

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PELAJARAN
AGAMA ISLAM UNTUK KELAS 3 SD DI SD-SMPNSATAP 3
SEKOTONG MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Agus Hamdani

13.12.7376

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PELAJARAN
AGAMA ISLAM UNTUK KELAS 3 SD DI SD-SMPNSATAP 3
SEKOTONG MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Agus Hamdani

13.12.7376

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PELAJARAN AGAMA ISLAM UNTUK KELAS 3 SD DI SD-SMPN SATAP 3 SEKOTONG MENGGUNAKAN ADOBE FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Agus Hamdani

13.12.7376

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Juli 2020

Dosen Pembimbing,

Hastari Utama, M.Cs

NIK. 190302230

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PELAJARAN
AGAMA ISLAM UNTUK KELAS 3 SD DI SD-SMPNSATAP 3
SEKOTONG MENGGUNAKAN ADOBE FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Agus Hamdani

13.12.7376

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 20 Juli 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

NIK. 190302215

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

Tanda Tangan

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

Tanggal _____

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 190302038

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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 25 Juli 2020



MUHAMMAD AGUS HAMDANI

NIM. 13.12.7376

MOTTO

“Jadilah engkau pemaaf dan perintahkan orang untuk mengerjakan yang ma’ruf,
Serta berpalinglah dari orang-orang yang bodoh”

(QS.AL A’raf :199)

“Biasakanlah untuk jujur, karena kejujuran itu menuntun pada kebaikan dan
Kebaikan menuntun pada keselamatan”

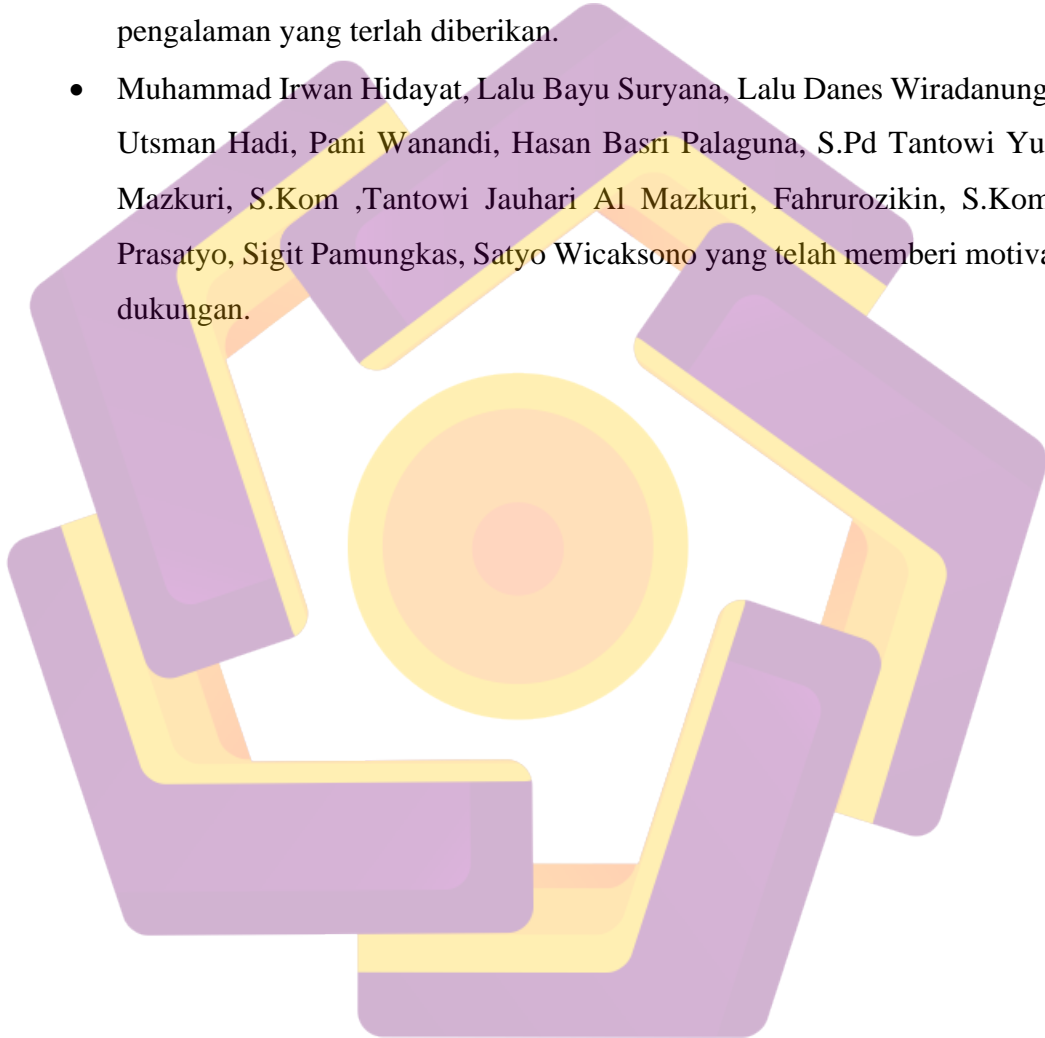
(Abdullah Gymnastiar)



PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, sebagai bentuk bakti, karya ini penulis dedikasikan kepada :

- Kedua orang tua dan saudara atas doa yang dipanjatkan, perhatian dan waktu yang diberikan.
- Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta untuk ilmu dan pengalaman yang telah diberikan.
- Muhammad Irwan Hidayat, Lalu Bayu Suryana, Lalu Danes Wiradanung, S.Psi Utsman Hadi, Pani Wanandi, Hasan Basri Palaguna, S.Pd Tantowi Yudik Al Mazkuri, S.Kom ,Tantowi Jauhari Al Mazkuri, Fahrurozikin, S.Kom Sigit Prasatyo, Sigit Pamungkas, Satyo Wicaksono yang telah memberi motivasi dan dukungan.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer dengan judul “Perancangan Dan Pembuatan Media Interaktif Pelajaran Agama Islam Untuk Kelas 3 sd di SD-SMPN SATAP 3 SEKOTONG Menggunakan Adobe Flash” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat

1. Hastari Utama, M.Cs selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi Saya yang telah banyak memberikan bantuan, memberi semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Mei P Kurniawan, M.Kom Selaku Sekertaris Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan Informasi-informasi dan bantuan mengenai Tugas Akhir Skripsi saya
3. Kepada LL. Aguspuhnan, S.Pd Kepala Sekolah SD-SMPN SATAP 3 SEKOTONG, atas izin dan fasilitas yang diberikan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
4. Peserta didik SD-SMPN SATAP 3 SEKOTONG kelas III yang telah menerima dan mendukung melaksanakan penelitian ini
5. Ibu dan Bapak saya (Suhartini dan Muksin, S.Pd), dan Kakak-kakak saya (Hikmatussa'adah, S.Pd,SD dan Nurhabibah, S.Pd,SD) yang senantiasa memberikan dukungan moril maupun sokongan materil
6. Teman-teman Jurusan Sistem Informas Kelas SI-04 Angkatan 2013, yang telah sama-sama berjuang selama perkuliahan di Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Amikom Yogyakarta.

7. Muhammad Irwan Hidayat, Lalu Bayu Suryana, Lalu Danes Wiradanung, S.Psi Utsman Hadi, Pani Wanandi, Hasan Basri Palaguna, S.Pd Tantowi Yudik Al Mazkuri, S.Kom ,Tantowi Jauhari Al Mazkuri, Fahrurozikin, S.Kom Sigit Prasatyo, Sigit Pamungkas, dan Satyo Wicaksono yang telah memberi motivasi dan dukungan.

