

**APLIKASI PEMBELAJARAN AL KARIM BERBASIS MULTIMEDIA
PADA SDIT LUKMAN AL HAKIM TIMOHO**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Dyo Aji Nurma'rifat Simone

15.01.3556

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**APLIKASI PEMBELAJARAN AL KARIM BERBASIS MULTIMEDIA
PADA SDIT LUKMAN AL HAKIM TIMOHO**

TUGAS AKHIR

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



disusun oleh

Dyo Aji Nurma'rifat Simone

15.01.3556

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**APLIKASI PEMBELAJARAN AL KARIM BERBASIS MULTIMEDIA
PADA SDIT LUKMAN AL HAKIM TIMOHO**

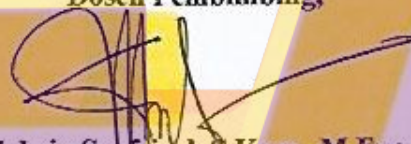
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dyo Aji Nurma'rifat Simone

15.01.3556

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 29 November 2017

Dosen Pembimbing,



Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.

NIK. 190302105

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**APLIKASI PEMBELAJARAN AL KARIM BERBASIS MULTIMEDIA
PADA SDIT LUKMAN AL HAKIM TIMOHO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dyo Aji Nurma'rifat Simone

15.01.3556

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Wiwi Widayani, M.Kom
NIK. 190302272

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 16 Agustus 2018



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir 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, 28 Agustus 2018



Dyo Aji Nurma'rifat Simone

NIM. 15.01.3556

MOTTO

“Terkadang saat kita menemui kesulitan, itu adalah sebuah tangga yang harus dilewati untuk menuju keberhasilan”
(Ustadz Roisudin)

“Untuk memperoleh keberhasilan, harus bisa mengalahkan rasa malas”
(D.o)

“Seorang pelajar yang sukses mendapatkan ilmu dan bisa mengamalkannya adalah dia yang bisa menghargai ilmu, ahli ilmu dan gurunya”
(Kitab Ta’lim Muta’alim Pasal 4)



PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT karena telah berhasil menyelesaikan Tugas Akhir ini. Saya persembahkan Tugas Akhir ini untuk :

1. Bapak dan Ibu tercinta yang selalu mendoakan, memberi restu, kasih sayang dan pengorbanan yang tiada tara.
2. Adik saya yang selalu memotivasi.
3. Dosen pembimbing saya bapak Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng. yang telah membimbing dan mengarahkan saya dalam pembuatan tugas akhir ini.
4. Dosen di Universitas Amikom Yogyakarta, terima kasih atas doa, ilmu dan bimbingannya selama ini.
5. Ustadz Roisudin, yang telah membimbing dan memotivasi saya dalam pembuatan tugas akhir ini.
6. Teman-teman kelas 15 D3TI 02, terima kasih atas doa dan semangatnya selama ini.
7. Aji Pamungkas, yang telah membantu banyak dalam proses pembuatan dan selalu memotivasi.
8. Warga di kontrakan kampung Kabregan Piyungan, terima kasih untuk doa dan dukungannya.
9. Teman-teman di Universitas Amikom Yogyakarta yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, terima kasih atas doa dan semangatnya selama ini.
10. Pihak SDIT Lukman Al Hakim Timoho yang telah membantu dalam proses pembuatan tugas akhir ini.

TERIMA KASIH.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini, dengan judul “Aplikasi Pembelajaran Al Karim Berbasis Multimedia Pada SDIT Lukman Al Hakim Timoho”.

Tugas Akhir ini di susun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Diploma pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

