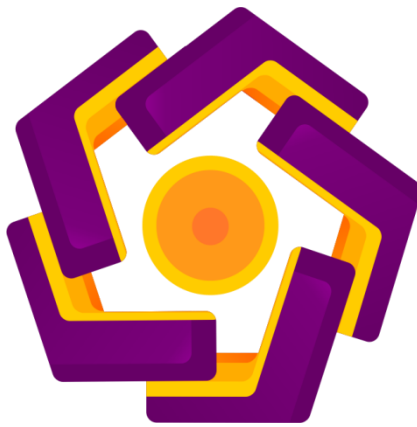


**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF “QANITA”
BAHASA ARAB UNTUK MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1
YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Lucky Permata Aryaning 18.01.4277

Shintyara Kusuma Arisa R 18.01.4278

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF “QANITA”
BAHASA ARAB UNTUK MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1
YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Program Diploma III Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Lucky Permata Aryaning	18.01.4277
Shintyara Kusuma Arisa R	18.01.4278

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF "QANITA" BAHASA ARAB UNTUK MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Lucky Permata Aryaning 18.01.4277

Shintyara Kusuma Arisa Rachmani 18.01.4278

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 21 Januari 2019

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF BAHASA
ARAB " QANITA " UNTUK MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1
YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Lucky Permata Aryaning 18.01.4277

Shintyara Kusuma Arisa R 18.01.4278

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 27 Februari 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 6 Maret 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si., M.T.
NIK. 190302038

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF “QANITA”
BAHASA ARAB UNTUK MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Lucky Permata Aryaning 18.01.4277

Shintyara Kusuma Arisa Rachmani 18.01.4278

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Februari 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mulia Sulistivono, M.Kom
NIK. 190302248

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 4 Maret 2019



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si., M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir 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, 5 Maret 2019



Lucky Permata Aryaning

NIM. 18.01.4277

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir 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, 5 Maret 2019



Shintyara Kusuma Arisa Rachmani

NIM. 18.01.4278

MOTTO

Happiness can be found even in the darkest of times, if one only remembers to turn on the light.

(Albus Percival Wulfric Brian Dumbledore.)

We've all got both light and dark inside us, what matters is the part we choose to act on, that's who we really are.

