

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS DESKTOP  
MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE CC PADA PELAJARAN  
QAWAIDUL FIQH UNTUK KELAS XI MA YTP KERTOSONO**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**AHMAD IZWAN HAKIMI**

**15.11.8944**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS DESKTOP  
MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE CC PADA PELAJARAN  
QAWAIDUL FIQH UNTUK KELAS XI MA YTP KERTOSONO**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**AHMAD IZWAN HAKIMI**

**15.11.8944**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS DESKTOP MENGGUNAKAN  
ADOBE ANIMATE CC PADA PELAJARAN QAWAIDUL FIQH UNTUK  
KELAS XI MA YTP KERTOSONO**

yang disusun dan diajukan oleh

**Ahmad Izwan Hakimi**

**15.11.8944**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 26 Juli 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Barka Satva, M.Kom**

**NIK. 190302126**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS DESKTOP MENGGUNAKAN  
ADOBE ANIMATE CC PADA PELAJARAN QAWAIDUL FIQH UNTUK  
KELAS XI MA YTP KERTOSONO**

yang disusun dan diajukan oleh

**Ahmad Izwan Hakimi**

**15.11.8944**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 26 Juli 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Windha Mega Pradnya D, M.Kom**  
**NIK. 190302185**

**Uyock Anggoro Saputro, M.Kom**  
**NIK. 190302419**

**Barka Satya, M.Kom**  
**NIK. 190302126**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 26 Juli 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini.

**Nama mahasiswa : Ahmad Izwan Hakimi**

**NIM : 15.11.8944**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Penerapan Media Qawaidul Fiqh Berbasis Desktop Menggunakan Adobe Animate CC Pada Pelajaran Qawaidul Fiqh Untuk Kelas XI MA YTP Kertosono**

Dosen Pembimbing : Barka Satya M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi Lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah di peroleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 08 Juli 2022

