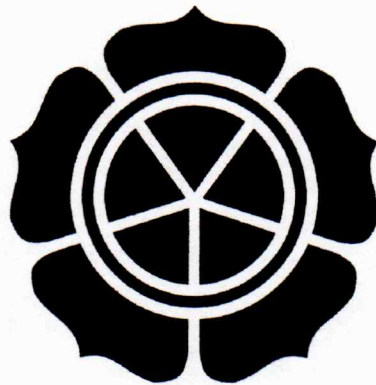
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**MEDIA PEMBELAJARAN CARA MEMBACA KITAB KUNING BERBASIS
MULTIMEDIA**

Studi Kasus : Ponpes Al-Istiqomah Tajeman Bantul

SKRIPSI

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



disusun oleh

Wirandi Wicaksono

08.11.2305

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN CARA MEMBACA KITAB KUNING
BERBASIS MULTIMEDIA**

Studi Kasus : Ponpes Al-Istiqomah Tajeman Bantul

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wirandi Wicaksono

08.11.2305

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 2 April 2013

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK.190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN CARA MEMBACA KITAB KUNING
BERBASIS MULTIMEDIA**

Studi Kasus : Ponpes Al-Istiqomah Tajeman Bantul

yang disusun oleh
Wirandi Wicaksono

08.11.2305

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 11 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096



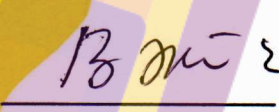
Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187



Barka Satya, M.Kom

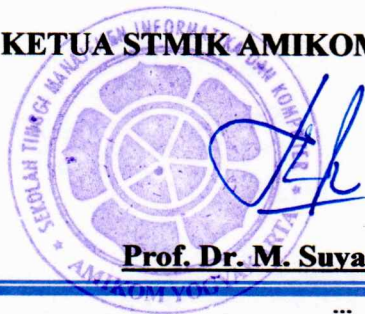
NIK. 190302126



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

Tanggal 3 Agustus 2015

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

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 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, serta semua referensi dalam skripsi ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 26 Juni 2015



Wirandi Wicaksono

08.11.2305

HALAMAN MOTTO

~ Shollu 'ala Sayyidina Muhammad ~

~ Tak perlu iri atas kemampuan orang lain, jika mereka bisa kamu juga bisa. Jangan remehkan dirimu, kamu kuat dari yang kamu bayangkan. ~



PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
2. Nabi Muhammad SAW, yang menjadi rahmat bagi alam semesta serta menjadi suri tauladan bagi kita.
3. Orangtua yang telah merawat, mendidik, mendoakan serta senantiasa memberi semangat.
4. Bapak Prof.DR.M.Suyanto,MM selaku Kepala STMIK AMIKOMYogyakarta.
5. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. sebagai Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah memberikan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak Drs. Ahmad Khusnan selaku Pengasuh Ponpes Al Istiqomah Tajemanyang telah memberikan izin penelitian.
7. Keluarga besar kelas Ti.G, Qolbun salim, dan PC IPNU – IPPNU Kabupaten Bantul.
8. Kepada Qiqi, Arif, Cahyo yang selalu menyemangatiku dan medoakan aku untuk menyelesaikan skripsi.
9. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil 'alamin. Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena atas segala rahmat dan nikmat serta hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan lancar sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi jenjang strata 1 (S1) Jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Sholawat serta salamsemoga terus tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladan yang baik bagi kita semua.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman. Oleh karena itu, penulis sangat berterimakasih apabila pembaca berkenan memberikan kritik dan saran yang membangun.

