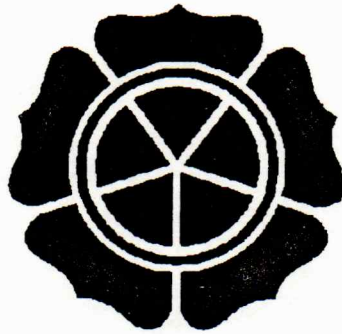


SKRIPSI

**PEMBUATAN CD INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK
PEMBELAJARAN ILMU TAJWID PADA PONDOK PESANTEN DARUT
TAQWA PURWODADI GROBOGAN**



Disusun oleh:

Iswatun Khasanah

(04.12.0666)



**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
"AMIKOM"
YOGYAKARTA
2007**

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN CD INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK
PEMBELAJARAN ILMU TAJWID PADA PONDOK PESANTEN DARUT
TAQWA PURWODADI GROBOGAN**

Disusun sebagai syarat Kelulusan Program Strata I Jurusan Sistem Informasi
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta

Yogyakarta, Februari 2008

Disahkan dan Disetujui oleh,



Ketua

STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

(Dr. M. Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing

(Hanif Al Fatta, MKom)

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN CD INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK
PEMBELAJARAN ILMU TAJWID PADA PONDOK PESANTEN DARUT
TAQWA PURWODADI GROBOGAN**

Telah dipresentasikan dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji SEKOLAH
TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA dan KOMPUTER "AMIKOM"
YOGYAKARTA, pada:

Nama : Iswatun Khasanah
Hari : Selasa
Tanggal : 29 Januari 2008
Jam : 10.00 wib
Tempat : R. FOLDER

Tim Penguji

Yogyakarta, Februari 2008

Penguji I



(Sudarmawan, MT)

Penguji II



(Ema Utami, S.Si, M.Kom)

Dosen Pembimbing



(Hanif Al Fatta, MKom)

MOTTO

**“KEPUTUSAN YANG DIAMBIL DARI HATI NURANI ADALAH
KEPUTUSAN YANG PALING BENAR.”**

**“JANGAN JADI ORANG YANG SUKA MARAH. TAPI JADILAH
ORANG YANG BISA MERANGKUL ORANG PEMARAH”**

“Sance”



Halaman Persembahan

The Most Important :

- ~ Pemimpin segalanya di jagat raya, maafkan aku ya Allah karena aku sekarang menjadi orang yang lupa kepadamu.
- ~ Ibu, kubutuhkan dirimu selalu, bagai bunga merindukan mentari. Doamu yang kudamba 'tuk mengiringi langkahku. Ayah, kuselalu berharap menjadi putri kebanggaanmu. Namun gagal dan berhasil citaku, aku tetap putrimu. Kuatkan langkahku dengan restu doamu..
- ~ Mama dan Papa, cepet cariin kerja ya kalo aku dah lulus.
- ~ Dosen Pembimbing Bapak Hanif Al Fatta, MKom. Thank's 4 bimbingannya yang tanpa dealine
- ~ Chayankku Cakep dan vespanya, makasih untuk semua yang sayng berikan
- ~ Bpk Lukas Sunarjo, makasih untuk dukungan, nasehat dan semua yang diberikan, semua itu sangat berarti bagi saya.
- ~ Sance, makasih banget udah bantu bikin aplikasi.
- ~ Jo, thanx udah dirubah semua tampilan aplikasiku.
- ~ Adikku imam yang selalu mengalah dalam hal apapun, kakakku yang selalu siap transfer duit kalo aku ga bisa pulang, yati yang selalu jadi tempat curhatku.
- ~ D'arry, N-conk (thanks pinjaman duitnya kalo aku gi bokek, hehe..) taufik (makasih udah ditularin ilmunya) mas vend (makasih printernya), Anik (Thanx pinjaeman komputernya) Ambar (thanx bersedia aku ganggu) buat anak kos yang laen, thanks bantuannya..
- ~ Iva dan septi yang selalu Bantu absent, ngerjain tugas dan laen-laennya.
- ~ Temen-temen SI-A makasih semuanya.
- ~ All of my friends I can't write one by one but you are always in my heart.

Kata Pengantar

Syukur Alhamdulillah, kami panjatkan kehadiran Allah SWT, yang senantiasa mencurahkan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga pada akhirnya laporan Skripsi ini dapat terselesaikan. Laporan ini merupakan salah satu syarat kelulusan pada Program Strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Ada banyak pihak yang berperan dalam penyelesaian Skripsi ini, maka sudah sepantasnya kami mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Drs. M Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika
3. Bapak Hanif Al Fatta selaku dosen pembimbing, atas saran dan masukan serta kritikan yang membangun
4. Seluruh Dosen dan segenap staff dan karyawan STMIK AMIKOM yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi ini.

Akhir kata kami berharap semoga laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa AMIKOM khususnya dan bagi STMIK AMIKOM umumnya, kami menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan pada Skripsi kami, untuk itu kritik dan saran yang membangun demi kebaikan Skripsi ini sangat diharapkan.

