

**CD INTERAKTIF MEDIA PEMBELAJARAN ILMU HAIK  
MENURUT KAIDAH ISLAM BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**



Disusun oleh :

**Akhmad Akhsinudin      05.12.1372**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**“AMIKOM”**

**YOGYAKARTA**

**2009**

**CD INTERAKTIF MEDIA PEMBELAJARAN ILMU HAID  
MENURUT KAIDAH ISLAM BERBASIS MULTIMEDIA**

**Skripsi**

**Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Komputer pada Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen  
Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta**



**Disusun oleh:**

**AKHMAD AKHSINUDIN**

**05.12.1372**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM  
YOGYAKARTA**

**2009**

**HALAMAN PENGESAHAN**


**CD INTERAKTIF MEDIA PEMBELAJARAN ILMU HAIID  
MENURUT KAIDAH ISLAM BERBASIS MULTIMEDIA**

**Skripsi**

Disusun guna memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata 1  
pada jurusan sistem informasi  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM"  
Yogyakarta

Menyetujui:

Ketua STMIK "AMIKOM"  
  
(Prof. Dr. M. Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing  
  
(Amir Fatah Sofyan, ST)

## HALAMAN BERITA ACARA

Skripsi ini telah dipresentasikan dan diuji di depan tim penguji  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta

*Hari* : Selasa  
*Tanggal* : 24 maret 2009  
*Jam* : 8.30  
*Tempat* : Ruang Network

1.

Penguji 1:

(Amir Fatah Sofyan, ST.)

2.

penguji 2 :

( Ir. Abbas Ali Pangera, M.Kom. )

3.

penguji 3:

( Dr. Abidarin Rosidi, M.M.A )

## MOTO

MEMAYU HAYUNUNG BAWONO

JADILAH SESEORANG YANG BISA MENJADI BUNGA  
MAWAR DI TENGAH - TENGAH TUMPUKAN SAMPAH  
YANG BUSUK

JADIKANLAH SEBUAH HIDUP INI MENJADI HIDUP YANG  
LEBIH BERARTI KARENA HIDUP CUMA SEMENTARA SOB  
MASIH ADA KEHIDUPAN KEDUA YAITU KEHIDUPAN  
YANG LEBIH ABADI SETELAN KITA MATI.

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku Persembahkan untuk:

- ☞ Puji syukur ke Hadirat ALLAH SWT, yang memberikan kehidupan dan menciptakan manusia dengan akal dan fikiran yang berkembang tiada tara.
- ☞ Rosullullah Revossional dunia Nabiullah Muhammad SAW, Who Had Brought Us From The Darkness To The Lightness.
- ☞ Ketua STMIK AMIKOM Jogjakarta Prof. Dr. M. Suyanto, MM, Thank's for u'r idea to build this academy.
- ☞ Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Jogjakarta. Drs. Bambang Sudaryanto M.M, Thank's for u'r leader to brought us to the real IT.
- ☞ Dosen Pembimbing koe, Bpk. Amir Fatah Sofyan, ST, Thank's a lot for u'r bimbingan, advice, and forgive me for my mistake's at Assistance and bimbingan.
- ☞ All Dosen-Dosen STMIK AMIKOM Jogjakarta, Staff and Karyawan STMIK AMIKOM Jogjakarta.
- ☞ Special Thank's for My Family, Mom and Father, Terima kasih atas Dukungan, Do'a, Kasih Sayang, and Harapan u're my the best family forever.
- ☞ Temen-temen SI/E yang bisa membuat aku bisa betah di kelas pokoknya gokil abis..

## KATA PENGANTAR

Bissmillahirrahmanirrahim.

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Segala Puji Bagi ALLAH Tuhan pencipta dan penguasa Alam raya, yang telah memberikan kehidupan dan akal pikiran yang tak ternilai bandingnya, sholawat dan salam ke hadirat Nabi besar Revssional Dunia Muhammad SAW, yang telah merubah kehidupan dari zaman jahiliah menjadi zaman modern ini.