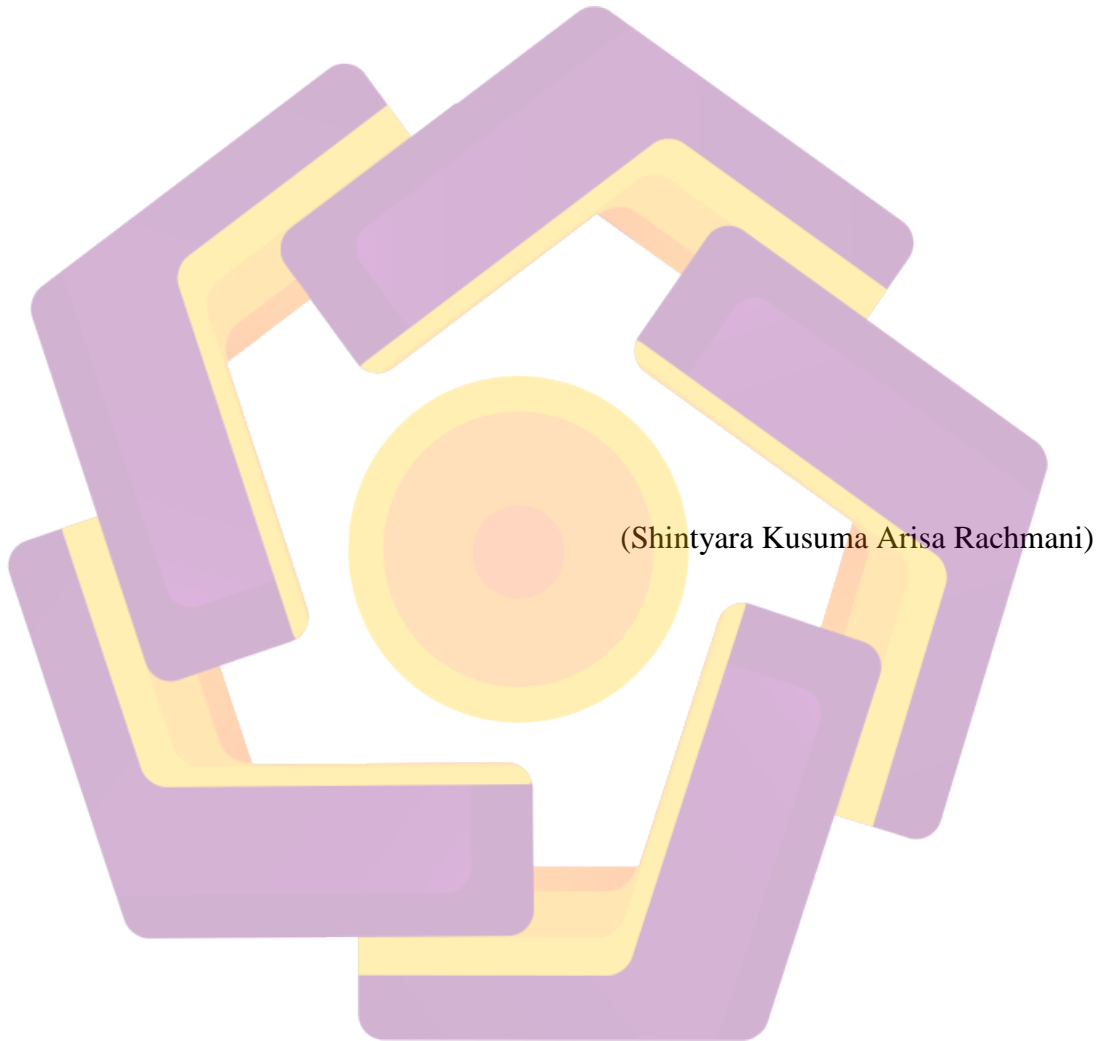
(Sirius Black)

Mind is not a book, which can be opened at any time and read during leisure time.

(Severus Snape)

MOTTO

Saat ini masih belajar menjadi manusia baik, karena sebaik-baiknya pasanganmu kelak adalah cerminan dari dirimu sendiri. Dan jika esok ketika Saya dan Kamu bertemu dalam keadaan belum sama-sama baik, mari belajar menjadi baik bersama-sama. (Shintyara, 2017)



(Shintyara Kusuma Arisa Rachmani)

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk :

1. Mamahku ibu Irianing Suparlinah dan papah yang tak pernah menyerah memperjuangkan, mendoakan, dan selalu mendukungku. Adik perempuanku Firsta Septiana Aryaning yang selalu memberikan semangat juga ibu Kartinah Priyo Sumarto nenekku yang memberikan dukungan dalam segala hal.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, memberi arahan dan membantu penulis dalam penyusunan skripsi. Terimakasih atas bimbingan bapak selama ini.
3. Untuk sahabat-sahabat pendengar setia keluh kesahku Syadzwina Hindun Nabila dan Agnes Nurul Hidayat (abi) untuk rekan seperjuangan Shintyara mlehoy yang selalu bersama sama nangis , nunggu dosen , pusing buat program bareng dan mbak Deska Miyati yang selalu menemani .
4. Sahabat-sahabat dari Purwokerto, Isnaeni Setiyowati dan Martina yang selalu nanyain kapan kelar kuliah.