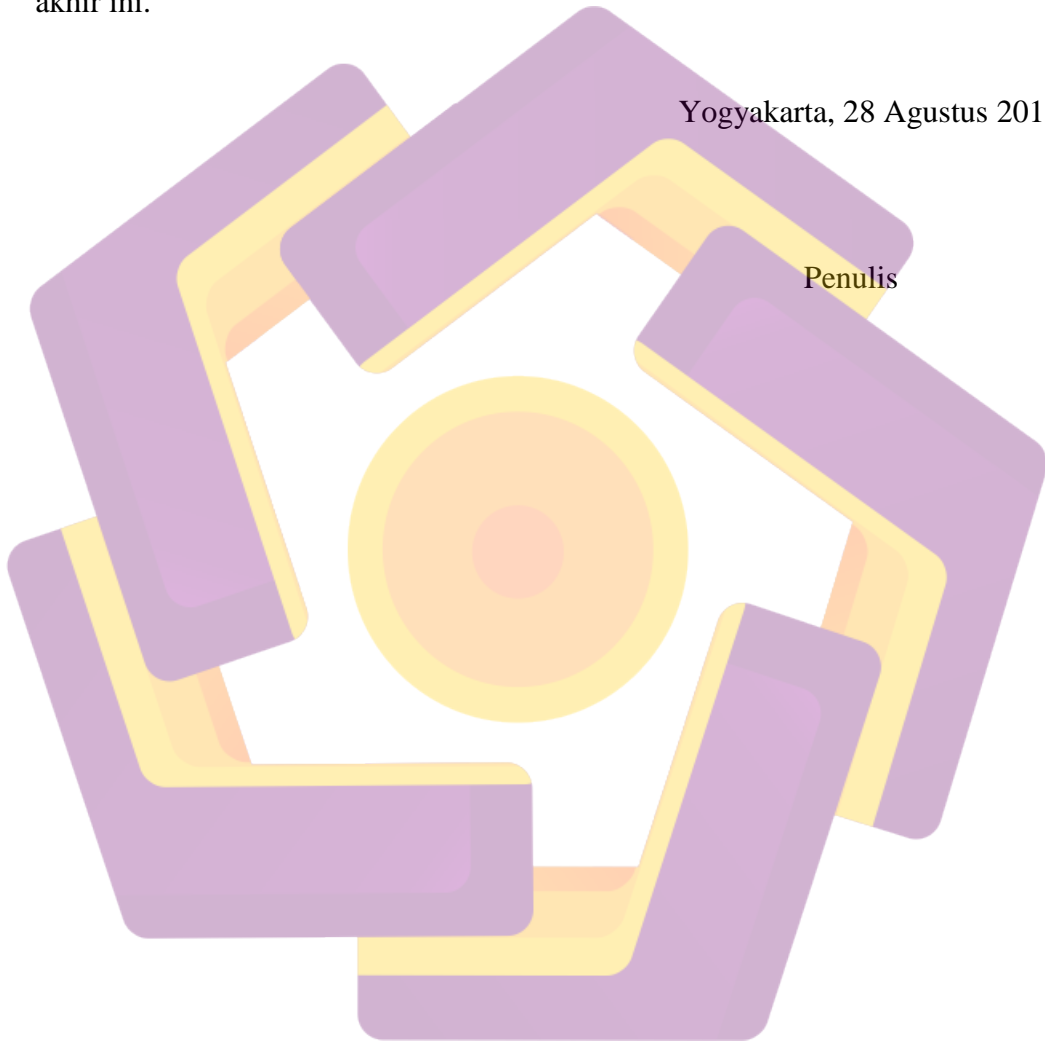
Selama penyusunan tugas akhir ini, penullis banyak memperoleh bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

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
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng. selaku Ketua Program Studi D-3 Teknik Informatika dan dosen pembimbing.
4. Ibu Wiwi Widayani, M.Kom dan Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku dosen penguji tugas akhir.
5. Seluruh civitas akademika Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu, dukungan dan sarana.
6. Kedua orang tua penulis yang telah memberikan restu, do'a, dukungan moril ataupun materiil dan motivasi bagi penulis.
7. Seluruh teman-teman D3TI02 angkatan 2015.
8. Seluruh keluarga dan teman-teman yang selaku mendukung penulis.
9. Ibu Ulfi Fatkhiyah, S.Ag selaku kepala sekolah SDIT Lukman Al Hakim Timoho yang telah membantu selama proses pembuatan tugas akhir ini.
10. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan tugas akhir ini sampai selesai.

Akhir kata, penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca. Dan penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini, masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka jika ada kritik atau saran yang membangun untuk tugas akhir ini.

Yogyakarta, 28 Agustus 2018

Penulis



DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
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	3
1.6. Metode Penelitian	4
1.7. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1. Tinjauan Pustaka.....	6
2.2. Multimedia.....	7
2.2.1. Pengertian Multimedia	7
2.2.2. Objek Multimedia.....	8
2.2.2.1 Teks.....	8
2.2.2.2 Gambar	9
2.2.2.3 Animasi.....	9
2.2.2.4 Suara	9