Alhamdulillah, dengan terbentuknya skripsi ini, merupakan suatu bukti persyaratan yang menyatakan tamatan pembelajaran untuk jenjang Strata 1, telah selesai dilaksanakan dan di buat, walaupun ini bukanlah suatu tolak ukur akan keilmuan seseorang.

Dengan ini juga tantangan kehidupan yang tiada batas telah dimulai, dimana saatnya mengamalkan sekaligus menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman yang sebanyak-banyaknya hingga akhir kehidupan.

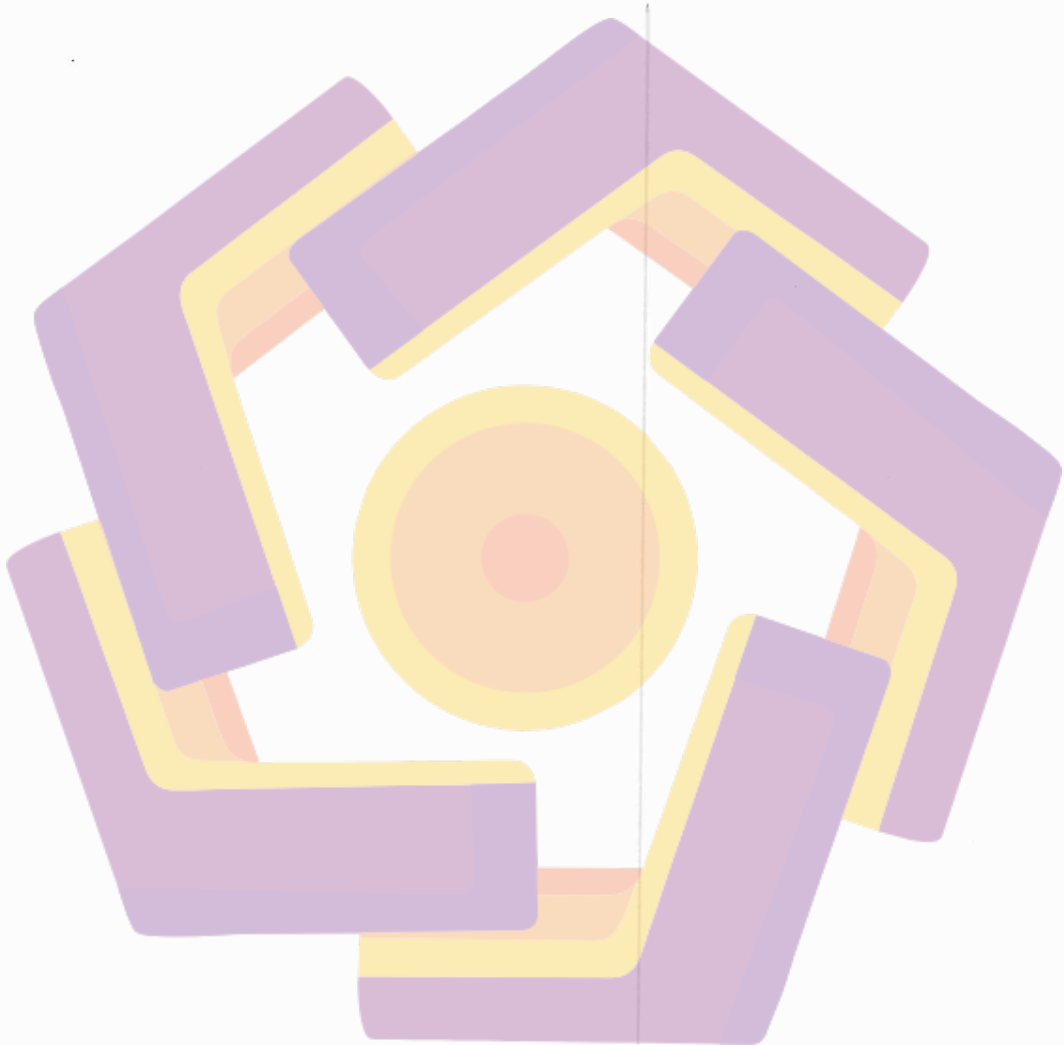
Terbentuknya Laporan Skripsi ini, masih jauh dari kesempurnaan dan sangat membutuhkan saran, koreksi dan perbaikan guna menuju titik kesempurnaan. Maka dari itu, saran, koreksi dan perbaikan dari semua pihak sangat kami butuhkan.

