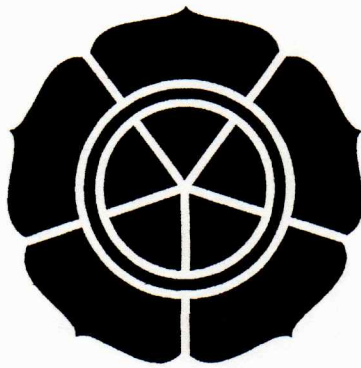


**PERANCANGAN SIMULASI MANASIK HAJI MENGGUNAKAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI INFORMASI UNTUK ANAK-
ANAK USIA DINI**

**Design Of Simulation Manasik Haji Applies Interactive Multimedia As
Information For Age Children Early**

Skripsi



Disusun Oleh:

ANSHORI ISMAIL

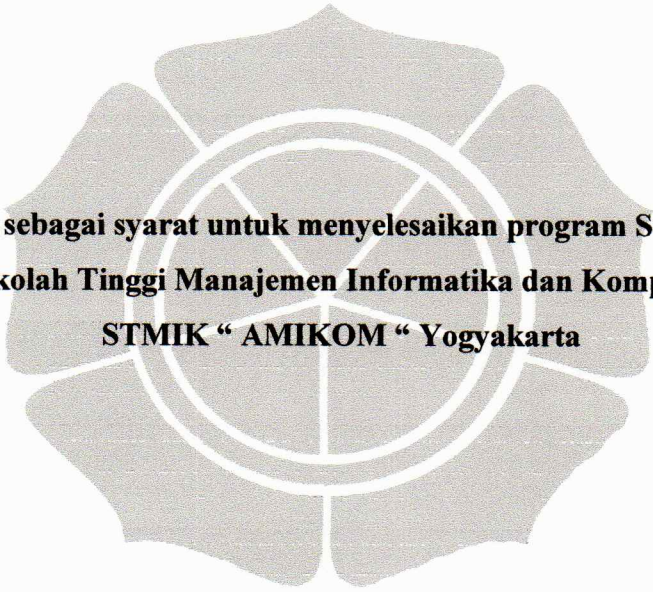
04.12.0932

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
“AMIKOM”
YOGYAKARTA
2008**

**PERANCANGAN SIMULASI MANASIK HAJI
MENGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI
INFORMASI UNTUK ANAK-ANAK USIA DINI**

Design Of Simulation Manasik Haji Applies Interactive
Multimedia As Information For Age Children Early

S k r i p s i



**Diajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan program Strata I pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
STMIK “ AMIKOM “ Yogyakarta**

Di Susun Oleh :

Anshori Ismail

04.12.0932

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

STMIK “ AMIKOM “

YOGYAKARTA

2008

PENGESAHAN

Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk kelulusan Strata 1
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA

Disahkan dan disetujui Oleh

Dosen Pembimbing

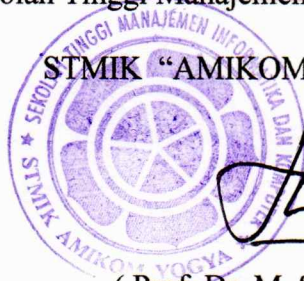
(Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom)

Mengetahui :

Ketua

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA



(Prof. Dr. M. Suyanto, MM)

BERITA ACARA

PERANCANGAN SIMULASI MANASIK HAJI MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI INFORMASI UNTUK ANAK- ANAK USIA DINI

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Anshori Ismail
NIM : 04.12.0932
Jurusan : Sistem Informasi

Skripsi ini telah dipresentasikan dihadapan dewan penguji jurusan Sistem Informasi Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 21 Januari 2009
Waktu : 10.00 WIB
Ruang : Pointer
Tempat : Gedung Unit II, Lantai II, STMIK "AMIKOM" Yogyakarta

Dewan Penguji:

Penguji I

(Amir Fatah Sofyan ST, M. Kom)

Penguji II

(Melwin Syafrizal, S. Kom)

Penguji III

(Hanif Al Fatta, M. Kom)

MOTTO

D*engan Cinta Hidup Indah*

Dengan Pengetahuan Hidup Mudah

Dengan Agama Hidup Terarah



PERSEMBAHAN

Skripsi ini aku persembahkan kepada kedua orang tuaku tercinta H. Ismail Amshari dan Hj. Aniam Amran Yang telah mendidik dan membesarkan aku dari kecil hingga saat ini serta telah banyak mengajarkan kepadaku tentang arti kehidupan didunia.