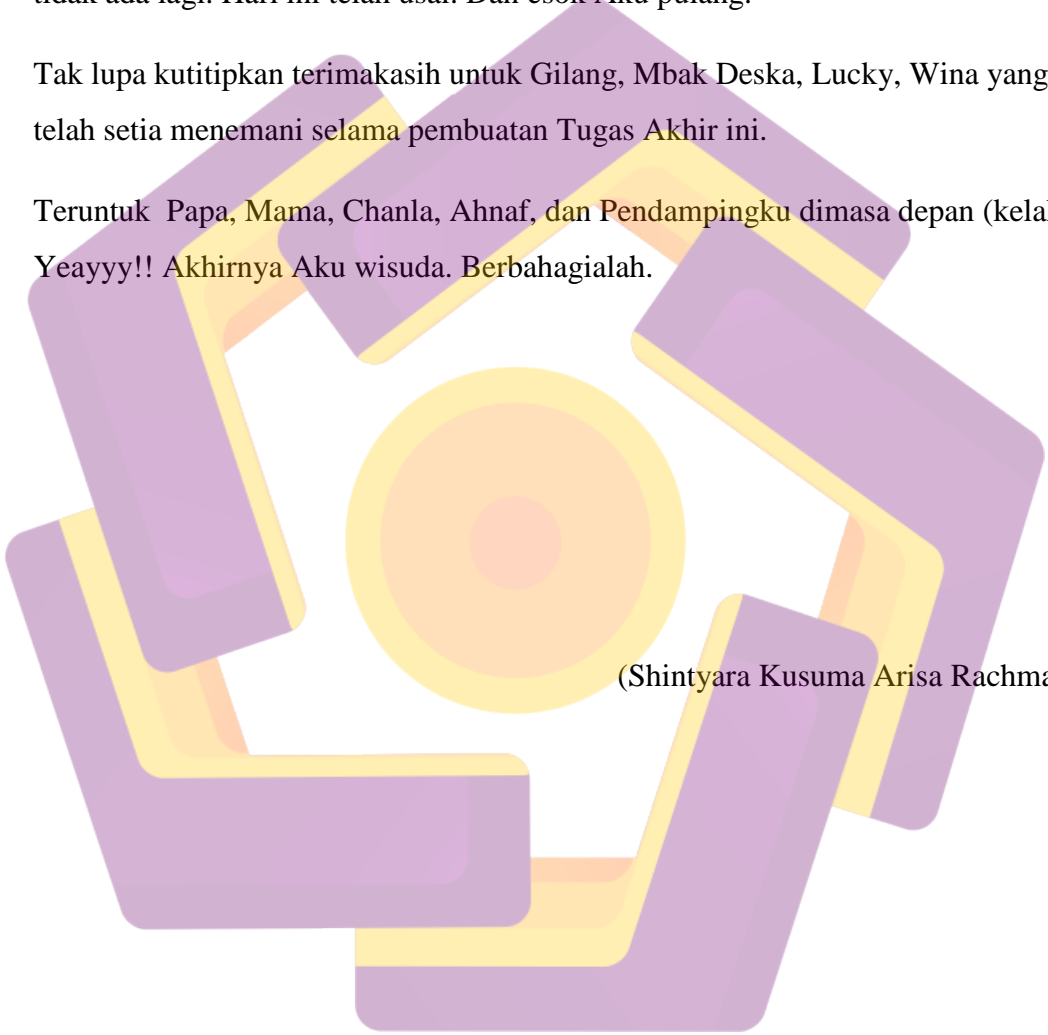
- Lucky Permata Aryaning -

PERSEMBAHAN

Untuk sebuah senyum dan sebit doa dari sepasang cahaya yang selalu ada diantara ruang gelap, Mama Papaku, kuucapkan terimakasih untuk segalanya. Untuk segenggam rindu akan rumah yang selalu kubawa-bawa, mulai esok sudah tidak ada lagi. Hari ini telah usai. Dan esok Aku pulang.

Tak lupa kutitipkan terimakasih untuk Gilang, Mbak Deska, Lucky, Wina yang telah setia menemani selama pembuatan Tugas Akhir ini.

Teruntuk Papa, Mama, Chanla, Ahnaf, dan Pendampingku dimasa depan (kelak); Yeayyy!! Akhirnya Aku wisuda. Berbahagialah.