2.2.2.5 Video.....	10
2.2.3 Manfaat Multimedia	10
2.3. Metode Al Karim	11
2.3.1 Buku Al Karim	12
2.3.1.1 Jilid PAUD.....	12
2.3.1.3 Jilid 1	12
2.3.1.4 Jilid 2	12
2.3.1.5 Ghorib	13
2.3.1.6 Tajwid	13
2.3.1.7 Jilid 1 & 2 Dewasa.....	13
2.3.1.8 Panduan Talaqqi	14
2.4. Media Pembelajaran.....	14
2.4.1 Model-model Media Pembelajaran	14
2.4.2 Struktur Sistem Navigasi Multimedia	15
2.4.2.1 Struktur Linier	15
2.4.2.2 Struktur Hirarki.....	15
2.4.2.3 Struktur Non Linier.....	16
2.4.2.4 Struktur Campuran.....	17
2.5. Siklus Pengembangan Mutimedia.....	17
2.6. Adobe Flash CS 6	18
2.6.1 Sejarah Adobe Flash CS 6.....	18
2.6.2 Lingkungan Kerja Adobe Flash CS 6.....	19
2.6.3 Actionscript 3.0	20
2.7. Coreldraw X7.....	22
2.8. Adobe Premier CC 2015	25
2.9. Adobe Audition CS 6.....	26
2.10. Storyboard.....	26
BAB III GAMBARAN UMUM	29
3.1. Letak Geografis.....	29
3.1.1 Sejarah Berdiri	29
3.1.2 Visi dan Misi	32

3.1.2.1	Visi.....	32
3.1.2.2	Misi.....	32
3.1.3	Tujuan.....	33
3.2.	Resume Wawancara Dengan Narasumber.....	33
3.3.	Alur Kerja.....	34
BAB IV	PEMBAHASAN.....	35
4.1.	Mengidentifikasi Masalah.....	35
4.2.	Merancang Konsep.....	35
4.3.	Merancang Isi.....	36
4.3.1	Opening.....	36
4.3.2	Pilihan.....	37
4.3.3	Keluar.....	37
4.3.4	Menu Utama.....	38
4.3.5	Baca.....	38
4.3.6	Sholawat.....	38
4.3.7	Video.....	38
4.3.8	Kuis.....	38
4.3.9	Aturan Main.....	39
4.3.10	Kumpulan Bab.....	39
4.3.11	Kumpulan Sholawat.....	39
4.3.12	Kumpulan Video.....	39
4.3.13	Kumpulan Kuis.....	40
4.4.	Merancang Naskah.....	40
4.5.	Merancang Grafik.....	44
4.5.1	Merancang Halaman Opening.....	45
4.5.2	Merancang Halaman Menu Utama.....	46
4.5.3	Merancang Halaman Aturan Main.....	46
4.5.4	Merancang Halaman Baca.....	47
4.5.4.1	Merancang Halaman Awal Bab.....	48
4.5.4.2	Merancang Halaman Isi.....	49
4.5.4.3	Merancang Halaman Kumpulan Bab.....	50

4.5.5	Merancang Halaman Sholawat.....	50
4.5.5.1	Merancang Halaman Kumpulan Sholawat.....	51
4.5.5.2	Merancang Halaman Tampilan Sholawat.....	51
4.5.6	Merancang Halaman Video.....	52
4.5.7	Merancang Halaman Kuis.....	52
4.5.8	Merancang Halaman Pilihan.....	53
4.5.9	Merancang Halaman Profil.....	54
4.5.10	Merancang Halaman Bantuan.....	55
4.5.11	Merancang Halaman Saran.....	56
4.6.	Memproduksi Sistem.....	57
4.6.1	Membuat Desain Tampilan.....	57
4.6.1.1	Membuat dengan CorelDrawX7.....	58
4.6.1.2	Membuat Gambar Menjadi Animasi.....	60
4.6.2	Mengolah Suara.....	62
4.6.3	Pembuat Aplikasi Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash CS 6.....	63
4.6.3.1	Membuat Halaman Menu Utama.....	64
4.6.3.2	Membuat Tombol Suara di Penggalan Ayat.....	67
4.7.	Melakukan Tes.....	70
4.7.1	Halaman Opening.....	71
4.7.2	Halaman Pilihan.....	71
4.7.3	Halaman Utama.....	72
4.7.4	Halaman Menu Baca.....	73
4.7.5	Menu Sholawat.....	74
4.7.6	Menu Video.....	74
4.7.7	Menu Kuis.....	75
4.8.	Menggunakan Sistem.....	75
4.9.	Memelihara Sistem.....	76
BAB V	PENUTUP.....	77
5.1.	Kesimpulan.....	77

5.2. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	79



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Actionscript 2.0 dan Actionscript 3.0.....	21
Table 4.1 Keterangan Struktur Diatas.....	38