Istriku Nurhidayah, S.si yang telah menemani hari-hariku dalam melewati kehidupan dan kedua buah hatiku Taufiqurrahman Ismail Hadi & Almadinatu Khoirunnisa yang sangat aku cintai, Terima kasih atas dukungan kalian karena mungkin skripsi ini tidak akan pernah ada jika aku tidak bersama kalian.

Kakaku Emmy Jumartina, SE, M.si dan Adikku Indah Purnama Sari, SH. aku sayang kalian. Terima kasih untuk semua supportnya sehingga aku tetap bersemangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

Semua tema-teman kampus ungu khususnya angkatan 2004 jurusan Sistem Informasi terutama kelas E serta sahabat-sahabatku Benu, Turbo, Abhenx, Foez, Indra, I_b dan terspesial buat temenku yang jenius namun sedikit ngeyel Joo Izzy yang telah membantu aku dalam menyelesaikan skripsi ini. Thank's Bro.....!!

And semua pihak yang tidak bisa aku sebutkan satu-persatu namun telah ikut membantu dalam aku menyelesaikan skripsi ini.
TETAP SEMANGAT!! Aku sayang kalian semua.....

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, Segala puji bagi Allah Subhanahu Wata'ala atas segala limpahan rahmatnya yang telah memberikan nikmat dan hidayahya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Solawat dan salam tidak lupa saya ucapkan kepada Rasulullah Nabi besar Muhammad Sallallahu'Alaihi Wasallam.

Haji merupakan salah satu Rukun Islam yang membutuhkan kemampuan dalam melakukannya, baik berupa fisik dan mental serta kemampuan financial. Banyaknya pelatihan-pelatihan manasik haji yang dilakukan anak-anak oleh berbagai instansi pemerintah maupun swasta menginspirasi saya menjadikan manasik haji sebagai objek dalam penulisan skripsi yang saya beri judul **“PERANCANGAN SIMULASI MANASIK HAJI MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI INFORMASI UNTUK ANAK-ANAK USIA DINI”**.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Komputer program S – 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta.

Saya juga ingin menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya sebagai ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Drektur STMIK “AMIKOM” Yogyakarta
2. Bapak Amir Fatah Sofyan ST, M. Kom , selaku Dosen Pembimbing dalam penyusunan skripsi ini
3. Bapak Suhartono, selaku Kepala Sekolah TK/TB Masjid Kampus UGM Yogyakarta beserta semua staf dan siswa-siswi.

Saya menyadari dalam penyusunan skripsi ini baik susunan maupun isinya masih jauh dari kesempurnaan dikarenakan keterbatasan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki penulis. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran maupun kritik dari berbagai pihak yang sifatnya membangun demi tercapainya kesempurnaan skripsi ini.

Semoga Allah Ridho dan selalu membimbing kita semua sehingga skripsi ini dapat membantu menanamkan kecerdasan spriritual serta memberikan manfaat bagi semua pihak terutama anak-anak usia dini sehingga memiliki tingkat keimanan dan budi pekerti yang tinggi dan berakhlak mulia.

