

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ANGGOTA TUBUH
MANUSIA DALAM BAHASA ARAB PADA TKIM
BHAKTI MULIA YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Geslin Ardhana Riswari

13.12.7694

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ANGGOTA
TUBUH MANUSIA DALAM BAHASA ARAB TKIM
BHAKTI MULIA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Geslin Ardhana Riswari

13.12.7694

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ANGGOTA
TUBUH MANUSIA DALAM BAHASA ARAB PADA
TKIM BHAKTI MULIA YOGYAKARTA**

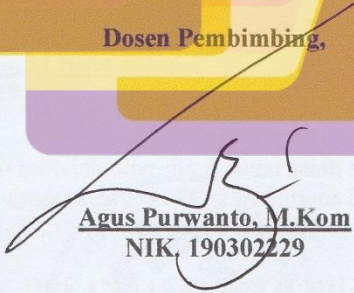
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Geslin Ardhana Riswari

13.12.7694

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Oktober 2016

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ANGGOTA
TUBUH MANUSIA DALAM BAHASA ARAB PADA
TKIM BHAKTI MULIA YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

Geslin Ardhana Riswari

13.12.7694

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 April 2017

Susunan Dewan Penguji

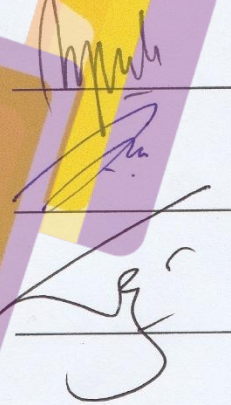
Nama Penguji

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Ablihi Masruro, S.Kom
NIK. 190302148

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 Mei 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 27 April 2017



Geslin Ardhana Riswari

NIM 13.12.7694

MOTTO

- *Tanpa kepercayaan, mimpi-mimpimu tak akan terwujud.*
- *Man jadda wa jada (Siapa yang bersungguh-sungguh pasti berhasil).*
- *Man shabara zhafira (Siapa yang bersabar pasti beruntung).*
- *Jika Anda ingin menaklukkan rasa takut, janganlah duduk di rumah dan memikirkannya. Pergi keluar dan bersibuklah. – Dale Carnegie*
- *Orang pandai serta beradab tidak akan diam dikampung halaman. tinggalkan lah negerimu serta merantaulah ke negeri orang. pergilah, yang akan kamu dapatkan pengganti dalam kerabat serta kawanmu. - Alim ulama*



PERSEMBAHAN

Kuucapkan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan saya kesempatan, kesehatan dan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.

Dalam penyusunan Skripsi ini tentu banyak hambatan yang penulis temui baik secara teknis maupun non teknis, sehingga tak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada :

1. Allah Swt. yang selalu menolong umat-Nya.
2. Bpk. Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bpk. Agus Purwanto, M. Kom, selaku dosen pembimbing skripsi.
5. Bapak Ibu tercinta yang selalu kasih semangat, doa dan dukungannya.
6. Adekku Rida dan Ridi, yang selalu kasih dukungan.
7. Bimo Ardi Baskoro, partner yang udah bantu dari awal bikin skripsi.
8. Para pejuang skripsi lainnya si Dewi,Dita,Iwat, dan Lisa.
9. Teman-teman kos Warning semua terutama Anisa,Muna,Dhini,Anty dan Retno yang sudah kasih semangat.
10. Teman-teman 13 S1SI 08 yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul ***“Pembuatan Multimedia Interaktif Anggota Tubuh Manusia Dalam Bahasa Arab Pada TKIM Bhakti Mulia Yogyakarta”***.

Skripsi ini disusun dengan tujuan sebagai syarat kelulusan pada Program Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer pada Universitas Amikom Yogyakarta. Pembuatan skripsi ini penulis banyak menerima bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang penulis butuhkan guna terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih dari sempurna, meskipun demikian penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi yang membacanya dan penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Akhir kata penulis berharap semoga hasil karya ini dapat berguna serta bermanfaat bagi perkembangan teknologi informasi serta kajian bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta lainnya dalam pengambilan skripsi.