Yogyakarta, 25 Juli 2020



MUHAMMAD AGUS HAMDANI

NIM. 13.12.7376

DAFTAR ISI

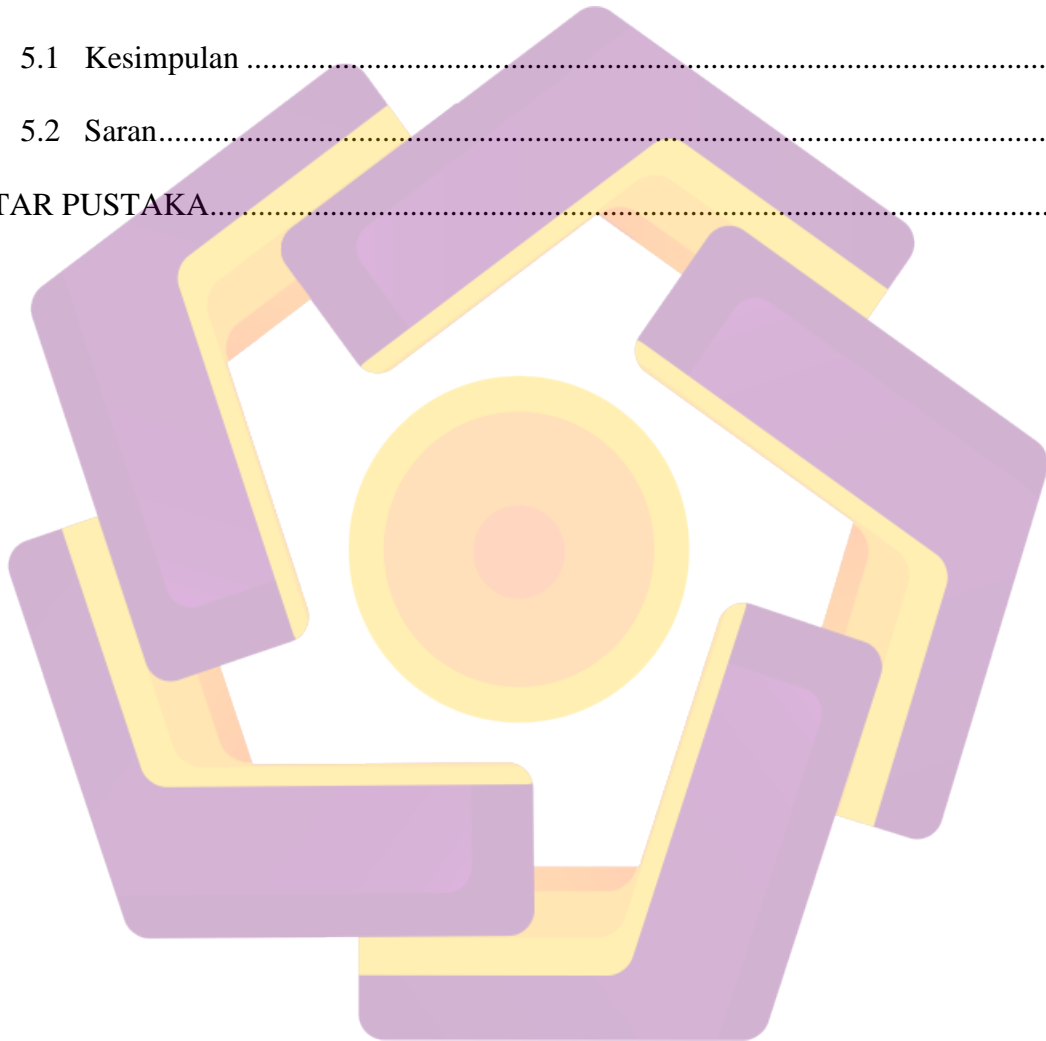
COVER.....	i
JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR ISTILAH.....	xviii
ISTILAH.....	xix
ABSTRAK.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7 Sistematika Penulis.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8

2.1 Kajian Pustaka	8
2.2 Konsep Dasar Multimedia	10
2.2.1 Pengertian Multimedia	10
2.2.2 Pentingnya Multimeddi	10
2.3 Objek-objek Multimedia.....	10
2.3.1 Teks	10
2.3.2 Grafik.....	10
2.3.3 Bunyi.....	11
2.3.4 Video	11
2.3.5 Animasi	11
2.3.6 Software.....	11
2.4 Pengembangan Sistem Multimedia.....	12
2.4.1 Siklus Hidup Pengembangan Multimedia.....	12
2.4.2 Pendefinisian Masalah Multimedia	12
2.4.3 Studi Kelayakan	12
2.4.4 Analisis Aspek Bisnis Dan Kebutuhan Sistem	13
2.4.5 Merancang Konsep.....	13
2.4.6 Merancang Isi Multimedia	13
2.4.7 Prinsip Dasar Dalam Menulis Naskah Multimedia.....	13
2.4.8 Merancang Grafik Pada Multimedia	14
2.4.9 Memproduksi Sistem Multimedia.....	14
2.4.10 Pengetesan Sistem Multimedia	14
2.4.11 Penggunaan Sistem Multimedia.....	14
2.4.12 Pemeliharaan Sistem Multimedia.....	15
2.5 Pengertian Media	15