Yang Menyatakan,



METRABAL  
TEMPEL  
EC2B0AJX886452068

Ahmad Izwan Hakimi

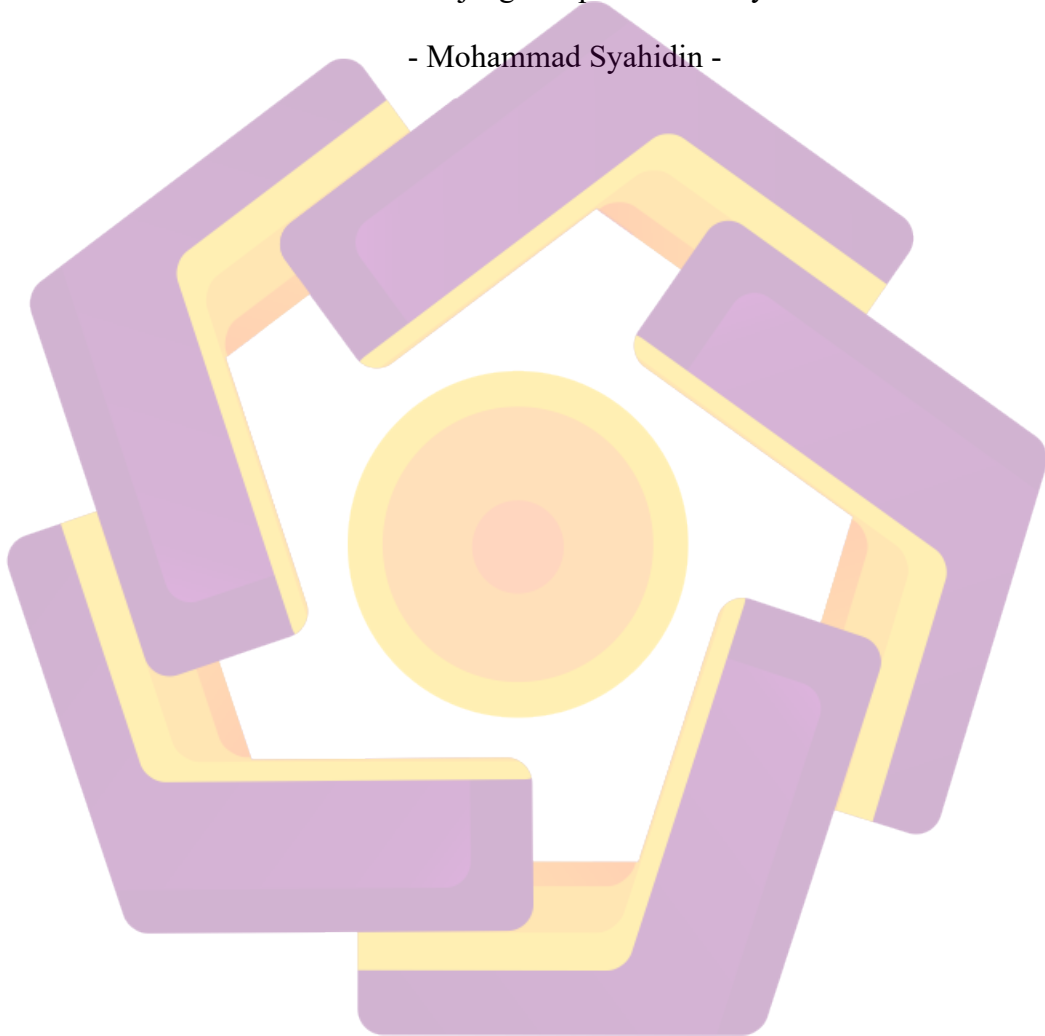
## MOTO

*“Nek wong iku iso mestine aku yo iso koyok wong iku”*

- Abdul Karim –

“Tidak ada kata tidak mungkin orang itu bisa sukses kalau dia mau berusaha, berdo’a,  
bersabar dan jangan lupa untuk bersyukur”