Akhirnya kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 26 Juni 2015

Wirandi Wicaksono

08.11.2305

DAFTAR ISI

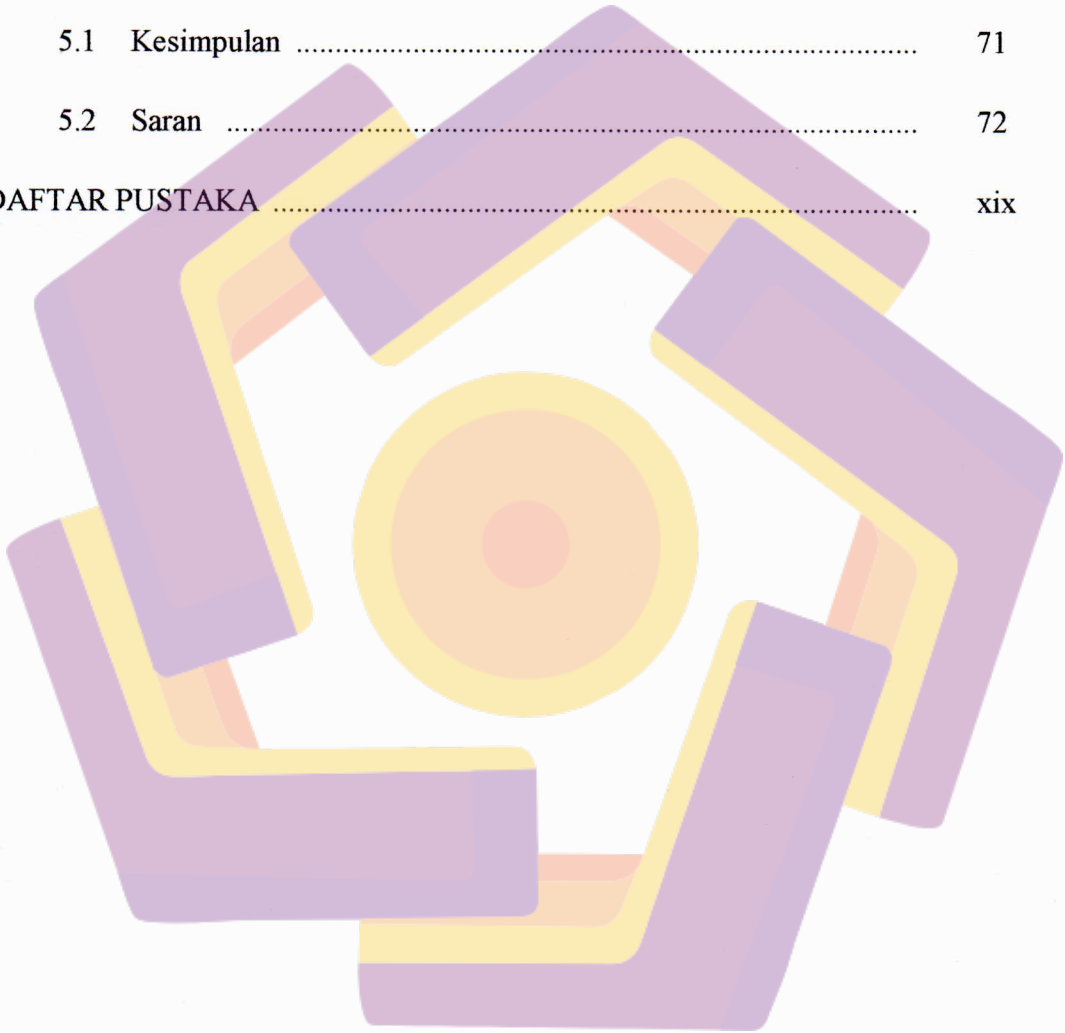
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4

1.4	Tujuan Penelitian	4
1.5	Metodologi Penelitian	5
1.5.1.	Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.2.	Metode Perancangan	6
1.6	Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI		8
2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Pengertian Media Pembelajaran	11
2.3	Pengertian Multimedia Pembelajaran	12
2.4	Elemen-elemen Multimedia	14
2.5	Diagram Modeling	15
2.6	Aliran Aplikasi Multimedia	16
2.7	Tahap – Tahap Pengembangan Multimedia	21
2.8	Animasi	24
2.9	Perangkat Lunak Yang Digunakan	25
2.9.1	Adobe Photoshop CS5	25
2.9.2	Adobe Flash CS5	26
2.9.3	AdobeAfter Effects CS5	28

BAB III ANALIS DAN RANCANGAN	30
3.1 Analisis Media Pembelajaran	30
3.1.1 Gambaran Singkat Kitab Kuning	30
3.1.2 Gambaran Singkat Buku Metode 33	31
3.1.2 Lingkup Materi Pembelajaran	33
3.2 Analisis Sistem	34
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	35
3.3.1 Kebutuhan Fungsional	35
3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional	35
3.4 Perancangan Media Pembelajaran	40
3.4.1 Tahapan Perancangan	41
3.4.1.1 Analisis Perancangan	41
3.4.1.2 Jenis Content	41
3.5 Desain	43
3.5.1 Rancangan Struktur Menu Pengguna	43
3.5.2 Use Case Diagram	44
3.5.3 State Transition Diagram	45
3.5.4 Perancangan Story Board	45
3.5.5 Perancangan Layar	49