2.6 Media Pembelajaran.....	15
2.6.1 Definisi Media Pembelajaran	15
2.6.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	15
2.7 Software Yang Digunakan.....	16
2.7.1 Adobe Potoshop CS6	16
2.7.2 Adobe Flash CS6.....	17
2.7.3 Adobe Audition CS6	17
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	19
3.1 Tinjauan Umum.....	19
3.1.1 Profil Sekolah.....	19
3.1.2 Visi, Misi dan Tujuan Sekolah.....	20
A. Visi SD-SMPN SATAP 3 SEKOTONG.....	20
B. Misi SD-SMPN SATAP 3 SEKOTONG	20
C. Tujuan SD-SMPN SATAP 3 SEKOTONG	20
3.2 Identifikasi Masalah.....	21
3.3 Studi Kelayakan	21
3.3.1 Kelayakan Teknologi	21
3.3.2 Kelayakan Hukum.....	22
3.3.3 Kelayakan Oprasional	22
3.3.4 Kelayakan Ekonomi	22
3.4 Analisis.....	23
3.4.1 Analisis SWOT.....	23
1. Kekuatan (Strenght).....	23
2. Kelemahan (Weaknesses).....	23
3. Peluang (Opportunity)	23

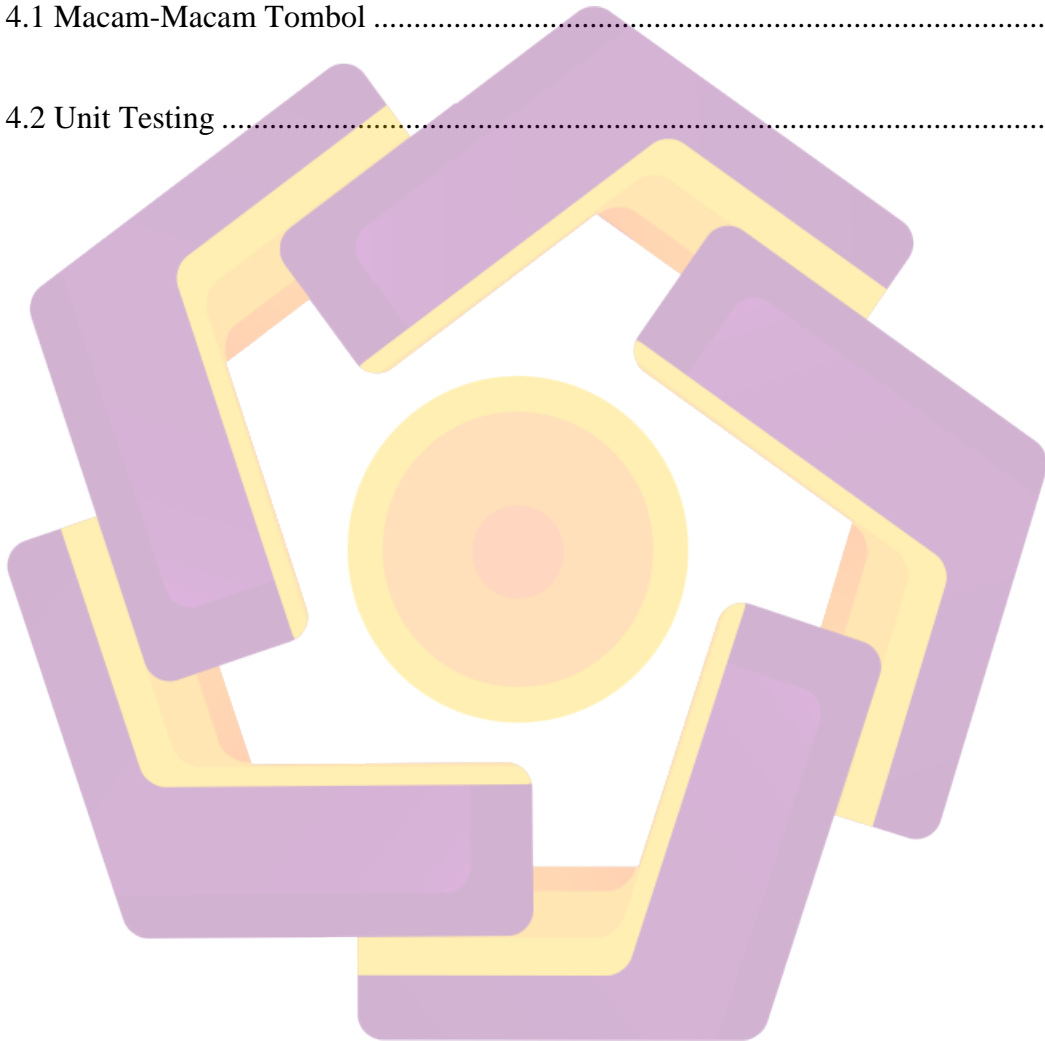
4. Ancaman (Threast)	24
3.5 Kerangka Kerja	24
3.6 Analisis Kebutuhan Sistem	25
3.6.1 Kebutuhan Fungsional.....	26
3.6.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	26
3.7 Perancangan Aplikasi.....	27
3.7.1 Merancang Konsep.....	27
3.7.2 Merancang Isi.....	28
3.7.3 Merancang Naskah.....	29
3.7.4 Merancang Grafik.....	33
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Implementasi Sistem	31
4.1.1 Mengelola Tampilan/Grafik.....	31
4.1.2 Pembuatan Gambar	33
4.1.3 Pembuatan Tombol.....	33
4.1.4 Pembuatan Animasi.....	34
4.1.5 Pembuatan Suara	35
4.2 Pembahasan.....	36
4.2.1 Tampilan Intro.....	36
4.2.2 Tampilan Menu Awal.....	37
4.2.3 Tampilan Menu Utama.....	37
4.2.4 Tampilan Menu Pilihan Materi	41
4.2.5 Tampilan Menu Materi Sifat-sifat Terpuji	44
4.2.6 Tampilan Menu Materi Wudu	46
4.2.7 Tampilan Petunjuk Kuis.....	49