Wassalamu'alaikum wr.wb

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Pengembangan	5
1.6.5 Metode Testing	5

1.6.6 Evaluasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1. Tinjauan Pustaka.....	7
2.2. Definisi Media Pembelajaran.....	8
2.2.1. Fungsi Media Pembelajaran.....	9
2.2.2. Komponen Pembelajaran.....	9
2.2.3. Pengertian Pembelajaran.....	10
2.3. Sejarah Multimedia.....	10
2.3.1 Definisi Multimedia.....	10
2.3.2 Multimedia Interaktif.....	11
2.3.2.1 Karakteristik Multimedia Interaktif.....	12
2.3.2.2 Kriteria Kualitas Multimedia Interaktif.....	13
2.3.3 Struktur Desain Multimedia.....	14
2.3.3.1 Struktur Linear.....	14
2.3.3.2 Struktur Menu.....	14
2.3.3.3 Struktur Hierarki.....	15
2.3.3.4 Struktur Jaringan.....	16
2.3.3.5 Struktur Kombinasi.....	17
2.3.4 Pengembangan Sistem Multimedia.....	17
2.4. Pengertian Anggota Tubuh Manusia.....	20
2.5. Adobe Flash.....	21
2.6. Bahasa.....	21
2.6.1 Bahasa Arab.....	23
2.7. Metode Analisis.....	24

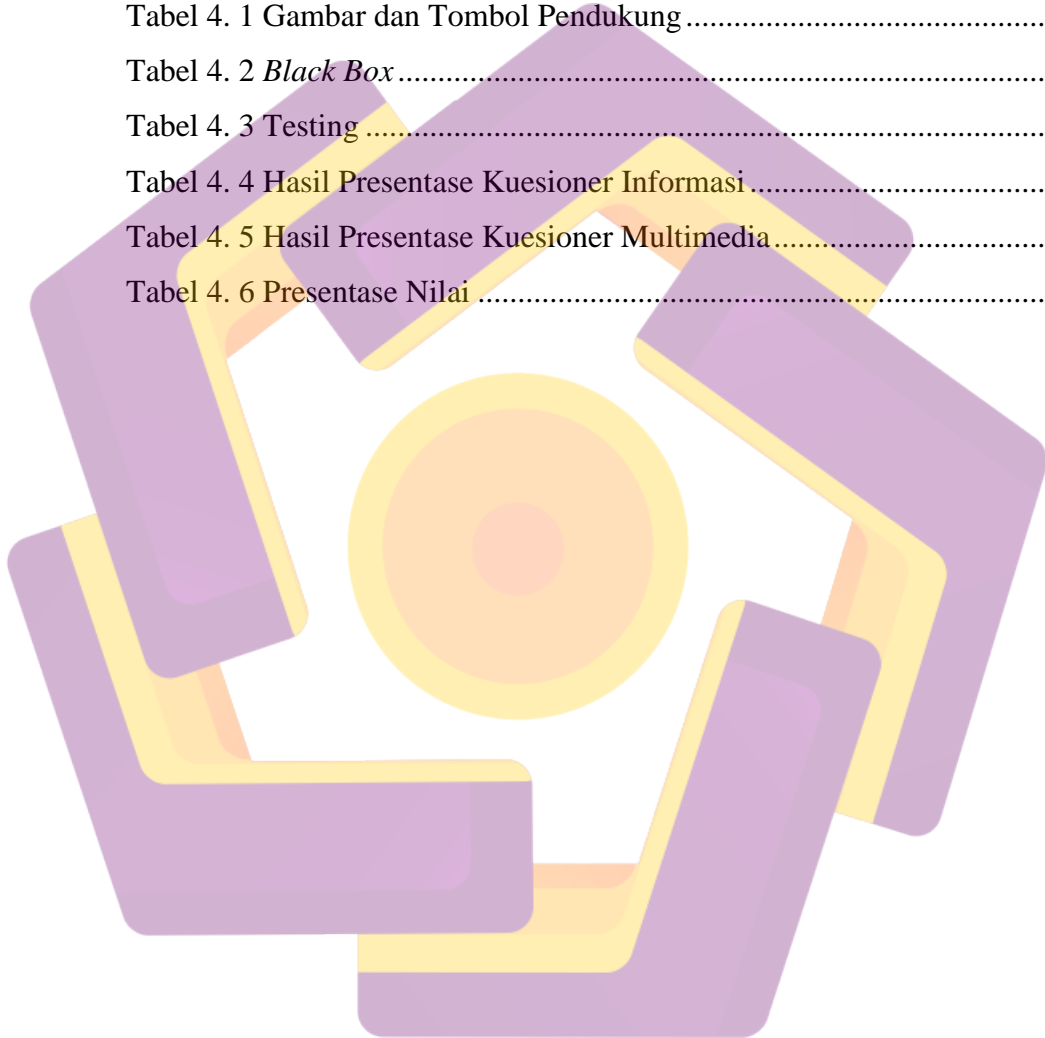
2.7.1 Analisis Kelayakan Sistem.....	24
2.7.2 Analisis SWOT	25
2.7.2.1 Strategi SWOT.....	26
2.7.3 Analisis Kebutuhan Sistem	27
2.7.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	28
2.7.3.2 Analisis Kebutuhan Non fungsional	29
2.8. Analisis Testing	30
2.8.1 Black Box.....	30
2.9. Evaluasi.....	30
2.9.1. Kuesioner.....	30
2.9.2. Skala Likert.....	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	34
3.1. Gambaran Umum.....	34
3.1.1. Profil TKIM Bhakti Mulia Yogyakarta	34
3.1.2. Visi dan Misi TKIM Bhakti Mulia Yogyakarta.....	34
3.2. Metode Pengumpulan Data.....	35
3.2.1. Metode Wawancara	35
3.2.2. Metode Observasi	36
3.3. Analisis Masalah.....	37
3.3.1 Analisis SWOT	38
3.3.2 Analisis SWOT (Alat Peraga dan Buku)	38
3.3.2.1 Analisis Kekuatan (Strength)	38
3.3.2.2 Analisis Kelemahan (Weakness).....	39
3.3.2.3 Analisis Peluang (Opportunity)	40
3.3.2.4 Analisis Ancaman (Threat)	40