Atas bantuan dari berbagai pihak pulalah Laporan Skripsi ini bisa terbentuk, tidak lupa saya ucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, Ketua STMIK AMIKOM Jogjakarta.
2. Drs. Bambang Sudaryanto, M.M Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Jogjakarta.
3. Amir Fatah Sofyan, ST, Dosen Bimbingan Skripsi.
4. Keluarga yang selalu memberikan doanya, terutama bapak dan ibu.

Demikian Laporan skripsi ini saya susun, semoga bermanfaat dan dapat di berguna dengan sebaik-baiknya. Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan dalam Laporan skripsi ini, mohon maaf yang sebesar-besarnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.





## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN BERITA ACARA</b> .....	iii
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Perumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Maksud Dan Tujuan .....	3
E. Metode Pengumpulan Data .....	5
F. Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II DASAR TEORI</b>	
A. Kosep Dasar Multimedia .....	8
1. Definisi Mutimedia .....	8
2. Sejarah Multimedia .....	9
3. Aplikasi Multimedia .....	10

4. objek – objek multimedia .....	10
<b>B. Alat Bantu Untuk Merancang Aliran Aplikasi Multimedia .....</b>	<b>14</b>
1. Struktur Linier .....	15
2. Struktur Menu .....	15
3. Struktur Hierarki .....	16
4. Struktur Jaringan .....	17
5. Struktur kombinasi .....	18
<b>C. Siklus Hidup Pengembangan Multimedia .....</b>	<b>20</b>
1. Mendefinisikan Masalah .....	20
2. Studi Kelayakan .....	20
3. Analisis Kebutuhan Sistem .....	20
4. Merancang Konsep .....	20
5. Merancang Isi .....	21
6. Menulis Naskah .....	21
7. Merancang Grafik .....	21
8. Memproduksi Sitem .....	21
9. Pengetesan Sistem .....	21
10. Penggunaan Sistem .....	21
11. Memelihara Sistem .....	22
<b>D. Definisi CD Interaktif .....</b>	<b>23</b>
<b>E. Definisi Compact Disc .....</b>	<b>23</b>
<b>F. Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan .....</b>	<b>24</b>
1. Macromedia Director Mx .....	24

2. Adobe Potoshop .....	25
3. Adobe Audition .....	27
G. Spesifikasi Komputer Yang Digunakan.....	29

### **BAB III TINJAUAN UMUM**

A. Pengertian Haidl.....	31
1. Umur Haidl .....	31
2. Tahun Yang Dipakai Untuk Menghitung Umur Haidl .....	32
3. Umur Haidl Tidak Ada Habisnya .....	33
4. Sifat Darah Haidl .....	34
5. Perkara Yang Haram Bagi Wanita Haidl Atau Nifas .....	36
6. ketentuan mandi suci setelah haidl atau nifas.....	37
B. Datangya Haidl Atau Nifas Beserta Sholat Sholat Yang Wajib Dikerjakan .....	39
C. Hukum Suami Yang Menyetubuhi Istrinya Yang Sedang Haidl .....	39
D. Selesai Haidl Atau Nifas Serta Sholat Yang Wajib Dikerjakan .....	41
F. Sistem Yang Sedang Berjalan Pada Pembelajaran Ilmu Haidl .....	42

### **BAB IV ANALISIS SISTEM**

A. Identifikasi Masalah.....	43
1. Permasalahan Yang Timbul.....	43
2. Identifikasi Penyebab Masalah .....	43
3. titik keputusan .....	43
B. Analisis Pieces.....	44
1. Analisis Kinerja.....	44