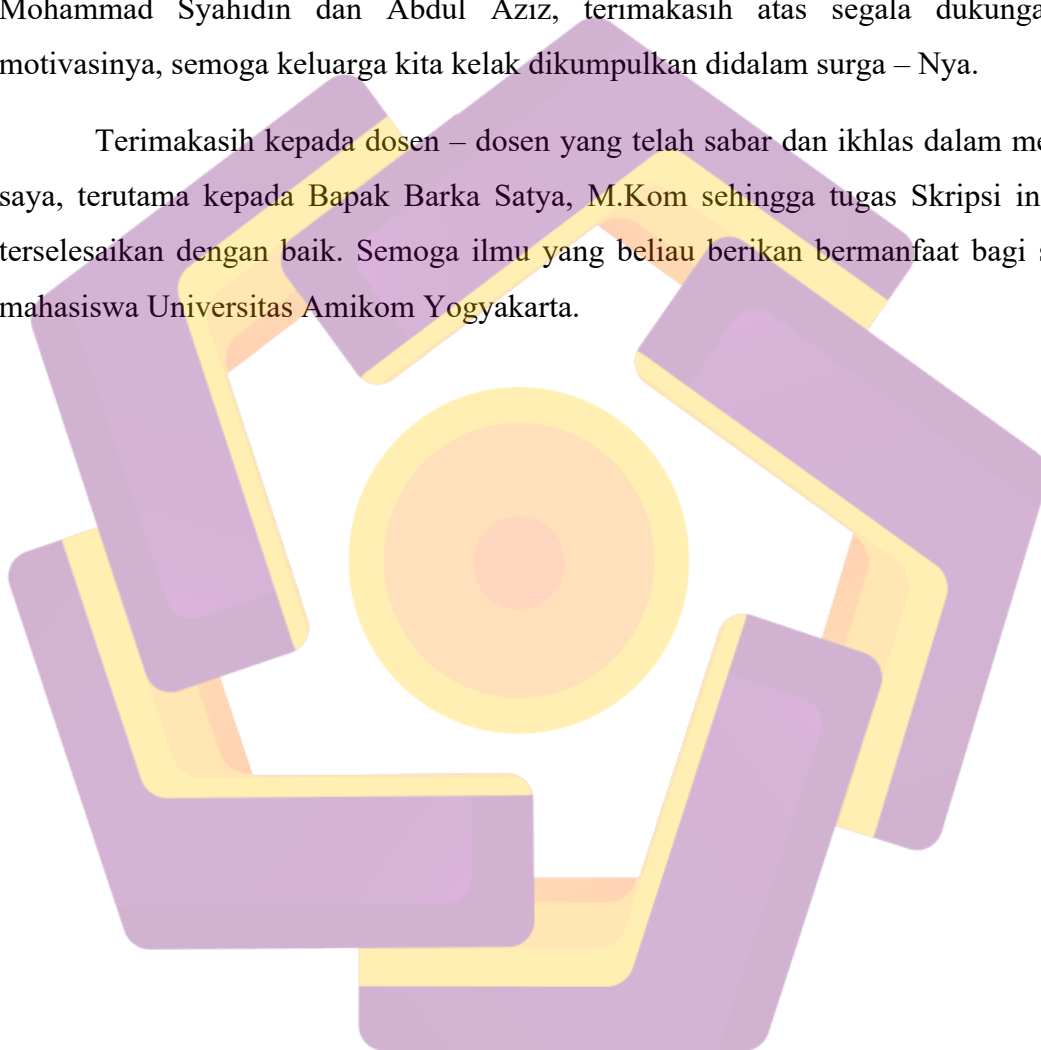
- Mohammad Syahidin -



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa telah memberikan segala kenikmatan yang tidak bisa hitung jumlahnya. Terimakasih kepada orang tua saya tercinta, Abdul Karim (Alm) dan Sumiyati yang telah mendidik saya, mendukung saya dalam melangkah, menemani saya setiap saat, dan setiap hari mendo'akan saya hingga saya mampu untuk menyelesaikan segala kewajiban saya di bangku pendidikan. Kepada dua kakak saya, Mohammad Syahidin dan Abdul Aziz, terimakasih atas segala dukungan dan motivasinya, semoga keluarga kita kelak dikumpulkan didalam surga – Nya.

Terimakasih kepada dosen – dosen yang telah sabar dan ikhlas dalam mendidik saya, terutama kepada Bapak Barka Satya, M.Kom sehingga tugas Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga ilmu yang beliau berikan bermanfaat bagi seluruh mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta.



## KATA PENGANTAR

Dalam menyelesaikan skripsi ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan baik secara moril, nasihat, dan semangat maupun materil. Atas segala bantuan yang telah diberikan, penulis ingin menyampaikan doa dan ucapan terimakasih yang sedalam – dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Suyanto selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta,S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta beserta seluruh staf.
3. Barka Satya, M.Kom selaku dosen pembimbing penulis yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan dan memberi masukan kepada penulis dalam pengerjaan skripsi ini hingga akhir.
4. Seluruh Dosen, Laboran, dan Staff Administrasi Jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta, terima kasih atas segala ilmu dan bimbingannya.
5. Orang tua dan keluarga yang selalu mendoakan dan mendorong penulis sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Teman-teman kelas IF07 2015 yang selalu menemani perkuliahan, mendukung dan memberikan semangat sampai saat ini. Semoga kita selalu bahagia dan menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

Berbagai kekurangan dan kesalahan mungkin pembaca temukan dalam penulisan skripsi ini, untuk itu penulis menerima segala kritik dan saran yang membangun dari pembaca sekalian. Semoga apa yang menjadi kekurangan bisa disempurnakan oleh peneliti selanjutnya dan semoga karya ini senantiasa dapat memberi manfaat.