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN BERITA ACARA.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I : Pendahuluan.....	1
1. Latar Belakang Masalah.....	1
2. Perumusan Masalah.....	2
3. Batasan Masalah.....	2
4. Tujuan Penelitian.....	3
5. Metode Pengumpulan Data.....	4
6. Sistematika Penulisan.....	5
7. Jadwal Penelitian.....	6
BAB II : Landasan Teori.....	7
1. Konsep Dasar Multimedia.....	7
1.1 Sejarah Multimedia.....	7
1.2 Definisi Multimedia.....	7
1.3 Elemen-elemen Multimedia.....	8

1.3.1 Teks.....	8
1.3.2 Grafik.....	9
1.3.3 Bunyi (suara).....	9
1.3.4 Video.....	10
1.3.5 Animasi.....	10
1.4 Pengertian CD Interaktif.....	10
2. Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	11
2.1 Struktur Linier.....	12
2.2 Struktur Hierarki.....	12
2.3 Struktur Piramida.....	12
2.4 Struktur Polar.....	13
3. Langkah-langkah dalam Pengembangan Sistem Multimedia.....	14
4. Perangkat Lunak yang Digunakan.....	16
4.1 Macromedia Flash MX.....	17
4.2 Adobe Photoshop CS.....	19
4.3 Adobe Audition 1.0.....	20
5. Ilmu Tajwid.....	21
5.1 Makhrojul Churuf.....	21
5.2 Izh-Har.....	22
5.3 Idghom.....	22
5.4 Iqlab.....	23

5.5 Ikhfa'	23
5.6 Qolqolah.....	23
5.7 Waqaf.....	24
5.8 Mad.....	24
BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem.....	25
1. Analisis Sistem.....	25
2. Mendefinisikan Masalah.....	26
3. Memahami Kerja Sistem yang Ada	26
3. Analisis yang Dilakukan.....	27
3.1 Analisis PIECES.....	27
3.1.1 Analisis Kerja.....	27
3.1.2 Analisis Informasi.....	28
3.1.3 Analisis Ekonomi.....	29
3.1.4 Analisis Kontrol.....	30
3.1.5 Analisis Efisiensi.....	30
3.1.6 Analisis Pelayanan.....	31
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	31
3.2.1 Aspek Hardware.....	32
3.2.2 Aspek software.....	32
3.2.3 Aspek Brainware.....	33
3.3 Analisis Kelayakan.....	33

3.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi.....	33
3.3.2 Analisis Kelayakan Ekonomi.....	34
3.3.2.1 Metode Periode Pengembalian.....	36
3.3.2.2 Metode Pengembalian Investasi.....	37
3.3.2.3 Metode Nilai Sekarang Bersih.....	38
3.3.3 Analisis Kelayakan Operasional.....	40
3.3.4 Analisis Kelayakan Hukum.....	40
4. Perancangan Sistem.....	41
4.1 Merancang Konsep.....	41
4.2 Merancang Isi.....	41
4.3 Merancang Naskah.....	42
4.4 Diagram Aplikasi.....	43
4.5 Rancangan Desain Menu.....	45
4.5.1 Rancangan Desain Menu Utama.....	45
4.5.2 Rancangan Desain Tampilan Aplikasi Sub Menu.....	46
4.6 Merancang Grafik.....	47
4.6.1 Menu Utama.....	47
4.6.2 Sub Menu Idghom.....	48
4.6.3 Sub-sub Menu berisi Contoh Bacaan.....	49
4.7 Memproduksi Sistem.....	50
4.7.1 Pengeditan Gambar dengan Adobe Photoshop CS.....	50

4.7.2 Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash Mx.....	52
4.8 Proses Pengintegrasian dalam Macromedia Flash MX.....	53
4.8.1 Memulai Pembuatan Stage.....	54
4.8.2 Membuat Label Frame.....	55
4.8.3 Membuat Tombol.....	56
4.8.4 Memasukkan Suara.....	58
4.8.5 Pembuatan Load SWF File.....	58
4.8.6 Mengubah File *.Fla menjadi File *.exe.....	59
BAB IV : Implementasi Sistem.....	60
1. Melakukan Tes Pemakaian.....	60
2. Menggunakan Sistem.....	61
2.1 Spesifikasi Komputer yang Digunakan.....	61
2.2 Petunjuk Menjalankan Program.....	62
3. Memelihara Sistem.....	63
4. Implementasi.....	65
BAB V : Penutup.....	67
1. Kesimpulan.....	67
2. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	
RINCIAN BIAYA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier.....	12
Gambar 2.2 Struktur Hierarki.....	12
Gambar 2.3 Struktur Piramida.....	13
Gambar 2.4 Struktur Polar.....	13
Gambar 2.5 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	14
Gambar 2.6 Tampilan Macromedia Flash MX.....	19
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop CS.....	20
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Audition 1.0.....	21
Gambar 3.1 Diagram Aplikasi.....	44
Gambar 3.2 Rancangan Desain Aplikasi Menu Utama.....	45
Gambar 3.3 Rancangan Desain Aplikasi Sub Menu.....	46
Gambar 3.4 Tampilan Menu Utama.....	48
Gambar 3.5 Tampilan Sub Menu Idghom.....	49
Gambar 3.6 Tampilan sub-sub Menu Contoh Bacaan.....	50
Gambar 3.7 Interface Pengaturan Resolusi Adobe Photoshop CS.....	51
Gambar 3.8 setting Convert to Symbol.....	52
Gambar 3.9 Interface Export Flash Player.....	53
Gambar 3.10 Interface Pembuatan stage.....	54
Gambar 3.11 Interface Import Library.....	54

Gambar 3.12 Jendela Library Macromedia Flas MX.....	55
Gambar 3.13 Frame Label.....	56
Gambar 3.14 Interface Create New symbol.....	57
Gambar 3.15 Memasukkan File MP3 pada stage.....	58
Gambar 3.16 Kotak dialog Publish Stage.....	59

DAFTAR TABEL

Table 1.1 Jadwal Kegiatan.....	6
Tabel 3.1 Tabel Biaya Manfaat.....	35
Table 4.1 tabel kuisisioner.....	61