3.3.3 Kelemahan	42
3.3.3 Solusi Yang Ditawarkan	43
3.4. Analisis Kelayakan	43
3.5. Analisis Kebutuhan.....	45
3.5.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	45
3.5.2 Analisis Kebutuhan Nonfungsional	46
3.6. Merancang Konsep	47
3.7. Merancang Isi	47
3.8. Merancang Naskah	49
3.9. Merancang Grafik.....	50
3.9.1 Rancangan Intro	50
3.9.2 Rancangan Menu Utama	51
3.9.3 Rancangan Isi Belajar	52
3.9.4 Rancangan Isi Kuis	53
3.9.5 Rancangan Isi Bantuan.....	55
3.9.6 Menu Keluar.....	55
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	57
4.1. Memproduksi Sistem	57
4.2.1. Mengolah Gambar	59
4.2.2. Mengolah Suara	62
4.2.3. Menggabungkan Elemen-Elemen Multimedia	64
4.2.3.1 Membuat Dokumen Baru.....	64
4.2.3.2 Membuat dan Mengimport File ke Adobe Flash CS3	65
4.2.3.3 Pembuatan Intro	66
4.2.3.4 Pembuatan Tombol	67

4.2.3.5 Pembuatan Movie Clip	68
4.2.3.5 Pembuatan Animasi	69
4.2.3.6 Penggunaan Action Script	70
4.2.3.6 Publishing.....	74
4.2. Mengetes Sistem.....	75
4.2.1 Black Box.....	75
4.2.2 White Box	76
4.3. Menggunakan Sistem.....	77
4.4. Memelihara Sistem	78
4.5. Pembahasan	78
4.5.1 Alpha Testing.....	78
4.5.1.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir	78
4.5.2 Skala Likert	80
4.5.3 Perhitungan Skala Likert	84
4.5.3.1 Aspek Informasi	84
4.5.3.2 Aspek Multimedia.....	86
4.6. Penerapan Aplikasi	88
BAB V	89
PENUTUP	89
5.1 Kesimpulan.....	89
5.2 Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR TABEL