Yogyakarta, 30 Juli 2022

Penulis

Ahmad Izwan Hakimi



## DAFTAR ISI

JUDUL.....	I
HALAMAN PERSETUJUAN .....	II
HALAMAN PENGESAHAN .....	III
PERNYATAAN .....	IV
MOTO.....	V
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	VI
KATA PENGANTAR .....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
INTISARI .....	XV
ABSTRACT.....	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Perancangan.....	4
1.5.3 Testing dan Implementasi.....	5
1.5.4 Evaluasi.....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	5

BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1    Tinjauan Pustaka.....	6
2.2    Media Pembelajaran .....	6
2.2.1    Pengertian Media Pembelajaran .....	6
2.2.2    Manfaat Media Pembelajaran .....	7
2.3    Metode Pembelajaran .....	8
2.3.1    Pengertian Metode Pembelajaran .....	8
2.3.2    Jenis-jenis dan Macam-macam Metode Pembelajaran.....	9
2.3.2.1    Strategi Pengorganisasian Pembelajaran .....	9
2.3.2.2    Strategi Penyampaian Pembelajaran.....	9
2.3.2.3    Strategi Pengelolaan Pembelajaran.....	9
2.3.2.4    Metode Pembelajaran Examples non Example.....	10
2.3.2.5    Metode Pembelajaran Picture and Picture .....	10
2.3.2.6    Metode Numbered Heads Together.....	11
2.3.2.7    Metode Cooperative Script .....	11
2.3.2.8    Metode Kepala bernomor Terstruktur .....	12
2.3.2.9    Metode Student Teams-Achievement Divisions (STAD) .....	12
2.3.2.10    Metode Pembelajaran <i>Jigsaw</i> (Metode Tim Ahli).....	13
2.3.2.11    Problem Based Introduction (PBI).....	13
2.3.2.12    Metode pembelajaran Artikulasi.....	14
2.3.2.13    Mind Mapping .....	14
2.4    Adobe Flash .....	15
2.4.1    Pengenalan Software Adobe Flash .....	15
2.5    Xampp dan MySQL.....	15
2.5.1    Pengertian Xampp.....	15

2.5.2	Pengertian MySQL .....	15
2.6	Qawaidul Fiqh.....	16
2.6.1	Pengertian Qawaidul Fiqh .....	16
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....		18
3.1	Deskripsi Singkat Studi Kasus.....	18
3.1.1	Denah Lokasi Sekolah Yayasan Taman Pengetahuan.....	18
3.1.2	Struktur Organisasi Sekolah Yayasan Taman Pengetahuan.....	19
3.2	Mendefinisikan Masalah.....	19
3.3	Analisis Kelayakan .....	20
3.3.1	Kelayakan Teknis .....	20
3.3.2	Kelayakan Hukum .....	20
3.3.3	Kelayakan Operasional.....	20
3.4	Analisis Kebutuhan.....	21
3.4.1	Kebutuhan Fungsional .....	21
3.4.2	Kebutuhan Non-Fungsional.....	21
3.5	Perancangan.....	23
3.5.1	Perancangan Konsep.....	23
3.5.2	Merancang Isi .....	23
3.5.2.1	Flowchart .....	24
3.5.3	Merancang Sistem.....	24
3.5.3.1	DFD (Data Flow Diagram) .....	24
3.5.3.2	ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ).....	26
3.5.3.3	<i>Konseptual Database</i> .....	27
3.5.4	Merancang Grafik.....	28
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....		36

4.1	Implementasi (Produksi).....	36
4.2	Pembuatan User Interface.....	36
4.2.1	Pembuatan Komposisi Gambar .....	36
4.2.2	Pembuatan Tombol.....	38
4.3	Penyusunan <i>Scene</i> .....	44
4.4	Desain Animasi UI dan Pengaturan Tombol.....	48
4.4.1	Desain Animasi UI.....	48
4.4.2	Pengaturan Tombol.....	50
4.5	Implementasi Materi Qawaidul Fiqh.....	52
4.6	Implementasi Audio.....	57
4.7	Implementasi Database.....	59
4.7.1	Pembuatan Database Dengan Xampp.....	60
4.7.2	Menghubungkan Aplikasi Qawaidul Fiqh Dengan Xampp.....	61
4.8	Finishing .....	65
4.9	Pasca Produksi (Pengujian) .....	68
4.9.1	Skenario Pengujian .....	68
4.9.2	Butir Pengujian .....	71
4.9.3	Kesimpulan Hasil Uji.....	89
4.10	Implementasi.....	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....		90
5.1	Kesimpulan .....	90
5.2	Saran .....	90
DAFTAR PUSTAKA .....		91
LAMPIRAN.....		92
Lampiran 1 Surat Balasan Permohonan Penelitian .....		92