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Diagram Multimedia	8
Gambar 2.2 Navigasi Linier	15
Gambar 2.3 Navigasi Hirarki	16
Gambar 2.4 Navigasi Non Linier	16
Gambar 2.5 Navigasi Campuran	17
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Multimedia	18
Gambar 2.7 Tampilan Awal Adobe Flash CS6	20
Gambar 2.8 Lembar Kerja CorelDraw X7	23
Gambar 2.9 Adobe Premier CC 2015	25
Gambar 2.10 Adobe Audition CS6	26
Gambar 2.11 Contoh storyboard	27
Gambar 3.1 Alur Kerja	34
Gambar 4.1 Struktur Desain Menu Dalam Aplikasi	36
Gambar 4.2 Sketsa gambar anak	37
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Opening	45
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Menu Utama	46
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Cara Bermain	47
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Awal Bab	48
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Baca Isi	49
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Baca Kumpulan Bab	50
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Sholawat	51
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Tampilan Pemutar Sholawat	51
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Video	52
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Kuis	53
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Pilihan	54
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Profil	55
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Bantuan	55
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Saran	56
Gambar 4.17 Stuktur Aplikasi Yang Dipakai	57
Gambar 4.18 Buku Al Karim Jilid 2	58

Gambar 4.19 Membuat Lembar Baru Pada CorelDrawX7	59
Gambar 4.20 Ukuran Mobile	59
Gambar 4.21 Proses pembuatan gambar teks	60
Gambar 4.22 Gambar Anak	61
Gambar 4.23 Lembar kerja photoshop.....	61
Gambar 4.24 Gambar Anak Terpisah	62
Gambar 4.25 Lembar kerja Adobe Audition CS 6.....	63
Gambar 4.26 Halaman baru	64
Gambar 4.27 Jendela Properties.....	66
Gambar 4.28 Halaman Isi	67
Gambar 4.29 Sound Properties	68
Gambar 4.30 Spesifikasi handphone.....	70
Gambar 4.31 Halaman Opening.....	71
Gambar 4.32 Halaman Pilihan.....	72
Gambar 4.33 Halaman Utama.....	73
Gambar 4.34 Halaman Baca	73
Gambar 4.35 Halaman Sholawat	74
Gambar 4.36 Halaman Video.....	74
Gambar 4.37 Halaman Kuis.....	75

INTISARI

Pembelajaran dalam perkembangan teknologi merupakan hal yang penting di era sekarang ini. Penerapan teknologi didalam proses belajar dapat memberikan kemudahan dan meningkatkan efisiensi pembelajaran. Proses pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan, untuk membentuk moral dan akhlaq anak. Pendidikan agama merupakan pendidikan yang harus ditanamkan sejak dini, terutama tentang ilmu Al Qur'an. Anak perlu mengetahui ilmu tajwid dan mempelajari makhroj, sifat, dan hukum-hukum tajwidnya.

SDIT Lukman Al Hakim Timoho merupakan sekolah islam terpadu yang pembelajarannya menekankan ilmu agama. Disana sekarang terdapat metode baru membaca al qur'an yang diberi nama metode al karim. Dengan metode ini, siswa-siswi dapat belajar dengan mudah dan menyenangkan. Karena baru dan materi yang diterima oleh siswa tidak tersampaikan kurang, maka metode ini membutuhkan media pembelajaran untuk mengenalkan dan meningkatkan belajar siswa-siswi diluar sekolah. Selain efektif, anak-anak dapat belajar sendiri dan orangtua juga dapat mendampingi belajar.

Aplikasi pembelajaran yang dibuat menggunakan *software adobe flash CS 6 Actionscript 3* yang dapat dijalankan di *Android*. Untuk membuatnya harus sesuai dengan kurikulum yang sudah disediakan oleh tim Al Karim. Bahan untuk pembuatan seperti; materi, suara dan video akan digabung menjadi satu aplikasi.

Keyword : media pembelajaran, metode alkarim, adobe flash cs6, actionscript3

ABSTRACT

Learning in technological development is important in today's era. Application of technology in the learning process can facilitate and improve learning efficiency. The learning process must be tailored to the needs, to form moral and morality of children. Religious education is an education that must be instilled early on, especially about the science of the Qur'an. Children need to know the science of tajwid and learn makhroj, nature, and laws tajwidnya.

SDIT Lukman Al Hakim Timoho is an integrated Islamic school whose learning emphasizes the science of religion. There is now a new method of reading al qur'an which is named al karim method. With this method, the students can learn easily and fun. Because new and accepted material by students is not conveyed less, then this method requires learning media to introduce and improve learning of students outside school. In addition to being effective, children can learn by themselves and parents can also accompany them to learn.

Learning application created using Adobe Flash CS6 Actionsript 3 software that can run on Android. To make it must be in accordance with the curriculum provided by Al Karim's team. Materials for manufacture such as; material, sound and video will be merged into one application.

Keyword : education media, metode alkarim, adobe flash cs6, actionsript3

