

**PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI  
MEDIA AJAR UNTUK MENGHAFAL HADITS POPULER  
RIWAYAT BUKHORI MUSLIM DI TK AL-ISLAM  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh:

**Zidnii Ilma Nafi'a MS**

**11.12.5375**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI  
MEDIA AJAR UNTUK MENGHAFAL HADITS POPULER  
RIWAYAT BUKHORI MUSLIM DI TK AL-ISLAM  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh:

**Zidnii Ilma Nafi'a MS**

**11.12.5375**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI  
MEDIA AJAR UNTUK MENGHAFAL HADITS POPULER  
RIWAYAT BUKHORI MUSLIM DI TK AL-ISLAM  
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Zidnii Ilma Nafi'a MS**

**11.12.5375**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 12 Mei 2016

Dosen Pembimbing,



**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
**NIK. 190302197**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI  
MEDIA AJAR UNTUK MENGHAFAL HADITS POPULER  
RIWAYAT BUKHORI MUSLIM DI TK AL-ISLAM  
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Zidnii Ilma Nafi'a MS**

**11.12.5375**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 12 Mei 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ahlihi Masruro, M.Kom**  
NIK. 190302148

**Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs**  
NIK. 190302235

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
NIK. 190302197



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 09 Juni 2016



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
NIK. 190302001


## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 12 Mei 2016



  
Zidni 'Ilma Nafi'a  
NIM. 11.12.5375

## MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri” (Q.S. Ar-Ra’du: 11)

“Bekerjalah kamu seolah-olah kamu akan hidup selamanya, dan beribadahlah kamu seolah-olah kamu akan mati esok” (H.R. Imam Bukhari)

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain”

(H.R. Ahmad, Thabrani, Daruqutni)

“Practice Makes Progress”





## PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terukur kepada Allah SWT yang mencintai hambanya. Yang apabila tanpa campur tangan-Nya kehidupan ini pun tak kan tercipta, memberikan kelancaran dan kemudahan bagi hamba yang sedang berusaha menyelami samudera ilmu.

Terima kasih yang tak kenal pilih kasih kepada keluarga atas segala bentuk dukungan yang tak terhingga tiada tara. Teriring do'a semoga Allah membalas dengan balasan yang tak terduga, mensukseskan kita semua, mengumpulkan kita dalam keadaan yang senantiasa dalam rahmat Nya.

Kepada dosen pembimbing saya, pak Dhani yang semoga tak bosan dengan mahasiswanya yang satu ini. Terima kasih atas semua semua kritik, saran, bantuan yang membangun dan mengawal proses penelitian hingga terwujud skripsi ini.

Kepada kepala sekolah TK Al-Islam dan semua guru-guru yang mendukung terwujudnya penelitian ini. Semoga murid-murid bisa lebih mudah menghafal dan mengamalkan ilmu yang kita sampaikan, terutama hadits yang terdapat dalam materi ajar dan aplikasi ini.

Kepada HIMMSI BIG Family, terutama para sesepuh yang semoga segera dipertemukan jodohnya ataupun yang sedang sibuk dengan jodohnya. Terimakasih telah memberi banyak pengalaman dan pelajaran tentang manis pahitnya berhimpun.

Teman-teman sekelas S1-SI-01 yang udah membantu merakit penyelesaian berbagai macam tugas dari dosen. Segala bentuk ejekan yang memotivasi ataupun motivasi yang berupa ejekan. Terima kasih sekali

Kepada Kangen Amazing Team, dengan Kangen Water nya semoga kebaikannya selalu mengalir kepada kita dan orang-orang yang tertolong. Mengobarkan semangat untuk senantiasa berbuat kebaikan di jalan Nya.

Semua para guru, dosen, coach, tentor, motivator, konco kulo, serta pahlawan-pahlawan kehidupan yang sengaja Dia kirimkan untuk mewarnai hidup saya, semoga segala bentuk ilmu yang saya dapatkan bisa bermanfaat.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang melimpahkan kasih dan sayang kepada hamba-Nya. Sholawat serta salam kita haturkan kepada junjungan Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi yang berjudul "*Pembuatan Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Media Ajar Untuk Menghafal Hadits Populer Riwayat Bukhori Muslim Di TK Al-Islam Yogyakarta*", dengan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM YK.
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak dan Ibu, yang dengan jerih payah dan lantunan do'a untuk kesuksesan anak-anaknya, adik-adik, sanak saudara, dan kerabat yang telah memberi dorongan kuat kepada penulis.
5. Teman-teman Kelas S1SI01 yang sama-sama berjuang bersama selama ini.
6. Kakak-kakak dan teman-teman HIMMSI yang telah membagikan ilmu, cerita, dan pengalamannya untuk mendukung penulisan skripsi ini.
7. Semua pihak yang telah membantu, mendukung, dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu oleh penulis.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan penulis, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan media pembelajaran anak.