Yogyakarta, 17 Januari 2009

Anshori Ismail

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN MOTTO.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Maksud dan Tujuan.....	4
1.5. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II. DASAR TEORI.....	8
2.1. Pengertian Simulasi.....	8
2.2. Pengertian Multimedia.....	8
2.3. Unsur-unsur Multimedia.....	8
a) Teks.....	9

b) Grafik.....	9
c) Bunyi.....	9
d) Video.....	10
2.4. Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	10
1. Struktur linier.....	10
2. Struktur Hierarkis.....	11
3. Struktur Nonlinear.....	11
4. Struktur Komposit.....	11
2.5 Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	13
2.5.1 Pendefinisian Masalah.....	15
2.5.1.1 Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia.....	16
2.5.1.2 Masalah dalam Sistem Multimedia.....	16
a. Mendefinisikan masalah.....	17
b. Merancang konsep.....	17
c. Merancang isi.....	17
d. Menulis naskah.....	17
e. Merancang grafik.....	18
f. Memproduksi sistem.....	18
g. Melakukan tes pemakai.....	18
h. Menggunakan sistem.....	18
i. Memelihara sistem.....	18
2.6 Pengertian Animasi.....	19

2.7 Software Yang Digunakan.....	20
1. Adobe Photoshop CS2.....	20
2. Macromedia Flash MX 2004.....	23
3. Cool Edit Pro.....	25
4. Ulead Video Studio 10.....	26
BAB III. TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS SISTEM.....	29
3.1 Tinjauan Umum.....	29
3.1.1 Tentang Ibadah Haji.....	29
3.1.2 Tata cara ibadah Haji.....	30
3.1.3 Persiapan Haji.....	32
3.1.4 Rukun dan Wajib Haji.....	32
3.1.4.1 Rukun Haji.....	33
3.1.4.2 Wajib Haji.....	34
3.2 Analisis Sistem Multimedia.....	34
3.2.1 Analisis Sistem.....	34
3.2.1.1 Identifikasi Masalah.....	34
3.2.1.2 Analisis PIECES.....	35
3.2.1.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	39
3.2.1.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	40
3.2.1.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	41
3.2.1.3.3 Sumber Daya Manusia.....	41
3.2.1.3.4 Kebutuhan Teknologi.....	42

3.2.1.4 Analisis Kelayakan.....	42
---------------------------------	----

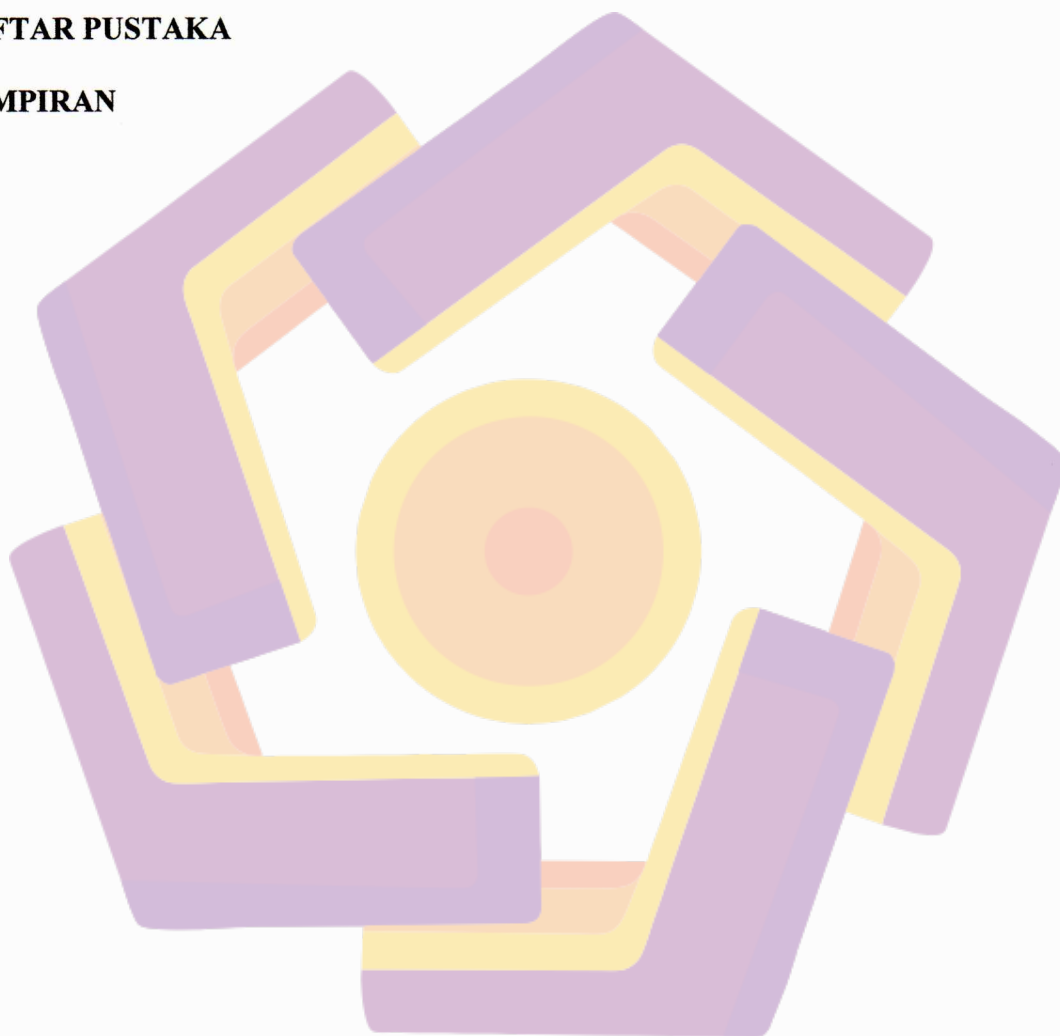
BAB IV. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

