

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF “QIRO’AH” PADA SDN BLEBER**

SKRIPSI



disusun oleh

Seta Darunala

15.11.9271

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF “QIRO’AH” PADA SDN BLEBER**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Seta Darunala

15.11.9271

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “QIRO’AH” PADA SDN BLEBER

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Seta Darunala

15.11.9271

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 November 2019

Dosen Pembimbing,



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF "QIRO'AH" PADA SDN BLEBER

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Seta Darunala

15.11.9271

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 November 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164

Robert Marco, M.T.
NIK. 190302228

Dr. Andi Sunvoto, M.Kom.
NIK. 190302052



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 18 November 2019



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya asli sendiri (ASLI), dan isi didalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi maupun, 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 28 November 2019

METERAI
TEMPEL
TGL. 20
402C1AHF155468516

6000
ENAM RIBU RUPIAH

Seta Darunala

NIM 15.11.9271

MOTTO

“Berjalan tak seperti rencana adalah jalan yang sudah biasa dan jalan satu-satunya adalah jalani sebaik kau bisa”

- FSTVLS -

Memang diam itu emas

Bergerak meski pelan, berbuat sesuatu biar-pun sedikit, tentu saja lebih menyehatkan daripada diam, dari pada diam-diam menghujat, daripada diam tapi terus menerus berharap

@faridstevy

Mahasiswa
bibit
unggul

Oke
Sip!
Asik!

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah kupersembahkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan juga kesempatan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi saya dengan segala kekurangannya. Segala syukur kuucapkan kepadaMu Ya Rabb, karena sudah menghadirkan orang-orang berarti disekeliling saya. Yang selalu memberi semangat dan doa, sehingga skripsi saya ini dapat diselesaikan dengan baik.

Untuk karya yang sederhana ini, maka saya persembahkan untuk ...

1. Kedua orang tua yang telah memberi saya dukungan, kasih sayang dan doa untuk saya selama ini.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom. selaku dosen pembimbing, yang selalu memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan laporan ini.
3. Semua orang yang menanyakan saya “kapan wisuda ?”
4. Seluruh teman-teman yang selalu memberikan bantuan dan dukungan
5. Sobat-sobat ”PRODUK GAGAL” yang suka menghibur dan *rasan-rasan* tentunya.
6. Anak kos “Gorongan esek-esek” yang suka telat bayar wifi/listrik, kalian luar biasa.
7. Untuk Game PUBG berkatmu wisudaku telat, *kamu sungguh candu*
8. Untuk Honda CB 100 K 3271 JA, you are the best ride I ever have, i love you so much...
9. Dan secara khusus saya persembahkan juga untuk pendamping hidup saya. (*kelak*)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas berkah, rahamat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “QIRO’AH” PADA SDN BLEBER “ sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan serta rintangan yang penulis hadapi namun pada akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupu spiritual. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Drs. H.M Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom. selaku dosen pembimbing, yang selalu memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan laporan ini.
4. Dr. Andi Sunyoto, M.Kom. dan Bapak Robert Marco, M.T. selaku dosen penguji, Terimakasih atas saran yang diberikan selama pengujian untuk memperbaiki laporan menjadi lebih baik lagi
5. Seluruh jajaran Dosen dan Staf Universitas Amikom Yogyakarta
6. Seluruh Guru SDN BLEBER yang telah memberikan izin penelitian dan membantu kelancaran penelitian ini.
7. Seluruh responden yang telah bersedia membantu dan meluangkan waktu dalam pengisian kuesioner
8. Kedua Orang tua beserta adik-adik yang telah memberikan doa dan dukungan selama proses pembuatan skripsi.
9. Teman-teman angkatan 2015 khususnya 15-SI-TI12 yang telah berjuang bersama.

10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu memberikan dukungan.