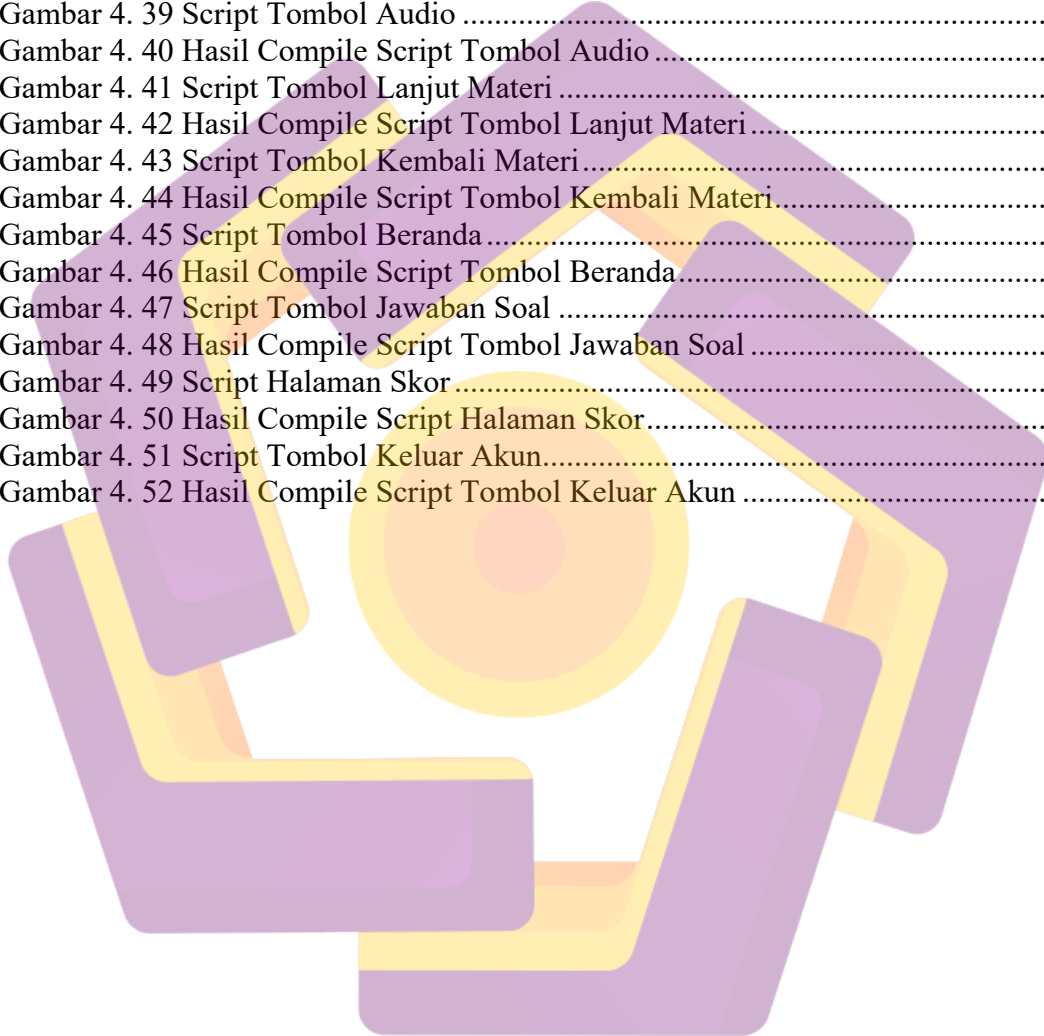
## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Perangkat Keras Pengembangan.....	21
Tabel 3. 2 Perangkat Keras Operasional.....	22
Tabel 4. 1 Skenario Pengujian .....	68
Tabel 4. 2 Pengujian Scene Pembukaan .....	71
Tabel 4. 3 Pengujian Scene Pembuka .....	72
Tabel 4. 4 Pengujian Scene Mendaftar .....	72
Tabel 4. 5 Pengujian Scene Masuk.....	73
Tabel 4. 6 Pengujian Scene Utama .....	74
Tabel 4. 7 Pengujian Menu Materi .....	75
Tabel 4. 8 Pengujian Menu Quiz .....	76
Tabel 4. 9 Pengujian Menu Info .....	77
Tabel 4. 10 Pengujian Scene Bab Materi.....	77
Tabel 4. 11 Pengujian Scene Bab Quiz.....	78
Tabel 4. 12 Pengujian Tombol Daftar .....	80
Tabel 4. 13 Pengujian Tombol Masuk.....	81
Tabel 4. 14 Hasil Pengujian Halaman Tulis Pesan .....	83
Tabel 4. 15 Hasil Pengujian Tombol Audio .....	84
Tabel 4. 16 Pengujian Tombol Lanjut Materi.....	84
Tabel 4. 17 Tabel 4.17 Pengujian Tombol Kembali Materi .....	85
Tabel 4. 18 Pengujian Tombol Beranda .....	86
Tabel 4. 19 Pengujian Tombol Jawaban Soal.....	87
Tabel 4. 20 Pengujian Halaman Skor .....	88
Tabel 4. 21 Pengujian Tombol Keluar Akun.....	89