4.2.8 Tampilan Halaman Login Kuis	52
4.2.9 Tampilan Soal Latihan Pilihan Ganda.....	52
4.2.10 Tampilan Halaman Nilai/ Hasil Evaluasi.....	53
4.2 Testing.....	55
4.3.1 Unit Testing.....	55
BAB V PENUTUP	62
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	68



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Merancang Naskah	30
Tabel 4.1 Macam-Macam Tombol	34
Tabel 4.2 Unit Testing	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	12
Gambar 2.2 Adobe Photoshop CS6	17
Gambar 2.3 Adobe Flash CS6	17
Gambar 2.4 Adobe Audition CS6.....	18
Gambar 3.1 Kerangka Kerja	25
Gambar 3.1 Merancang Grafik	30
Gambar 4.1 Tampilan Olah Grafik Dengan Adobe Flash CS6	32
Gambar 4.2 Tampilan Grafik Intro	32
Gambar 4.3 Tampilan Grafik Background Materi.....	32
Gambar 4.4 Karakter Siswa-Siswi.....	33
Gambar 4.5 Tampilan Pembuatan Sound	36
Gambar 4.6 Tampilan Intro.....	36
Gambar 4.7 Tampilan Menu Awal Aplikasi Sebelum Dijalankan	37
Gambar 4.8 Tampilan Menu Utama Yang Terdiri dari beberapa Menu.....	38
Gambar 4.9 Tampilan Menu Pilihan Materi	41
Gambar 4.10 Tampilan Materi Sifat-sifat Terpuji	44
Gambar 4.11 Tampilan Materi Wudu	47

Gambar 4.12 Tampilan Petunjuk kuis50

Gambar 4.13 Tampilan Halaman Login kuis.....52

Gambar 4.13 Tampilan Soal Latihan Pilihan Ganda53

Gambar 4.13 Tampilan Soal Latihan Pilihan Ganda54



DAFTAR ISTILAH

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) adalah sebuah standar hardware dan software internasional untuk saling bertukar data di antara perangkat musik elektronik dan komputer dari merek yang berbeda.

NTSC (National Television System Committee) [adalah sistem televisi analog yang digunakan di sebagian besar Amerika , Burma, Korea Selatan, Taiwan, Jepang, Filipina dan beberapa negara pulau Pasifik dan wilayah. Standar NTSC pertama dikembangkan pada tahun 1941 dan tidak memiliki ketentuan untuk warna

PAL, kependekan dari phase-alternating line, phase alternation by line atau untuk phase alternation line, adalah sebuah encoding berwarna digunakan dalam sistem televisi broadcast, digunakan di seluruh dunia kecuali di kebanyakan Amerika, beberapa di Asia Timur, sebagian Timur Tengah dan Eropa Timur, dan Prancis.