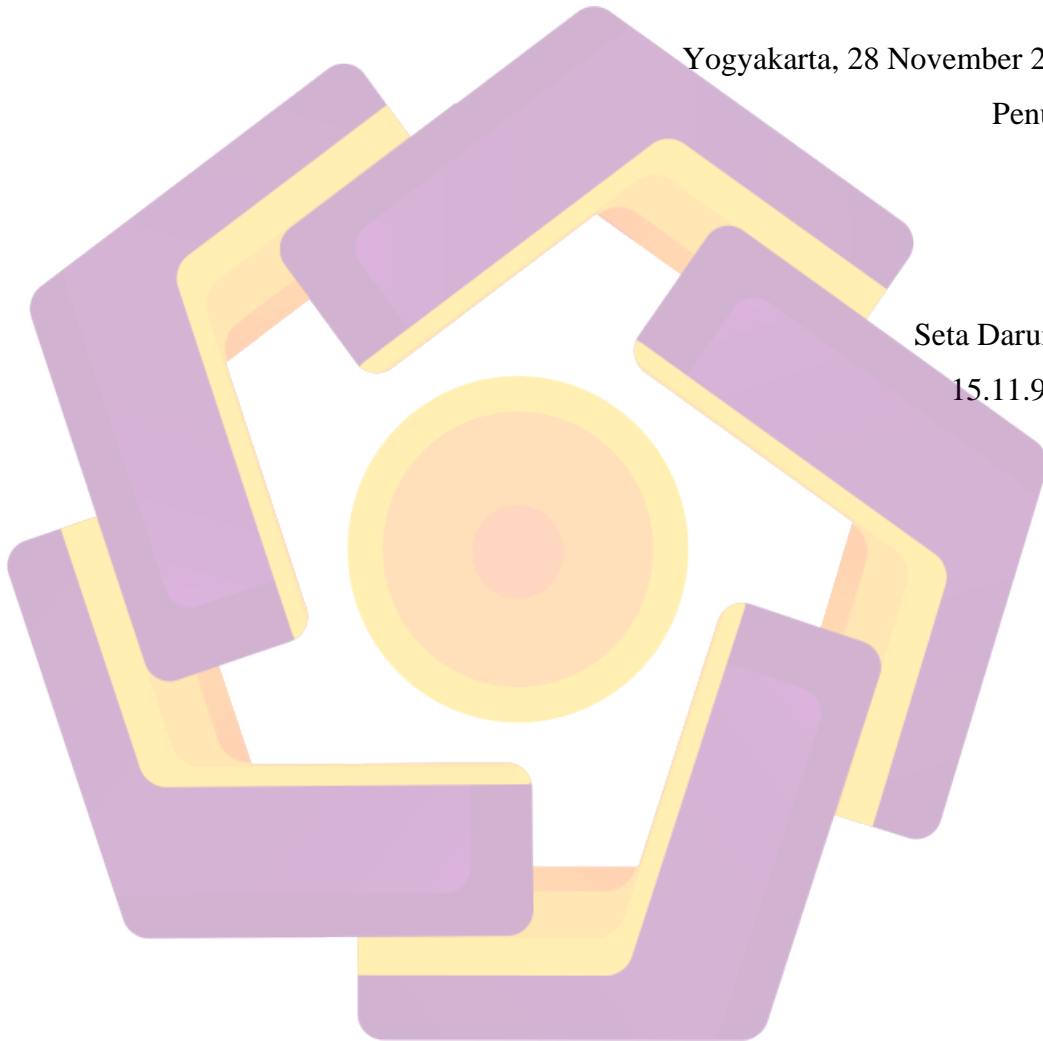
Penulis mohon maaf atas segala kesalahan yang pernah dilakukan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk mendorong penelitianpenelitian selanjutnya.

Yogyakarta, 28 November 2019

Penulis,

Seta Darunala

15.11.9271



DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I 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	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	5

1.6.4	Metode Pengembangan	5
1.6.5	Metode Testing.....	5
1.7	Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....		7
2.1	Kajian Pustaka.....	7
2.2	Multimedia	8
2.2.1	Jenis Multimedia	10
2.2.2	Penggunaan Multimedia.....	11
2.2.3	Media Pembelajaran Interaktif.....	12
2.2.4	Manfaat media pembelajaran interaktif.....	13
2.3	Pengertian Qira'ah.....	17
2.4	Unity 3D.....	19
2.5	CorelDraw X5	20
2.6	Analisis SWOT	20
2.7	Alpha Testing	22
2.8	Evaluasi	24
2.9	Usability Testing	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		26
3.1	Tinjauan Umum.....	26
3.1.1	Profil.....	26
3.1.2	Visi, Misi, dan Tujuan.....	27
3.2	Analisis.....	28
3.2.1	Analisis Sistem.....	28
3.2.2	Analisis SWOT	30
3.2.3	Analisis Kebutuhan	34