MULTIMEDIA.....	51
4.1 Perancangan Sistem.....	51
4.1.1 Merancang Konsep.....	51
4.1.2 Merancang Isi.....	51
4.1.3 Merancang Naskah.....	52
4.1.4 Merancang Grafik.....	56
4.1.5 Merancang Teks.....	56
4.1.6 Merancang tombol.....	56
4.1.7 Merancang Gambar.....	56
4.1.8 Merancang Animasi.....	57
4.1.9 Merancang dan Mengedit Suara.....	57
4.2 Implementasi Sistem.....	57
4.2.1 Pembuatan Video.....	57
4.2.2 Pembuatan Animasi.....	58
4.2.3 Pembuatan Gambar.....	63
4.2.4 Pembuatan Suara.....	66
4.2.5 Test Sistem.....	67
4.2.6 Penggunaan Sistem.....	67
4.2.7 Manual Program.....	69
4.2.8 Pemeliharaan Sistem.....	71

BAB V. PENUTUP.....	74
5.1. Kesimpulan.....	74
5.2. Saran.....	76

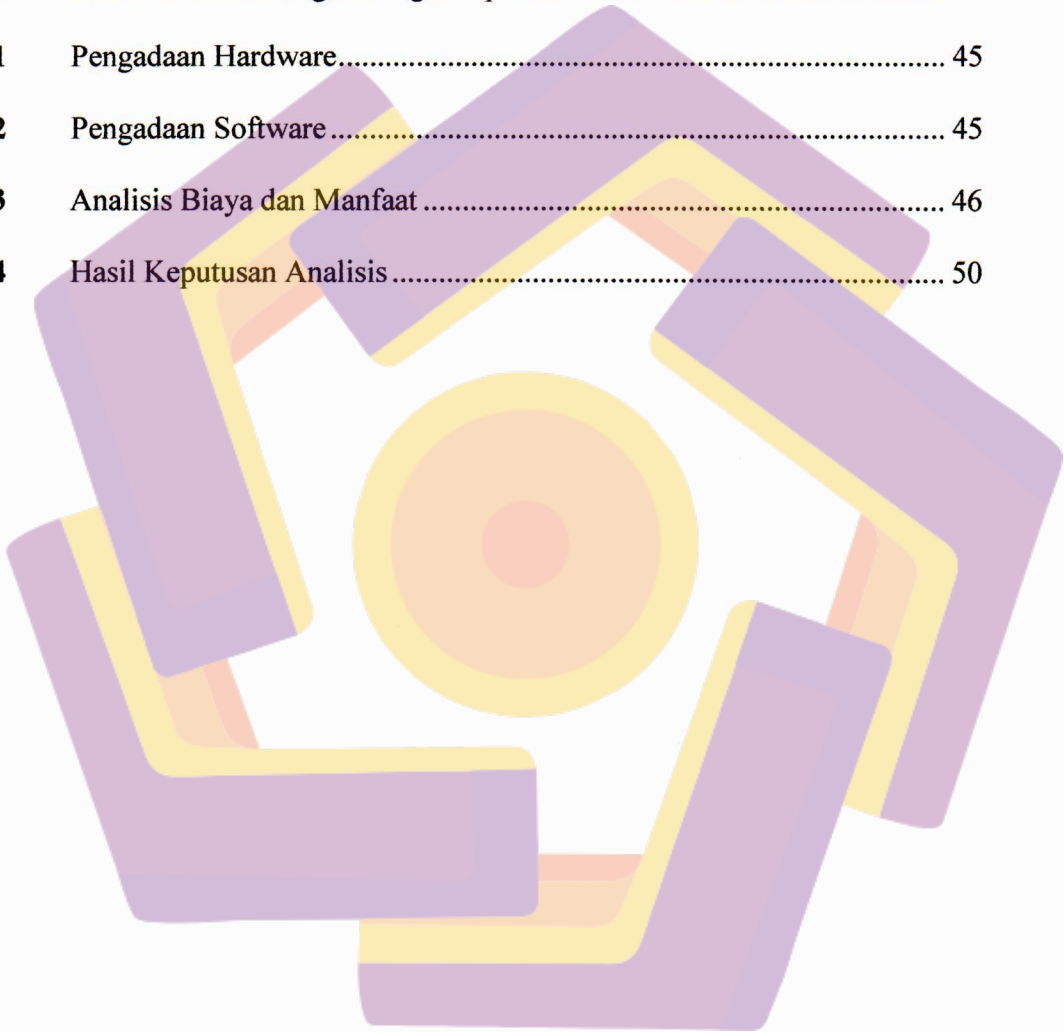
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Panduan untuk Pengembangan Aplikasi Multimedia	14
Tabel 3.1 Pengadaan Hardware.....	45
Tabel 3.2 Pengadaan Software	45
Tabel 3.3 Analisis Biaya dan Manfaat	46
Tabel 3.4 Hasil Keputusan Analisis	50



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1	Struktur Linear..... 10