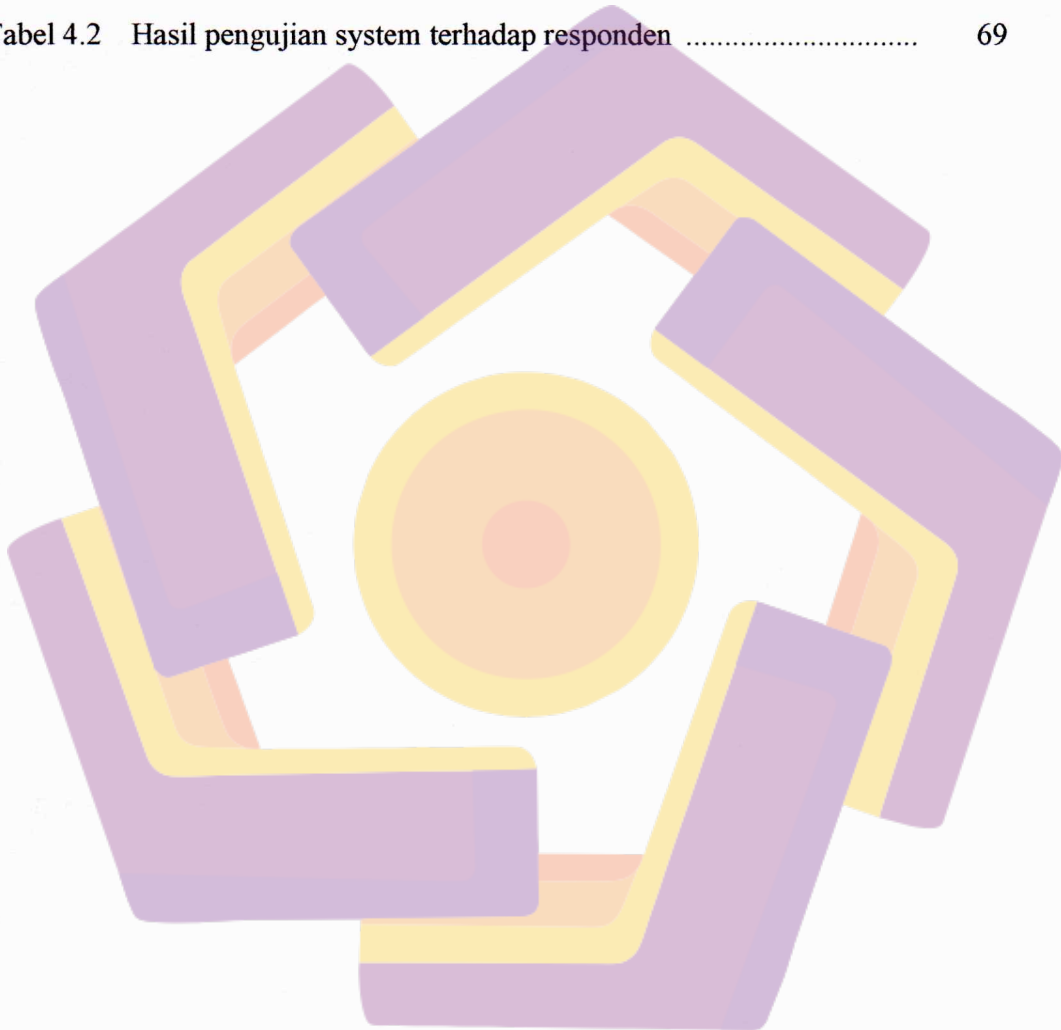
BAB IVIMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	55
4.1 Memproduksi Sistem	55
4.1.1 Pembuatan Desain Grafik	55
4.1.2 Perancangan Aplikasi Media Pelatihan.....	56
4.1.2.1 Pembuatan Background	57
4.1.2.2 Impor Grafik dan Gambar	57
4.1.2.3 Penempatan Tombol dan Gambar	58
4.1.2.4 Membuat Tombol Navigasi	59
4.1.2.5 Animasi	60
4.1.3 Import Audio.....	61
4.1.4 Membuat Flash Ke Format .EXE	62
4.2 Tampilan Aplikasi	63
4.2.1 Tampilan Menu Opening Aplikasi	64
4.2.2 Tampilan Menu Profile	64
4.2.3 Halaman Materi	65
4.2.3.1 Halaman Bab Materi	65
4.2.4 Halaman Kosa Kata	68
4.2.5 Halaman Help	68
4.3 Pembahasan Hasil Responden	69

4.4 Memelihara Sistem	70
BAB V PENUTUP	71
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	xix



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Story Board	47
Tabel 4.1	Script Pilihan Ganda	67
Tabel 4.2	Hasil pengujian system terhadap responden	69