3.2.4	Studi Kelayakan Aplikasi.....	35
3.3	Perancangan Konsep	36
3.3.1	Konsep (<i>Concept</i>).....	36
3.3.2	Desain (<i>Design</i>).....	37
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		43
4.1	Implementasi	43
4.1.1	Assembly	43
4.1.1.1.	Perancangan Konsep	43
4.1.1.2.	Perancangan Multimedia.....	43
4.1.1.3.	Perancangan Aplikasi	45
4.2	Pengujian Alpha	61
4.2.1	Blackbox testing	61
4.2.2	Evaluasi	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		66
5.1	Kesimpulan.....	66
5.2	Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA		68
LAMPIRAN.....		70

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Kekuatan (<i>strength</i>)	30
Tabel 3.2 Analisis Kelemahan (<i>weakness</i>)	31
Tabel 3.3 Kesempatan / Peluang (<i>Oportunity</i>)	31
Tabel 3.4 Analisis Ancaman (<i>Threats</i>)	32
Tabel 3.5 Analisis SWOT	32
Tabel 3.6 Kebutuhan Software	34
Tabel 3.7 Perancangan Konsep	36
Tabel 3.8 Deskripsi Struktur aplikasi	38
Tabel 3.9 Blackbox testing	61
Tabel 4.0 Skala Penilaian	63
Tabel 4.1 Interval	63
Tabel 4.2 Bobot Penilaian	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Organisasi SDN BLEBER	26
Gambar 3.2 Suasana proses belajar mengajar.....	30
Gambar 3.3 Struktur hierarki	37
Gambar 3.4 Intro.....	39
Gambar 3.5 Menu Utama.....	39
Gambar 3.6 Belajar	40
Gambar 3.7 Quiz.....	40
Gambar 3.8 Puzzle	41
Gambar 3.9 Tentang.....	41
Gambar 4.0 pengaturan.....	42
Gambar 4.1 Keluar.....	42
Gambar 4.2 Pembuatan Huruf hijaiyah	44
Gambar 4.3 Pembuatan Huruf box hijaiyah	44
Gambar 4.4 Audio Editing	45
Gambar 4.5 Tampilan splash screen	46
Gambar 4.6 Main menu	47
Gambar 4.7 Menu Belajar.....	49
Gambar 4.8 Hijaiyah kecil	51
Gambar 4.9 Hijaiyah Besar	51
Gambar 5.0 Halaman Harokat	53
Gambar 5.1 Halaman Tanwin	54
Gambar 5.2 Halaman Bermain.....	55