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Denah Lokasi Sekolah MA Yayasan Taman Pengetahuan.....	18
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi Sekolah Yayasan Taman Pengetahuan .....	19
Gambar 3. 3 Flowchart .....	24
Gambar 3. 4 Context Diagram.....	25
Gambar 3. 5 Data Flow Diagram Level 0.....	26
Gambar 3. 6 Entity Relationship Diagram.....	27
Gambar 3. 7 Konseptual Database.....	28
Gambar 3. 8 Halaman Pembuka .....	29
Gambar 3. 9 Halaman Pembuka .....	29
Gambar 3. 10 Halaman Masuk .....	30
Gambar 3. 11 Halaman Pendaftar.....	30
Gambar 3. 12 Halaman Menu Utama .....	31
Gambar 3. 13 Menu Materi.....	31
Gambar 3. 14 Halaman Isi Materi .....	32
Gambar 3. 15 Halaman Menu Quiz .....	33
Gambar 3. 16 Halaman Quiz Bab Materi .....	33
Gambar 3. 17 Halaman Skor.....	34
Gambar 3. 18 Halaman Jawaban .....	34
Gambar 3. 19 Halaman Tentang Aplikasi .....	35
Gambar 4. 1 Interface Adobe Photoshop CC .....	37
Gambar 4. 2 Background Edit Dengan Lasso Tool.....	38
Gambar 4. 3 Pen Tool.....	39
Gambar 4. 4 Proses Pewarnaan.....	40
Gambar 4. 5 Blending Options .....	41
Gambar 4. 6 Efek Layer.....	42
Gambar 4. 7 Proses Nama Button.....	43
Gambar 4. 8 Hasil Desain Tombol .....	44
Gambar 4. 9 Interface Adobe Animate CC 2018.....	45
Gambar 4. 10 Layer Object.....	46
Gambar 4. 11 Layer Text.....	47
Gambar 4. 12 Scene Adobe Animate CC .....	48
Gambar 4. 13 Animasi Motion Tween .....	49
Gambar 4. 14 Proses Animasi Classic Tween .....	50
Gambar 4. 15 Converting Object ke Button .....	51
Gambar 4. 16 Proses Animasi Button.....	52
Gambar 4. 17 Teks Bahasa Arab Acak.....	53
Gambar 4. 18 Preference Adobe Illustrator CC.....	54
Gambar 4. 19 Pengaturan Type Adobe Illustrator CC.....	54
Gambar 4. 20 Lembar kerja baru Adobe Illustrator CC .....	55
Gambar 4. 21 Proses Convert Teks Bahasa Arab ke Vector .....	56
Gambar 4. 22 Hasil Teks Bahasa Arab Setelah di-Edit.....	57
Gambar 4. 23 Proses Pembuatan Tombol Audio.....	58
Gambar 4. 24 Proses Pemberian Audio Di Tombol Audio .....	59
Gambar 4. 25 Control Panel XAMPP.....	60
Gambar 4. 26 Proses Pembuatan Database.....	61
Gambar 4. 27 ActionScripts 3.0 Scene Daftar.....	62
Gambar 4. 28 Hasil Daftar Pengguna .....	63