(Shintyara Kusuma Arisa Rachmani)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, ridho dan karunia-Nya penulis masih diberi kesempatan dan kemudahan untuk menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Dan Pembuatan Media Interaktif “QANITA” Bahasa Arab Untuk Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Yogyakarta”. Tugas Akhir ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Diploma Ahli Madya pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya Tugas Akhir ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua jurusan D3 Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang menuntun jalannya Tugas Akhir ini.
5. Kedua Orang Tua, Adik dan Segenap Keluarga dan Sahabat yang telah memberikan dukungan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
6. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis selalu membuka diri untuk saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Terimakasih.

Yogyakarta, 4 Maret 2019

Lucky Permata Aryaning

Shintyara Kusuma Arisa R



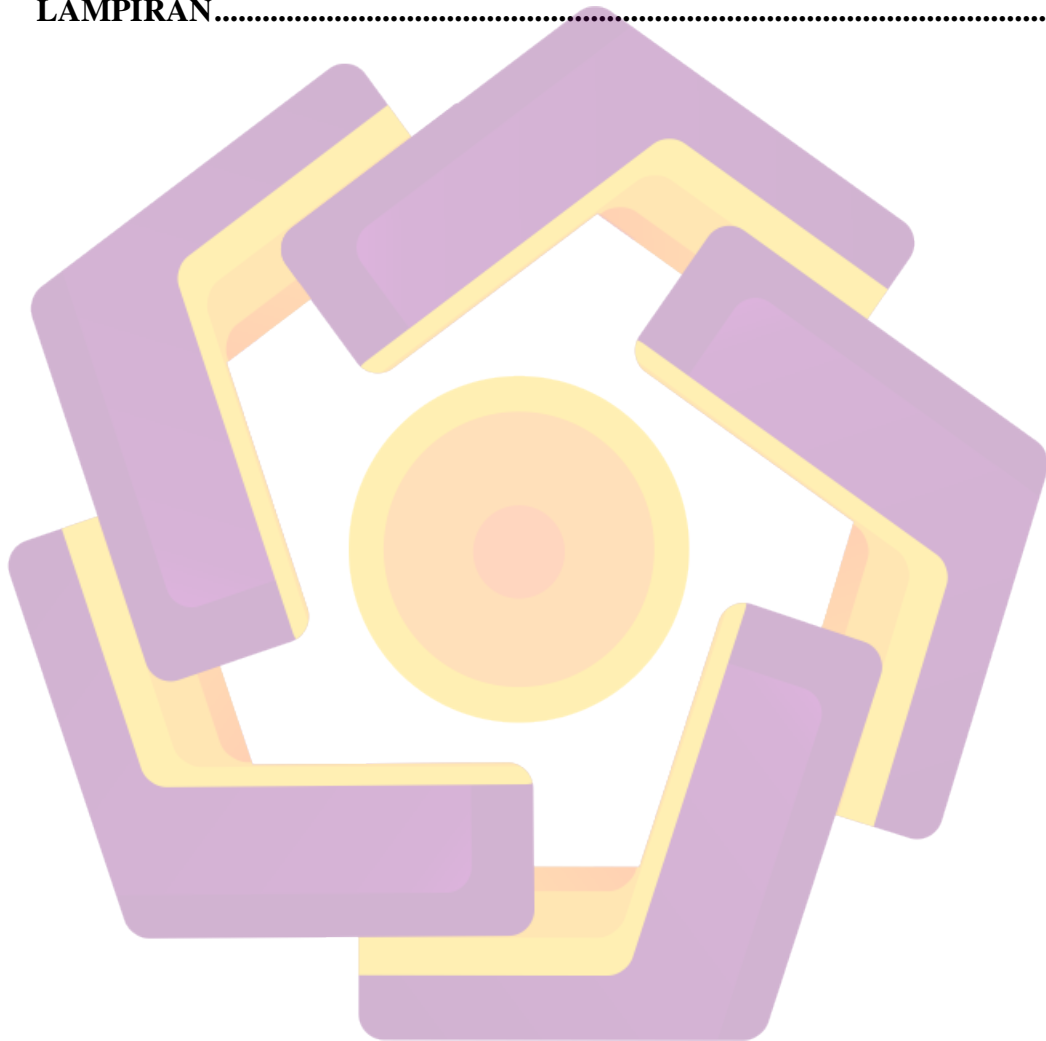
DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
INTISARI	xix
ABSTRACT	xx
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Manfaat Bagi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Yogyakarta.....	4
1.5.2 Manfaat Bagi Siswa	4