Gambar 2.2	Struktur Hierarkis 11
Gambar 2.3	Struktur Nonlinear 11
Gambar 2.4	Struktur Komposit 12
Gambar 2.5	Siklus hidup pengembangan sistem 13
Gambar 2.6	Proses pengembangan sisitem multimedia 19
Gambar 2.7	Tampilan Adobe Photoshop CS 8.0..... 23
Gambar 2.8	Tampilan Macromedia Flash MX 2004..... 24
Gambar 2.9	Tampilan Cool Edit Pro 26
Gambar 2.10	Tampilan Jendela Ulead Video Studio 27
Gambar 4.1	Struktur Multimedia menggunakan struktur hierarkis..... 53
Gambar 4.2	Rancangan Intro..... 54
Gambar 4.3	Rancangan Menu Utama..... 55
Gambar 4.4	Proses penggabungan Video Dengan Ulead..... 57
Gambar 4.5	Layar Kerja Macromedia Flash MX..... 59
Gambar 4.6	Jendela Color Mixer 60
Gambar 4.7	Kotak Dialog Convert to Symbol 62
Gambar 4.8	Membuat Animasi Motion Tween..... 63
Gambar 4.9	Layar untuk mengedit dan membuat gambar 64
Gambar 4.10	Tampilan Cool Edit Pro 66

Gambar 4.11	Tampilan Menu Utama (Home).....	69
Gambar 4.12	Tampilan Menu Simulasi ManasikHaji.....	70
Gambar 4.13	Tampilan Menu Galeri.....	71