Gambar 4. 29 ActionScripts 3.0 Scene Masuk .....	64
Gambar 4. 30 ActionScripts 3.0 Scene Pesan.....	65
Gambar 4. 31 Publish Setting .....	66
Gambar 4. 32 AIR Settings.....	67
Gambar 4. 33 Script Tombol Daftar .....	79
Gambar 4. 34 Hasil Compile Script Tombol Daftar.....	80
Gambar 4. 35 Script Tombol Masuk .....	81
Gambar 4. 36 Hasil Compile Script Tombol Masuk .....	82
Gambar 4. 37 Script Input Teks dan Tombol Kirim Pesan .....	82
Gambar 4. 38 Hasil Compile Script Tulis Pesan .....	83
Gambar 4. 39 Script Tombol Audio .....	83
Gambar 4. 40 Hasil Compile Script Tombol Audio .....	84
Gambar 4. 41 Script Tombol Lanjut Materi .....	84
Gambar 4. 42 Hasil Compile Script Tombol Lanjut Materi.....	85
Gambar 4. 43 Script Tombol Kembali Materi.....	85
Gambar 4. 44 Hasil Compile Script Tombol Kembali Materi.....	85
Gambar 4. 45 Script Tombol Beranda.....	86
Gambar 4. 46 Hasil Compile Script Tombol Beranda.....	86
Gambar 4. 47 Script Tombol Jawaban Soal .....	87
Gambar 4. 48 Hasil Compile Script Tombol Jawaban Soal .....	87
Gambar 4. 49 Script Halaman Skor .....	88
Gambar 4. 50 Hasil Compile Script Halaman Skor.....	88
Gambar 4. 51 Script Tombol Keluar Akun.....	89
Gambar 4. 52 Hasil Compile Script Tombol Keluar Akun .....	89