2. Analisis Informasi.....	44
3. Analisis Ekonomi.....	45
4. Analisis Keamanan .....	45
5. Analisis Efisiensi .....	46
6. Analisis Pelayanan.....	46
<b>C. Studi Kelayakan .....</b>	<b>47</b>
1. Faktor Teknis .....	47
2. Faktor Ekonomi .....	48
3. Faktor Operasional / Organisasi .....	48
4. Faktor Hukum .....	48
5. Faktor Jadwal .....	49
6. Faktor Strategik .....	49
<b>D. Analisa Biaya Dan Manfaat.....</b>	<b>49</b>
1. komponen – komponen biaya .....	50
2. Komponen – Komponen Manfaat .....	51
<b>E. Metode Analisis Biaya Dan Manfaat .....</b>	<b>53</b>
<b>BAB V PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM</b>	
<b>A. Merancang Konsep .....</b>	<b>59</b>
<b>B. Merancang Isi.....</b>	<b>59</b>
<b>C. Merancang Naskah .....</b>	<b>60</b>
1. Pembuatan Diagram Aplikasi .....	61
2. Rancangan Aplikasi .....	63
<b>D. Merancang Grafik.....</b>	<b>66</b>

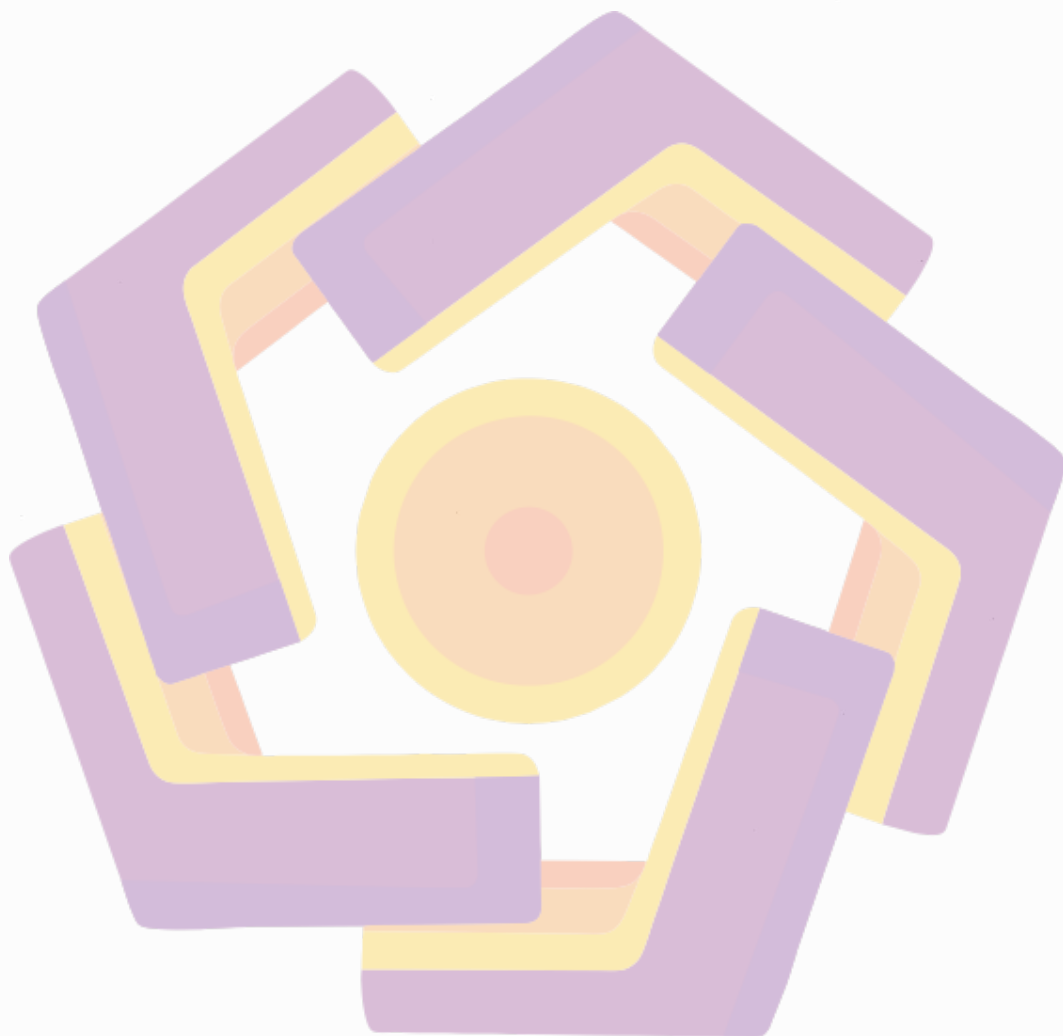
1. Merancang Teks .....	66
2. Merancang Tombol .....	66
3. Merancang Gambar .....	67
4. merancang animasi .....	67
5. Merancang Dan Mengedit Suara .....	67
<b>E. Memproduksi Sistem .....</b>	<b>67</b>
1. Adobe Potoshop .....	67
2. Adobe Audition .....	71
3. Macromeida Director Mx .....	74
1. Menimport File .....	75
2. Memasukan File Ke Score Dan Stage .....	76
3. Pembuatan Navigasi .....	78
4. pengisian suara atau sound .....	79
5. Pembuatan Behavior Script .....	80
6. Pembuatan Transisi .....	81
7. Pembuatan Tombol .....	82
8. Perubahan Dari File Dir Menjadi File Exe .....	83
<b>F. Mengetes Sistem .....</b>	<b>84</b>
<b>G. Menggunakan Sistem .....</b>	<b>85</b>
<b>H. memelihara sistem .....</b>	<b>86</b>