SÉCAM adalah sistem televisi analog yang digunakan di Prancis dan beberapa negara lainnya, termasuk Rusia dan beberapa negara Eropa timur. Sistem yang dikembangkan mulai tahun 1956 oleh sebuah tim dengan ketuanya, Henri de France, ini merupakan standar video analog yang pertama di Eropa pada tahun 1967.

FLV (Flash Video) adalah format file wadah yang digunakan untuk mengirimkan konten video digital melalui Internet menggunakan Adobe Flash Player versi 6 dan yang lebih baru. Konten

Flash Video juga dapat tertanam dalam file SWF. Ada dua format file Flash Video yang berbeda: FLV dan F4V

INTISARI

Tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah Perancangan Dan Pembuatan Media Interaktif Pelajaran Agama Islam Untuk Kelas 3 Sd Di SD-SMPN SATAP 3 SEKOTON Menggunakan Adobe Flash Hal ini dilatar belakangi bahwa media pembelajaran yang digunakan masih sangat terbatas sehingga media yang ada kurang mengajak siswa untuk ikut dan berperan aktif dalam proses pembelajaran dan hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif dan cepat bosan. Proses penyampaian materi pelajaran tidak cukup hanya dengan penyampaian dengan metode ceramah atau melalui media buku..

Sekolah Dasar adalah awal jenjang pendidikan formal yang diterapkan di Indonesia yang ditempuh selama 6 tahun, yaitu mulai dari kelas 1 hingga kelas 6. Pelajar sekolah dasar pada umumnya berusia diantara 7-12 tahun, pada tahap ini ilmu yang diajarkan adalah dasar ilmu yang kemudian akan terus dikembangkan hingga sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. Dalam usia inilah pendidikan mengenai Sifat-sifat Terpuji dan Cara Berwudu diperkenalkan Agar Siswa-Siswi Mengetahui Cara-cara berwudhu yang baik sebelum melaksanakan sholat dan mengetahui sifat-sifat terpuji, seperti sifat amanah, istiqomah, rendah hati dan jujur .Multimedia Interaktif adalah suatu media yang terdiri dari banyak komponen atau media yang terhubung satu sama lain dan mampu berinteraksi.

Pengajaran media dalam bentuk multimedia interaktif memiliki kemampuan untuk menyimpan audio visual data, membuat multimedia interaktif khususnya interaktif pembelajaran sebagai pendukung metode pembelajaran konvensional yang dulu disampaikan melalui buku dan penjelasan langsung tanpa contoh dianggap kurang mudah dicerna oleh anak-anak, sehingga diharapkan pemanfaatan media CD interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dapat menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif mampu memberikan informasi dengan lebih menarik dan menyenangkan dari pada harus mendengarkan materi yang diberikan oleh pendidik.

Kata Kunci: , Sifat terpuji, Cara berwudu, Sekolah Dasar, Interaktif Pembelajaran

ABSTRACT

The objectives to be achieved in this Final Project are the Design and Making of Interactive Media for Islamic Studies for Class 3 Elementary Schools in SD-SMPN 3 SEKOTON Using Adobe Flash. to participate and take an active role in the learning process and this causes students to become passive and quickly get bored. The process of delivering subject matter is not enough just by delivering it with the lecture method or through the media of books .

Elementary school is the initial level of formal education applied in Indonesia which is taken for 6 years, starting from grade 1 to grade 6. Elementary school students are generally between the ages of 7-12 years, at this stage the knowledge taught is basic knowledge which will then be continues to be developed until junior high school and high school. It is at this age that education regarding Praiseworthy Characteristics and Methods of Wudu is introduced so that students know the proper methods of ablution before praying and know praiseworthy qualities, such as trustworthiness, istiqomah, humility and honesty. Interactive Multimedia is a medium which consists of many components or media that are connected to each other and able to interact.

Teaching media in the form of interactive multimedia has the ability to store audio visual data, create interactive multimedia, especially interactive learning as a support for conventional learning methods that were previously delivered through books and direct explanations without examples is considered less easily digested by children, so it is hoped that the use of interactive CD media which aims to improve learning outcomes can explain that interactive learning media can provide information more interesting and fun than having to listen to material provided by educators.

Keywords:; commendable nature, Wudu method, Elementary School, Interactive Learning