## DAFTAR ISI

COVER .....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
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 Metode Penelitian .....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis.....	5
1.5.3 Metode Perancangan.....	5
1.5.4 Metode Pengembangan.....	5
1.5.5 Metode <i>Testing</i> .....	6
1.6 Sistematika Penulisan .....	6
LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Konsep Dasar Multimedia .....	13
2.2.1 Definisi Multimedia.....	13
2.2.2 Unsur-Unsur Multimedia .....	14
2.2.3 Tujuan dan Fungsi Penggunaan Multimedia.....	18

2.2.4	Struktur Desain Aplikasi Multimedia.....	19
2.2.5	Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran.....	21
2.3	Konsep Multimedia Interaktif.....	23
2.3.1	Definisi dan Karakteristik Multimedia Interaktif.....	23
2.3.2	Karakteristik Multimedia Interaktif.....	25
2.3.3	Proses Perancangan Multimedia Interaktif.....	26
2.4	Konsep Media Pembelajaran.....	30
2.4.1	Definisi Media Pembelajaran.....	30
2.4.2	Jenis Media Pembelajaran.....	32
2.4.3	Fungsi Media Pembelajaran.....	33
2.4.4	Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran.....	34
2.4.5	Klasifikasi Media Pembelajaran.....	35
2.4.6	Jenis-Jenis Perangkat Ajar.....	37
2.5	Konsep Pembelajaran Multimedia Interaktif dalam CAI ( <i>Computer Assisted Instruction</i> ).....	38
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		40
3.1	Tinjauan Umum Lembaga.....	40
3.1.1	Latar Belakang.....	40
3.1.2	Visi dan Misi TK Al-Islam.....	41
3.1.3	Struktur Organisasi TK Al-Islam.....	41
3.1.4	Logo TK Al-Islam.....	42
3.1.5	Materi Ajar Menghafal Hadits.....	42
3.2	Analisis Sistem.....	44
3.2.1	Langkah-Langkah Analisis SWOT.....	44
3.2.2	Hasil Analisis SWOT.....	47
3.2.3	Pembuatan Matriks SWOT.....	50
3.3	Mendefinisikan Sistem.....	52
3.4	Analisis terhadap Sistem.....	52
3.4.1	Sistem yang Berjalan.....	52
3.4.2	Solusi yang dapat diterapkan.....	53
3.4.3	Solusi yang dipilih.....	53

3.5	Analisis Kebutuhan.....	54
3.5.1	Kebutuhan Non Fungsional.....	55
3.5.2	Kebutuhan Fungsional .....	57
3.6	Analisis Kelayakan .....	58
3.6.1	Kelayakan Teknologi.....	58
3.6.2	Kelayakan Operasional .....	58
3.6.3	Kelayakan Hukum .....	58
3.7	Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif .....	59
3.7.1	Konsep .....	59
3.7.2	Desain atau Perancangan .....	61
3.7.3	Material Collecting .....	85
3.7.4	Assembly.....	86
3.7.5	Testing .....	87
3.7.6	Distribution .....	87
	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>88</b>
4.1	Implementasi .....	88
4.1.1	Pengumpulan Gambar.....	89
4.1.2	Pengumpulan Suara dan Editing .....	95
4.1.3	Pembuatan Interface .....	96
4.1.4	Memberi Animasi .....	99
4.1.5	Pemograman ( <i>Action Script</i> ) .....	100
4.1.6	Koneksi Form dan Text .....	101
4.1.7	Pengujian/ Testing .....	102
4.1.8	Kompilasi Program.....	104
4.1.9	Petunjuk Pemakaian Aplikasi.....	104
4.1.10	Pemeliharaan Sistem.....	105
4.2	Pembahasan.....	105
	<b>PENUTUP .....</b>	<b>107</b>
5.1	Kesimpulan .....	107
5.2	Saran .....	108
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>109</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matrik Literatur Review dan Posisi Penelitian .....	10
Tabel 3.1 Matriks SWOT dalam Hisyam 1998 .....	45
Tabel 3.2 SWOT <i>Strategic Issues</i> .....	47
Tabel 3.3 Matriks SWOT .....	50
Tabel 3.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras .....	55
Tabel 3.5 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak .....	56
Tabel 3.1 Deskripsi Konsep Multimedia Interaktif sebagai Media Ajar .....	60
Tabel 3.2 <i>Storyboard</i> Ringkas .....	62
Tabel 3.3 Rincian <i>Storyboard</i> Ringkas .....	63
Tabel 4.1 Rincian Gambar Tombol .....	90
Tabel 4.2 Rincian Gambar Materi Hadits .....	91
Tabel 4.1 Tabel Perencanaan pengujian GUI.....	102
Tabel 4.2 Uji Coba Tombol.....	103