1.5.3 Manfaat Bagi Guru	4
1.5.4 Manfaat Bagi Mahasiswa.....	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Pengumpulan Data	5
1.6.2 Analisis Sistem	5
1.6.3 Perancangan.....	6
1.6.4 Implementasi.....	6
1.6.5 Pengujian.....	6
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II	8
LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Media	8
2.1.1 Pengertian Media.....	8
2.1.2 Media Interaktif.....	9
2.1.3 Jenis-Jenis Media.....	9
2.2 Multimedia	11
2.2.1 Sejarah Multimedia.....	11
2.2.2 Definisi Multimedia	12
2.2.3 Elemen Multimedia	12
2.2.4 Pemanfaatan Multimedia Berbasis Komputer	14
2.3 Media Pembelajaran	15
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	15
2.3.2 Pengertian Pembelajaran.....	16
2.3.3 Proses Pembelajaran Sebagai Bentuk Komunikasi	17
2.4 Pembelajaran Bahasa Arab.....	18
2.5 Madrasah Ibtidaiyah.....	18
2.6 Android.....	22
2.7 Adobe Flash CS6	22
2.7.1 ActionScript 3.0	23
2.8 CorelDraw X6.....	24

2.9	MDLC	24
2.10	PIECES.....	26
2.11	Perancangan Sistem	28
2.12	Black Box.....	29
BAB III		30
TINJAUAN UMUM.....		30
3.1	Tinjauan Umum MI Negeri 1 Yogyakarta.....	30
3.1.1	Sejarah Singkat MIN 1 Yogyakarta	30
3.1.2	Visi Dan Misi MIN 1 Yogyakarta	31
3.1.3	Sarana Prasarana	33
3.1.4	Struktur Organisasi.....	36
3.1.5	Siswa MIN 1 Yogyakarta	40
BAB IV		42
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		42
4.1	Analisis Sistem	42
4.1.1	Analisis PIECES	42
4.1.2	Analisis Masalah	45
4.2	Analisis Kebutuhan	46
4.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	46
4.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	47
4.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	48
4.4	Implementasi dan Pembahasan	50
4.4.1	<i>Concept</i>	50
4.4.2	<i>Design</i>	51
4.4.3	<i>Material Collecting</i>	62
4.4.4	Pembuatan Aplikasi (<i>Assembly</i>)	85
4.4.5	<i>Testing</i>	98
4.4.6	Pembahasan	100
4.4.7	<i>Distribution</i>	103
BAB V		104

PENUTUP.....	104
5.1 Kesimpulan	104
5.2 Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN.....	1