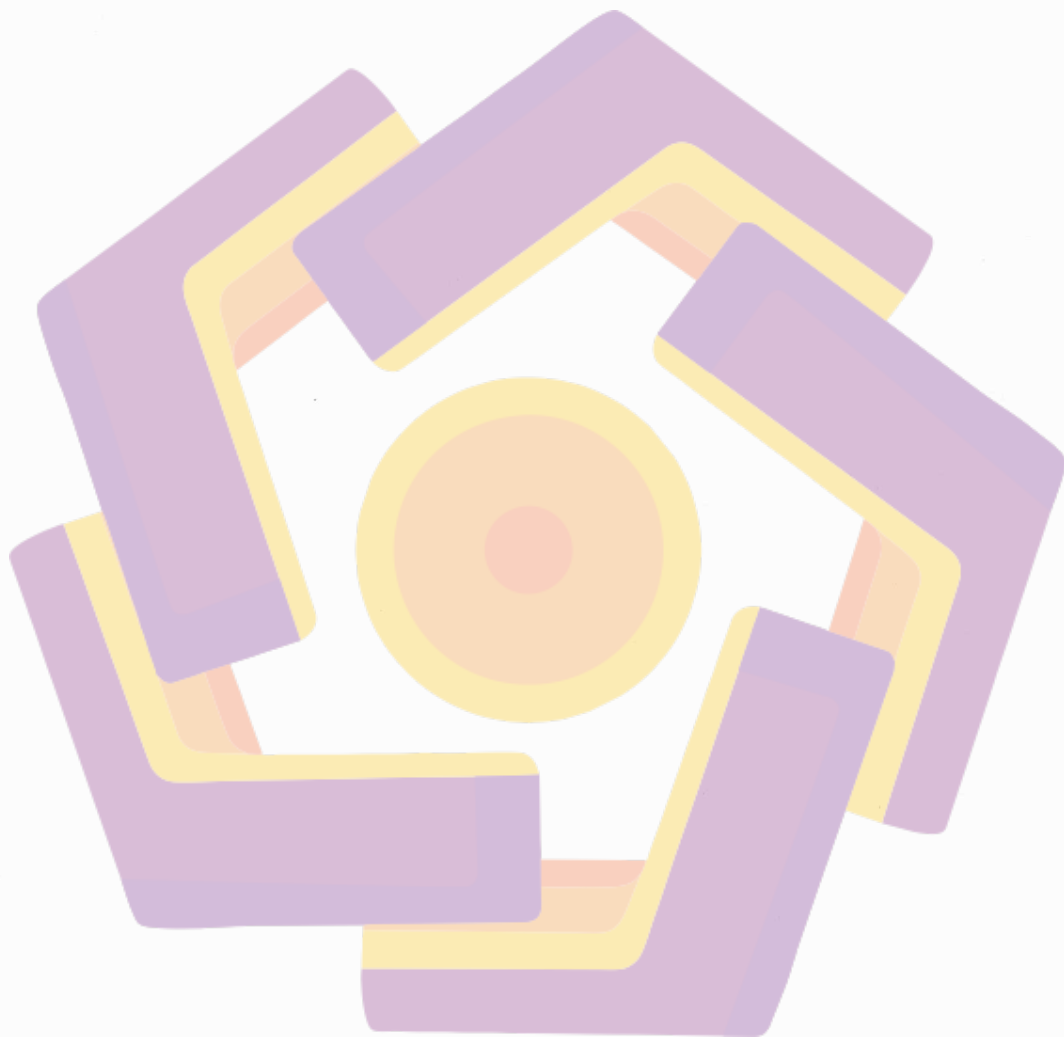


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	13
Gambar 2.2 Struktur Linier	17
Gambar 2.3 Struktur Menu	17
Gambar 2.4 Struktur Hierarki	18
Gambar 2.5 Struktur Jaringan	19
Gambar 2.6 Struktur Kombinasi	20
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop CS 5	26
Gambar 2.8 Tampilan Tool Adobe Flash CS5	27
Gambar 2.9 Tampilan Lembar Kerja Adobe Flash CS5	28
Gambar 2.10 Tampilan Adobe After Effect	29
Gambar 3.1 Struktur Menu metode Hierarki	43
Gambar 3.2 Use Case Diagram	44
Gambar 3.3 State Transition Diagram	45
Gambar 3.4 Intro	49
Gambar 3.5 tampilan Utama	50
Gambar 3.6 Tampilan Profile	50
Gambar 3.7 Tampilan Isi Profile	51
Gambar 3.8 Tampilan Materi	51
Gambar 3.9 Tampilan Bab	52