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Struktur Navigasi Linier.....	20
Gambar 1.2 Struktur Navigasi Hierarkis.....	20
Gambar 1.3 Struktur Navigasi Nonlinier .....	21
Gambar 1.4 Struktur Navigasi Komposit.....	21
Gambar 3.1 Struktur Organisasi TK Al-Islam .....	41
Gambar 3.2 Logo TK Al-Islam .....	42
Gambar 4.2 Struktur Navigasi Aplikasi Menghafal Hadits di TK Al-Islam.....	84
Gambar 4.1 Bagan pengembangan aplikasi interaktif menghafal hadits.....	88
Gambar 4.1 Background Aplikasi .....	89
Gambar 4.2 Karakter.....	89
Gambar 4.1 Interface Pembukaan.....	97
Gambar 4.2 Interface Menu Utama .....	97
Gambar 4.3 Interface Menu Materi .....	98
Gambar 4.4 Interface Menu Menghafal .....	98
Gambar 4.5 Interface Menu Petunjuk .....	99
Gambar 4.6 Interface Menu Informasi.....	99
Gambar 4.7 Menambahkan Action Script.....	100

## INTISARI

TK Al-Islam merupakan lembaga formal untuk pendidikan anak usia dini yang mempunyai keunggulan dibidang keagamaan, salah satu program unggulannya yaitu menghafal hadits. Saat ini, beberapa hal penting yang diperhatikan diantaranya tentang penggunaan perangkat keras maupun lunak sebagai sarana belajar mengajar sebagai wujud pengembangan metode pembelajaran.

Penelitian ini termasuk pada penelitian R&D (Research and Development). Peneliti mencoba menganalisis peluang untuk mengoptimalkan perangkat tersebut dan memberikan solusi supaya perangkat tersebut dapat dipergunakan secara maksimal, diantaranya menggunakan aplikasi media ajar. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka. Menggunakan metode analisis SWOT, dan tahap perancangan aplikasi menggunakan storyboard oleh Iwan Binanto. Tahapan tersebut memiliki enam tahap utama, meliputi Konsep (*Concept*), Desain (*Design*), Pengumpulan Materi (*Material Collecting*), *Assembly*, Uji Coba (*Testing*), dan Distribusi (*Distribution*). Media pembelajaran hadits berupa aplikasi ini bertujuan untuk mengoptimalkan perangkat yang dimiliki oleh TK Al-Islam supaya dirasakan manfaatnya oleh peserta didik. Selain itu, aplikasi multimedia dapat menambah minat belajar murid-murid secara tidak langsung.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi hadits ini dapat membantu guru untuk proses belajar mengajar hadits dengan bentuk yang bervariasi, dan membantu murid untuk menghafal hadits secara mudah dan dengan cara yang menyenangkan.

**Kata kunci:** media pembelajaran, optimal, aplikasi, multimedia, TK Al-Islam



## **ABSTRACT**

*Al-Islam kindergarten is one of formal education institution for early-childhood education program which has concern with religious knowledge; one of their excellent programs is memorizing hadits. There are many important aspects must be considered in using software and hardware as learning media in developing learning method.*

*This research was categorized as Research and Development (R&D) study. The objective of this research is developing hadits interactive multimedia to help teaching and learning process. The steps of this research were collecting data with qualitative method by interviewing, observing and collecting the literature review. This research used SWOT method and storyboard application planning by Iwan Bintanto. There are main six steps on developing this learning media; concept planning, designing, materials collecting, assembling and distributing. Hadits learning media is application which aimed to optimize the Al-Islam Kindergarten's software, so it could bring many benefits for the students and increase their motivation to study.*

*The result of this research shows that the hadits application help the teacher in teaching process in various ways, and help the student to memorize hadits easy and fun way.*

**Keyword:** *learning media, optimize, application, multimedia, TK Al-Islam*