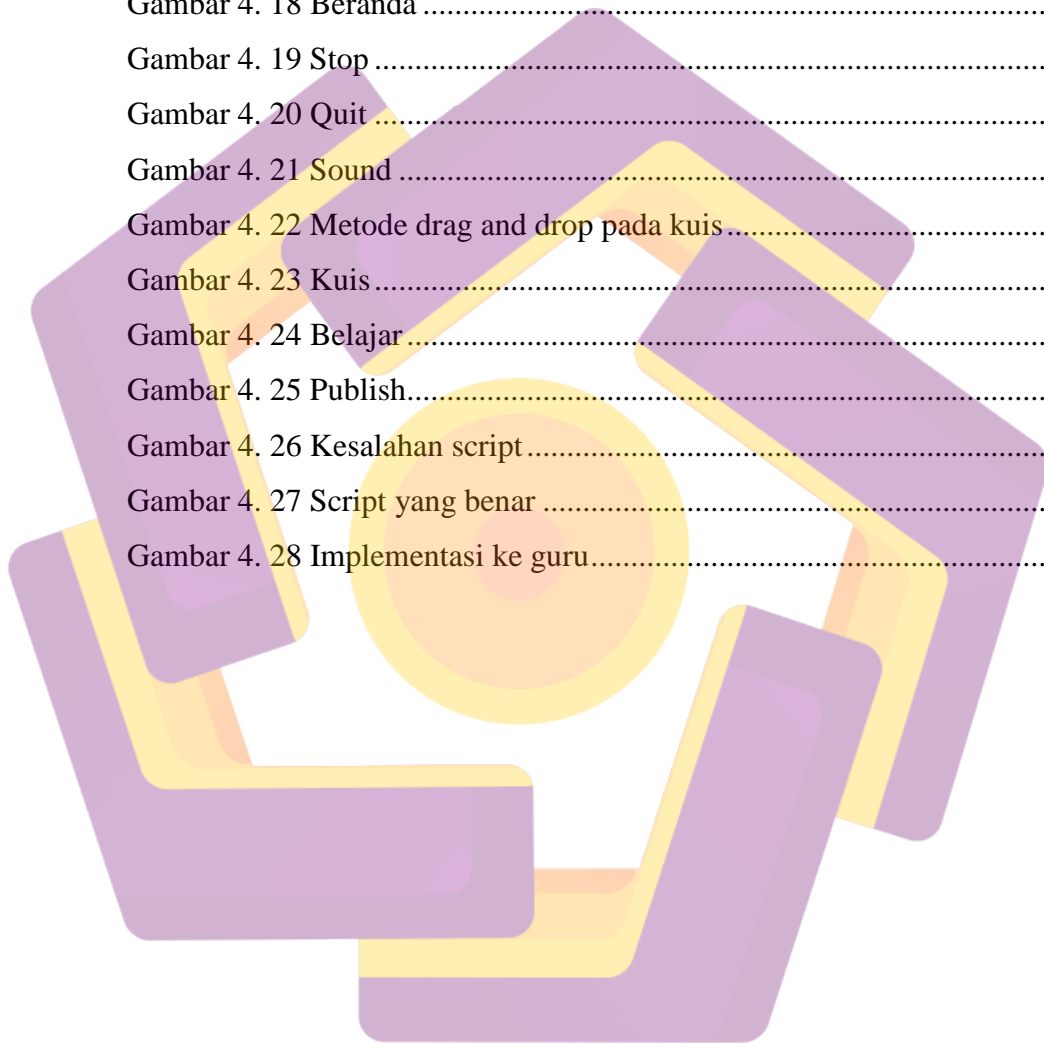
Tabel 2. 1 Matriks SWOT.....	27
Tabel 2. 2 Pengkategorian Skor Jawaban	33
Tabel 3. 1 Analisis SWOT.....	41
Tabel 3. 2 Rancangan Isi.....	48
Tabel 4. 1 Gambar dan Tombol Pendukung.....	59
Tabel 4. 2 <i>Black Box</i>	75
Tabel 4. 3 Testing	78
Tabel 4. 4 Hasil Presentase Kuesioner Informasi	81
Tabel 4. 5 Hasil Presentase Kuesioner Multimedia.....	82
Tabel 4. 6 Presentase Nilai	84