## **BAB VI PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	88
B. Saran.....	88

**LAMPIRAN.....89**

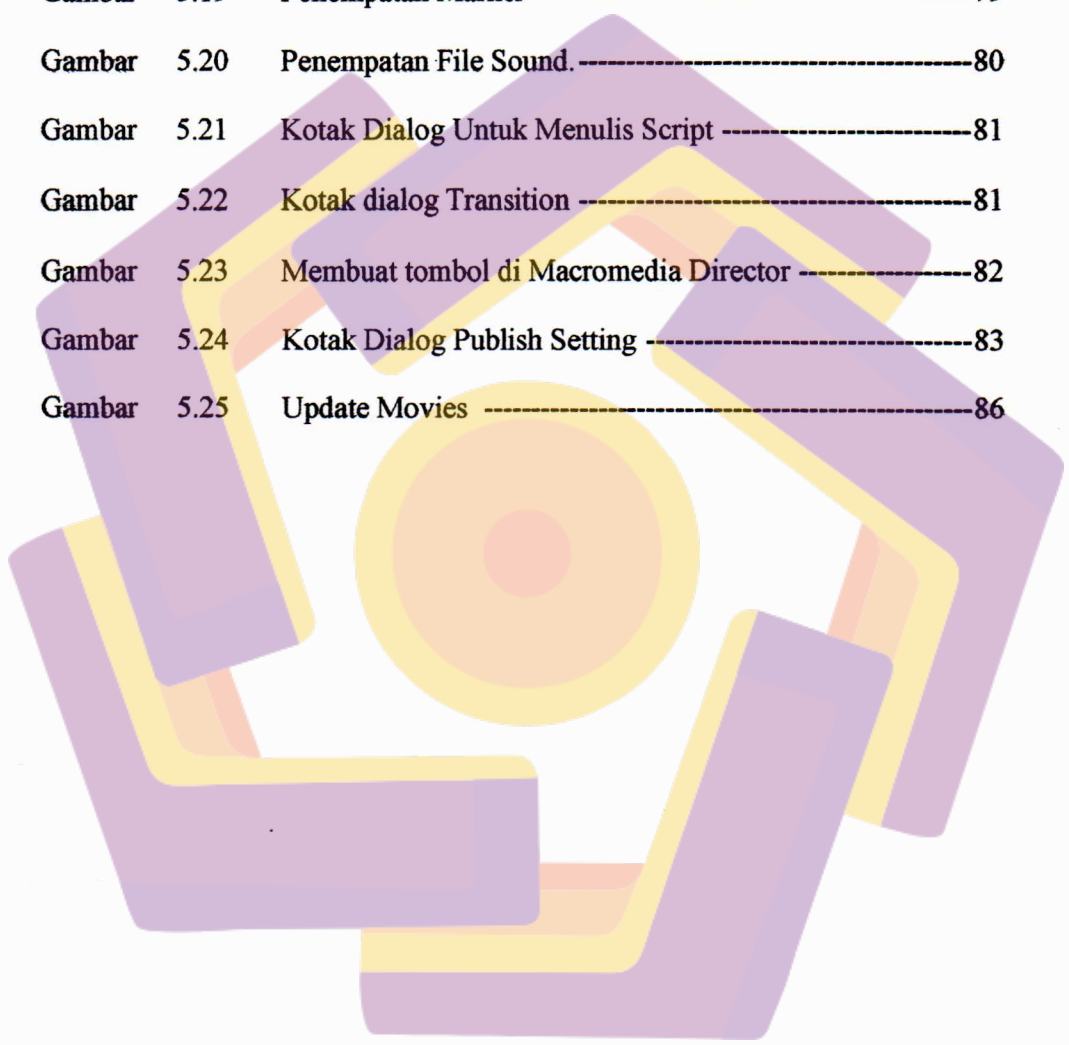
**DAFTAR PUSTAKA.....97**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	2.1	Desain Struktur Linier -----	15
Gambar	2.2	Aliran Aplikasi Multimedia Dengan Struktur Menu-----	16
Gambar	2.3	Struktur Hierarki -----	17
Gambar	2.4	Struktur Jaringan -----	18
Gambar	2.5	Struktur Kombinasi-----	19
Gambar	2.6	Rincian Siklus Pengembang Aplikasi Multimedia -----	22
Gambar	5.1	Gambar Diagram Aplikasi -----	61
Gambar	5.2	Tampilan Loading -----	63
Gambar	5.3	Tampilan Menu Utama -----	64
Gambar	5.4	Tampilan Menu Haidl -----	64
Gambar	5.5	Tampilan Menu Istihadloh -----	65
Gambar	5.6	Tampilan Menu Nifas -----	65
Gambar	5.7	Tampilan Membuat Layer Baru Potoshop -----	68
Gambar	5.8	Tampilan Membuka File Gambar Potoshop -----	69
Gambar	5.9	Tampilan Menyeleksi Gambar Potoshop -----	70
Gambar	5.10	Tampilan Merubah Skala/Ukuran Gambar Potoshop ----	71
Gambar	5.11	Tampilan Open File Adobe Audition -----	72
Gambar	5.12	Tampilan Kotak Dialog Open File Adobe Audition -----	72
Gambar	5.13	Tampilan Pemotongan/Penghapusan Suara -----	73
Gambar	5.14	Tampilan Kotak Dialog Save As File Adobe Audition --	74

Gambar	5.15	Mengimport File Ke Macromedia Director MX-----	75
Gambar	5.16	Image Options -----	76
Gambar	5.17	Internal Cast -----	76
Gambar	5.18	Score -----	77
Gambar	5.19	Penempatan Marker -----	79
Gambar	5.20	Penempatan File Sound. -----	80
Gambar	5.21	Kotak Dialog Untuk Menulis Script -----	81
Gambar	5.22	Kotak dialog Transition -----	81
Gambar	5.23	Membuat tombol di Macromedia Director -----	82
Gambar	5.24	Kotak Dialog Publish Setting -----	83
Gambar	5.25	Update Movies -----	86





## DAFTAR TABEL

Table	4.1	Rincian Biaya -----	55
Table	4.2	Kesimpulan -----	58