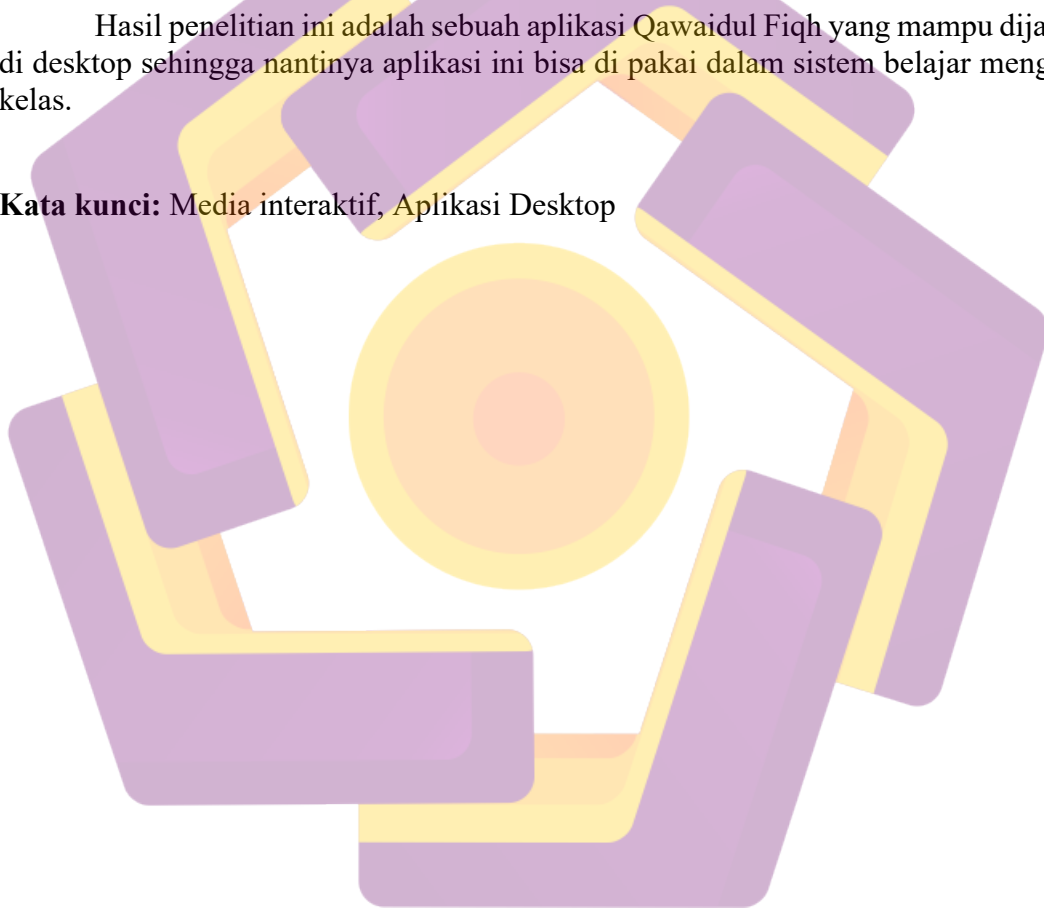
## INTISARI

Di dalam syariat Islam dikenal istilah kaidah, yang berfungsi untuk meringkas berbagai macam permasalahan syariat sehingga dengan kaidah tersebut kita dimudahkan untuk memecahkan permasalahan-permasalahan agama yang beraneka ragam khususnya pembahasan Fiqh.

Pondok Pesantren Yayasan Taman Pengetahuan (Ponpes YTP) Kertosono adalah pondok yang mengajarkan ilmu kurikulum dan ilmu pesantren seperti Qawaidul Fiqh. Poses pembelajaran yang ada sekolah masih menggunakan pembelajaran konvensional, sehingga banyak dari siswa yang kurang memahami atau bahkan kurang mendalami akan pelajaran tersebut. Melihat tentang kurangnya motivasi belajar siswa, peneliti melakukan pembuatan aplikasi dimulai dari pengumpulan data, melakukan analisis, pembuatan asset dan di produksi menggunakan aplikasi Adobe Animate CC.

Hasil penelitian ini adalah sebuah aplikasi Qawaidul Fiqh yang mampu dijalankan di desktop sehingga nantinya aplikasi ini bisa di pakai dalam sistem belajar mengajar di kelas.

**Kata kunci:** Media interaktif, Aplikasi Desktop





## ABSTRACT

*In Islamic law, the term rules are known, which serve to summarize various kinds of Shari'a problems so that with these rules it is easier for us to solve various religious problems, especially the discussion of Fiqh.*

*The Kertosono Foundation for Islamic Boarding Schools (Ponpes YTP) is a boarding school that teaches curriculum and Islamic boarding schools such as Qawaidul Fiqh. The existing learning process in schools still uses conventional learning, so that many students do not understand or even go deep into the lesson. Seeing the lack of student learning motivation, the researchers made applications starting from data collection, analysis, asset creation and production using the Adobe Animate CC application.*

*The result of this research is a Qawaidul Fiqh application that can be run on the desktop so that later this application can be used in the teaching and learning system in the classroom.*

**Key Words:** *Interactive Media, Desktop Applications*