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Fungsi Media Pembelajaran.....	9
Gambar 2. 2 Struktur Linear	14
Gambar 2. 3 Struktur Menu	15
Gambar 2. 4 Struktur Hierarki	16
Gambar 2. 5 Struktur Jaringan.....	16
Gambar 2. 6 Siklus Pengembangan Multimedia	17
Gambar 2. 7 Rumus Skala Likert.....	32
Gambar 3. 1 Media Lama (Alat Peraga).....	37
Gambar 3. 2 Laboratorium Komputer	37
Gambar 3. 3 Struktur Naskah	49
Gambar 3. 4 Intro.....	50
Gambar 3. 5 Menu Utama.....	51
Gambar 3. 6 Belajar	52
Gambar 3. 7 Isi Belajar	53
Gambar 3. 8 Kuis	54
Gambar 3. 9 Bantuan	55
Gambar 3. 10 Menu Keluar	56
Gambar 4. 1 Tampilan setelah file dimasukkan [16].....	63
Gambar 4. 2 Tampilan bagian yang akan dipotong dan dihapus.....	63
Gambar 4. 3 Tampilan setelah dipotong.....	63
Gambar 4. 4 Setelah dinaikkan db	64
Gambar 4. 5 Pengaturan Tampilan	64
Gambar 4. 6 Library.....	65
Gambar 4. 7 Intro Media Pembelajaran.....	66
Gambar 4. 8 Setelah di play.....	67
Gambar 4. 9 Pembuatan Tombol	68
Gambar 4. 10 Timeline Button	68
Gambar 4. 11 Pembuatan animasi alpa.....	69
Gambar 4. 12 Pembuatan animasi frame by frame.....	70

Gambar 4. 13 Pembuatan animasi pada tombol	70
Gambar 4. 14 Restore	70
Gambar 4. 15 Tampilan Restore	71
Gambar 4. 16 Fullscreen	71
Gambar 4. 17 Tampilan Fullscreen.....	71
Gambar 4. 18 Beranda	72
Gambar 4. 19 Stop	72
Gambar 4. 20 Quit	72
Gambar 4. 21 Sound	72
Gambar 4. 22 Metode drag and drop pada kuis	73
Gambar 4. 23 Kuis	73
Gambar 4. 24 Belajar	73
Gambar 4. 25 Publish.....	74
Gambar 4. 26 Kesalahan script.....	76
Gambar 4. 27 Script yang benar	76
Gambar 4. 28 Implementasi ke guru.....	88



INTISARI

Perkembangan media pembelajaran semakin cepat dan populer di masyarakat, terutama di kalangan anak-anak maupun remaja. Media ini dibuat menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin.

Penelitian ini memberikan solusi dalam penciptaan media pembelajaran yang tidak hanya digunakan pada saat pelajaran umum saja, namun dapat dilakukan sewaktu-waktu dimanapun dan kapanpun. Media pembelajaran ini bertujuan sebagai pembelajaran biologi dalam mengenal bagian-bagian anggota tubuh pada manusia dalam Bahasa Arab. Di dalamnya terdapat pengenalan dalam bentuk gambar beserta fungsinya berbasis desktop.

Dilengkapi dengan kuis untuk mengasah kembali pelajaran. Dibantu dengan menggunakan Adobe Flash, CorelDraw dan Adobe Audition dan aplikasi lain yang dibutuhkan dalam pengerjaan. Diharapkan dapat membantu proses belajar dalam pengenalan anggota tubuh manusia dalam Bahasa Arab dan melatih daya ingat siswa..

Kata kunci : Media Pembelajaran, Pelajaran, Siswa-Siswi.

ABSTRACT

The development of instructional media faster and more popular in the community, especially among children and adolescents. Media was created using electronic media, is a form of multimedia entertainment that is made as attractive as possible so that players can get something so that their inner satisfaction.

This study provides a solution in the creation of media that is not only used when common subjects, but can be done at any time anywhere and anytime. Learning media is intended as a learning biology in identifying the parts of the body in humans in Arabic. In it there is a recognition in the form of desktop-based image and their functions.

Equipped with quizzes to hone the lessons. Assisted by using Adobe Flash, CorelDraw and Adobe Audition and other applications needed in workmanship. Is expected to help the learning process in the introduction of human limbs in Arabic and train memory of students.

Keywords : *Instructional Media, Lesson, Student*