Gambar 5.3 Quiz 55

Gambar 5.4 Puzzle 56

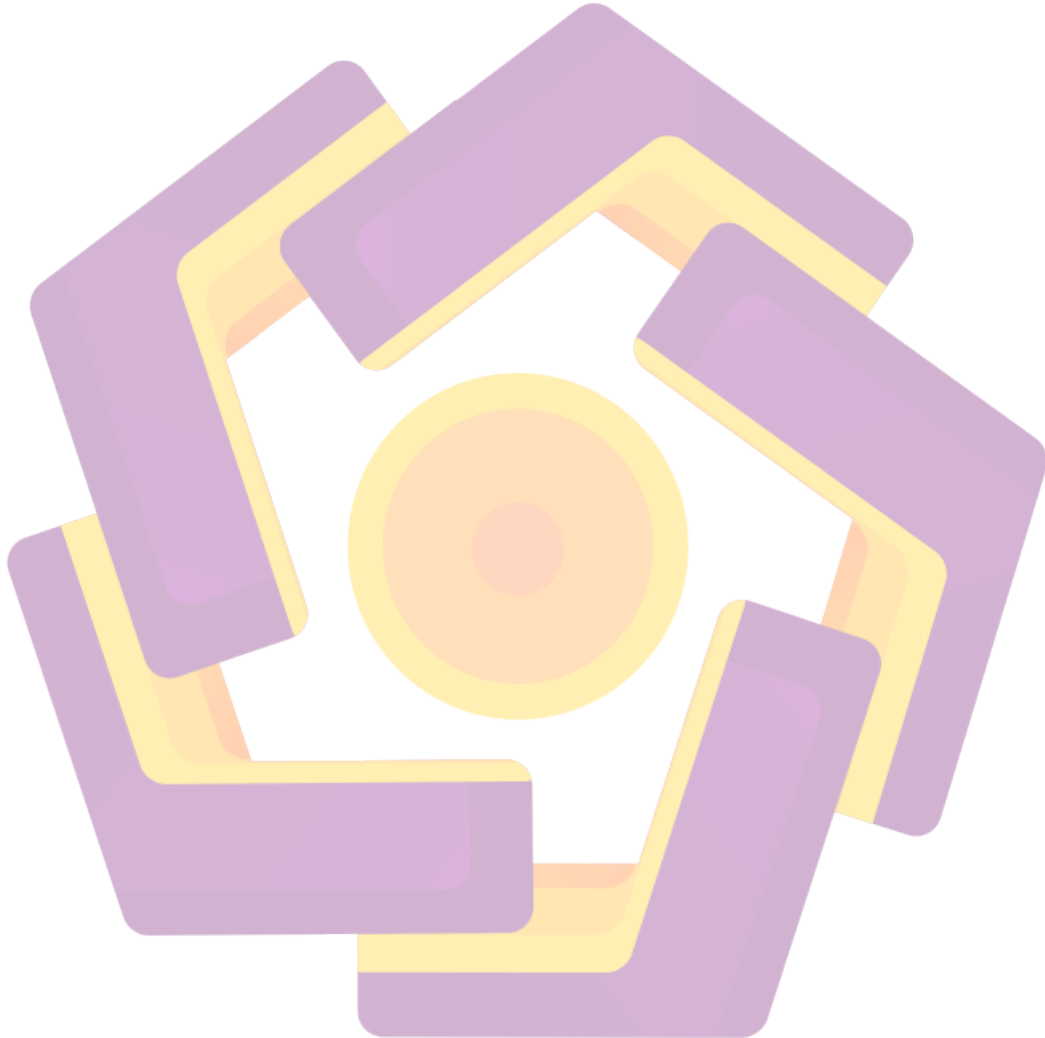
Gambar 5.5 Halaman Tentang 59

Gambar 5.6 Halaman Keluar 60



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penelitian.....	70
Lampiran 2. Kuesioner.....	71



INTISARI

Di zaman ini yang semakin modern berbagai kegiatan bisa dilakukan dengan teknologi. Dengan demikian teknologi berperan penting dalam kehidupan manusia dalam menjalankan aktivitasnya. Salah satunya teknologi mobile yang belakangan ini marak digunakan karena kemudahan yang dihasilkan dapat menambah wawasan informasi penggunanya dalam mengakses suatu informasi. Dalam perkembangannya inovasi teknologi sudah menjadi hal wajib yang tidak bisa terpisahkan dari dunia pendidikan.

Bagi sebagian orang di zaman era digital ini khususnya anak-anak sekarang, mungkin belajar membaca Al-Quran merupakan kegiatan yang jarang dilakukan. Akibatnya sebagian umat Islam perlahan-lahan akan menurun dan meninggalkannya. Metode belajar yang harus mempunyai mentor dan media baca tentunya. Membaca yang masih mengandalkan bentuk cetak dirasa kurang menarik dan praktis dalam pengaplikasiannya. Untuk meningkatkan minat baca Al-Qur'an anak-anak penulis membuat sebuah aplikasi yang bisa memudahkan dan menarik perhatian mereka dalam belajar.

Dengan produk ini diharapkan dapat membantu dalam pembelajaran dasar Al-Quran dengan lebih praktis dan efisien. Data penelitian tersebut akan menjadi dasar dalam pengembangan produk ini.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Android*, Unity 3D

ABSTRACT

In this modern era, various activities can be carried out with technology. Thus technology plays an important role in human life in carrying out its activities. One of them is the mobile technology that lately is used because the convenience generated can add insight into the user's information in accessing information. In its development, technological innovation has become mandatory that can not be separated from the world of education.

For some people in this digital age, especially children now, maybe learning to read the Koran is an activity that is rarely done. As a result, some Muslims will gradually gradually decline and leave it. Learning methods that must have a mentor and of course read media. Reading that still relies on print is deemed unattractive and practical in its application. To increase interest in reading the Qur'an the children of the author made an application that could facilitate and attract their attention in learning.

With this product it is hoped that it can help in the basic learning of the Koran more practically and efficiently. The research data will be the basis for developing this product.

Keywords: *Instructional Media, Android, Unity 3D*