Gambar 3.10 Tampilan Kaidah	52
Gambar 3.11 Tampilan Kosa Kata	53
Gambar 3.12 Tampilan Isi Kosa Kata	53
Gambar 3.13 Tampilan Menu Bantuan	54
Gambar 3.14 Tampilan Exit	54
Gambar 4.1 Tampilan Image Size	55
Gambar 4.2 Desain Background Aplikasi	56
Gambar 4.3 Lembar Awal Adobe CS 5	57
Gambar 4.4 Tampilan Import to Library	58
Gambar 4.5 Tampilan Mengubah Gambar kedalam Bentuk Button ..	59
Gambar 4.6 Tampilan Pilih Action Script 2.0	59
Gambar 4.7 Tampilan Penambahan Action Script Pada Button	60
Gambar 4.8 Tampilan Membuat Clasic Tween Pad Adobe Flash CS 5	61
Gambar 4.9 Tampilan Import To Library	62
Gambar 4.10 Tampilan Publish Settings	63
Gambar 4.11 Tampilan Awal Aplikasi Media Pelatihan.....	64
Gambar 4.12 Tampilan Menu Profile	64
Gambar 4.13 Tampilan Menu Materi.....	65
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Bab Materi	65

Gambar 4.15 Tampilan Halaman Soal Latihan.....	66
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Kosa Kata	68
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Help.....	68



INTISARI

Dalam dunia pendidikan untuk menjalankan proses pembelajaran dilaksanakan dengan berbagai media. Seiring dengan perkembangannya, perangkat ajar ini dapat dilaksanakan dengan berbagai media pembelajaran. Dalam bidang multimedia sendiri dikenal adanya CAI (Computer Assisted Instruksion) atau yang lebih dikenal dengan sistem perangkat ajar, yaitu aplikasi yang dijalankan pada komputer dan dapat digunakan untuk manusia dalam belajar tentang suatu hal dan melakukan suatu hal. Dalam kehidupan nyata, CAI digunakan di lembaga pendidikan sekolah, lembaga keterampilan kursus, dirumah – rumah, diperkantoran maupun tempat lain.

Selama ini pembelajaran yang dilakukan dengan cara tatap muka dalam kelas masih terdapat beberapa kelemahan. Hal ini dikarenakan perbedaan tingkat penerimaan siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan. Sehingga hal ini menyebabkan beragamnya tingkat pemahaman, ada yang memahami dengan baik, kurang bisa memahami dan bahkan sama sekali tidak memahami. Kelamahan yang lainnya yaitu peserta didik harus senantiasa membuat catatan sendiri agar dapat dipelajari ulang diwaktu yang lain, hal ini karena pelajaran yang disampaikan oleh tentor bersifat sekali dan tidak dapat diulang dengan gaya dan cara penyampaian yang sama persis.

Pada pisisi seperti ini, sistem perangkat ajar berbasis multimedia dapat membantu mengatasi masalah – masalah tersebut. Dengan mempergunakan perangkat ajar ini, selain akan membantu para pengajar dalam menyampaikan materi, tentu hal ini juga akan membantu siswa dalam memahami materi karena siswa dapat terus mengulang pelajaran tanpa ada batasan waktu sampai benar benar paham tanpa ada perbedaan materi yang disampaikan kapanpun waktu akan menjalankan sistem perangkat ajar ini.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, flash.

ABSTRACT

In the realm of education to run the learning process carried out by various media. Along with its development, the teaching tool can be implemented with a variety of learning media. In the realm of multimedia itself is known for CAI (Computer Assisted Instruction) or better known as the system of teaching tools namely applications that run on the computer and can be used for humans in learning about one thing and do something. In real life, CAI used in educational institutions schools, institutes skills courses, in the homes, in offices and other places.

So far the learning process which is conducted by face to face in the classroom there are be found some weaknesses. It is because of differences in the level of enrollment in understanding the lessons delivered. So it causes varying levels of understanding, there is a good understanding, less able to understand and did not even understand. Other weaknesses that learners should always make their own notes in order to be studied again in the other time, it is because the lessons are delivered by the teacher is once and cannot be repeated with the style and way of exactly same delivery.

In this position, multimedia-based teaching system devices can help overcome these problems. By using this teaching tool, it will not only assist teachers in presenting the material but of course it will also help students understand the material, because students can continue to repeat the lesson they have learned without any limitation of time to really understand without distinction materials delivered whenever the time will run the teaching tool system.

Keywords: *Instructional Media, Interactive Multimedia, Flash.*