DAFTAR TABEL

Table 1 Data Ruangan.....	34
Table 2 Data Fasilitas MIN 1 Yogyakarta	35
Table 3 Data Guru dan Karyawan	36
Table 4. Data Siswa MIN 1 Yogyakarta	40
Table 5 Jumlah Rombongan Kelas	41
Table 6 Perancangan Navigasi	52
Table 7 Tabel Gambar Anggota Sekolah.....	62
Table 8 Tabel Peralatan Sekolah.....	65
Table 9 Tabel Gambar Kantin Sekolah.....	68
Table 10 Tabel Gambar Mushola Sekolah.....	72
Table 11 Tabel Soal Latihan	74
Table 12 Tabel Daftar Suara	77
Table 13 Blackbox Testing	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Multime Development Life Cycle/Metode Luther</i>	25
Gambar 2. Struktur Navigasi Sistem.....	28
Gambar 3. Rencana Pengujian	29
Gambar 4. Peta MIN 1 Yogyakarta.....	33
Gambar 5. Struktur Organisasi MIN 1 Yogyakarta	40
Gambar 6. Struktur Navigasi.....	51
Gambar 7 Flowchart Menu Latihan Berbicara.....	56
Gambar 8. Perancangan Halaman Intro	57
Gambar 9. Perancangan Halaman <i>Home</i>	58
Gambar 10. Perancangan Halaman Materi	58
Gambar 11. Perancangan Halaman Teori	59
Gambar 12. Perancangan Halaman Pengaturan	60
Gambar 13 Perancangan Halaman Latihan.....	61
Gambar 14 Halaman Konfirmasi Keluar	61
Gambar 15. Tampilan pembuatan <i>background</i>	87
Gambar 16. Pembuatan Tombol	88
Gambar 17. Sketsa pada gambar Roti	89
Gambar 18. Pewarnaan pada gambar roti	89
Gambar 19. Tampilan website	90
Gambar 20 <i>Publish Setting</i>	98
Gambar 21 Menyimpan file .EXE	98
Gambar 22 Halaman Intro.....	101

Gambar 23 Halaman Home..... 102

Gambar 24 Halaman Materi..... 102



INTISARI

Pembelajaran bahasa Arab sudah lama dilakukan di Indonesia, namun hasilnya belum sepenuhnya maksimal. Berbagai masalah masih sering bermunculan dan hampir jarang terselesaikan. Aktifitas pengajaran bahasa Arab sebagai inti proses pendidikan berjalan kurang maksimal. Guru memiliki tantangan tersendiri dalam mengajarka kepada anak-anak. Berbeda dengan bahasa lain, pendidikan bahasa Arab memiiki struktur susunan kata yang cukup sulit sehingga dibutuhkan metode mudah mengajarkan bahasa Arab pada anak. Mengajarkan anak-anak bahasa Arab tidaklah mudah, karena dunia anak sebenarnya hanya untuk bermain. Oleh karena itu perlu adanya suatu strategi pembelajaran untuk menarik bagi para siswa.

Perkembangan teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada pembelajaran yang dilaksanakan secar konvensional seperti teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi adalah dengan membuat aplikasi pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia dengan penambahan animasi sehingga membuat tampilan menjadi lebih menarik, karena informasi yang dilengkapi dengan visualisasi dan animasi dapat mudah dipahami oleh para siswa .

Melihat permasalahan diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian gua memberikan alternative media pembelajaran awal bagi siswa dengan sangat interaktif dan edukatif terutama pengenalan bahasa Arab. Denga kemajuan teknologi sekarang ini, dalam penelitian ini akan di bangun aplikasi edukasi interaktif pembelajara bahasa Arab . Aplikasi ini di bangun dengan perangkat lunak Adobe Flash.

Kata kunci: Media Interaktif, Bahasa Arab, *Flash*.

ABSTRACT

Arabic learning has long been done in Indonesia, but the results have not been fully maximized. Various problems still often appear and are almost rarely resolved. The activity of teaching Arabic as the core of the education process runs less optimally. The teacher has a challenge in teaching to children. In contrast to other languages, Arabic language education has a structure of wording that is quite difficult so that an easy method is needed to teach Arabic to children. Teaching Arabic children is not easy, because the real world of children is just to play. Therefore there needs to be a learning strategy to appeal to students.

The development of multimedia technology has promised great potential in changing the way a person learns, to obtain information, adjust information and so on. Multimedia also provides opportunities for educators to develop learning techniques. The source of information is no longer focused on conventionally implemented learning such as text from books solely but wider than that. One of the uses of information technology is to create multimedia-based Arabic learning applications with the addition of animation to make the display more attractive, because information equipped with visualization and animation can be easily understood by students.

Looking at the problems above, the author is interested in conducting research. I provide an alternative media for early learning for students with very interactive and educative especially the introduction of Arabic. With today's technological advances, in this study will be built an interactive Arabic learning application. This application is built with Adobe Flash software.

Keywords: *Interactive Media, Arabic Language, Flash.*